

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПИР В ХЕМЛОК-ВЕЙЛ
Книга сценариев

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПИР В ХЕМЛОК-ВЕЙЛ

Книга сценариев

Против природы

Это был всего лишь цвет, сияние извне, — грозный вестник бесформенных сфер за пределами земного мира. Когда эти чёрные, сверхкосмические бездны возникают перед нашим мысленным взором, у нас холодеет кровь в жилах и замирает сердце.

Говард Ф. Лавкрафт «Цвет из иных миров»

«Пир в Хемлок-Вейл» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. «Пир в Хемлок-Вейл» содержит 8 сценариев: «Высечено в камне», «Дом Хемлоков», «Тихая пустошь», «Пропавшая сестра», «Тварь в глубине», «Чудовищная лощина», «Самая долгая ночь» и «Участь Хемлок-Вейл». За одно прохождение вы сможете сыграть только шесть из восьми этих сценариев, вместе с несколькими игральными прелюдиями. Также каждый из этих сценариев можно пройти в оди-ночном режиме.

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Новые ключевые слова.....	3
Прелюдия: Добро пожаловать в Хемлок-Вейл!	4
Прелюдии в «Пире в Хемлок-Вейл»	6
Сценарий: Высечено в камне	10
Сценарий: Дом Хемлоков	14
Сценарий: Тихая пустошь	19
Сценарий: Пропавшая сестра	23
Сценарий: Тварь в глубине	27
Прелюдия: Первый вечер.....	31
Сценарий: Чудовищная лощина.....	34
Прелюдия: Рассвет второго дня.....	39
Прелюдия: Второй вечер	43
Сценарий: Самая долгая ночь.....	46
Прелюдия: Рассвет последнего дня.....	51
Прелюдия: Последний вечер	55
Сценарий: Участь Хемлок-Вейл.....	61
Эпилог	68
Список достижений.....	69
От разработчика	69
Журнал кампании.....	70
Символы наборов контактов и указатель	72

Символ дополнения

Все карты кампании «Пир в Хемлок-Вейл» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Архив

Дополнение «Пир в Хемлок-Вейл. Кампания» включает в себя новую игровую концепцию: архив. В процессе прохождения этой кампании эффекты некоторых карт могут указать игрокам прочесть определённую архивную запись. Держите книгу сценариев под рукой во время игры.

У некоторых локаций, персонажей и врагов есть личные архивные записи, обозначенные как X. Чтобы прочесть запись, относящуюся к персонажу или локации, вы должны сначала выплатить все цены активируемого свойства, которое направляет вас к ней. Затем обратитесь к архиву текущего сценария или прелюдии и разыграйте соответствующий текст.

- ☉ Каждую архивную запись можно разыграть только один раз за сценарий или прелюдию, если прямо не указано обратного.
- ☉ Все эффекты архивной записи разыгрывает игрок, активировавший соответствующее ей свойство: он проходит проверку навыка, наносит раны, тратит ресурсы и так далее. Если неясно, кто из игроков активировал архивную запись, все эффекты разыгрывает ведущий сыщик.
- ☉ Если архивная запись указывает игроку ввести отложенную карту названного местного жителя в игру, она вводится в игру стороной сюжетного актива вверх, если не указано обратного.
- ☉ **Местный житель, чьё имя вычеркнуто в журнале кампании, не может войти в игру во время прелюдии или сценария.** Считайте, что в книге сценариев вычеркнуты все архивные записи, относящиеся к этому персонажу.
- ☉ Разыгрывая архивную запись определённого персонажа, вы можете прочесть только ту секцию, условия которой полностью выполнены. Если вы не выполнили условия для первой секции архивной записи, перейдите к следующей секции. Обращайтесь к заметкам и уровню доверия того персонажа только тогда, когда это прямо указано. (Например, фраза «Запишите в заметках Ривер Хоуторн, что Ривер — красotka» указывает игрокам сделать запись в подразделе «Заметки» раздела «Ривер Хоуторн» журнала кампании.)
- ☉ Разыграв архивную запись и внося необходимые изменения в журнал кампании, продолжайте игру.

Три дня, три ночи

«Пир в Хемлок-Вейл» даёт игрокам всего три внутриигровых дня, чтобы разыграть историю. Также эта кампания содержит игральные прелюдии, в которых сыщики могут пообщаться с жителями Хемлок-Вейл, узнать тайны острова Хемлок и подготовиться к следующему сценарию.

Прелюдии представляют собой довольно мирный игровой опыт. Для их розыгрыша вам понадобятся локации, памятка сценария, сцена и замысел. Конец каждой прелюдии даёт игрокам на выбор несколько сценариев, которые можно сыграть дальше. В зависимости от дня и времени суток в некоторых сценариях могут появиться новые трудности или сюжетные ветки. Во время одного прохождения игрокам не хватит времени, чтобы пройти все сценарии или наладить отношения со всеми местными жителями.

- Игроки могут получать опыт во время прелюдий и интерлюдий. Записывайте этот опыт в раздел «Непотраченный опыт», но не тратьте его, пока на это прямо не укажет книга сценариев.
- Чтобы вести учёт дням и времени суток, регулярно обновляйте раздел «День и время суток» журнала кампании.

Местные жители и уровень доверия

Время от времени игровой текст может указать вам повысить уровень доверия определённого местного жителя. В этом случае найдите раздел этого местного жителя в журнале кампании.

- Уровень доверия — это количество отметок в подразделе «Уровень доверия».
- Чтобы повысить уровень доверия, поставьте отметку в крайнюю левую ячейку, в которой ещё нет отметки.
- Чтобы снизить уровень доверия, сотрите отметку в крайней правой ячейке, в которой стоит отметка.
- Повысить или снизить уровень доверия можно только на 1, если прямо не указано иного.
- Если указано снизить уровень доверия местного жителя до 0, сотрите все отметки в его разделе.
- Местный житель, чьё имя вычеркнуто в журнале кампании, не может войти в игру во время прелюдии и сценария.**

Соседние локации в этой кампании

В большинстве сценариев этой кампании локации расположены на сетке из столбцов и рядов. **Во время игры в эти сценарии каждая локация связана с каждой соседней локацией в дополнение к символам связи.**

- Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.
- Если указано ввести локацию в игру, положите её в соседнее пустое место сверху, снизу, справа или слева от вашей локации.
- Вы не можете ввести локацию в игру в позицию, в которой уже находится другая локация. Выбирая, куда положить новую локацию, вы должны выбрать место, ещё не занятое другой локацией, если это возможно. Если это невозможно, новая локация не входит в игру.
- Обратите внимание: во время прелюдий и сценариев, использующих набор контактов «Хемлок-Вейл», локации связаны только с помощью символов связи.

Новые ключевые слова

Бдительный

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

День ☀ и Ночь ☾

Во время подготовки к сценариям этой кампании игроки могут получить указание ввести в игру карту, обозначающую время суток. Чтобы сделать это, найдите соответствующую текущему дню и времени суток карту «День X» или «Ночь X» в наборах контактов «Первый день», «Второй день» и «Последний день» и положите её рядом с колодой замыслов. Эта карта сообщает вам текущий день и время суток.

Эффекты некоторых карт разнятся в зависимости от дня и времени суток. Следующий за ключевыми словами (День ☀) или (Ночь ☾) игровой текст активен, только если текущий сценарий или прелюдия играют в соответствующее время суток. Любое другое свойство, не предвараемое этими ключевыми словами, активно всегда.

Инструкции по подготовке могут зависеть от текущих дня и времени суток. (Например, указание «Если сейчас День 2, введите „Ривер Хоуторн“ в игру в „Клюквенное болото“» выполняется, только если сценарий играет во время Дня 2. Игнорируйте его во всех остальных случаях, включая Ночь 2.)

Неуловимый

У некоторых врагов в этой кампании есть ключевое слово «Неуловимый». Неуловимые враги всеми силами пытаются избежать сыщиков в попытке выжить или достичь своих целей.

Если развёрнутый враг с ключевым словом «Неуловимый» атакует или атакован, после завершения атаки он немедленно перестаёт сражаться со всеми сыщиками, перемещается в связанную локацию (без сыщиков, если возможно) и поворачивается. Не имеет значения, сражался ли тот враг с атаковавшим его сыщиком.

Стремление

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

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

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Пир в Хемлок-Вейл» выполните следующие действия в указанном порядке.

- Выберите сыщика (сыщиков).
 - Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.
 - Выберите уровень сложности.
 - Соберите мешок хаоса для кампании. (Обратите внимание: в начале кампании в мешке хаоса нет жетона ♠.)
 - Лёгкий (чтобы танцевать):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, ♠, ♠, ♠.
 - Обычный (чтобы пировать):
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ♠, ♠, ♠.
 - Сложный (чтобы преобразиться):
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, -5, -7, ♠, ♠, ♠.
 - Экстремальный (чтобы слиться с Бездной):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, -5, -6, -6, -8, ♠, ♠, ♠.
- Теперь игроки могут перейти к прелюдии.



Прелюдия: Добро пожаловать в Хемлок-Вейл!

Вступление 1: *Июнь, 1926 г.*

«Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные.

После трёх независимых проверок, проведённых университетскими советом директоров и комиссией по грантам, мы отправились на остров Хемлок. Водитель доставил нас в маленькую рыбацкую деревушку под названием Акуан по перешейку, который местные называют «перемычкой», потому что он доступен для проезда только во время отлива. Берти показал местным несколько набросков и фотографий солончакового цветка, но их это не впечатлило. Или, может быть, их не впечатлил сам Берти. Иногда он слишком много болтает.

Наблюдательная группа состоит из меня, моего ассистента Берти Масгрейва и неких знакомых доктора Армитеджа. Утверждая грант, он настоял, чтобы они отправились с нами. Надеюсь, под ногами мешаться не будут. Остров — частная собственность и до недавних пор был закрыт для посетителей. Повсюду, вплоть до Архэма и Бостона, судачат о некоем фестивале, который устраивают местные.

Мы не смогли найти ночлег в Акуане. Если верить слухам, разбивать лагерь на острове — дело рискованное, но местные жители отказались говорить почему. Что ж, хотя бы удалось раздобыть карту острова и пополнить кое-какие припасы. Мы уже почти смирились с идеей ночевать в палатке к западу от Акуана, но встретили парня по имени Тео, который любезно предложил нам остановиться в деревеньке под названием Хемлок-Вейл».

Доктор Роза Маркес

«Серьёзно, я думаю, вам у нас понравится», — кричит Тео из окна грузовика. Доктор Маркес, загорелая и атлетичная женщина лет сорока, закрывает журнал наблюдений и поднимает взгляд к небу. «Я ещё не встречал никого, кому бы не понравился остров Хемлок», — продолжает Тео. — Не знаю, почему мы раньше не приглашали гостей! Я думал, вы прибыли на Пир».

«Этот праздник — что-то вроде местной традиции?» — спрашивает Берти с ярко выраженным британским акцентом. Ветерок развеивает густую шевелюру плотного мужчины, когда он с интересом наклоняется вперёд.

«Да он вообще проводится впервые! Каждый житель Хемлок-Вейл делает всё возможное, чтобы все почувствовали себя как дома. Мы так рады гостям!» — смеётся юноша, пока грузовик карабкается по склону холма. Вокруг во все стороны простирается остров Хемлок.

На юге до самого побережья тянутся заросшие болота, усеянные сверкающими чёрными озёрами. На севере над увенчанными белыми шапками холмами возвышаются обсидиановые скалы, напоминающие чей-то огромный хребет. За ними на обрывистом склоне, пересекаемом широкой рекой, растут густые Западные леса. А ещё дальше к северу, у кромки тёмно-синих вод Атлантики, простирается мрачное скалистое побережье.

Дорога ведёт вас мимо цветущих сельскохозяйственных угодий в деревню, приютившуюся на холмах. С крыши домов и столбов свисают пёстрые цветочные композиции и яркие ленты. В безоблачном небе сверкает прismaticкая радуга, создавая идиллическую атмосферу. Когда грузовик останавливается на перекрёстке, вокруг вас собираются местные жители и их дети в бело-золотых плащах и деревянных масках животных. На их лицах сияют широкие улыбки.

«Willkommen! — сквозь толпу пробивается представительная женщина с волосами цвета стали, одетая в бело-золотой плащ. — Добро пожаловать в Хемлок-Вейл. Я матушка Рейчел, а это — мой народ. Что привело вас сюда?»

Сыщики должны выбрать одно:

☉ «Мы здесь в качестве наблюдательной группы Мискатоникского университета». Перейдите к **вступлению 2**.

☉ «Мы прибыли на Пир». Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вы представляетесь и называете имена членов наблюдательной группы, а затем объясняете цель вашего прибытия. Доктор Маркес тяжело опирается на трость и протягивает руку для рукопожатия.

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

☉ Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Матрона доброжелательно улыбается: «Мы рады приветствовать вас и разделить с вами пищу и кров. Пир состоится через три дня. Вас мы лишь просим открыть свои сердца и разум для знакомства с нашим образом жизни».

Опираясь на трость, доктор Маркес бросает на вас тяжёлый взгляд.

«На самом деле мы здесь в качестве наблюдательной группы Мискатоникского университета» — обращается она к женщине.

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

☉ Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Маска дружелюбия ненадолго спадает с лица матушки Рейчел, когда она слышит ваш ответ. «Наблюдатели, — произносит она. — Ясно. Мы рады и вам тоже. Однако помните о приличиях. У нас есть правила. Не причиняйте вреда никому, и никто не причинит вреда вам. Ночью оставайтесь в деревне и будьте осторожны, выбираясь в глушь. Природа здесь жестока. Опаснее, чем где-либо ещё».

Чуть поодаль по дороге бредёт юная лань в сопровождении двоих детей, словно опровергая слова матроны. Прежде чем вы успеете задать ей вопрос, к грузовику сбегается толпа селян, жаждущих новостей с материка. Ответив на многочисленные вопросы о результатах выборов и спортивных матчей, доктор Маркес предлагает разделиться и познакомиться с местными. «Пораспрашивайте их об острове. Встретимся здесь же через час», — говорит она.

Перейдите к **подготовке** (стр. 6).



Остров Хемлок

Штат Мэн



- А) ДЕРЕВНЯ ХЕМЛОК-ВЕЙЛ
- Б) АКУАНСКАЯ ГАВАНЬ
- В) ПОСЕЛЕНИЕ АКУАН
- Г) ФЕРМА ЭТВУДОВ
- Д) ЗАПАДНЫЕ ЛЕСА
- Е) ПЁР-РИДЖ
- Ж) РОЩА ПЁРЛОВ
- З) БУХТА НОРТ-ПОЙНТ
- И) ШАХТА НОРТ-ПОЙНТ
- К) ИСТВИКСКАЯ ТРЯСИНА
- Л) ДОМ ХЕМЛОКОВ
- М) ГАВАНЬ ХЕМЛОК
- Н) МАЯК САУТ-ПОЙНТ

Статутные мили



Расклад локаций Хемлок-Вейл



Подготовка прелюдии

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Первый день», «День отдыха», «Жители» и «Хемлок-Вейл». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите карту «День первый» в игру. Восславте солнце!
- ☉ Введите в игру все локации из набора контактов «Хемлок-Вейл» стороной (**День ☉**) вверх в соответствии с раскладом выше.
 - ☞ Обратите внимание: во время этой прелюдии локации связаны только через символы связи.
 - ☞ Все сыщики начинают игру на «Перекрёстке».
- ☉ Отложите в сторону все карты из набора контактов «Жители».
- ☉ Положите на текущий замысел безысходность в количестве, равном числу сыщиков.
- ☉ Держите книгу сценариев неподалёку во время игры. Архив для этой прелюдии находится на следующих трёх страницах (7, 8 и 9).
- ☉ Можете начинать.

Прелюдии в «Пире в Хемлок-Вейл»

- ☉ Чтобы сыграть прелюдию в этой кампании, сыщикам нужно выложить локации, собрать колоды замыслов и сцен и играть так, как они играли бы в обычный сценарий карточного «Ужаса Архэма».
- ☉ Хемлок-Вейл в целом безопасное место. В прелюдиях не используется колода контактов. Это значит, что сыщики не могут использовать свойства, так или иначе взаимодействующие с ней. (Например, *искать что-то в колоде контактов, брать из неё карты или смотреть карты в ней.*)
- ☉ Чтобы выстроить доверительные отношения с местными жителями, нужно понять их желания, нужды и заботы. Взаимное доверие влияет на историю и позволит вам получать награды и дополнительный опыт в последующих прелюдиях.
- ☉ Хемлок-Вейл хорошо подходит для того, чтобы пополнять припасы. В конце прелюдии каждый сыщик сохраняет следующее:
 - ☞ Карты на руке в количестве, не превышающем его размер стартовой руки. (Обратите внимание, что сыщики не производят привычную замену карт на стартовой руке в сценариях (**Дня ☉**)).
 - ☞ Ресурсы в игре в количестве, не превышающем его количество стартовых ресурсов.
 - ☞ Один актив в его игровой зоне, который обычно не находится в игре в начале сценария.
 - ☞ Все улики под его контролем.
- ☉ Для более подробной информации о прелюдиях и уровне доверия обратитесь к разделу «Дополнительные правила и разъяснения» на странице 2 книги сценариев.

Архив: Добро пожаловать в Хемлок-Вейл!

Читайте разделы на страницах 7–9, только если получите прямое указание на это во время игры в прелюдию «Добро пожаловать в Хемлок-Вейл».

Архив 1: Матушка Рейчел

«Кто такие Дети Звёзд? — эхом повторяет ваш вопрос матушка Рейчел. В её голосе сквозит недовольство. В резком свете, проникающем сквозь затейливый витраж, завихряется пыль. — Что ж, если говорить простыми словами, то это все мы. „Порождения света“, как я часто говорю. Подобно небесным телам, каждый из нас имеет своё место в жизни, своё предназначение. Одни здесь для того, чтобы понимать. Другие здесь для того, чтобы наблюдать. — Пожилая женщина слабо улыбается, когда в часовню заходят дети и усаживаются подле алтаря, скрестив ноги. — Я же здесь для того, чтобы рассказывать истории».

Вы можете сыграть актив-**заклинание** или **оберег** со своей руки, игнорируя его цену.

Архив 2: Лия Этвуд

Краснощёкая пожилая женщина представляется Лией Этвуд, сестрой матушки Рейчел. «Я отвечаю за всё, что местный люд кладёт в рот, — объясняет она. — И да, это значит, что я отвечаю за Пир. Моя сестра дала очень подробные инструкции обо всех приготовлениях». Вы спрашиваете её, что интересного можно посмотреть на острове, и она вытирает лоб рукой в перчатке.

«Чтобы столкнуться со странностями, даже деревню покидать не нужно. — Она упирает руку в бок. — Сегодня я планирую наведаться в Пёрл-Ридж. Что-то обратило там все деревья в стекло. Не уверена, что вас это заинтересует, но это явно нечто уникальное».

Вы можете сыграть карту **инструмента** со своей руки, игнорируя её цену.

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд.

Архив 3: Симеон Этвуд

«Ложись!» — раздаётся крик, а за ним следует целый душ из искр и фейерверков. Сквозь дым вам навстречу выскакивает белый пёс и дружелюбно лижет вам руки. За ним появляется пухлый веснучатый юноша с копной ярко-рыжих волос.

«Ох, ёшки. Я думал, это Тео. Лежать, Дигби! — приказывает он собаке, а затем опускается на одно колено, чтобы собрать мусор. — Простите. Я Симеон. Моя мама всё время готовит для тёти Рейчел. — Он почёсывает красный припухший струп на шее. — Тётя Рейчел говорит, что намусоривший в деревне получает 5 ударов плетью». Вы спрашиваете его, что интересного есть на острове. «Вам нельзя ходить в шахты Пёрл-Ридж. Я уже занял их для своего тайного общества», — отвечает юноша.

Найдите среди 9 верхних карт своей колоды карту **тактики** или **ловки** и добавьте её себе на руку (перемешайте свою колоду).

Повысьте уровень доверия Симеона Этвуда.

Архив 4: Уильям Хемлок

У здания школы вы встречаете мужчину, представившегося Уильямом Хемлоком. «Слышал, у нас гости. Не ожидал встретить вас так скоро. И да, я последний живой потомок рода Хемлоков, — бахвалится он, хоть вы и не спрашивали. — Впрочем, быть может, и не последний, если эта халаявица Ривер добьётся своего», — ворчит он. Вы замечаете потрепанный томик «Уолдена» у него подмышкой и спрашиваете, чего интересного можно посмотреть в округе. «Знаю, это нетипичная рекомендация, но в моём семейном доме завелась... любопытная зараза, — отвечает он, проглатывая слова. — Эх, если б вы могли не изучить, а истребить это, чем бы оно ни было, мы все были бы у вас в долгу».

Найдите среди 9 верхних карт своей колоды карту **книги** или **таланта** и добавьте её себе на руку (перемешайте свою колоду).

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока.

Архив 5: Ривер Хоуторн

«Я дружу с Выдающимся Профилем. Вы, возможно, знаете его как Джона Бэрримора. Мы встретились на базарной площади в Риме. Совершенно случайно, представляете? — воркует Ривер, обращаясь к Берти. — И хотя моя фамилия Хоуторн, нужно признаться, что я из Хемлоков, чистой воды. Последняя наследница их состояния. Ну, если дражайший Уильям прислушается наконец», — горько произносит она. Берти задаёт ещё несколько вопросов о высшем обществе Нью-Йорка (о котором он не знает совершенно ничего), прежде чем спросить Ривер о достопримечательностях острова. «Я слышала, в шахтах Норт-Пойнт есть удивительные кристаллы», — отвечает она.

Получите 3 ресурса.

Повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн.

Архив 6: Гидеон Мизра

«Чтоб тебя, Марта Джин», — бормочет старик. Он настороженно смотрит на вас, пока вы не упоминаете, что прибыли из Аркхэма. «Годков эдак 30 назад, — начинает он, — проплывал я по Мискатонику над странным огоньком...» История старого моряка быстро перескакивает к полудюжине новых, менее интересных, но вы слушаете его до конца. Когда вы спрашиваете, чего любопытного есть в округе, он отвечает: «Смотрите в оба. Шагу не успеете ступить из деревни, как вас что-нибудь да цапнет».

Возьмите 3 карты.

Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры.

Архив 7: Джудит Пак

Вы подходите к невысокой женщине в удобной охотничьей куртке. Она смотрит на вас грозно, словно ястреб. Вы представляете себя и членов своей группы и рассказываете о своей работе. Женщина стряхивает пепел с кончика сигары: «Звать меня Джудит. Джудит Пак. Я тут присматриваю за порядком. По большей части отстреливаю всякое буйное зверьё. Днём они все такие милые лапочки, но ночью чудят. Некоторые из них и выглядят теперь как-то странно. Бывает, забредёт один в деревню, и приходится знакомить его со Стариком Джо», — она помахивает огромной, почти во весь её рост, охотничьей винтовкой. Впечатлившись, вы спрашиваете, берётся ли она за другую работу. Женщина осматривает вас с головы до ног: «Ваша подруга Маркес уже наняла меня, чтобы я проводила её к Иствикской трясине. Если пойдёте с нами — хорошо подготовьтесь».

Вы можете сыграть карту **оружия** со своей руки, игнорируя её цену.

Повысьте уровень доверия Джудит Пак.

Архив 8: Тео Питерс

«Тихо, тихо», — говорит Тео работнице, прижимая холодную влажную тряпочку к её лбу. Издав ещё один страдальческий смешок, она затихает. Вы спрашиваете Тео, что случилось. «Это что-то вроде теплового удара», — отвечает он, — но скорее... М-м-м... Бывает такое, что принимаешься за работу, настроение повышается, а потом... Вот. — Он вздыхает. — Я даже не знаю, что это. Иногда люди просто болеют».

Несколько местных жителей уносят женщину в соседний сарай. Перекинувшись парой шуток, вы спрашиваете Тео, где на острове будет лучше понаблюдать за фауной. Он широко улыбается: «Мы с сестрой видели здорового мечехвоста на Акуанском берегу. Не знаю, там ли он ещё, но клянусь — он был размером с детскую люльку. Мне сегодня нужно отправиться туда по семейным делам, могу взять вас с собой».

Вы можете немедленно переместиться в любую локацию.

Повысьте уровень доверия Тео Питерса.

Архив 9: Пансион

Со всех карнизов пансиона свисают цветущие гирлянды. От входной двери доносится аппетитный запах: мясные пироги и варящееся пиво. Хозяйка представляется госпожой Олмстед и предлагает вам комнату. «Я присматриваю за всем, что тут происходит», — сообщает она. — Если хотите знать, что волнует жителей Хемлок-Вейл, я к вашим услугам». Когда вы спрашиваете её о пиве, она отмахивается: «Даже не пытайтесь сообщать об этом законникам. У нас на острове Хемлок свои правила. — Она бросает косой взгляд на крыльцо. — Если только кто-нибудь не встанет в позу».

Вы поворачиваетесь к двери и видите роскошную женщину с янтарной кожей. На ней модное платье, на плечи небрежно наброшен бело-золотой плащ Хемлок-Вейл, а в руках у неё пяльцы с цветочным узором. Берти деликатно обращается к ней, показывая несколько фотографий и набросков, что привели вас сюда.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Ривер Хоуторн» и введите её в игру в «Пансион» стороной актива вверх.

Архив 10: Перекрёсток

Вокруг основания огромного дерева в центре Перекрёстка суетятся десятки рабочих. На вас сверху вниз с мириадами выражений смотрят множества лиц этого дерева: некоторые хохочут, другие выражают скорбь и даже ужас. Каждое выражение гротескно преувеличено. Когда вы спрашиваете проходящего мимо плотника о дереве, он тщательно подбирает слова: «Это дерево — идол. Подобие... ну, за неимением других слов, небесного духа. Того, что живёт в каждом из нас».

Бригадир говорит, что им придётся работать всю ночь, потому что завтра ожидается дождь. Вы наблюдаете за их работой и видите, как одна из плотниц запинаяется и падает. Тео отбегает от своего грузовика и подхватывает женщину, а та закатывает глаза и истерично смеётся.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Тео Питерс» и введите её в игру на «Перекрёсток» стороной актива вверх.

Архив 11: Часовня Хемлок-Вейл

В маленькой часовне на вершине северного холма царит торжественная тишина. К её стенам настолько искусно привиты маленькие бутоны, что кажется, будто цветёт сама древесина. Пока вы любуетесь этим необычным явлением, к вам приближаются две женщины в бело-золотых плащах. Вы спрашиваете их о часовне и их вере, и они приглашают вас внутрь. На задней стене висит гобелен с вышивкой, изображающей искажённое мифологическое существо со множеством рук, глаз и крыльев. «Мы построили эту часовню лет эдак 20 назад», — говорит одна из женщин, — но до нашего возрождения она почти не использовалась. Матушка Рейчел называет нас «Детьми Звёзд». Думаю, это одна из таких звёзд».

Женщины замолкают, когда в часовню входит сама матушка Рейчел.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Матушка Рейчел» и введите её в игру в «Часовню Хемлок-Вейл» стороной актива вверх.

Архив 12: Старая мельница

Непрочно опираясь на трость, доктор Маркес собирает образцы различных полевых цветов вокруг мельницы. «Взгляните на это», — профессор протягивает образцы, похожий на гибрид блестящей фиалки, триллиума и люпина, сросшихся у стебля. — Это похоже на тот странный цветок, послуживший поводом к нашему исследованию. Монопод с десятками различных проявлений. И никаких признаков прививания. Он вырос так естественным путём».

Вы спрашиваете, как это возможно, и профессор ухмыляется: «Никак. Именно поэтому наше исследование сделает мне карьеру».

Оставив доктора Маркес собирать образцы, вы замечаете крепкую, хорошо сложенную женщину в комбинезоне, работающую в поле чуть поодаль.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Лия Этвуд» и введите её в игру в «Старую мельницу» стороной актива вверх.

Архив 13: Дом Этвудов

Старинная усадьба в стиле ампира издали смотрится роскошно, но вблизи выглядит блёкло и обветшало. У входа в инвалидном кресле сидит пожилая женщина. Её кожа серовато-смуглого оттенка, лицо — пепельно-бледно, а руки слабо дрожат, когда она кашляет. «Пора, Сильвия, — произносит вышедший из дома пожилой мужчина, прежде чем заметить вас. — О, гости! Уже! Зовите меня брат Дэвид, а это сестра Сильвия. Я муж матушки Рейчел. Мы так вам рады». Он завозит коляску с Сильвией внутрь, и вы слышите шелест веток по стене дома.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Симеон Этвуд» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной актива вверх.

Архив 14: Универсальный магазин Тэда

Деревенская лавка также служит аптекой. Лысеющий мужчина средних лет за прилавком представляется Тэдом. «Мы так рады гостям, — говорит он. — Матушка Рейчел просто с ума сходит от счастья, когда видит новые лица. И для бизнеса это хорошо. Если вам что-то нужно, сегодня дам вам скидку как новым покупателям. Само собой, вечером вы приглашены на общую трапезу».

Вы можете потратить 1 ресурс, чтобы найти в своей колоде карту **вещи** и сыграть её, игнорируя цену. Любой сыщик, ещё не разыгравший этот эффект, может активировать этот архив снова.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Джудит Пак» и введите её в игру в «Универсальный магазин Тэда» стороной актива вверх.

Архив 15: Деревенская школа

Когда вы приближаетесь к школе, колокол на её крыше трижды звонит, приглашая внутрь детвору в масках животных. Маленькая рыжеволосая девочка в маске лисы запинается и падает, и вы помогаете ей подняться. Худощавая суровая учительница приглашает вас внутрь и указывает на пару шкафов с книгами у задней стены — скромную деревенскую библиотеку. У одного из них перебирает книги статный мужчина средних лет с кожей древесного цвета и седой бородой. Вы рассматриваете библиотечный ассортимент: несколько потрёпанных томов «Историй из никогда», руководство по выживанию и стопка написанных от руки старых рецептов.

«А где Эди?» — спрашивает один из детей учительницу. Та напевно отвечает: «Матушка Рейчел сказала мне, что Эди там, где должна быть. Нам не о чем переживать. Как мы говорим?»

«Матушке Рейчел лучше знать», — хором отвечает класс.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Уильям Хемлок» и введите её в игру в «Деревенскую школу» стороной актива вверх.

Архив 16: Деревенский клуб

«Добро пожаловать в Хемлок-Вейл! — приветствует вас стриженная под каре молодая женщина, когда вы входите в двойную амбарную дверь. — У нас так давно не было гостей. Самое главное, что нужно знать о нашей деревне, так это то, что мы почти всем занимаемся в клубе. Я слышала, что сестра Лия планирует устроить танцы завтрашним вечером».

«Эй! Гидеон. Никакого курева внутри!» — рявкает женщина на примостившегося в углу старика в длинном моряцком наряде. Тот встаёт и ворча ковтыкает на улицу. Вы замечаете множество детских рисунков, прикреплённых к пробковой доске на задней стене. Все они изображают растения и птиц с дополнительными зубами, глазами и конечностями. Женщина отвлекает вас: «Если хотите вызвать кого-то с материка или, ну, отправить подарочек кому-нибудь особенному в деревне, я к вашим услугам! Зовите меня Марта Джин».

Найдите среди 9 верхних карт своей колоды карту **союзника** и добавьте её себе на руку (перемешайте свою колоду).

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Гидеон Мизра» и введите её в игру в «Деревенский клуб» стороной актива вверх.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания прелюдии

Исход 1: Вы встречаетесь с доктором Маркес и Берти у Перекрёстка. Когда все поделились найденными зацепками, профессор разворачивает карту острова Хемлок. «Не ожидала, что местные настолько религиозны», — говорит она. Берти в ответ аж сияет: «Они словно живут в какой-то трансценденталистской утопии. Я понятия не имею, во что они верят на самом деле, но кажутся они довольно дружелюбными».

«Да уж, дружелюбные — хорошее слово, — мрачно усмехается доктор Маркес. — У нас есть три дня, прежде чем остров наводнят туристы. Ненавижу туристов».

«Учитывая праздник, звучит как-то недобродушно!» — встречает Берти. Доктор Маркес бросает на него язвительный взгляд: «Они нарушат местную экосистему, вот я о чём. Времени у нас в обрез. Можем разделиться, чтобы покрыть больше площади, а можем держаться вместе. Тео вызвался отвезти нас, куда бы мы ни отправились, и даже разрешил брать его грузовик ночью при условии, что мы не скажем об этом матушке Рейчел. Из-за историй о смертельно опасной фауне я наняла Джудит, чтобы та сопровождала меня к Иствикской трясине. Можете отправиться со мной, если хотите. Главное — вернитесь к закату».

«Я собираюсь прогуляться к Западным лесам, — говорит Берти. — В одиночку, если вы не против. Если описания мисс Олмстед правдивы, там должно быть потрясающе красиво». Вы раздумываете над своими вариантами.

Подготовьтесь к вашему первому выходу.

Выберите 1 актив в вашей игровой зоне, который вы оставите там на следующий сценарий. Это должен быть актив, который обычно не находится в игре в начале сценария. Сбросьте все остальные активы и прикреплённые карты из вашей игровой зоны, кроме тех, что находятся в игре в начале сценария.

Сбросьте карты с руки на свой выбор до размера вашей стартовой руки. Замешайте свой сброс в свою колоду. (Ваша текущая рука будет стартовой в следующем сценарии; вы не будете набирать новую стартовую руку и не сможете заменить карты.)

Сбросьте ресурсы до количества ваших стартовых ресурсов.

Судя по всему, исследовать остров опасно. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.

Подготавливая следующий сценарий, пропустите шаги 1–8 из раздела «Подготовка к игре» на странице 27 справочника.

Сыщики должны выбрать, куда отправиться для наблюдений сегодня! В ходе кампании у вас будет возможность изучить несколько мест.

К северу пустует заброшенная шахта Норт-Пойнт, населённая необычной фауной. Если не боитесь опасностей, **Высеченных в камне**, обратитесь к странице 10.

На юге вы найдёте старый дом Хемлоков. Говорят, его заполнило нечто необычное. Чтобы исследовать **Дом Хемлоков**, обратитесь к странице 14.

Заброшенное поселение Пёрл-Ридж, расположенное к северо-западу, покрыто неиссякающим слоем белого пепла. Чтобы изучить **Тихую пустошь**, обратитесь к странице 19.

На пустынном побережье к северо-востоку лежит Акуан — вымирающее поселение племени абенаки и мореплавателей. Чтобы спасти **Пропавшую сестру**, обратитесь к странице 23.

Доктор Маркес считает, что в раскинувшейся к юго-востоку Иствикской трясине может расти образец, который привёл вас сюда. Чтобы обнаружить **Тварь в глубине**, обратитесь к странице 27.

Сценарий: Высечено в камне

Путь к шахте Норт-Пойнт пролегает через узкое ущелье в самом сердце Пёрл-Ридж. Из-за недостатка информации вы попытались расспросить о ней местных жителей, но вам удалось собрать лишь несколько противоречивых сведений. В последнее время в шахте пропадали люди, хотя её разработка якобы была приостановлена. Лишайники и мох вроде как пригодны для употребления в пищу, но... некоторые из них смертельно опасны? И никто не смог объяснить, почему шахта вообще закрылась.

Тропинка заканчивается зияющей пастью пещеры. Следуя по уходящей внутрь железнодорожной колее, вы обнаруживаете горы брошенных инструментов, поросших ярко-жёлтыми грибами. Грибы не выглядят съедобными, а ещё от них отвратительно несёт гнилью. В конце концов туннель достигает огромной пещеры, заполненной светящимися грибами и высокими кристаллическими образованиями. Земля под ногами вдруг слегка подрагивает, а из глубины шахты доносится крик. Собрав волю в кулак, вы устремляетесь вглубь пещеры. Как минимум доктору Маркес понадобятся образцы странной растительности на ржавом оборудовании.

Подготовка к сценарию

Перейдите к **подготовке**.

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Высечено в камне», «Ужасы в камне», «Преломления», «Пронизывающий холод» и «Упыри». Эти наборы отмечены следующими символами:



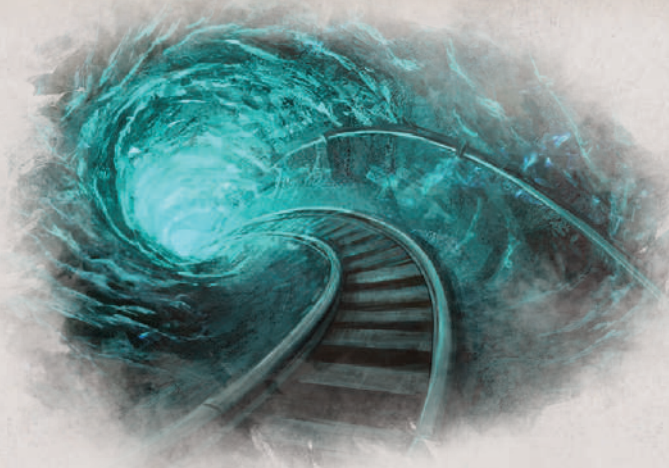
- В дополнение сверьтесь с журналом и соберите набор контактов, соответствующий текущему дню («Первый день», «Второй день» или «Последний день»). Эти наборы отмечены следующими символами:



- Сверьтесь с журналом и определите текущий день и время суток. Введите в игру карту, обозначающую день и время суток, соответствующей стороной вверх ((**День ☀**) или (**Ночь ☾**)).
- Соберите в одну стопку все 6 локаций **пещеры**, перемешайте их и случайным образом удалите из игры 2 из них. Оставшиеся выложите так, как показано в разделе «Расклад локаций для сцены 1» на странице 11 (см. «Соседние локации» на странице 3).
- Соберите все локаций из набора контактов «Высечено в камне». Введите в игру локацию «Диспетчерская». Отложите в сторону, вне игры, 15 оставшихся локаций-**рельс**.
- Положите 1 ресурс на каждую локацию как хлам. (Подсказка: хлам, собранный сыщиками во время сцены 1, пригодится им в сцене 2).
 - Все сыщики начинают игру в крайней левой локаций.
- Если сейчас (**День ☀**), соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- Если сейчас **День 1**, выложите «Ривер Хоуторн» в локацию в столбце 3.
- Если сейчас **День 1** или **День 2**, отложите «Симеона Этвуда» в сторону, вне игры.
- Если сейчас **День 3**, отложите «Лию Этвуд» в сторону, вне игры.
- Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- Если сейчас (**День ☀**), удалите из игры врага «Подземное чудовище».
- Введите в игру памятку сценария стороной сцены 1 вверх.
- Отложите в сторону, вне игры, оба экземпляра врага «Кристаллический паразит» и все оставшиеся карты из набора контактов «Высечено в камне».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.



Интерлюдия сценария: Обвал

Обвал 1: Когда грохот стихает, вы оборачиваетесь на обрушившийся туннель. Пути назад больше нет, и вы следуете по старым рельсам в темноту. Спустя некоторое время вы натываетесь на ярко освещённый сарай, рядом с которым на рельсах стоит старая тележка.

Сверьтесь с журналом.

- Если сейчас (**День ☀**), перейдите к **Обвалу 2**.
- В противном случае перейдите к **Обвалу 3**.

Обвал 2: Судя по всему, сарай некогда был диспетчерской, позже переоборудованной под своего рода клуб. Его стены и потолок покрыты нарисованными от руки картами и графиками; скорее всего, их автор довольно юн. Если кто-то был здесь недавно, возможно, прямо сейчас он тоже заперт в этой пещере, как и вы.

Перейдите к **Обвалу 4**.

Обвал 3: По пещере разносится резкая трель, за которой следует громкое щёлканье. Вниз по соединительному туннелю несётся адская пасть, окружённая извивающимися отростками. Ваше сердце замирает, когда чудовище издаёт очередное пронзительное стаккато и бросается к вам.

Перейдите к **Обвалу 4**.

Обвал 4: Вход в шахту завален, вам ничего не остаётся, кроме как попытаться пройти её насквозь. Вы изо всех сил толкаете тележку вперёд, запрыгиваете в неё и надеетесь, что ржавые рельсы выдержат.

- Соберите все 15 отложенных локаций-**рельс**.
 - Выложите локацию «Дорога к выходу» и 7 локаций «Туннель с рельсами», как изображено в разделе «Расклад локаций для сцены 2».
 - Перемешайте оставшиеся локаций-**рельсы** и выложите по одной в каждое место, обозначенное как «?» в разделе «Расклад локаций для сцены 2».
- Положите 1 ресурс на памятку сценария как стрелку.
- Выложите отложенный актив «Тележка» в «Диспетчерскую», самостоятельно выбрав направление (см. «Как двигать и менять местами локаций» и «Тележка» на странице 11).
 - Положите мини-карту каждого сыщика в «Тележку».
 - Если «Симеон Этвуд» или «Лиля Этвуд» отложены в сторону, выложите их в крайнюю верхнюю локацию в столбце 2.
 - Введите отложенный актив «Призматический осколок» в крайнюю нижнюю локацию в столбце 5.
- Если сейчас (**Ночь ☾**), выложите отложенного врага «Подземное чудовище» повёрнутым в «Диспетчерскую».
- Замешайте в колоду контактов оставшиеся карты отложенного набора контактов «Высечено в камне» и сброс колоды контактов.
- Продолжайте играть.

Железная дорога и соседние локации в сцене 2

На каждой локации-*рельсах* есть один или несколько символов рельс. Эти символы символизируют рельсы, по которым движется «Тележка».

- Если символы рельс на соседних локациях направлены друг к другу, рельсы этих карт **соединены**.
- Соседние локации с соединёнными рельсами считаются связанными и формируют единую железную дорогу. Соседние локации без соединённых рельс не считаются связанными.

Как сдвигать и менять местами локации

Сдвигая и меняя местами локации, сыщики смогут создать путь к «Дороге к выходу».

Чтобы сдвинуть локацию, выберите локацию, по соседству с которой находится пустое место. Сдвиньте ту локацию (и все карты в той локации) в то пустое место.

Чтобы поменять местами 2 локации, одновременно переложите их (и все карты в них) на места друг друга.

- Локации, в которых есть сюжетные активы, нельзя сдвигать или менять местами.**

Тележка

Мини-карта каждого сыщика кладётся на карту «Тележка».

- Каждый сыщик в «Тележке» также находится в локации «Тележки». Сыщики не могут перемещаться в отрыве от «Тележки». Когда «Тележка» перемещается, каждый сыщик перемещается с ней.
- У сюжетного актива «Тележка» в правом нижнем углу есть символ рельс, который указывает на её направление. Символ рельс «Тележки» всегда должен указывать в том же направлении, что и один из символов рельс её локации.
- «Тележка» может перемещаться только по железной дороге в связанную локацию.
- Когда «Тележка» входит в локацию, сыщики могут повернуть её на 90 градусов в любую сторону, чтобы её символ рельс указывал в том же направлении, что и символ рельс на той локации.
- «Тележка» может перемещаться только в направлении, указанном её символом рельс. Если рельсы локации, в которую перемещается «Тележка», не соединены с рельсами её прошлой локации, «Тележка» сходит с рельс.

Столбец

1 2 3 4 5



Расклад локаций для сцены 1 сценария «Высечено в камне»

Расклад локаций для сцены 2 сценария «Высечено в камне»

В этом примере «Тележка» направлена в сторону локации, находящейся справа от «Диспетчерской». Если рельсы «Диспетчерской» и локации справа от неё соединены, при перемещении по своему обязательному свойству «Тележка» перемещается в локацию справа. Если рельсы не соединены, «Тележка» сходит с рельс и каждый сыщик побеждён!

Это символ рельс. Символы рельс выстраивают железную дорогу!



Архив: Высечено в камне

Читайте следующие разделы, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Высечено в камне».

Архив 2: Лия Этвуд

Если ни один из сыщиков не контролирует «Лию Этвуд»:

Вы обнаруживаете Лию разглядывающей лужу молочно-белой светящейся жидкости. Когда вы подходите, она смахивает с глаз слёзы и, несмотря на ваши просьбы, отказывается уходить. «Я хочу побыть тут», — говорит она. Вы описываете обрушение туннеля на входе и объясняете опасность вашего положения. «Ничего из этого не имеет значения», — упрямо возражает она, но со временем соглашается. Провожая её к тележке, вы оглядываетесь и видите пухлую человекоподобную фигуру, выделяющуюся на фоне сияющей лужицы. Фигура быстро ныряет за камень.

Выберите сыщика. Тот сыщик берёт под контроль «Лию Этвуд». Любой сыщик может снова активировать этот архив.

В противном случае:

Лия нарушает тишину, схватившись за сломанный рычаг тележки: «Не влево! Вправо!». Тележка раскачивается на рельсах, но восстанавливает равновесие. Вы с деревенской поварихой смотрите друг на друга с облегчением.

Положите 1 ресурс на памятку сценария как стрелку.

Архив 3: Симеон Этвуд

Если ни один из сыщиков не контролирует «Симеона Этвуда»:

Когда тележка с грохотом преодолевает шаткий мост, вы замечаете маленькую фигуру, свисающую над пропастью. Вы инстинктивно наклоняетесь к борту и хватаете её за предплечье. Втаскивая ребёнка внутрь, вы узнаете Симеона Этвуда, главного проказника деревни. Он отряхивается, его щёки белее бумаги. «Я просто искал свой тайник. Всё шло по пл... — хрипит он и замолкает. — Спасибо, что спасли меня. Не знаю, что бы я без вас делал».

Выберите сыщика. Тот сыщик берёт под контроль «Симеона Этвуда». Любой сыщик может снова активировать этот архив.

В противном случае:

«Нет-нет, не надо так. — Симеон дёргает рычаг тележки. — Как вы вообще до сих пор живы? Удивительно, что вы в принципе меня нашли. — Он переключает стрелку у края туннеля и залихватски ухмыляется. — Вот как это делается».

Положите 2 ресурса на памятку сценария как стрелки.

Архив 5: Ривер Хоуторн

«Странно видеть вас здесь. — Ривер встаёт, когда вы подходите. В её руках плетёная корзина, до краёв наполненная фосфоресцирующими грибами и кроваво-красными лишайниками. — У меня весьма взыскательный вкус, скажу я вам. Сама Эжени Бразье говорила, что я самый требовательный клиент, которого она обслуживала. Они просто восхитительны, — она щедро вдыхает воздух над своей корзиной, затем указывает рукой на мрачный туннель. — На что ни пойдёшь ради любви». Вы предлагаете ей помощь; в конце концов, доктор Маркес захочет увидеть образцы этой странной растительности.

Возьмите под контроль «Ривер Хоуторн». Если в конце сценария под контролем сыщиков будет и «Ривер Хоуторн», и хотя бы 2 ♣ улики, запомните, что вы помогли Ривер.



Архив 6: Доктор Роза Маркес

Если сейчас сцена 1:

«Интересно, куда запропастился Симеон. Лия выглядела такой обеспокоенной прошлым вечером, — рассеянно говорит доктор Маркес, держа в руках образец бело-голубого кристалла. — Эти образования неестественны. Я не геолог, но их форма... неправильная. Некоторые из них абсолютно асимметричны».

Положите 1 ресурс на памятку сценария как хлам. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 2:

«Я становлюсь слишком стара для этого!» — восклицает доктор Маркес, держась за шляпу, пока тележка несётся вперёд. Гниющие конструкции, поддерживающие туннель, со свистом пролетают у вас над головами. Пока вы проноситесь сквозь темноту, профессор ударяет тростью по ближайшей стрелке. Вы слышите, как в глубине шахты что-то движется.

Поменяйте местами 2 соседние локации.

Одиночный режим

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

- ♣ Перемешайте вместе 3 карты, обозначающие день и время суток, и случайным образом выберите одну. Эта карта обозначает текущий день.
- ♣ Бросьте монетку, чтобы определить время суток ((День ☀) или (Ночь ☾)).
- ♣ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ♣ Если сейчас День 2 или Ночь 2, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♣ и 1 жетон ♣.
- ♣ Если сейчас День 3, добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♣ и 2 жетона ♣.
- ♣ Положите 2 ресурса на памятку сценария как стрелки.
- ♣ Удалите из игры замысел 1, сцену 1 и локацию «Дорога к выходу». Сделайте замысел 2 и сцену 2 текущими, разыграв подготовку интерлюдии сценария: Обвал.
- ♣ Считайте, что до конца сценария на замысле 2 указано: «Обязательно — Когда заканчивается раунд: Переверните каждую пустую открытую локацию-рельсы закрытой стороной вверх, сбросив с неё все жетоны».
- ♣ В одиночном режиме победить в этом сценарии невозможно. Ваша цель — продержаться как можно дольше. Когда каждый сыщик будет побеждён, количество жетонов безысходности на замысле покажет, насколько хорошо вы справились (чем их больше, тем лучше).

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Последнее, что вы помните, прежде чем отключиться, — как тележка влетает в каньон света. С раскалывающейся головой вы приходите в себя в окружении светящихся голубых грибов и экстравагантных кристаллических образований. Выше по скале виднеется тропа, но даже до начала железнодорожной колеи идти придётся несколько часов. Измученные, вы вздыхаете и переходите вброд подземную реку.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сейчас **Ночь 1** или **Ночь 2**, вычеркните имя Симеона Этвуда в журнале кампании и перейдите к **исходу 6**.

☉ Если сейчас **День 1** или **День 2**, перейдите к **исходу 3**.

☉ Если сейчас **День 3**, перейдите к **Исходу 4**.

Исход 1: Симеон в ошеломлении выходит из тележки. «Ну и поздочка! — восклицает он, озабоченно озираясь. — Что бы теперь ни случилось, вы навсегда становитесь частью Зала славы Тайного шахтёрского общества озорников! Вы составите неплохую компанию Джорджу Вашингтону Карверу и моей маме». Он едва не спотыкается в месте, где рельсы загибаются вверх, к яркому небу. Вы подхватываете его и ведёте наружу, к чистому свежему воздуху.

☉ Обновите журнал кампании.

- ◆ В заметках Симеона Этвуда запишите, что Симеон выжил.
- ◆ Повысьте уровень доверия Симеона Этвуда на 2. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

☉ Перейдите к **исходу 6**.

Исход 2: Когда вы выходите из тележки, Лия хватается за борт. Она кусает губы и пытается сдержать слёзы, застилающие глаза. Вы ведёте её обратно к туннелю, и от каменных стен отражается тихий звук её рыданий. Выйдя на чистый свежий воздух, вы набираетесь смелости и спрашиваете Лию, что она видела.

«Его больше нет. Симеона больше нет», — отвечает она.

☉ Обновите журнал кампании.

- ◆ В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия увидела нечто в шахте.
- ◆ Повысьте уровень доверия Лии Этвуд. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

☉ Перейдите к **исходу 6**.

Исход 3: Вы можете поклясться, что слышите голос Симеона Этвуда, зовущий вас в пустые туннели, когда покидаете тележку. Не в силах отогнать это ощущение, вы возвращаетесь в надежде найти юношу. Со временем вы достигаете светящейся бездны, заполненной кристаллами, и видите тёмную человекоподобную фигуру, склонившуюся над трупом маленького животного. В ответ на ваш зов она скрывается в темноте. Вы продолжаете выкрикивать имя Симеона, пока не у вас не садится голос, и возвращаетесь к выходу с тяжёлым комом в горле.

☉ Обновите журнал кампании.

- ◆ В заметках Симеона Этвуда запишите, что Симеон пропал.
- ◆ Вычеркните имя Симеона Этвуда.

☉ Перейдите к **исходу 6**.

Исход 4: Вы можете поклясться, что слышите голос Лии Этвуд, зовущий вас в пустые туннели, когда покидаете тележку. Не в силах отогнать это ощущение, вы возвращаетесь в надежде найти деревенскую поварицу. Со временем вы достигаете светящейся бездны, заполненной кристаллами, и видите на её дне тёмную человекоподобную фигуру, склонившуюся над телом Лии. В ответ на ваш зов она скрывается в темноте. Вы бросаете последний взгляд на безжизненное тело Лии и возвращаетесь к выходу с тяжёлым комом в горле.

☉ Обновите журнал кампании.

- ◆ В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия и Симеон снова вместе.

- ◆ Вычеркните имя Лии Этвуд.

☉ Перейдите к **исходу 6**.

Исход 5: Выходя из тележки, вы слышите знакомое стрекочущее стаккато, за которым следует волна знолостного запаха. Усиливающиеся вой и крики подгоняют вас к выходу из пещеры. Вынырнув наружу, на свежий ночной воздух, вы оборачиваетесь и задумываетесь, какие ещё ужасы высечены в камне под островом.

☉ Запишите в журнале кампании, что сыщики пережили ужасы в камне.

☉ Перейдите к **исходу 6**.

Исход 6: «Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные. Нам повезло вернуться живыми из шахты Норт-Пойнт. Экстремальная нестабильность и сейсмические толчки. Среди находок — асимметричные кристаллические образования, грызуны необычных размеров и необычайно агрессивная популяция насекомых».

☉ Если сюжетный актив «Призматический осколок» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, выберите сыщика. Тот сыщик добавляет его в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Обновите журнал кампании.

- ◆ Если вы помогли Ривер, повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.
- ◆ Если «Ривер Хоуторн» находится под контролем сыщика, но сыщики не помогли Ривер: Снизьте уровень доверия Ривер Хоуторн.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

☉ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Шахта Норт-Пойнт».

☉ Сверьтесь с журналом.

- ◆ Если сейчас **День 1**, перейдите к **Прелюдии: Первый вечер** (страница 31).
- ◆ Если сейчас **Ночь 1**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет второго дня** (страница 39).
- ◆ Если сейчас **День 2**, перейдите к **Прелюдии: Второй вечер** (страница 43).
- ◆ Если сейчас **Ночь 2**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет последнего дня** (страница 51).
- ◆ Если сейчас **День 3**, перейдите к **Прелюдии: Последний вечер** (страница 55).

Сценарий: Дом Хемлоков

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сейчас **Ночь 1** или **Ночь 2**, перейдите к **вступлению 4**. В противном случае:

- ◆ Если сейчас **День 1**, перейдите к **вступлению 1**.
- ◆ Если сейчас **День 2**, перейдите к **вступлению 2**.
- ◆ Если сейчас **День 3**, перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 1: «Ох, помилуйте. Нет здесь призраков, — беспечно улыбаётся Тео, останавливая свой грузовичок у возвышающегося старого особняка в гонтовом стиле. — Старый Гидеон много болтает об этом месте. Но старый Гидеон ещё верит в подводные королевства, кишащие рыболодами, — смеётся он. — Хотя, уверен, что-то здесь не так, да. Ходят слухи, что дом заполнила какая-то живность. Крысы, скорее всего. Возможно, даже какие-нибудь дикие звери, сбежавшие из леса. Это ведь старый дом, понимаете? Куча пустот в стенах, в которые можно забиться и спрятаться. Брат Уильям просил мисс Пак найти, вычистить и заделать их все, но у неё никак не дойдут руки. Весь необходимый инвентарь валяется у меня в кузове, если у вас есть желание помочь».

Вы выгружаете из грузовичка несколько досок, ящик с инструментами и ведро какой-то смеси, воняющей химикатами. Тео уезжает, а вы оглядываете осыпающийся особняк. Есть что-то неправильное и тревожное в расположении его окон и наклоне двускатной крыши. Былое величие дома не вписывается в окружающий ландшафт — или из-за трещины в фундаменте, или, если слухи правдивы, из-за того, что живёт в его стенах.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Разбрасывая задними колёсами грязь, грузовичок Тео карабкается к мысу, где на осыпающемся холме возвышается старый особняк в гонтовом стиле. «Вот и он, — говорит Тео, указывая на силуэт дома, едва различимый сквозь потоки дождя, бьющего в ветровое стекло. — Старый Гидеон много болтает об этом месте. Но старый Гидеон ещё верит в подводные королевства, кишащие рыболодами, — смеётся он. — Хотя, уверен, что-то здесь не так, да. Ходят слухи, что дом заполнила какая-то живность. Крысы, скорее всего. Возможно, даже какие-нибудь дикие звери, сбежавшие из леса. Это ведь старый дом, понимаете? Куча пустот в стенах, в которые можно забиться и спрятаться. В дождь там будет ещё хуже, определён».

Не понаслышке зная, какие ужасы обитают на острове, вы сомневаетесь, что популяция дома ограничивается крысами и енотами. Вы спрашиваете Тео о планах мистера Хемлока на дом и слышите короткий смешок в ответ. «Он просил мисс Пак сделать ремонт и вычистить то, что завелось в стенах. Они оба как раз должны быть здесь, если хотите помочь или пообщаться с ними. Поражаюсь его вере, что дом ещё можно спасти, но... кто я такой, чтобы судить?»

Тео высаживает вас прямо у порога, чтобы вам не пришлось пробираться через дождь и грязь. Поёживаясь, вы разглядываете покосившуюся конструкцию дома. Есть что-то неправильное и тревожное в расположении его окон и наклоне двускатной крыши. Былое величие, которым некогда обладало строение, теперь безвозвратно утеряно, и осталась лишь оболочка. Вы уверены, что причина тому всё ещё таится в его стенах.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: «Помните, о чём брат Уильям болтал вчера вечером, на танцах? Да, может быть, тут всё же есть призраки. Не знаю», — вздыхает Тео, останавливая свой грузовичок у возвышающегося перед вами старого особняка в гонтовом стиле. Над его двускатной крышей нависают тёмные тучи, вся конструкция здания перекошена и имеет неправильную форму. Чердачный каркас сгорел почти полностью, на внешних стенах видны следы пожара. «Старый Гидеон много болтает об этом месте, — продолжает Тео. — Но старый Гидеон ещё верит в подводные королевства, кишащие рыболодами. И всё же... — Тео втягивает воздух, покачивая головой. — Что-то здесь не так. Я думал, что причиной могут быть паразиты, крысы какие-нибудь. Ну, вы понимаете. Возможно, даже дикие звери, сбежавшие из леса. Но вчера брат Уильям был прямо-таки в ужасе, когда вернулся. Кто знает?»

Вы спрашиваете Тео, чем мистер Хемлок занимался здесь вчера. Быть может, вы могли бы помочь и выяснить, что не так с этим местом.

«Насколько я знаю, он просил мисс Пак сделать ремонт и вычистить то, что завелось в стенах. Это было пару дней назад. Мисс Пак всё ещё здесь, но после вчерашнего я не думаю, что брат Уильям решится приблизиться к этому дому, пока его не приведут в порядок».

Вы указываете на повреждения от огня, и Тео присвистывает в ответ: «Да, это что-то новенькое. Я слышал довольно близкий гром во время вчерашней грозы. Не удивлюсь, если в дом ударила молния. К счастью, дождь, видимо, погасил огонь». Вы задумываетесь, была ли это случайность или же в происходящем вмешалась некая сила. Слово в ответ на ваши размышления какая-то тень прячется из виду, скользнув по одному через обрушение полу чердака. Вы спрашиваете Тео, заметил ли он, но тот лишь пожимает плечами: «Заметил что? Вы же не собираетесь туда подниматься, правда? Будьте осторожны. Это место обветшало задолго до вчерашней бури. — Он глушит двигатель, выходит из грузовичка и присоединяется к вам на пороге особняка. — Я пойду с вами, ладно? Наверх не полез, но хотя бы буду рядом, на случай чего».

Вы киваете. Не понаслышке зная, какие ужасы обитают на острове, вы сомневаетесь, что популяция дома ограничивается крысами и енотами. Будет полезно иметь под рукой Тео и его грузовик для оперативного отступления. Глубоко вздохнув, вы бросаете ещё один взгляд на покосившуюся конструкцию здания. Есть что-то неправильное и тревожное в расположении его окон и наклоне двускатной крыши. Былое величие, которым некогда обладало строение, теперь безвозвратно утеряно, и осталась лишь оболочка. Вы уверены, что причина тому всё ещё таится в его стенах.

Войдя внутрь, вы сразу же направляетесь к лестнице на чердак, оставив Тео внизу. Повреждённая огнём и открытая всем ветрам ветхая спальня абсолютно пуста. Здесь нет никаких следов создания, которое вы видели снизу. С каждым вашим шагом старое здание громко скрипит. Вы не можете не отметить, что этот звук похож на урчание пустого желудка...

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: Грузовичок Тео тормозит перед возвышающимся особняком в гонтовом стиле. По словам местных, старый дом Хемлоков наводила какая-то зараза — какая именно, никто не знает. Прежде чем дать вам грузовик, Тео упомянул крыс в стенах, а также риск встретить диких лесных животных из-за бури, намечающейся на горизонте. Но вам кажется, что здесь есть что-то ещё. В конце концов, вы успели своими глазами увидеть ужасы, обитающие на острове. Сомнительно, что популяция дома ограничивается крысами и енотами.

Приближаясь к осыпающемуся особняку, вы находите кучку припасов, сложенных у входа: несколько досок, ящик с инструментами и ведро какой-то смеси, воняющей химикатами. По словам Тео, мистер Хемлок попросил Джудит привезти дом в порядок и вычистить незваных гостей из стен. Не похоже, чтобы она сильно продвинулась с этим. Вы оглядываете покосившуюся конструкцию здания, выделяющуюся на фоне тёмных грозовых туч. Есть что-то неправильное и тревожное в расположении его окон и наклоне двускатной крыши. Былое величие, которым некогда обладало строение, теперь безвозвратно утеряно, и осталась лишь оболочка. Вы уверены, что причина тому всё ещё таится в его стенах.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Дом Хемлоков», «Агенты Цвета», «Хворь», «Пожар!», «Преображение», «Запертые двери» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- В дополнение сверьтесь с журналом и соберите набор контактов, соответствующий текущему дню («Первый день», «Второй день» или «Последний день»). Эти наборы отмечены следующими символами:



- Сверьтесь с журналом и определите текущий день и время суток. Введите в игру карту, обозначающую день и время суток, соответствующей стороной вверх ((**День ☀**) или (**Ночь ☾**)).
- Отложите сцену 2а «Дать отпор дому» в сторону, вне игры.
 - Если сейчас **День 1, Ночь 1** или **День 3**, удалите замысел 2а «Дом шевельнулся (вариант II)» из игры.
 - В противном случае удалите замысел 2а «Дом шевельнулся (вариант I)» из игры.
- Соберите все 13 локаций. Отложите локацию «Бесформенный подвал» и один случайный экземпляр «Спальни» в сторону, вне игры. Введите оставшиеся локации в игру *дремлющей* стороной вверх в соответствии с нижеизложенными правилами и раскладом локаций.
- Выложите «Гостиную», «Фойе» и «Обеденный зал» в ряд, как указано. Это 1 этаж.
 - Перемешайте все оставшиеся локации и выложите 6 из них в два ряда над 1 этажом.
 - Выложите отложенную локацию «Спальня» в средний столбец на 4 этаже.
 - Удалите из игры все оставшиеся локации.
 - Если сейчас **День 1, Ночь 1, День 2** или **Ночь 2**, сыщики начинают игру в «Фойе».
 - Если сейчас **День 3**, сыщики начинают игру в «Спальне» на 4 этаже.
- Если сейчас (**День ☀**), соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- Если сейчас **День 1**, введите «Гидеона Мизру» в игру в «Гостиную». Введите в игру сюжетный актив «Малышка Сильвия» в «Спальню», которая находится ниже остальных.
 - Если сейчас **День 1** или **День 2**, введите «Уильяма Хемлока» в игру в «Спальню» на 4 этаже.
 - Если сейчас **День 2** или **День 3**, введите «Джудит Пак» в игру в «Гостиную».
 - Если сейчас **День 3**, введите «Тео Питерса» в игру в «Фойе».
 - Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- Отложите в сторону, вне игры, двустороннюю карту сюжета «Хищный дом». На обратной стороне этой карты находится другая памятка сценария, которая войдет в игру позже.
- Отложите в сторону, вне игры, все пять экземпляров напасти «Пожар!» и все экземпляры нападений «Изнутри стен» и «Втянутый внутрь».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Примерный расклад локаций

Этаж

Столбец

Левый

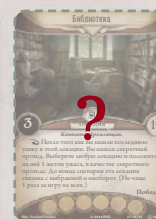
Средний

Правый

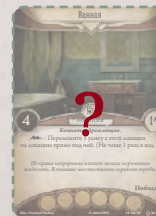
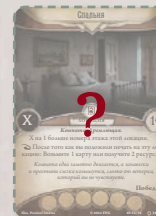
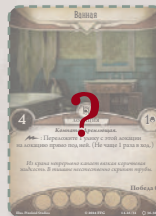
4 этаж



3 этаж



2 этаж



1 этаж



Подвал

(При розыгрыше эффектов карт подвал считается находящимся на 0 этаже.)

Обратите внимание: Во время этого сценария каждая локация связана с каждой соседней локацией в дополнение к символам связи (см. «Соседние локации» на странице 3).

Враги-локации

В этом сценарии появляется новый тип карт: враги-локации. Враг-локация одновременно является и врагом, и локацией, и тот враг считается находящимся в той локации. Сыщики могут атаковать врагов-локации, уходить от них и исследовать их.

- ❶ Враги-локации не могут быть перемещены эффектами карт.
- ❷ Получив указание перевернуть локацию стороной врага-локации вверх или наоборот, оставьте в ней все карты сыщиков, карты врагов, прикреплённые карты и жетоны.
- ❸ Локации с печатью считаются запечатанными и не могут быть перевернуты стороной врага-локации вверх по результатам проверки хищности.
 - ❖ Локации без печати считаются незапечатанными.
- ❹ Когда враг-локация побеждён, добавьте его на победный счёт, оставив его место пустым. Затем одновременно сдвиньте все локация, находившиеся над ним, на один этаж вниз, чтобы заполнить это пустое место. Положите каждого сыщика, сюжетный актив и врага, которые были в побеждённом враге-локации, в новую (только что сдвинутую) локацию.
 - ❖ Если в столбце над побеждённым врагом-локацией не осталось локаций, выберите соседнюю с пустым местом локацию и переложите в неё всех сыщиков, сюжетные активы и врагов.
 - ❖ Если весь центральный столбец вышел из игры, сдвиньте весь левый столец вправо, чтобы два оставшихся столбца стали соседними. (Они всё ещё остаются левым и правым столбцом; среднего столбца больше нет.)



Одиночный режим

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

- ❶ Перемешайте вместе 3 карты, обозначающие день и время суток, и случайным образом выберите одну. Эта карта обозначает текущий день.
- ❷ Бросьте монетку, чтобы определить время суток ((**День** ☀) или (**Ночь** ☾)).
- ❸ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
 - ❖ Если сейчас **День 2** или **Ночь 2**, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ и 1 жетон ☠.
 - ❖ Если сейчас **День 3** или **Ночь 3**, добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☠ и 2 жетона ☠.

Архив: Дом Хемлоков

Читайте разделы на страницах 17–18, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Дом Хемлоков».

Архив 4: Уильям Хемлок

Если сейчас День 1 и сюжетный актив «Малышка Сильвия» находится под контролем сыщика:

«Подождите! Та кукла... Вот она где! — Уильям поднимает игрушку, в его глазах стоят слёзы. Он вглядывается в мёртвые глаза куклы, и на его губах расцветает нежная ностальгическая улыбка. — Моя мать очень любила её. Люди говорили, что эта кукла была на неё похожа». Вы спрашиваете Уильяма, что он будет делать с игрушкой, раз уж нашёл её. «Что ж, это просто кукла, но... это ещё и символ, — объясняет тот. — Символ моего наследия. Моих корней. Если только матушка вспомнит... Возможно, нам удастся отстроить это место. Дать новую жизнь моему наследию. — Он энергично пожимает вам руку. — Благодарю, что помогли найти её. Я правда очень ценю это».

Возьмите под контроль «Уильяма Хемлока». Запомните, что вы нашли малышку Сильвию. Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае, если сейчас День 1:

Вы спрашиваете Уильяма, есть ли что-то конкретное, что он хотел бы найти в своём старом доме. «Этот дом полон старых семейных безделушек и ценностей, — отвечает он. — Но да, я особенно хочу найти одну старую куклу». Вы ожидали чего угодно, например фамильных драгоценностей, но только не куклу. Уильям быстро догадывается о ваших мыслях: «Мне всегда нравилось играть с куклами. Но моя мама любила их даже больше меня. — Он тяжело вздыхает. — Помнится, у неё была одна особенная кукла, которую она всегда держала при себе. Думаю вот... Если я покажу ей эту куклу, вдруг она вспомнит? Вдруг она снова станет той, кем была когда-то?»

Каждый сыщик получает 1 улику из резерва.

Считайте, что до конца сценария на «Малышке Сильвии» указано:

«➡»: Возьмите под контроль «Малышку Сильвию». Сыщик, под чьим контролем «Малышка Сильвия», может снова активировать этот архив.

Если сейчас День 2 и «Уильям Хемлок» и «Джудит Пак» находятся в одной локации:

«Ну наконец-то, — говорит Уильям, когда вы вместе входите в комнату и видите Джудит. Та стоит скрестив руки на груди. — Куда ты запропастилась? Я нанял тебя не для того, чтобы ты просто бродила по дому моего детства. Не хочешь помочь?» В воздухе повисает напряжение. Эти двое вот-вот сцепятся...

Перейдите к Архиву Σ: Спор (страница 18).

В противном случае, если сейчас День 2:

Уильям рассказывает взад-вперёд, вздрагивая от каждого скрипа старого дома. Вы спрашиваете его, всё ли в порядке, чем вызываете глубокий вздох меланхолического наследника. «О да, дела просто огонь, — горько отвечает он. — Джудит сбежала и бросила меня тут в одиночестве, я нигде не могу найти куклу моей мамы, а дом моего детства разваливается прямо у меня на глазах. Помогите, пожалуйста, разыскать Джудит. Эта бой-баба должна была охранять меня и помогать мне расчищать эти завалы». Он следует за вами по пятам, а его взгляд прыгает от тени к тени при каждом звуке, который издаёт дом.

Возьмите под контроль «Уильяма Хемлока». Вы можете снова активировать этот архив, если «Уильям Хемлок» и «Джудит Пак» находятся в одной локации.

Архив 6: Гидеон Мизра

Если вы помогаете Гидеону:

Вы достаёте из книги старую пожелтевшую карту и протягиваете её Гидеону. «Да! — восклицает тот, выхватывая её из вашей руки и внимательно разглядывая. — Именно её-то я и искал. Премножко благодарен!»

Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

Гидеон едва отрывает глаза от замисленной книги, когда вы подходите. «Вам доводилось слышать историю „Делайла“?» — спрашивает он. Вы отвечаете отрицательно, но, похоже, вы вот-вот её услышите. Гидеон смеётся: «„Делайла“ была рыболовным судном, составившим карту этого острова много лет тому назад». Он хватается за другую книгу и одновременно с историей «Делайлы» рассказывает ещё три других косвенно связанных истории. В конце концов вы понимаете, что старик ищет в гостинице какую-то карту.

Вы можете отменить следующую проверку хищности. Запомните, что вы помогаете Гидеону. Любой сыщик может снова активировать этот архив.

Архив 7: Джудит Пак

Если сейчас День 2 и «Уильям Хемлок» и «Джудит Пак» находятся в одной локации:

«Вот ты где, — Джудит направляется к погружённому в раздумья Уильяму. Он выныривает из своих мыслей, когда женщина приближается к нему и тычет пальцем ему в грудь. — Ты сказал, что из дома нужно вытравить крыс, а не это», — Джудит делает рукой неопределённый жест. В воздухе повисает напряжение. Эти двое вот-вот сцепятся...

Перейдите к Архиву Σ: Спор (страница 18).

В противном случае, если сейчас День 2:

Джудит закатывает глаза, когда вы спрашиваете, что она здесь делает. «Уильям вчера был здесь, но отчего-то перепугался. Посему он попросил сегодня его понянуть. Потом он умчался наверх, чтобы „подумать о своём наследии“ и „поразмислить о своих предках“, что-то в таком роде. — Она трясёт головой. — Слушайте, только между нами: этому дому конец. Давайте найдём Уильяма, и я попытаюсь уговорить его оставить это место спокойно догнить. Вы со мной?»

Возьмите под контроль «Джудит Пак». Вы можете снова активировать этот архив, если «Уильям Хемлок» и «Джудит Пак» находятся в одной локации.

Если сейчас День 3:

«Крысы... Он сказал „Крысы“! — фыркает Джудит. — Какие крысы, драть их... — ворчит она, затем поворачивается к вам с суровым выражением на лице. — Это место настоящая выгребная яма. Я клянусь, в стенах что-то есть, и это что-то следует за мной. — Её страх, похоже, перерос в гнев. — Неудивительно, что он не захотел отправляться сюда со мной. Никакого „наследия“ здесь не осталось. Только кучка уродливой мебели и какая-то тварь, что тут угнездилась». Вы спрашиваете, что, по её мнению, стоит сделать. «Оставлять её в покое будет слишком опасно», — отвечает она. Джудит может быть права: Уильям, конечно, расстроится, но этот дом сам по себе представляет угрозу как владельцу, так и всему остальному острову.

Возьмите под контроль «Джудит Пак». Запомните, что Джудит затеяла «ремонт».

Архив 8: Тео Питерс

«Нет-нет-нет-нет-нет! — Вы слышите крик Тео задолго до того, как видите самого парня бегущим по коридору. Он врзается в вас, едва не сбив с ног. — Ой. Я думал, что вы... — он оглядывается через плечо. В коридоре стоит мёртвая тишина. — Похоже, вам не помешает защита. Что ж, не переживайте. Я смогу... Хм... Защитить вас», — он напускает фальшивого бахвальства, помогая вам подняться.

Возьмите под контроль «Тео Питерса».

Архив Σ: Спор

Спор 1: «Слушай, Уильям. Это место настоящая помойка. Здесь повсюду мусор валяется. Дом грязный, неухоженный, и что бы ни жило там в стенах, это однозначно не крысы», — объясняет Джудит.

Уильям мрачно сверлит её взглядом: «Эта „помойка“ — дом моего детства. Непреходящее наследие моей семьи».

«Если бы это было наследием моей семьи, я бы фамилию сменила. Кто-то должен его снести», — возражает Джудит.

«Я не позволю снести его! — кричит Уильям. — Это просто бесчеловечно!» Они продолжают спорить, всё больше переходя к ругани. Вы понимаете, что этот спор сам собой не закончится, поэтому подходите и, повывис голос, высказываетесь...

Сыщик, разыгрывающий этот архив, должен выбрать одно:

☞ «Джудит права. Здесь уже ничего не спасти».
Перейдите к **Спору 2**.

☞ «Это дом Уильяма. Последнее слово за ним».
Перейдите к **Спору 3**.

Спор 2: Взгляд Уильяма прыгает к вам, в его глазах сквозит мольба. Возможно, он наконец осознал реальное положение вещей. Возможно, ему на него плевать. «Ну что ж, — практически шепчет он. — Поступайте, как хотите. Наследие Хемлоков в руинах, но никому, похоже, нет дела. Да и с чего бы?» Он уходит, низко опустив голову.

Удалите из игры «Уильяма Хемлока». Каждый сыщик может взять 1 карту. Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Спор 3: Джудит сверлит вас взглядом: «Серьёзно? И вы туда же? — Она потирает глаза и ругается себе под нос. — Ладно. Хоть Пир тут проводите, мне плевать. Но потом не просите меня помочь, когда тут всё обвалится. Или случится что похуже». Она собирает свои вещи и идёт к двери.

Удалите из игры «Джудит Пак». Каждый сыщик может взять 1 карту. Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

«Этот дом мне противен. — Доктор Маркес рассматривает книжный шкаф. — Я только что была в библиотеке, и та буквально ожила. Нечто здесь словно... приводит в движение мёртвое дерево. Я бы сказала, что это невозможно, но мне больше ничего не кажется невозможным», — отстранённо смеётся она.

Возьмите 3 карты. Выберите врага-локацию и нанесите ему 1 ран.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): По всему дому разносится жуткий грохот, и стены смыкаются, грозя обрушиться и поглотить вас, словно добычу. Вы в ужасе выскакиваете через входную дверь и убегаете.

☞ Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Наконец-то ужасы дома Хемлоков остались позади. Остаётся только надеяться, что «зараза» покинула его навсегда.

☞ Перейдите к **исходу 2**.

Исход 2: «Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные. Исследование дома Хемлоков завершено. Организм не поддаётся пониманию. Весь дом заселила колония октоподиальных и гастроподиальных видов. Суущество (суущества) по-видимому эволюционировали и слились с домом. Требуется дальнейшее наблюдение».

☞ Удалите 1 жетон из мешка хищности. До конца кампании верните все жетоны из мешка хищности в мешок хаоса.

☞ Если сыщики нашли малышку Сильвию, любой сыщик может добавить сюжетный актив «Малышка Сильвия» в свою колоду. Она не идёт в счёт размера колоды.

☞ Сверьтесь с победным счётом и количеством печатей в игре на момент окончания сценария:

☞ Если в игре хотя бы 8 печатей, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно. Если в игре хотя бы 10 печатей, каждый сыщик получает ещё 1 опыт дополнительно.

☞ Если на победном счёту хотя бы 8 врагов-локаций, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно. Если на победном счёту хотя бы 10 врагов-локаций, каждый сыщик получает ещё 1 опыт дополнительно.

☞ Если на победном счёту хотя бы 8 врагов-локаций, «Джудит Пак» находится под контролем сыщика и Джудит затеяла «ремонт», повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

☞ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Бухта Хемлок».

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если сейчас **День 1**, перейдите к **Прелюдии: Первый вечер** (страница 31).

☞ Если сейчас **Ночь 1**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет второго дня** (страница 39).

☞ Если сейчас **День 2**, перейдите к **Прелюдии: Второй вечер** (страница 43).

☞ Если сейчас **Ночь 2**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет последнего дня** (страница 51).

☞ Если сейчас **День 3**, перейдите к **Прелюдии: Последний вечер** (страница 55).

Сценарий: Тихая пустошь

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сейчас **Ночь 1** или **Ночь 2**, перейдите к **вступлению 4**.
В противном случае:

- ◆ Если сейчас **День 1**, перейдите к **вступлению 1**.
- ◆ Если сейчас **День 2**, перейдите к **вступлению 2**.
- ◆ Если сейчас **День 3**, перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 1: В сопровождении Лии Этвуд вы выходите из грузовичка Тео и смотрите на высокую точку острова Хемлок. Узкая извилистая дорога уступает место мягкому, словно песок, пеплу, укрывающему пустошь. Чёрные скалы на вершине холма похожи на сколотые зубы. Пока вы поднимаетесь на холм в компании деревенской поварихи, вокруг царит грозная тишина. «Народ не просто так больше здесь не живёт. Будьте осторожнее. Я не знаю, что обитает в этих пещерах, и не горю желанием узнавать», — говорит она. Словно в ответ на эти слова сильный ветер поднимает в воздух тучи белого пепла.

Перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 2: В сопровождении доктора Маркес вы выходите из грузовичка Тео под проливной дождь. Узкая извилистая дорога уступает место мягкому, словно песок, пеплу, укрывающему пустошь. Чёрные скалы на вершине холма похожи на сколотые зубы. Пока вы поднимаетесь на холм в компании профессора, надевшей яркий жёлто-голубой пончо, вокруг царит грозная тишина. «Если верить местным, идти нужно сюда», — она указывает вверх по склону на поблёскивающий сад. Поднявшись по крутому косоугру, профессор ахает.

В лучах света сверкают ряды хрустальных деревьев. В южных облаках мерцает молния и расходится красивыми призматическими лучами по свисающим с веток яблокам и узловатым прозрачным стволам. При всей красоте этого зрелища вы не можете отогнать чувство тревоги: деревья чудесны, но они давно мертвы, застыв во времени. Доктор Маркес

берёт молоток и начинает отбивать зубилом молодой саженец. «Давайте разделимся. Осмотрите руины. Лия предупредила, чтобы мы держались подальше от муравьёв, что бы это ни значило. Не пинайте муравейники, что ли», — говорит она, концентрируясь на своей работе.

Перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 3: Вы выходите из грузовичка Тео и смотрите на высокую точку острова Хемлок. Узкая извилистая дорога уступает место мягкому, словно песок, пеплу, укрывающему пустошь. Чёрные скалы на вершине холма похожи на сколотые зубы. Пока вы поднимаетесь на холм, вокруг царит грозная тишина. Вскоре вы видите фигуру в мантии, которая стоит на выступе скалы и оглядывает сверху весь остров. Подойдя ближе, вы узнаете матушку Рейчел. Она приветственно кивает вам, а затем раскидывает руки в ликующей позе. Небо над вашими головами озаряется полосами странных цветов.

Перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 4: Вы выходите из грузовичка Тео и смотрите на высокую точку острова Хемлок. Узкая извилистая дорога уступает место укрывающему пустошь мягкому, словно песок, пеплу, поблёскивающему ярким серебром в лунном свете. Чёрные скалы на вершине холма похожи на сколотые зубы. Вы ощущаете странное спокойствие, пока идёте наверх и разглядываете яркие разноцветные полосы, сияющие в небе в свете звёзд.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Вы доходите до старой усадьбы Пёрлов и замираете на краю разверстой зияющей бездны перед полуразрушенным домом. Разбитая с северной стороны крыша указывает на сильный удар: судя по разбросанным доскам, что-то вылетело изнутри с силой пушечного ядра. Осматривая руины, вы задаётесь вопросом, что за страшная судьба постигла семью Пёрлов. Вдруг на краю вашего зрения мелькает неумовимая чёрная тень. Когда вы оборачиваетесь, её уже нет.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тихая пустошь», «Агенты Цвета», «Хворь», «Ужасы в камне», «Преломления», «Преображение» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



- В дополнение сверьтесь с журналом и соберите набор контактов, соответствующий текущему дню («Первый день», «Второй день» или «Последний день»). Эти наборы отмечены следующими символами:



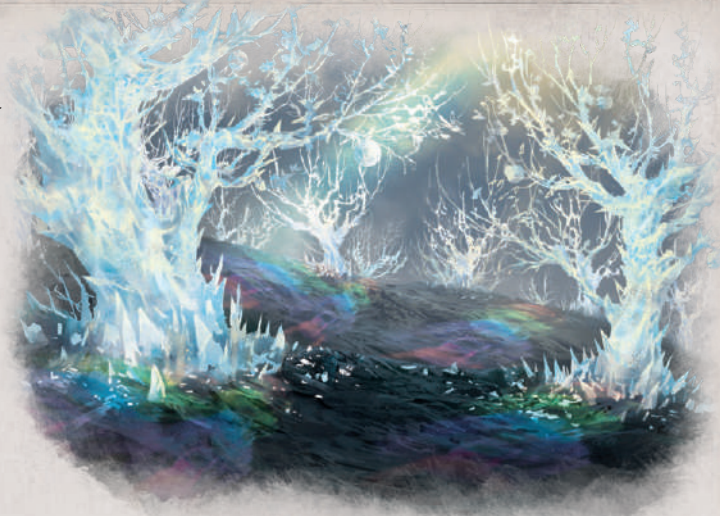
- Сверьтесь с журналом и определите текущий день и время суток. Введите в игру карту, обозначающую день и время суток, соответствующей стороной вверх ((**День ☀**) или (**Ночь ☾**)).
 - Если сейчас **День 1** или **Ночь 1**, удалите замысел 2а «Запускание (вариант II)» из игры.
 - В противном случае удалите замысел 2а «Запускание (вариант I)» из игры.
- Введите в игру следующие локации: «Хрустальная роща», «Руины поместья Пёрлов» и «Пепельный склон». Используйте схему расклада локаций с этой страницы (см. «Соседние локации» на странице 3).
- Все сыщики начинают игру в «Руинах поместья Пёрлов».
- Отложите в сторону, вне игры, следующие карты: врага «Матка роя», оба экземпляра врага «Кристаллический паразит» и односторонние локации «Соляная пещера», «Туннель личинок» и «Кристаллические гнёзда».
- Замешайте лицом вниз 3 экземпляра сюжетного актива «Кристаллические останки» (чтобы вы не знали, где какой) и отложите их в сторону, вне игры.
- Выберите 3 случайные локации из набора контактов «Ужасы в камне» и отложите их в сторону, не глядя на их открытые стороны. Удалите оставшиеся локации из набора контактов «Ужасы в камне» из игры.
- Если сейчас (**День ☀**), соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- Если сейчас **День 1**, выложите «Лию Этвуд» в «Руины поместья Пёрлов».
- Если сейчас **День 2**, выложите «Доктора Розу Маркес» в «Хрустальную рощу».
- Если сейчас **День 3**, выложите «Матушку Рейчел» на «Пепельный склон».
- Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Выкладывание новых локаций

Выкладывая новые локации, кладите их в соседние с вашей локацией места (сверху, снизу, справа или слева). Обратите внимание: стартовые локации всё ещё связаны друг с другом через символы связи (см. «Соседние локации» на странице 3).



Одиночный режим

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

- Перемешайте вместе 3 карты, обозначающие день и время суток, и случайным образом выберите одну. Эта карта обозначает текущий день.
- Бросьте монетку, чтобы определить время суток ((**День ☀**) или (**Ночь ☾**)).
- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- Если сейчас **День 2** или **Ночь 2**, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ и 1 жетон ☠.
- Если сейчас **День 3** или **Ночь 3**, добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☠ и 2 жетона ☠.

Выкладывание новых локаций в «Тихой пустоши»



Архив: Тихая пустошь

Читайте следующие разделы, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Тихая пустошь».

Архив 1: Матушка Рейчел

«Мы не выбираем свой путь. Ни простаки, ни мудрецы, ни глупцы, считающие себя мудрецами, — никто. Любой выбор уже сделан за нас. Мы можем лишь принять наше место в мире, — говорит матрона, преклонив колени. Она смотрит на разрушенный дом позади вас. — Скоро и вы узнаете своё место. Как и все здесь».

Повысьте уровень доверия матушки Рейчел. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 2: Лия Этвуд

«Раньше это было единственное место на всём острове, где хоть как-то получалось что-то вырастить. Точнее говоря, было проблематично остановить этот рост. У семьи Пёрл было целое хозяйство: фруктовые сады, виноградники, не говоря уже о разработке рудников и китобойном промысле. Затем, двадцать лет назад, почти день в день, что-то произошло. И ведь моя сестра говорит об этом как о каком-то чуде. Можете вообразить?» — усмехается она.

В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия обыскала руины поместья Пёрлов.

Каждый сыщик получает 1 улику из резерва.

Архив ①: Доктор Роза Маркес

Если сейчас сцена 1:

Доктор Маркес подносит к свету круглый кусок стекла. Это поперечный срез остекленевшего дерева, испрежённый сплетением узоров. Профессор кладёт образец себе в карман: «Яблочный сад не просто остекленел — изменилась сама структура дерева. Этот срез словно принадлежит десятку разных деревьев, каждое со своей историей и кольцами. И все они кристаллизовались».

Возьмите 3 карты. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 2:

Профессор берёт в руки высушенную жвалу размером с её предплечье: «У этих существ есть черты термитов, ос и некоторых других насекомых. Я, конечно, не специалист — вот доктор Кристофер просто с ума бы сошёл, увидев это, — но мне удалось откопать кое-что любопытное в туннелях. Взгляните на это».

Выберите локацию в игре. Откройте все карты под выбранной локацией. Сбросьте все открытые напасти и положите остальные карты обратно в любом порядке.

Архив ②: Туннель личинок

Из туннеля, заполненного белоснежными, словно подушки, насекомыми, доносится желчный смрад. Чудовищные личинки слепо таращатся из темноты молочно-белыми глазами. Здесь колония насекомых оставляет свою молодь для созревания. Судя по разлагающимся останкам на земле, старшие солдаты регулярно подкармливают молодяк местной живностью и любым, кто имел глупость забрести в их пещеры.

Возьмите 1 экземпляр отложенных «Кристаллических останков» и 2 карты с верха колоды контактов. Перемешайте их вместе и положите все 3 лицом вниз стопкой под «Туннель личинок».

Архив ③: Соляная пещера

Узкая расселина в стене туннеля ведёт в просторную пещеру. Тонкие, словно паутинка, соляные образования поднимаются от пола и свисают с потолка, формируя сложные узоры. Воздух резко отдаёт кислым щёлочным привкусом, смешанным с отвратительной мускусной вонью. На заросшей солью земле лежат несколько полуразложившихся трупов — некоторые из них человеческие. Возможно, населяющие пещеры существа используют соль в этой пещере как природный консервант. Своего рода кладовая.

Возьмите 1 экземпляр отложенных «Кристаллических останков» и 2 карты с верха колоды контактов. Перемешайте их вместе и положите все 3 лицом вниз стопкой под «Соляную пещеру».

Архив ④: Кристаллические гнёзда

Вы входите в огромную, похожую на амфитеатр пещеру, заполненную молочно-белыми кристаллами. В бледном, тусклом свете, проникающем сквозь отверстие в потолке, свисают со стен и греются на полу бесчисленные насекомые. Вы понимаете, что эта дыра — та самая пропасть перед поместьем Пёрлов. Пространство пронизывает низкочастотный, едва уловимый гул. У вас возникает ощущение, что вы вошли в священное место.

Возьмите 1 экземпляр отложенных «Кристаллических останков» и 2 карты с верха колоды контактов. Перемешайте их вместе и положите все 3 лицом вниз стопкой под «Кристаллические гнёзда».

Архив ⑤: Матка роя

Из тёмного туннеля тяжело выползает массивное тучное насекомое. Матка роя помахивает во мраке антеннами, и те издают тревожащие вибрации. Через мгновение пещера заполняется её выводком, мерцающим слабым голубым светом.

Выложите «Матку роя» в ближайшую к большинству сыщиков локацию (в локацию-пещеру, если возможно). Удалите всех врагов-насекомых с победного счёта и выложите их в локацию «Матки роя».



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Совершенно измученные, вы спускаетесь по склону и слышите хлопанье сотен крыльев. Чёрные камни на вершине холма покрыты бледными полупрозрачными насекомыми, издающими непрерывное жужжание. Что они рассказывают друг другу на своём инопланетном языке? Догадываются ли они о существовании мира за пределами пустоши? Вы содрогаетесь при мысли о том, сколько ещё их скрывается в пещерах внизу.

- ☉ Если на победном счете ровно три экземпляра «Кристаллических останков», перейдите к **исходу 1**.
- ☉ Если на победном счете ровно один или два экземпляра «Кристаллических останков», перейдите к **исходу 2**.
- ☉ В противном случае перейдите к **исходу 4**.

Исход 1: Вы укладываете три иссохших трупа в кузов грузовика. Структура минералов делает их одновременно и тяжёлыми, и невероятно хрупкими. Живот сына раздулся от кристаллов до размеров баскетбольного мяча, а кожа матери огрубела от соли. Вы не знаете, что могло так исказить тела семьи Пёрлов, но это определённо не произошло в одночасье. Скорее всего, на момент смерти они уже были чудовищно деформированы. Вы документируете останки и несколько образцов кристаллических наростов. Эта семья не заслужила такой участи. Взяв из кузова лопату, вы приступаете к рытью достойной могилы.

- ☉ Запишите в журнале кампании, что сыщики упокоили останки семьи Пёрлов.
- ☉ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Вы укладываете найденные останки в кузов небесно-голубого грузовика. Структура минералов делает трупы одновременно и тяжёлыми, и невероятно хрупкими. Вы не знаете, что могло так исказить тела семьи Пёрлов, но это определённо не произошло в одночасье. Скорее всего, на момент смерти они уже были чудовищно деформированы. Вы документируете останки и несколько образцов кристаллических наростов, а затем хороните тела в неглубокой могиле у подножья горной гряды, на которой расположилась Пёрл-Ридж.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что останки были частично обнаружены.
- ☉ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 3: Оставив позади Пёрл-Ридж, вы изучаете дневник Сьюзан Пёрл. В нём описываются взлёты и падения инвестиций Сьюзан в сельское хозяйство и горнодобычу на острове Хемлок за целую декаду, оканчивающуюся 1906 годом. Записи о бизнесе перемежаются молитвами, зарисовками птиц и редкими деталями о каких-то странных «лабиринтах» под горным массивом. В других записях говорится о распространении болезни среди садовых работников и членов семьи Пёрлов, а также о постоянных трудностях, связанных с горнодобычей. Особенно бросается в глаза последняя запись, сделанная размашистым, неровным почерком:

Я до сих пор не уверена, было ли пережитое мной сном или видением. В полночь я проснулась от жуткого ощущения, что за мной наблюдают. Открыв глаза, я обнаружила в углу комнаты бледную сферу неяркого света, которая танцевала, словно существо из сказок про фей. Когда я перевела на неё взгляд, она вылетела из окна, и я последовала за ней в сад. Там я увидела то, что иначе как чудом и не назовёшь: в роще плясали сотни других огоньков. Пока я наблюдала за ними, они стали ярче, и мне показалось, что я лечу. Моим разумом овладело пьянящее блаженство, и почему-то я почувствовала себя иначе. Словно в моей груди бились другие я — пять других я. Глядя на деревья, я увидела в них себя. Во всех из них. Сильную и плотную, с узловатой кожей и руками-ветками. Я увидела себя, своё место, во всех творениях. И все мои страхи — за Эзру, за себя, за наше здоровье — улетучились. Я знала лишь радость. Такую радость!

Я емь глаза. Глаза, что видят. Я емь сияние.

Сьюзан Пёрл. 22 июля 1906 г.

- ☉ Запишите в журнале кампании, что дневник мадам Пёрл найден.
- ☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 4: «Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные. Обследовали Пёрл-Ридж. Северные холмы опустели в результате неизвестного события. Постоянное заражение привело к минерализации и кристаллизации органической жизни. Местные пещеры заполонила огромная колония насекомых, демонстрирующая поведение и физиологию ос и термитов. Необходимо детальное изучение».

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

- ☉ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Пёрл-Ридж».

- ☉ Сверьтесь с журналом.

❖ Если сейчас **День 1**, перейдите к **Прелюдии: Первый вечер** (страница 31).

❖ Если сейчас **Ночь 1**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет второго дня** (страница 39).

❖ Если сейчас **День 2**, перейдите к **Прелюдии: Второй вечер** (страница 43).

❖ Если сейчас **Ночь 2**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет последнего дня** (страница 51).

❖ Если сейчас **День 3**, перейдите к **Прелюдии: Последний вечер** (страница 55).





Сценарий: Пропавшая сестра

Вступление 1: Вы сидите на маленькой кухне дома Питерсов в Акуане, рыбацкой деревушке на северном берегу острова Хемлок. Под плеск холодных вод Атлантики вокруг поддерживающих дом свай Элен Питерс ставит на стол исходящую паром чашку. «Пещеры на северном берегу смертельно опасны, — твёрдо заявляет она. — Не думаю, что вы понимаете, во что связываетесь».

Вы объясняете ей, что прекрасно понимаете степень опасности. Согласно местным слухам, в последнее время на острове пропадают люди. Недавно пропала и младшая сестра Питерсов, поэтому вы навестили их дом, чтобы предложить помощь.

Элен оценивающе осматривает вас с ног до головы, затем кивает: «Ладненько. Вами движет либо слабоумие, либо отвага. Или и то, и другое, как в случае моего дорогого братца. — Она разочаровано потирает бровь. — В последний раз я видела Лиззи, то есть Элизабет, прогуливавшейся с нашим псом Брюсом по побережью. Я говорила ей держаться подальше от тех пещер, но кто же меня будет слушать. В них легко потеряться, а ещё там водятся просто кошмарные твари. — Она кладёт на стол фонарик. — Именно оттуда мы и начнём».

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сейчас **Ночь 1** или **Ночь 2**, перейдите к **вступлению 5**. В противном случае:

- ◆ Если сейчас **День 1**, перейдите к **вступлению 2**.
- ◆ Если сейчас **День 2**, перейдите к **вступлению 3**.
- ◆ Если сейчас **День 3**, перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 2: Вслед за Элен вы выходите наружу и ступаете на скрипучий дощатый тротуар Акуана. Расположенная в небольшой скалистой бухте на северном берегу острова, эта деревенька на протяжении многих поколений была домом для семей племени абенаки и бывших китобоев. Звук ритмичных ударов океанских вод о каменистый берег вызывает у вас неясное чувство тревоги. Элен берёт из сарая с китобойным инвентарём гарпун и ведёт вас к пляжу.

Неподалёку тормозит знакомый старый грузовичок, и из него выходит Тео, встречая вас широкой улыбкой. «А вот и я! Пришлось сгонять в Хемлок-Вейл кое за чем», — объясняет он. Завидев Элен, он перестаёт улыбаться.

«Удивлена, что ты пришёл», — прохладно говорит та.

Выражение лица Тео меняется на удручённое. «Конечно, я пришёл, сестрёнка. Как я мог не прийти?»

Его сестра молча ведёт вас к мрачному берегу. О край тротуара разбивается высокая волна, прерывая драматичность момента. Вы спрашиваете Тео, почему Элен так холодна с ним, и он на мгновение погружается в свои мысли.

«Ну, знаете, — отвечает он, — иногда с возрастом братья и сёстры отдаляются. Как две ветви. Они всё равно связаны общими корнями, но...» Элен прерывает затянущуюся метафору, подзывая вас к устью прибрежной пещеры.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Когда вы с Элен готовитесь к выходу, тишину нарушает лишь звук дождя. Тео входит в дом через парадную дверь, убирая с лица мокрые волосы. Элен встречается с ним взглядом. «Значит, она всё ещё не вернулась», — серьёзно говорит Тео. Вода с его мокрой одежды заливает пол. Элен вперяет в него взгляд: «Удивлена, что ты пришёл, братишка. Ну что ж, лучше поздно, чем никогда. Бери верёвку». Она закрепляет гарпун на спине, перевязав его через плечо, и выходит под проливной дождь. Тео тянется за верёвкой и вторым фонариком, когда вы спрашиваете его, что происходит между ними.

«Наша сестра пропала. Я говорил Элен, что она вернётся, но прошло уже два дня. Вот... вот в чём дело».

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: Вслед за Элен вы выходите наружу и ступаете на скрипучий дощатый тротуар Акуана. Расположенная в небольшой скалистой бухте на северном берегу острова, эта деревенька на протяжении многих поколений была домом для семей племени абенаки и бывших китобоев. «На острове Хемлок больше не безопасно. Я думала, он может стать нам домом... Но, похоже, это всего лишь очередная остановка на нашем пути», — с грустью говорит Элен. Деревня выглядит заброшенной, снаружи нет никого, кроме старого моряка в голубом форменном пальто. Завидев вас, он едва не роняет удочку.

«Гидеон! Опять рыбачишь?» — говорит Элен с кислой улыбкой.

Старый моряк вытягивает из воды свою добычу. «Опять уродливая треска, чёрт её побери. Хуже только пикша. — У рыбы, бьющейся на крючке, слишком много плавников и шипов, похожих на вросшие ракушки. — А ты, Элен? Куда направилась?» — спрашивает Гидеон.

Элен рассказывает старому моряку о пропаже сестры. Тот с обеспокоенным видом отвечает: «Маленькая Лиззи — настоящее сокровище. Я помогу, если вы не против».

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Вслед за Элен вы выходите наружу и ступаете на скрипучий дощатый тротуар Акуана. Ночное небо выглядит мрачным и пасмурным, но над южным горизонтом зависло тревожащее мерцание — далёкое изменчивое свечение зелёно-голубых цветов над верхушками деревьев. Свет складывается в знакомые узоры: львиная лапа, весенний цветок, длинная лодка и, наконец, смутные очертания человека. Вы опускаете взгляд и видите, как Элен исчезает в непроглядной темноте пещеры.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Пропавшая сестра», «Хворь», «Ужасы в камне», «Мутации» и «Микониды». Эти наборы отмечены следующими символами:



- В дополнение сверьтесь с журналом и соберите набор контактов, соответствующий текущему дню («Первый день», «Второй день» или «Последний день»). Эти наборы отмечены следующими символами:



- Сверьтесь с журналом и определите текущий день и время суток. Введите в игру карту, обозначающую день и время суток, соответствующей стороной вверх ((**День ☀**) или (**Ночь ☾**)).
- Введите в игру локацию «Акуан».
 - Все сыщики начинают игру в «Акуане».
- Соберите колоду пещер следующим образом:
 - Соберите все локации из наборов контактов «Пропавшая сестра» и «Ужасы в камне» (кроме локации «Акуан»).
 - Отложите локацию «Грибная пещера» в сторону, вне игры.
 - Удалите из игры 2 случайные локации-пещеры из набора контактов «Ужасы в камне».
 - Замешайте в колоду пещер все оставшиеся локации. Разместите её около памятки сценария.
 - Введите в игру три карты с верха колоды пещер закрытой стороной вверх. Положите их снизу, слева и справа от локации «Акуан» (см. «Соседние локации» на странице 3).
- Если сейчас (**День ☀**), соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- Введите «Элен Питерс» в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этого сценария она не занимает слот союзника.
- Если сейчас **День 1** или **День 2**, введите «Тео Питерса» в игру под контроль любого сыщика.
- Если сейчас **День 2** или **День 3**, введите «Гидеона Мизру» в игру под контроль любого сыщика.
- Если сейчас **День 3**, введите «Уильяма Хемлока» в игру в «Акуан».
- Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- Если сейчас (**Ночь ☾**), соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- Введите «Элен Питерс» в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этого сценария она не занимает слот союзника.
- Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- Отложите в сторону следующие карты врагов: «Мечехвост-гибрид», оба экземпляра «Кристаллического паразита» и оба экземпляра «Членистоногого-гибрида».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.



Тёмные локации

Эффекты Дня и Ночи работают в сценарии «Пропавшая сестра» немного иначе. Во время этого сценария для **тёмных** локаций и карт в них, активны только эффекты (**Ночи ☾**). В свою очередь, для всех остальных локаций и карт в них активны только эффекты (**Дня ☀**). Это правило действует вне зависимости от того, играется сценарий (**Днём ☀**) или (**Ночью ☾**).

- Вечером лунный свет такой же яркий, как солнечный в течение дня. В отличие от других сценариев кампании, в «Пропавшей сестре» карта, обозначающая время суток, не имеет никаких игромеханических эффектов.

Двусторонние враги

В набор контактов «Пропавшая сестра» входят 3 двусторонних врага. У этих врагов есть сторона (**Дня ☀**) и сторона (**Ночи ☾**), которые считаются одним и тем же врагом. Если такой враг находится в **тёмной** локации, переверните его стороной (**Ночи ☾**) вверх. Соответственно, если такой враг находится в локации без черты **тёмная**, переверните его стороной (**Дня ☀**) вверх.

Переворачивание врага происходит немедленно и не может быть прервано. Когда двусторонний враг переворачивается, он сохраняет все жетоны и прикрепленные карты. (*Обратите внимание: у некоторых из этих врагов есть **обязательное** свойство, которое активируется после переворачивания.*)

Одиночный режим

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

- Перемешайте вместе 3 карты, обозначающие день и время суток, и случайным образом выберите одну. Эта карта обозначает текущий день.
- Бросьте монетку, чтобы определить время суток ((**День ☀**) или (**Ночь ☾**)).
- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
 - +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☀, ☾, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - Если сейчас **День 2** или **Ночь 2**, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♣ и 1 жетон ♠.
 - Если сейчас **День 3** или **Ночь 3**, добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♣ и 2 жетона ♠.

Архив: Пропавшая сестра

Читайте следующие разделы, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Пропавшая сестра».

Архив 4: Уильям Хемлок

Стоя на скалистом берегу, Уильям наблюдает за накапывающим прибором. Вдалеке виднеется побережье штата Мэн. «Этот отравленный остров — всё, что осталось от семейства Хемлоков. Мой род оборвётся на мне», — горько говорит он. Элен выходит вперёд, её лицо горит от гнева. «Этот остров не принадлежит никому, — произносит она. — Твоё наследие мертво. Он был диким задолго до того, как твоя семья отобрала его у природы, и теперь природа просто возвращает своё».

Уильям смотрит на мерцание, его губы дрожат. Небо искажает радужная полоса переливающихся цветов. «Всё лучшее принадлежит природе, — с благоговением цитирует он Генри Торо. — Пожалуй, пора мне принять это».

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 6: Гидеон Мизра

Гидеон наклоняется вперёд и изучает образование из песка и камней: «Раньше-то так странно не было. С годами остров Хемлок стал какой-то чудной. Но, если подумать, то... — старик замолкает, погрузившись в раздумья. Спустя какое-то время он встаёт, пошатываясь. — Я потерял тут одну безделушку. Ну оно точней как бы не потерял, а закопал... да забыл куда, ежели вы понимаете. — Он рассказывает ещё три не связанные друг с другом истории, а потом возвращается к своей мысли. — Дурная моя голова решила зарыть её в песок. Но там был такой чёрный камень... здоровый, как кит. Там-то и зарыл. Ежли можете мне найти его, буду премного благодарен».

Запомните, что Гидеон ищет памятную безделушку. (Подсказка: Если сыщики закончат сценарий хотя бы с 2 улик под контролем, вы можете помочь Гидеону найти её!)

Архив Σ: Омароподобное чудище

Если Тео помирился с Элен:

Пещеру заполняет едкий запах тухлой рыбы и плесени. Тео явно разрыдается, глядя вслед убегающим сёстрам, но затем решительно поворачивается к вам. Он становится рядом с вами, и монструозное создание издаёт булькающий рёв. «Я уверен, эта тварь сожрала пса Лиззи, — говорит Тео, доставая нож. — Вот тебе за Брюса!»

Переложите 1 рану с «Тео Питерса» на врага «Мечехвост-гибрид».

В противном случае:

Тео явно разрыдается, глядя вслед убегающим сёстрам. В поросшей мхом пещере пахнет плесенью и гнилью. Юноша делает шаг назад, и монструозное создание издаёт булькающий рёв. «Я забыл кое-что в грузовике. Сейчас вернусь!» — говорит он и убегает.

Удалите из игры «Тео Питерса».

Архив 8: Тео Питерс

Если Тео ссорится с Элен и «Тео Питерс» и «Элен Питерс» находятся в одной локации:

Тео и Элен продолжают обмениваться колкостями, и напряжение нарастает.

Выберите сыщика в локации «Тео Питерса». Тот сыщик пройдёт проверку (4). При успехе продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать этот архив.

«Думай что хочешь, но Хемлок-Вейл мне роднее, чем ты!» — выкрикивает Тео. Вы вмешиваетесь и пытаетесь разнять пару. Элен встречается взглядом с братом, в её глазах отражается боль. Она нарушает тишину: «Прошу, не говори так. Никогда так не говори. Мой настоящий дом там, где ты и Лиззи. Не здесь. Не на острове Хемлок. Определённо не в Вермонте. Я просто хочу, чтобы мы были семьёй». Её внешняя жёсткость спадает, когда она начинает всхлипать. После секундного колебания Тео смотрит на сестру, его губы дрожат. Он молча заключает её в объятия.

В заметках Тео Питерса запишите, что Тео помирился с Элен.

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

Вы с Тео следуете за Элен по очередному склизкому туннелю и входите в огромную залу размером с амфитеатр. Мокрые тёмные камни вокруг вас облеплены ветвистыми кораллами и массивными ракообразными. На мгновение вы все затаив дыхание разглядываете эту невероятную сцену. «Идём дальше», — хрипло говорит Элен. Ускорив шаг, она обгоняет вас и Тео. Вы пользуетесь моментом, чтобы спросить юношу о холодности его сестры.

«Она винит Хемлок-Вейл... да во всём. Год назад мы едва сводили концы с концами в Акуане. Она пыталась заставить меня ловить рыбу, как отец, и... — он запинается. — Толку от меня было мало. Но потом я побывал в Хемлок-Вейл. Я почувствовал, что там моё место. Матушка Рейчел говорит...»

«Заткнись, — встречает в разговор Элен. — Достаточно того, что Лиззи слышала, как вы мило ворковали с этой сумасшедшей у нас дома. Хочешь быть её пёсиком? Валяй. Хочешь повернуться к нам спиной? Валяй. Но я этот бред сивой кобылы слушать не стану».

На щеках Тео проступает румянец. Похоже, сестра разбередила старую рану.

Запомните, что Тео ссорится с Элен. Вы можете снова активировать этот архив, если «Тео Питерс» и «Элен Питерс» находятся в одной локации.

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

Доктор Маркес опускается на колени и осматривает оторванную конечность ракообразного, поросшую ярко-жёлтым грибом. «Это совершенно неправильно. Что бы ни вызывало эти мутации, оно оказывает влияние и на морскую фауну этого места. Этот панцирь не просто порос грибом. — Она разбивает его, выпуская наружу мучнистые жёлтые споры. — Слово все базовые законы природы слетели с катушек».

Посмотрите верхнюю карту колоды пещер. Вы можете либо ввести ту локацию в игру по соседству с ближайшей локацией-пещерой, либо положить её под низ колоды пещер.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вы старались, как могли, но всё без толку. Противовещественный грибок и агрессивная фауна — это слишком даже для вас. У вас нет выбора, кроме как оставить поиски.

- ☉ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, встретившись лицом к лицу с ужасами прибрежных пещер.
- ☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 1: Вы возвращаетесь в Акуан вместе с Элен и Лиззи. Младшая сестра благодарит вас, глядя назад, на пещеры. Элен берёт из её рук потрёпанный поводок. «Брюс был хорошим псом», — говорит она. Океанский ветер отбрасывает тёмно-каштановые волосы с круглого лица Лиззи. Элен обнимает её рукой за плечи. Вы спрашиваете их о дальнейших планах.

«Мы не можем оставаться здесь, — говорит Элен, обращаясь скорее к Элизабет, нежели к вам. Прежде чем та начнёт протестовать, Элен продолжает. — Помнишь ту историю, которую нам рассказывала бабушка Нокемес? О том, как Глускаб превратил человека в дерево. На этом острове всё неправильно. Он превратился во что-то смертоносное. Возможно, пора навестить дядю Джорджа в Портленде».

- ☉ Сверьтесь с заметками Тео Питерса в журнале кампании.
 - ◆ Если Тео помирился с Элен, перейдите к **исходу 2**.
 - ◆ В противном случае перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Вернувшись от своего грузовика, Тео спрашивает сестру, почему та запутала. Лиззи смахивает слёзы с глаз и показывает порванный поводок: «Брюс хотел ещё немного погулять. Как всегда». Тео выглядит удручённым, а его сёстры смотрят в сторону моря, накатывающих волн и серебристых облаков. Парень колеблется и пытается подобрать слова.

«Иди к нам», — зовёт его Элен. Вся семья, собравшись в месте, в тишине смотрит на воду.


- ☉ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно за помощь Элен в спасении её сестры.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что семья Питерсов снова вместе.
- ☉ Перейдите к **исходу 4**.

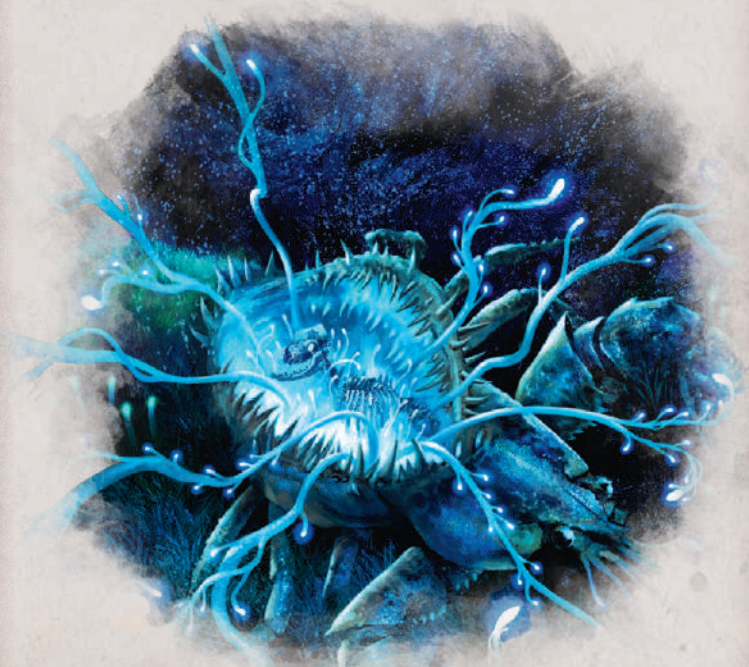
Исход 3: «Я начну собирать вещи. Надеюсь, мы покинем остров в течение пары дней, — говорит вам Элен. — Вам советую сделать то же самое». Вы объясняете ей, что ваша экспедиция далека от завершения и вам ещё многое нужно сделать. Элен усмехается. «Земля пухом, — говорит она и после паузы снова поднимает на вас взгляд. — Извините. Не знаю, почему я это сказала. Спасибо за помощь. Никто из Хемлок-Вейл не стал бы нам помогать. — Она смотрит на берег Акуана, покрытый тёмным песком. — Гидеон раньше часто рыбачил здесь. Но теперь его не видно. Хемлок-Вейл забрала его у нас. Теперь она забрала Тео».

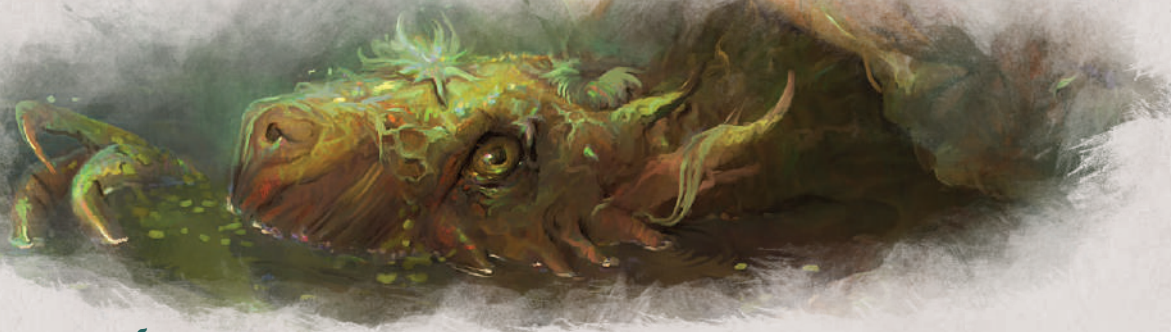
«Могу я попросить об одолжении? — произносит она, переведя взгляд на вас. — Пожалуйста, присмотрите за Тео. Он хочет как лучше, но башка у него дурная. Убедитесь, что с ним всё в порядке. Что б ему там ни взбрело в голову, мы всё же семья».

- ☉ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно за помощь Элен в спасении её сестры.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Элизабет Питерс спасена.
- ☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 4: «Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные. Северное побережье и прибрежные пещеры чрезвычайно опасны. Выявлены десятки ранее не изученных видов биоломинесцентных грибов. Крайне враждебная экосистема с экстремальной чувствительностью к свету. Рекомендуется дальнейший анализ и наблюдение. Будущим экспедициям следует иметь соответствующее оборудование и соблюдать предельную осторожность. Избегайте Акуанские пещеры любой ценой».

- ☉ Обновите журнал кампании. Если Гидеон ищет памятную безделушку и у сыщиков есть 2  улик: Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно. В заметках Гидеона Мизры запишите, что Гидеон нашёл своё сокровище.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**
- ☉ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Берег Акуана».
- ☉ Сверьтесь с журналом.
 - ◆ Если сейчас **День 1**, перейдите к **Прелюдии: Первый вечер** (страница 31).
 - ◆ Если сейчас **Ночь 1**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет второго дня** (страница 39).
 - ◆ Если сейчас **День 2**, перейдите к **Прелюдии: Второй вечер** (страница 43).
 - ◆ Если сейчас **Ночь 2**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет последнего дня** (страница 51).
 - ◆ Если сейчас **День 3**, перейдите к **Прелюдии: Последний вечер** (страница 55).





Сценарий: Тварь в глубине

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сейчас **Ночь 1** или **Ночь 2**, перейдите к **вступлению 8**. В противном случае:

- ☞ Если сейчас **День 1**, перейдите к **вступлению 1**.
- ☞ Если сейчас **День 2**, перейдите к **вступлению 4**.
- ☞ Если сейчас **День 3**, перейдите к **вступлению 7**.

Вступление 1: Дорога к Иствикской трясине резко отвлекается от пути, по которому вы прибыли сюда из Акуана. Пейзаж вокруг невероятно яркий, почти тропический, а вокруг прудов с непроглядной зеркально-чёрной водой, словно стража, стоят покрытые радужными узорами деревья. Доктор Маркес и Джудит по-дружески перебрасываются колкостями, время от времени отмахиваясь от мошек. Когда беседа заходит в тупик, вы пробуете снять напряжение и просите Джудит рассказать историю об охоте.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если уровень доверия Джудит Пак 1 и выше, перейдите к **вступлению 2**.

☉ В противном случае перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Джудит оживает: «Видишь этот ирам? Это я как-то подралась в подпольном баре. Какой-то богатенький сынок порезал меня „розочкой“. Так, по-приятельски потолкались, ага. Его семья была из этих мест, очень богатые люди, повторяю. Они так испугались возможного скандала, что предложили мне работу. Хоть я и не собиралась бежать в полицию».

«Не знаю, чего я ожидала услышать от телохранителя, но явно не этого», — комментирует доктор Маркес, пряча раздражение. С болот, прерывая ваш разговор, тянется едкий ветерок, сладко пахнувший смертью. Грузовик останавливается. Джудит закатывает глаза, натягивает пару болотных сапог и входит в воду, перекинув винтовку через плечо.

«Хотите, верьте мне, хотите нет. Я здесь просто чтобы подзаработать».

☉ Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Непроницаемое лицо молодой женщины расслабляется. «В этой трясине живёт что-то огромное, — произносит она. — Сверххищник размером с козатку, с острыми как бритва зубами и слишком уж большим количеством глаз. От него несёт гнилыми водорослями. — Вы замечаете, что её описание так детально, будто она сталкивалась с существом лицом к лицу. — Да, у меня должок. Или у него. Видишь это? — Она указывает на ирам на щеке. — Эта тварь чуть не забрала мой глаз. Я планирую уравнивать счёт». Доктор Маркес невозмутима: «Похоже, вы считаете, что учёные купятся на любую сказку. Вы же не ожидаете, что я поверю в...» С болот, не дав Джудит возразить, тянется едкий ветерок, сладко пахнувший смертью. Грузовик останавливается. Джудит повязывает бандану поверх нижней половины лица, натягивает пару болотных сапог и входит в воду, перекинув винтовку через плечо.

«Может быть, личная встреча изменит ваше мнение», — произносит она.

☉ В заметках Джудит Пак запишите, что Джудит поделилась обидой.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: «Я правда не могу понять, почему всем так нравится „Путешествие к центру Земли“. Полая Земля? Звучит как бред», — болтает Тео под стук дождя, барабаниющего по крыше грузовика. Пейзаж вокруг невероятно яркий, почти тропический, а вокруг прудов с непроглядной зеркально-чёрной водой, словно стража, стоят покрытые радужными узорами деревья. Внезапно автомобиль въезжает в глубокую грязевую яму и глохнет. «Похоже, мне понадобится помощь», — говорит Тео.

Сыщики должны выбрать одно:

☉ «Мы подтолкнём!» Перейдите к **вступлению 5**.

☉ «Мы запустим двигатель». Перейдите к **вступлению 6**.

Вступление 5: С некоторым трудом вам удаётся вытащить грузовик из ямы. Следуя вашим указаниям, Тео минует остальные и подъезжает к каменистому берегу. Из кузова вываливаются несколько мешков с припасами. Тео отмахивается: «Не переживайте, я заберу их на обратном пути. Мне нужно уладить кое-какие семейные дела в Акуане». Парень оставляет вас под прохладным дождём на краю болота, окутанного туманом.

☉ В начале сценария «Тварь в глубине» у каждого сыщика на 2 ресурса меньше.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 6: Тео прижимается плечом к задней части кузова, а вы поворачиваете ключ зажигания. Грузовик толкается вперёд, но попадает в ещё одну яму и снова глохнет. Тео запрыгивает в кабину рядом с вами и выпускает прерывистый вздох: «Похоже, дальше вам придётся пешком. Тут недалеко».

☉ В начале сценария «Тварь в глубине» у каждого сыщика на 1 действие меньше.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 7: Дорога к Иствикской трясине испрецена глубокими ямами, в которых отражается яркий радужный блеск неба над головой. Тео останавливает грузовик, когда дорога становится совсем уж опасной. «Простите, но моя старушка не пройдёт по этой грязище», — говорит он. Вы спрыгиваете с кузова, прощаетесь с Тео и следуете по грязной дороге мимо плотных рядов пёстрых деревьев, покрытых трещинами света.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 8: Пустынный пейзаж вокруг грузовика освещён лунным светом, который по яркости не уступает солнечному и придаёт всему вокруг атмосферу сказок братьев Гримм. С болот тянется едкий ветерок, сладко пахнувший смертью. Вы останавливаетесь на берегу и поднимаете взгляд на луну, сокрытую пеленой облаков. На фоне небесного светила вырисовывается одинокий силуэт тонкого дерева, похожего на протянутую вверх руку. Вы выгружаете из машины припасы и снова смотрите на болото. Дерево исчезло, оставив после себя тёмную рябь.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тварь в глубине», «Хворь», «Чаша» и «Мутации». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ В дополнение сверьтесь с журналом и соберите набор контактов, соответствующий текущему дню («Первый день», «Второй день» или «Последний день»). Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Сверьтесь с журналом и определите текущий день и время суток. Введите в игру карту, обозначающую день и время суток, соответствующей стороной вверх ((**День ☉**) или (**Ночь ☾**)).
 - ❖ Если сейчас **День 2** или **Ночь 2**, положите на замысел 1 безысходность.
 - ❖ Если сейчас **День 3**, положите на замысел 2 безысходности.
- ☉ Соберите 10 двусторонних локаций и перемешайте их. Случайным образом удалите из игры одну из них. Введите 9 оставшихся в игру в виде сетки 3x3 стороной **трясины** вверх, как показано в разделе «Расклад локаций» ниже (см. «Соседние локации» на странице 3).
 - ❖ Все сыщики начинают игру в локации, обозначенной на схеме как «Стартовая локация».

Расклад локаций для сценария «Тварь в глубине»

Северный берег



Стартовая локация

Клюквенная трясина

- ☉ Если сейчас (**День ☉**), соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- ❖ Если сейчас **День 1**, выложите «Джудит Пак» в локацию, обозначенную как «Северный берег». Введите «Доктора Розу Маркес» в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этого сценария она не занимает слот союзника.
- ❖ Если сейчас **День 2** или **День 3**, выложите «Ривер Хоуторн» в локацию, обозначенную как «Северный берег».
- ❖ Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- ☉ Отложите в сторону следующие карты врагов: «Тварь в глубине», «Черепаха-гибрид» и все 5 экземпляров «Хватающегося усика».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Тонущие локации

Во время этого сценария жетоны ран, кладущиеся на локацию как промоины, обозначают уходящую под воду трясину. Если на локацию есть хотя бы 3 промоины, она переворачивается по обязательному свойству замысла.

- ☉ Получив указание перевернуть локацию, сбросьте с неё все жетоны ран (но только с локаций, не с врагов и не с сыщиков). Затем переверните её, оставив в ней всех сыщиков, врагов, прикрепленные напасти и улики. Сбросьте все прикрепленные к ней карты игроков.

Одиночный режим

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

- ☉ Перемешайте вместе 3 карты, обозначающие день и время суток, и случайным образом выберите одну. Эта карта обозначает текущий день.
- ☉ Бросьте монетку, чтобы определить время суток ((**День ☉**) или (**Ночь ☾**)).
- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
 - ❖ Если сейчас **День 2** или **Ночь 2**, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ и 1 жетон ☠.
 - ❖ Если сейчас **День 3** или **Ночь 3**, добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☠ и 2 жетона ☠.

Архив: Тварь в глубине

Читайте следующие разделы, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Тварь в глубине».

▣ Архив 5: Ривер Хоуторн

Если «Ривер Хоуторн» не под контролем сыщика:

«Ненавижу это болото, — вздыхает Ривер. — Похоже, всех, кто когда-либо пропал в Хемлок-Вейл, отправляли именно сюда. Тут так опасно. И матушка Рейчел всё равно приказала мне идти сюда. Как же я хочу обратно в Нью-Йорк». Ей явно неуютно в огромных болотных сапогах. Она пихает вам в руки плетёную корзину: «Принесите мне клюквы, да поскорее».

Запомните, что Ривер «попросила» о помощи.

Возьмите под контроль «Ривер Хоуторн». Вы можете снова активировать этот архив в локации клюквенной трясины (см. расклад локаций на странице 28).

Если «Ривер Хоуторн» под вашим контролем, и вы находитесь в локации клюквенной трясины (см. расклад локаций на странице 28):

«Спасибо вам. Я, возможно, и сама бы справилась, но я ценю ваш жест, — говорит Ривер, собирая букет из цветов клюквы. — Кому могут понадобиться клюквенные цветы? Матушке Рейчел, вот кому. Думается мне, она посылает сюда тех, кто ей не нравится. В надежде, что они „исчезнут“. А ведь я старалась задобрить эту старую гримзу. Как только я отберу остров у Этвудов, она вылетит отсюда первой».

Повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Удалите «Ривер Хоуторн» из игры.

▣ Архив 7: Джудит Пак

Если Джудит поделилась обидой:

«Ложись!» — кричит Джудит. Вы пригибаетесь, а миниатюрная женщина вскидывает ружьё, целится и стреляет ровно в то место, где была ваша голова. Раздаётся визг, затем громкий всплеск. Джудит с ухмылкой помогает вам подняться: «Лучше б тебе помочь мне убить эту тварь в глубине. Сегодня же».

Выберите не элитного врага в игре. Победите того врага.

Возьмите под контроль «Джудит Пак».

В противном случае:

Джудит хватается за ветку дерева, чтобы устоять на ногах. «Вся эта трясуна уходит под воду, — говорит она. — Тут не всегда было настолько плохо. Хм, похоже, в глубине что-то шевельнулось. Что-то огромное. Думаю, нам лучше держаться вместе. Ну, знаешь. Чтобы я могла защитить тебя», — улыбается она.

Возьмите под контроль «Джудит Пак».

▣ Архив 9: Доктор Роза Маркес

«Взгляните на это, — доктор Маркес подводит вас к полосатому стволу. — Это невозможно. Пять разных видов в одном. Я не могу даже помыслить о методе прививания, который мог бы дать такой результат. — Она постукивает по дереву тростью, наклоняется и вытягивает толстый пучок разноцветных корней, похожих на спутанную вермишель. — Прочные. Эти корни напоминают мицелий грибной колонии, но гораздо толще. Держитесь ближе к деревьям, тогда не утонете».

Выберите локацию в игре. Если это локация-трясуна, удалите с неё все промоины. Если это затонувшая локация, переверните её, оставив на ней все жетоны и прикрепленные карты.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Вы приходите в себя на поляне у болотистого берега и видите рядом Тео. Прежде чем вы успеете что-то сказать, он прикладывает палец к губам и показывает на просвет между деревьев. Там в серебристом свете выделяется силуэт величественного оленя. Его длинные сходящиеся в кольца рога покрыты мхом и грибными наростами и излучают бледное сияние. Тео улыбается: «Разве он не прекрасен? Ну то есть, я уверен, он бы убил нас, если увидел. Но... Что ж, — он взмахивает рукой. — Я рад, что нашёл вас. Там внизу у берега что-то шевелилось, но я не стал проверять что. Я просто рад, что вы в порядке».

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав больше об уникальной экосистеме острова Хемлок.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 1: Только срезав стебель, вы сразу понимаете, что что-то не так. Рептилия стонет, когда вы снимаете с её панциря сияющий серый цветок, затем открывает пасть, демонстрируя ряды пилообразных зубов, и огрызается на вас. Из полого стебля вытекает белая жидкость и покрывает вас зловонными выделениями, обжигаяющими кожу. Вы едва не роняете цветок и отступаете назад, понимая свою ошибку. От испарений жидкости у вас кружится голова, а лес начинает преувеличенно сиять. Бедная рептилия корчится от боли и погружается под воду, оставляя на поверхности разводы молочно-белой крови. Резкая боль заставляет вас выронить цветок, и вы видите на ладони тонкий порез. Судя по форме раны, стебель попытался проникнуть в ваше тело. Вы кладёте образец в банку и отправляетесь к южному берегу.

☞ Запишите в журнал кампании, что черепаха-гибрид погибла.

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, частично изучив уникальную флору и фауну Иствикской трясины.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 2: Вы слышите за спиной звук взводимого курка. «Назад, — говорит Джудит, появляясь из зарослей. Её оружие направлено на черепаху. — Подальше от этой твари».

Доктор Маркес становится между Джудит и рептилией: «При всём уважении, эта „тварь“ абсолютно безобидна». Слово подчёркивая её слова, черепаха мирно жуёт цветочный стебель.

«На этом острове нет ничего безобидного, — возражает Джудит. — Все они: и эти забавные черепашки, и миленькие олени, и даже чёртовы кролики, — все смертельно опасны. Даже не знаю, почему жители деревни ещё не паникуют. Я гарантирую, эта черепашня... тварь перекусывает не только цветами».

«Если вы убьёте животное, за которым я пришла наблюдать, я просто не заплачу вам», — холодно говорит доктор Маркес. Она достаёт блокнот и начинает зарисовывать создание. Все замолкают, наблюдая за двумя лягушками, плывущими через омут перед рептилией. В ту же секунду черепаха раскрывает пасть, обнажая четыре ряда зубов на задней стенке глотки и хватает обеих лягушек.

Доктор Маркес опускает блокнот: «Какого...»

☞ Запишите в журнал кампании, что черепаха-гибрид выжила.

☞ Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, частично изучив уникальную флору и фауну Иствикской трясины.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 3: Вы находите цветущую рептилию в непроглядно-чёрном омуте. Прежде чем вы успеете сделать хоть шаг, перед вами появляется шипастое щупальце и поднимает гибрида в воздух над смертоносной пастью. Животное успевает издать последний несчастный стон, прежде чем исчезнуть в зубастом провале. У вас сводит живот от хруста, с которым челюсти монстра перемалывают панцирь рептилии. Неизвестная Тварь издаёт низкое удовлетворённое урчание и погружается обратно в глубину.

☞ Запишите в журнал кампании, что черепаха-гибрид сожрана.

☞ Каждый сыщик получает 1 ментальную травму.

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав больше об уникальной экосистеме острова Хемлок.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 4: Тварь рвёт от боли, размахивая многочисленными конечностями. По мягкой мокрой земле прокатываются ударные волны, превращая заросли деревьев в труху. Вы пытаетесь устоять на ногах, как вдруг в воздухе раздаётся два мощных хлопка. Чудовище булькает, а удерживавшие его плавательные мешки начинают сдуваться. Его последний рёв обрывается, и Тварь погружается в зловонную трясины.

☞ Запишите в журнале кампании, что Тварь в глубине повержена.

☞ Перейдите к **исходу 5**.

Исход 5: «Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные. Исследованная область: Иствикская трясины. Многочисленная флора аномальных размеров, паразитическая разновидность, способная контролировать своего носителя. Узнетающе изобильная экосистема. Агрессивная водная фауна. Скорее джунгли, чем лес. Точно не обычное болото. Нужно вернуться, получив дополнительное финансирование».

☞ Обновите журнал кампании.

❖ Если Ривер «попросила» о помощи и «Ривер Хоуторн» была под контролем сыщика, когда тот был побеждён или сценарий закончился: Снизьте уровень доверия Ривер Хоуторн.

❖ Если Джудит поделилась обидой и враг «Тварь в глубине» находится на победном счете: Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

☞ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Иствикская трясины».

☞ Сверьтесь с журналом.

❖ Если сейчас **День 1**, перейдите к **Прелюдии: Первый вечер** (страница 31).

❖ Если сейчас **Ночь 1**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет второго дня** (страница 39).

❖ Если сейчас **День 2**, перейдите к **Прелюдии: Второй вечер** (страница 43).

❖ Если сейчас **Ночь 2**, перейдите к **Прелюдии: Рассвет последнего дня** (страница 51).

❖ Если сейчас **День 3**, перейдите к **Прелюдии: Последний вечер** (страница 55).

Прелюдия: Первый вечер

Вернувшись в Хемлок-Вейл, вы встречаете рыжеволосую девочку в маске кролика. Она представляется Ребеккой, дочерью матушки Рейчел, берёт вас за руку и ведёт на ужин в деревенский клуб. Большие амбарные двери продолговатого здания открыты настежь, и вы чувствуете насыщенный аромат жареных овощей и щедро приправленного мяса. Жители деревни ужинают вместе, предаваясь приятной беседе. Все одеты в бело-золотые плащи. Сидящая во главе стола матушка Рейчел встает и просит внимания. Ребекка подводит вас к убранному столу, и комната затихает.

«Meine lieben Freunde. Какое счастье быть здесь, на пороге бесконечности, вместе с вами. И ещё большее счастье привечать сегодня наших гостей, путников, что прибыли сюда полные света и любопытства! — Матушка Рейчел указывает на сидящую справа от неё доктора Маркес, затем на вас. — Мы так долго ждали правильного момента, чтобы открыть наше сообщество миру. Сейчас мы поистине то „Святынище Преображения“, коим так долго хотели стать. Ибо каждый из нас жаждет преобразиться, пока мы ждём воссоединения со светом космоса.»

Комната взрывается аплодисментами. Лия Этвуд с несколькими помощниками ставят в центр каждого стола подносы с медовыми пирожными, увенчанными зрелыми красными фруктами. Ваши желудок урчит, когда вы откусываете кусочек сморщенной зелени. У неё слабый горьковатый привкус и резкий запах.

☉ По очереди каждый сыщик должен решить для себя:

- ◆ Продолжать есть. Запишите в журнале кампании, что [имя сыщика] закончил(а) своё блюдо.
- ◆ Не есть больше.

☉ Вы можете выбрать, с кем рядом вам сесть. По очереди каждый сыщик может выбрать разную архивную запись из следующих. (Если в игре только один сыщик, вы можете выбрать и разыграть 2 записи.) После того как вы прочли необходимое число разделов, перейдите к **исходу 1** (страница 33).

- ◆ Доктор Маркес, матушка Рейчел и Уильям сидят во главе большого стола. Чтобы сесть с ними, (☐ Θ) (страница 31).
- ◆ Гидеон говорит с Лией, поглядывающей по сторонам. Чтобы присоединиться к ним в центре зала, (☐ Σ) (страница 32).
- ◆ Джудит беседует с Ривер, на лице охранницы явно читается раздражение. Чтобы присоединиться к ним на другом конце стола, (☐ Δ) (страница 32).
- ◆ Тео прислонился к дверному косяку и выглядывает наружу. Чтобы присоединиться к нему в дверях, (☐ Ω) (страница 32).
- ◆ Несколько детей в масках животных едят торт-медовик в углу. Чтобы присоединиться к местной молодёжи, (☐ Γ) (страница 33).
- ◆ Чтобы сесть в одиночестве, (☐ Π) (страница 33). (Если в игре только 1 сыщик, этот вариант не может быть первым выбором.)



Архив: Первый вечер

Читайте разделы на страницах 31–33, только если получите прямое указание на это во время прелюдии «Первый вечер».

☐ Архив Θ: Наследие семьи Хемлок

Наследие семьи Хемлок 1: Когда вы усаживаетесь напротив Уильяма и матушки Рейчел, на вас угрюмо смотрит худая пожилая женщина с бронзовой кожей. «Мама, ну право», — Уильям тщетно пытается накормить её похлёбкой с ложечки, но она неотрывно следит за вами, поджав губы. Матушка Рейчел и доктор Маркес прихлёбывают чай, когда вы подвигаетесь ближе. «Меня интересует история здешних мест», — говорит профессор Маркес матушке Рейчел. Та кивает головой, соглашаясь ответить на вопросы.

Вы должны выбрать, о ком спросить:

☉ «Кто такие Этвуды?» Перейдите к **Наследию семьи Хемлок 2**.

☉ «Кто такие Дети Звёзд?» Перейдите к **Наследию семьи Хемлок 3**.

☉ «Кто такие Хемлоки?» Перейдите к **Наследию семьи Хемлок 4**.

Наследие семьи Хемлок 2: Матушка Рейчел радостно улыбается: «Мы, Этвуды, живём здесь почти столь же давно, что и Хемлоки. Наша семья помогала строить гавань в бухте Хемлок. Мы высадили половину фруктовой рощи Пёрлов, и мы же рисковали жизнями для Уилбура Хемлока и его обречённого китового промысла. Когда оный промысел окончательно сошёл на нет, мы разбирались с тем, что осталось», — самодовольно вещает матушка. Вы замечаете, как скривилось лицо Уильяма.

«Полагаю, сейчас именно мы хранители наследия семьи Хемлоков».

Повысьте уровень доверия матушки Рейчел.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Наследие семьи Хемлок 3: Матушка Рейчел великодушно улыбается: «Мы всего лишь тихие верующие люди. Я родилась на острове Хемлок и много лет проучилась за границей. Я посещала сеансы Сары Винчестер, изучала месмеризм во Франции и входила в Призрачный клуб в Лондоне. И чем больше я узнавала, тем больше понимала, как всё связано. Как все мы связаны в одно единое многоликое единство. Поэтому я принесла своё учение домой, к моей семье. Туда, где я должна быть».

Повысьте уровень доверия матушки Рейчел.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Наследие семьи Хемлок 4: «Хемлоки — сама плоть и кровь этого острова, — напыщенно говорит Уильям. — В наши славные дни гавань Хемлок кипела жизнью, в неё входили суда отовсюду. Мой дед Уилбур командовал десятками китобойных судов. Но его гордостью и счастьем была „Аннабель Ли“, — он с тоской смотрит на свою пожилую мать. — Конечно же, она пошла ко дну. Как и прибыль от китобойной индустрии. Мой дед винил во всём какое-то проклятие. Он верил в него так сильно, что мог неделями держать мою бедную матушку взаперти на чердаке нашего семейного дома. — Уильям сжимает руку матери. — Не думаю, что она смогла оправиться от этого».

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Запишите в заметках Уильяма Хемлока, что Уильям поделился историей семьи.

📖 Архив Σ: Поколение постарше

Поколение постарше 1: Над центром стола лениво летает одинокая муха. Лия сидит на самом краю стула и осматривает комнату. Гидеон неторопливо собирает с тарелки остатки подливки. Когда вы подходите, они оба переводят взгляд на вас.

Вы должны выбрать одно:

☉ «Гидеон, помнитесь, вы были моряком?» Перейдите к **Поколению постарше 2**.

☉ «Лия, расскажите о своей работе». Перейдите к **Поколению постарше 3**.

Поколение постарше 2: «Так точно. У меня много историй из наших походов с капитаном Хемлоком. Уильямовым дедулей». Он начинает длинный рассказ о кораблекрушении в Южной Атлантике, но быстро теряет нить повествования, сбившись на разъяснение сути семафорной связи.

Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В заметках Гидеона Мизры запишите, что Гидеон поделился историей о капитане Хемлоке.

Поколение постарше 3: «Работа... Всё время работа, — вздыхает Лия. — Накорми пятьдесят ртов в деревне, так матушка Рейчел говорит, что ещё сотни придут на Пир. Даже если у нас хватит еды на сам праздник, у нас же ничего не останется на потом. А когда я спрашиваю Рейчел, что мы будем делать, она отвечает: „Просто доверься плану, Лия“».

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Сверьтесь с заметками Лии Этвуд. Если Лия обыскала руины поместья Пёрлов, перейдите к **Поколению постарше 4**.

В противном случае остановитесь.

Поколение постарше 4: «Так что завтра я буду пахать на Перекрестке, и неважно, какая будет погода. Сестра заставляет меня бегать к Тэду и обратно, как будто я лошадь какая-то», — вздыхает пожилая женщина.

В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия поделилась своими разочарованиями.

📖 Архив Δ: Заклятые друзья

Заклятые друзья 1: Присев напротив Джудит и Ривер, вы понимаете, что атмосфера на этом краю стола довольно прохладная. «Я не это имела в виду, — хмурится Джудит, глядя на Ривер. — Я всего лишь говорю, что от джаза у меня голова кружится». Ривер прикасается губами к мундитуку, делает затыжку и подмигивает: «Дорогуша, от одного вечера в Коттон-Клаб в Гарлеме у тебя всё остальное тоже кружится».

Вы должны выбрать одно:

☉ «Ривер, джаз прекрасен». Перейдите к **Заклятым друзьям 2**.

☉ «Джудит права, джаз — дьявольщина». Перейдите к **Заклятым друзьям 3**.

Заклятые друзья 2: Вы вступаете в игровую перепалку с Ривер, и та рассказывает о своих любимых джазовых исполнителях из Гарлеме. Поняв, что ей в ваш разговор не вклиниться, Джудит в раздражении уходит. Ривер ухмыляется: «Как только я наведу порядок в гигантской мусорке, коей является этот остров, здесь больше не будет подобных деревенских сборищ. Я сделаю это место прибежищем людей искусства. Визионеров. И можете не сомневаться: тут будет звучать джаз».

Повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Запишите в заметках Ривер Хоуторн, что Ривер поделилась своими амбициями.

Заклятые друзья 3: «Как будто вас кто-то спрашивал», — хмыкает Ривер и удаляется. Джудит нарезает ненормально огромную куриную ногу: «Когда я в последний раз была в клубе, я работала. Два парня устроили ссору. Один получил пулю. Чёртова группа продолжала играть, как будто ничего не происходит. И да, это были джазмены», — задирает она бровь.

Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

📖 Архив Ω: Семейные дела

Сверьтесь с журналом. Если семья Питерсов снова вместе:

«Те огромные моллюски, которых мы видели на пляже... Они напомнили мне кое-что из „Двадцати тысяч лье под водой“. Интересно, мистер Верн когда-нибудь посещал остров Хемлок? — говорит Тео. — Хотя я бы об этом знал. Я бы определённо попросил у него автограф». Вы решаете не огорчать юношу информацией о дате смерти Жюля Верна или о вероятности посещения им острова. Увидев приближающуюся Элен, Тео бросается к ней и сжимает в объятиях: «Я думал, вы уехали!»

Элен отвечает, что они с Лиззи уезжают утром. Тео выглядит взволнованным: «Не обратно в Вермонт же, правда?»

Элен терпеливо улыбается: «У дядюшки Джорджа есть лодка, Тео. Так что нет, не в Вермонт. Ты знаешь адрес дяди Джорджа в Портленде. Всегда можешь приехать навестить нас». Она целует брата в щёку и обнимает его в последний раз. Тео потирает глаза рукавом, потом уходит обратно в клуб.

Проследив за ним взглядом, Элен смотрит на вас: «Давайте я помогу вам в экспедиции. В Портленде с Лиззи всё будет в порядке. Возможно, вместе у нас получится убедить Тео уехать».

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Запишите в журнал кампании, что Элен Питерс присоединилась к группе. Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Элен Питерс». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Данную карту можно найти в наборе контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



В противном случае:

Вы присоединяетесь к Тео в дверях. Над идиллической деревней заходит ослепительно яркое солнце. «Знаете что... Иногда я думаю, что солнце — это глаз. Глаз неба. Оно всегда смотрит на нас. Но потом я задумываюсь, а где же второй глаз... — Тео указывает на темнеющий горизонт и бледную луну. — Любопытно, правда? Никогда не знаешь наверняка с этим небом. — Он щурится и указывает пальцем на луну. — Я слежу за тобой, луна». Его задумчивость прерывает женщина, одетая во фланелевую рубашку и потёртое охотничье снаряжение. «Эй, сестрёнка, — начинает он, — я же говорил...»

Она прерывает его, недовольно скривив губы: «Ты говорил мне, да. Я знаю, что ты принял решение. Но Лиззи должна услышать это от тебя самого. Просто заедь в Акуан. Это что, так сложно?» Пока они спорят, вы тихонько отходите в сторону. Спустя несколько минут Тео находит вас внутри: «Простите, что вам пришлось выслушивать это. Семейная драма».

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив Г: Кролик

Если имя Симеона Этвуда вычеркнуто:

Откинув назад свою маску и явив миру веснучатое лицо, Ребекка медленно прихлёбывает из миски густой мясной суп. На её щеках и шее виднеется несколько припухлостей, похожих на шрамы или наросты. «Маме вы нравитесь, — обращается она к вам. — Она говорит, вы очень важны. Почти так же важны, как она сама. — Вы видите, как матушка Рейчел тепло улыбается собравшимся в зале. — Иногда, когда мне не хочется, чтобы меня кто-то видел, я надеваю маску, — говорит Ребекка, натягивая личину кролика пониже, чтобы спрятать длинные розовые шрамы. Её густые рыжие волосы рассыпаются вокруг маски, когда она наклоняет голову набок. — Мама говорит, мы следим за вами. Всё время.»

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

Откинув назад свою маску и явив миру веснучатое лицо, Ребекка медленно прихлёбывает из миски густой мясной суп. На её щеках и шее виднеется несколько припухлостей, похожих на шрамы или наросты. Как только она открывает рот, чтобы заговорить, из-под стола выпрыгивает Симеон Этвуд.

«Добро пожаловать в Тайное шахтёрское общество озорников, — Симеон достаёт линованный блокнот и начинает вести протокол собрания. — Наша цель — со всей возможной жестокостью нарушить планы тётушки Рейчел. Всё потому, что она сказала, будто на Пире не будет фейерверков. Не будет, ага, как же... — говорит он заговорицу. — Мы устроим лучшее шоу, которое только видел этот остров. И вы мне поможет. Ну, если хотите стать официальным членом общества. — Он кивает, будто соглашаясь с собственным безумным планом. — Завтра утром встречаемся на старой мельнице.»

Повысьте уровень доверия Симеона Этвуда.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В заметках Симеона Этвуда запишите, что у Симеона родился план.

Архив П: Дружелюбные незнакомцы

Вы выходите наружу глотнуть свежего воздуха. Несколько местных развели рядом с клубом небольшой костёр и пьют кофе, рассевшись вокруг огня. Они одеты в повседневную рабочую одежду — вы отмечаете, что на них нет плащей, — и смотрят на вас с осторожным любопытством. Вы объясняете, что прибыли сюда с наблюдательной экспедицией, и все расслабляются. Мужчина с доброй улыбкой и длинным шрамом через всю щеку спрашивает вас: «Вы прибыли, чтобы изучать... дикую природу?» Вы отвечаете положительно, и он и его друзья разражаются хохотом: «Мы работаем в доках в Акуане. А здесь мы „изучаем“ бесплатную еду». Вы смеётесь с ними и слушаете истории об их лучших уловах и о гигантских моллюсках. Когда они расходятся, человек с длинным шрамом кладёт вам в ладонь гладкий и идеально ровный речной камень. «Возьмите, — говорит мужчина. — Он защитит вас.»

Найдите в наборе контактов «Памятные безделушки» карту «Потёртый камень» и добавьте в свою колоду.

Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Этот набор отмечен следующим символом:



НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания прелюдии

Исход 1: Вечерняя болтовня плавно стихает, когда жители расходятся из клуба. Встретившись с доктором Маркес снаружи, вы замечаете непривычную пруть в её походке. Закат окрашивает небо в охровые, лиловые и фиолетовые оттенки. Профессор щёлкает грецкие орехи, пока вы обмениваетесь впечатлениями об острове Хемлок.

«Плотность и разнообразие природы здесь напоминают джунгли, но этот остров куда опаснее любых джунглей. Понятия не имею, как могло кому-то в голову прийти разбить здесь поселение. Впрочем, я понимаю, что это место не всегда было так опасно. Что-то внедрилось в местную экосистему и фундаментально её изменило», — размышляет доктор Маркес.

Вы отмечаете необычно приподнятое настроение, разделяемое всеми в деревне, и профессор кивает: «Все они словно не в себе. Я как будто в опиумный притон попала. Но, насколько я могу судить, в еду ничего не подмешивают. Хотя я не пробовала хлебный пудинг. Никогда не любила хлеб, а пудинг я в последний раз ела в Оксфорде.»

Упоминание о престижном учебном заведении наводит вас на мысль о Берти Масгрейве, и вы спрашиваете, где он.

«Вы его не видели? Я думала, он отправился в пансион, чтобы отдохнуть, — хмурится Маркес. — Тео сказал, что может одолжить свой грузовик на вечер. Я планировала понаблюдать за природой в ночное время, но, пожалуй, надо сначала найти Берти.»

Деревья и трава вокруг вас покачиваются от сильного ветра. Пахнет кедром и сосной. Доктор Маркес сжимает трость: «Если хотите взять грузовик и заняться сбором данных, я могу поискать Берти сама.»

Каждый сыщик получает дополнительный опыт, полученный во время этой прелюдии. Запишите этот опыт в раздел «Непотраченный опыт» журнала кампании, но не тратьте его до конца следующего сценария.

Сыщики должны выбрать одно:

- Отправиться на поиски Берти Масгрейва с доктором Маркес. Перейдите к сценарию «Чудовищная лощина» на странице 34.
- Собрать больше информации об уникальной экосистеме острова Хемлок в ночное время. Сверьтесь с разделом «Исследованные места» журнала кампании и выберите сценарий, который ещё не был отмечен. Если сделали это, добавьте в мешок хаоса 1 жетон и 1 жетон до конца кампании.

Сценарий: Чудовищная лощина

Вы не можете играть этот сценарий, если только сейчас не **Ночь 1**.

Вступление 1: «Нужно было догадаться и не отпускать этого болвана гулять в одиночку. Клянусь его маленькой могилкой, если я найду этого мальчишку оцифывающим фиалки и цитирующим поэзию, я прикажу его исключить», — доктор Маркес практически плюётся словами, пока ведёт вас к одному из деревенских сараев с припасами. Поиски в Хемлок-Вейл не дали ничего, кроме стопки книг да кожаного портфеля Берти, лежавших в его комнате в пансионе. Похоже, его никто не видел с самого утра.

Профессор открывает шаткий сарайчик и снимает с железного крюка старый амбарный фонарь. «Поищите масло», — хриловато говорит она. Вы упоминаете, что местные не рекомендовали выходить за пределы поселения ночью, но профессор лишь постукивает тростью по пустой маслёнке: «Тогда нам тем более надо найти Берти».

На вас обоих падает длинная тень. Вы оборачиваетесь и видите силуэт матушки Рейчел на фоне заката. «Вы так быстро ушли после ужина, — произносит она. — Вы что-то ищете? Вам помочь?»

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Сказать правду. Перейдите к **вступлению 2**.

☞ Солгать ей. Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Выслушав рассказ о вашей тяжёлой ситуации, пожилая женщина серьёзно кивает: «Как я уже упоминала при вашем прибытии, мы не ходим наружу по ночам. Тем не менее ваш друг, скорее всего, не протянет до утра в одиночку. — Её взгляд падает на старый фонарь в руке доктора Маркес. — Пожалуйста, возьмите мой. Оставайтесь в его свете, и вам будет гораздо проще найти путь». Под закатным солнцем она ведёт вас к кромке леса. Воздух здесь неестественно плотный, вам тяжело дышать им, но вы всё равно следуете за матроной. Наконец матушка Рейчел приводит вас на широкое открытое поле и показывает на мрачные тени: «Отсюда ваши жизни зависят лишь от вас самих. Мы в Хемлок-Вейл будем молиться, чтобы вы вернулись в целости».

Над тысячелистником и астрами на лугу пляшут туманные огоньки. Матушка Рейчел указывает на мутную бездну:

«В крайнем случае возвращайтесь к светлячкам».

☞ Запишите в журнал кампании, что матушка Рейчел указала путь.

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

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Матушка Рейчел кивает, выслушивая вашу наспех сочинённую историю. «Ясно, — отвечает она. — Помните, что мы всегда готовы помочь. Желаю вам всяческих успехов в вашем исследовании». Вы обмениваетесь любезностями, и матрона оставляет вас и доктора Маркес дальше рыскать по сараю. Наконец вы находите помятую банку, на одну пятую заполненную маслом. «У нас всё получится, если будем расходовать его экономно», — говорит профессор. Вы следуете за тусклым светом фонаря в пасть из узловатых ветвей деревьев и выходите к тихому ручью, а затем идёте ещё выше и дальше — в темноту.

В конце концов вы выходите к рухнувшему мосту и заросшим булыжникам на развалинах старого поселения. Над головой шелестят деревья. «Здесь что-то есть», — говорит доктор Маркес и поднимает фонарь. Его свет отражается в паре глаз-бусинок, которые быстро исчезают в тумане.

«Будьте осторожны и держитесь поближе, — предупреждает она. — Кто знает, что нас ждёт».

☞ Запишите в журнале кампании, что сыщики сбились с пути.

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

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Первый день», «Чудовищная лощина», «Чаша» и «Микониды». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите карту «Ночь первая» в игру. Проложите собственный путь.

- ☉ Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если *матушка Рейчел указала путь*: Найдите сюжетный актив «Масляный фонарь» с чертой **дар** и введите его в игру под контроль любого сыщика **зажжённой** стороной вверх. Удалите другой экземпляр этой карты из игры. Если в игре только 1 сыщик, «Масляный фонарь» не занимает слот руки во время этого сценария.

- ☞ Если *сыщики сбились с пути*: Найдите сюжетный актив «Масляный фонарь» без черты **дар** и введите его в игру под контроль любого сыщика **зажжённой** стороной вверх. Удалите другой экземпляр этой карты из игры. Если в игре только 1 сыщик, «Масляный фонарь» не занимает слот руки во время этого сценария.

- ☉ Отложите в сторону, вне игры, локации «Мерцающий луг» и «Чудовищная лощина» (обе находятся на открытой стороне локации «Западные леса»). Затем, в зависимости от количества играющих, случайным образом удалите...

- ☞ ... 2 локации «Западные леса» из игры, если в игре 1 или 2 сыщика.

- ☞ ... 1 локацию «Западные леса» из игры, если в игре 3 или 4 сыщика.

- ☉ Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если *матушка Рейчел указала путь*: Введите в игру локацию «Мерцающий луг». Все сыщики начинают игру в этой локации.

- ☞ Если *сыщики сбились с пути*: Введите случайный не отложенный в сторону экземпляр локации «Западные леса» в игру, игнорируя любые обязательные эффекты. Все сыщики начинают игру в этой локации.

- ☉ Если она ещё не в игре, замешайте отложенную локацию «Мерцающий луг» вместе с оставшимися локациями «Западные леса» закрытыми сторонами вверх в колоду лесов. Возьмите 4 верхние карты колоды лесов и введите их в игру сверху, снизу, справа и слева от стартовой локации.

- ☉ Сверьтесь с журналом кампании и соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☞ Если уровень доверия Тео Питерса 2 и более, отложите его карту в сторону, вне игры.

- ☞ Если уровень доверия Джудит Пак 2 и более, отложите её карту в сторону, вне игры.

- ☞ Введите «Доктора Розу Маркес» в игру под контроль любого сыщика. До конца сценария она не занимает слот союзника.

- ☞ Отложите «Берти Масгрейва» в сторону, вне игры.

- ☞ Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».

- ☉ Отложите в сторону особенный замысел «Обратно в деревню!»

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

- ☉ Положите 1 ресурс на памятку сценария, на секцию «Уровень темноты». До конца сценария ресурсы на этой карте обозначают течение времени.

- ☉ Можете начинать.

Одиночный режим

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

Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

- ☉ Во время подготовки:

- ☞ *Сыщики сбились с пути*.

- ☞ Подготавливая колоду лесов, удалите **только** «Мерцающий луг». Не удаляйте никакие другие локации из игры вне зависимости от количества играющих.

- ☞ Начните игру со сцены 2, положив врага «Медвежий гибрид» (обратная сторона сцены 1a) в зону преследования.

- ☞ Игнорируйте **цель** на сцене 2a. Бежать некуда.

- ☉ В одиночном режиме победить в этом сценарии **невозможно**. Ваша цель — собрать как можно больше улик. Когда каждый сыщик будет побеждён, текущий уровень темноты покажет, насколько хорошо вы справились (*чем он выше, тем лучше*).

Уровень темноты

Во время этого сценария количество ресурсов на секции «Уровень темноты» памятки сценария показывает степень наступления ночи. С течением времени ресурсы продолжают добавляться на памятку сценария, и игра продолжается, пока сыщики не достигнут определённого уровня темноты или не будут побеждены. Чем темнее в лесу, тем смертоноснее его ловушки. Сам по себе уровень темноты не имеет игрового эффекта, но эффекты некоторых карт контактов могут измениться или стать опаснее в зависимости от него.

Соседние локации в «Чудовищной лоцине»

Во время этого сценария локации выкладываются в определённую структуру. Новые локации из колоды лесов выкладываются в соседние места с уже имеющимися закрытой стороной вверх. В этом сценарии соседние локации связаны друг с другом.

- Если у локации по какой-то причине нет других локаций по соседству (сверху, снизу, справа или слева), сдвигайте её горизонтально или вертикально, пока она не окажется по соседству с ближайшей локацией.

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 по мере наступления ночи. **Хотя зона преследования находится вне игры, при перемещении в эту зону с врага не сбрасываются жетоны и прикрепённые 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.

(Пока враги находятся в зоне преследования, игнорируйте все обязательные эффекты тех врагов. Безысходность на врагах в зоне преследования находится вне игры и не учитывается при подсчёте безысходности в фазе мифа.)

Расклад локаций для «Обратно в деревню!»



(Если в игре ровно 1 или 2 сыщика, у вас будет на 1 локацию меньше в колоде лесов. Раскладывая локации, оставьте это место пустым.)



Архив: Чудовищная лощина

Читайте следующие разделы, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Чудовищная лощина».

Архив 7: Джудит Пак

«Подавится, сукин ты сын!» — Из темноты раздаётся знакомый голос. В мягкое облезлое тело медведя попадают несколько пуль. Зверь поворачивает голову вправо ровно в тот момент, когда в его череп прилетает ещё одна. Взяв от боли, он устремляется в подлесок на звук стрельбы. Оттуда раздаётся ещё несколько выстрелов. Спустя, казалось бы, целую вечность из леса выходит Джудит Пак, жимая окровавленную руку. Вы бросаетесь ей на помощь, но она только отмахивается: «Я в порядке. Рада видеть, что ты тоже. — Джудит самодовольно улыбается. — Матушка Рейчел сказала, что вам может понадобиться помощь. Даже заплатила мне двадцатку!»

Нанесите 2 раны «Джудит Пак».

В заметках Джудит Пак запишите, что Джудит спасла ваши задницы.

Перейдите к **Архиву Σ: Медведь 3** справа.

Архив 8: Тео Питерс

Из темноты вылетает шквал рвущихся петард. «Берегись!» — вы крикваете знакомый голос. Медведь отшатывается назад и встаёт на задние лапы. Раздаётся ещё несколько взрывов. Из темноты появляется Тео, хватая вас за руку и утаскивает прочь. Медведь продолжает реветь где-то в темноте. «Матушка Рейчел сказала, что вы ищете Билли в Западных лесах, — запыхавшись, говорит Тео. — Ну и сами понимаете, я не мог бросить вас тут в одиночестве. Так что я одолжил у Симеона немножко фейерверков». Вы так рады его видеть, что даже не пытаетесь объяснить, что правильно «Берти», а не «Билли».

Нанесите 2 ужаса «Тео Питерсу».

В заметках Тео Питерса запишите, что Тео отвлёк медведя.

Перейдите к **Архиву Σ: Медведь 3** справа.

Архив Ω: Берти Масгрейв

«Какая досада», — бурчит себе под нос Берти. Юноша неуклюже хватается за блокнот и что-то рисует. Вы говорите ему, что сейчас не лучшее место и время для изучения природы, и он кивает: «Да, конечно. Простите. Это карта. Весьма посредственная, замечу я... — Трясуцимся руками он выводит последнюю линию. — Я уже проходил здесь. Нам сюда», — указывает он на деревья.

Выберите одно: Либо каждый сыщик получает 1 улику из резерва, либо разверните «Масляный фонарь».

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

Опираясь на трость, доктор Маркес изучает бальзамическую пихту со спиралевидными ветвями. Блестящие огоньки на деревьях дают немного света; вы поднимаете голову и видите переливающиеся голубые узоры. «Я никогда не видела такой красоты, — говорит профессор, не в силах сдержать восхищение. Мгновение спустя она строго смотрит на вас. — Даже не смейте передать мои слова Берти. Иначе я скажу Армitedжу, что вы погибли в этой экспедиции».

Выберите локацию в игре. Вы можете открыть ту локацию, игнорируя её **обязательное** свойство.

Архив Σ: Медведь

Выберите храбрейшего сыщика. Он должен прочесть следующее:

Медведь 1: Вы находите зацепившийся за ветку обрывок твидовой ткани костюма Берти. За вашей спиной раздаётся хриплый присвистывающий кашель, сопровождаемый запахом гнили. Вы оборачиваетесь. В темноте позади вас, словно призрачный огонь, светится громадный медведь. Колония грибов на спине зверя разгоняет окружающий мрак своим жутким мерцанием. Существо издаёт рык и бросается на вас.

Сверьтесь с отложенными картами.

Если «Джудит Пак» или «Тео Питерс» отложены в сторону, выберите одного из них, введите в игру под свой контроль и немедленно разыграйте архивную запись выбранного персонажа слева.

В противном случае перейдите к **Медведю 2**.

Медведь 2: Прежде чем вы успеете среагировать, медведь замаливается острыми как бритва когтями. Вас окатывает волна его прерывистого хриплого дыхания, когда он прижимает гигантскую лапу к вашей груди. Перед глазами всё расплывается, а вес чудовища грозит проломить вашу грудную клетку.

Прежде чем продолжить чтение, вы должны выбрать одно:

Получить 1 физическую травму и 1 направленную рану.

Получить 1 ментальную травму и 1 направленный ужас.

Внезапно раздаётся выстрел, и оголённый череп существа раскалывает пуля. Медведь скулит от боли, когда в его мягкое облезлое тело попадают ещё две. Тварь жалобно скулит и исчезает в темноте. Откуда-то вблизи доносится голос матушки Рейчел: «Бегите!»

Запишите в заметках матушки Рейчел, что матушка Рейчел вмешалась.

Перейдите к **Медведю 3**.

Медведь 3: Вы вбегае в рощу умирающих деревьев и поднимаете фонарь, ожидая увидеть в темноте светящиеся мертвенно-голубым глаза медведя. В лесу стоит мёртвая тишина, и вы с трудом пытаетесь сориентироваться в пространстве.

Переместите каждого не сражающегося врага в зону преследования.

Выложите врага «Медвежий гибрид» повернутым в свою локацию и нанесите ему 1 рану.

Если «Масляный фонарь» не находится под контролем сыщика, выберите сыщика. Он берёт под контроль «Масляный фонарь».

Отложите в сторону каждую пустую **тёмную** локацию, чтобы снова собрать колоду лесов. Она собирается следующим образом:

Перемешайте отложенную локацию «Чудовищная лощина» и 3 случайных локации «Западные леса» и положите их в стопку закрытой стороной вверх — это будут четыре нижние карты колоды лесов.

Затем положите сверху в случайном порядке все оставшиеся локации «Западные леса». Все карты в колоде лесов должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, которая из них — «Чудовищная лощина».

Введите в игру 4 верхние локации из колоды лесов сверху, снизу, слева и справа от локации сыщиков.

Продолжайте играть.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Из густого покрова навверху, словно хватающие руки, тянутся длинные ветви. У вас немного кружится голова, а из глубин темноты доносится странный шёпот. Вы собираете все силы и пошатываясь подходите к краю чёрного озера. На поверхности воды, искажённой маслянистыми завихрениями необычных цветов, идеально отражается растущая луна. На другом берегу сквозь туман проступает фигура. Вы окликаете её, и она медленно движется к вам прямо по воде. Когда она приближается, вы замечаете на её лице широкую застывшую улыбку.

«Ну давайте же! Проснитесь!» — трясёт вас доктор Маркес, пытаясь пробудить от кошмара. Её беспокойство быстро сменяется раздражением, когда вы открываете глаза. «Рада, что вы пришли в себя, — вздыхает она. — Если бы я потеряла и вас тоже, меня бы похоронили в бумажной работе». Вы находитесь на цветущем лугу на краю леса. Когда вы спрашиваете о Берти, она убирает за ухо выбившуюся прядь и смотрит на брезжащий рассвет: «Его больше нет. Я потеряла его».

☞ Запишите в журнале кампании, что Берти пропал в лесу.

☞ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 1: Вам вслед, словно хватающие руки, тянутся длинные тонкие ветви, когда вы выходите из леса на луг, усыянный мерцающими голубыми цветами. После знегущей тьмы от вида сверкающего сине-белого ковра под ногами у вас захватывает дыхание. Возможно, это лишь ваша усталость, но вам кажется, будто кустарники и цветы пульсируют. «Смотрите, — указывает дрожащей рукой Берти. В лунном свете, словно парящие лампы, поблёскивает дюжина светящихся стеблей. — Такое ощущение, будто мы шагаем по самому космосу. Как будто каждый из нас — маленький бог. — Он срывает светящийся цветок. — А каждый из них — ещё меньшая звёздочка».

Доктор Маркес выбивает цветок у него из руки: «Из-за этой этической чепухи ты и запутал в лесах. Мы рисковали ради тебя жизнью и здоровьем! Молись, чтобы я исключила этот инцидент из своего отчёта». Берти пристыженно опускает голову, пока профессор перечисляет ему весь список его проступков. И всё же вы не можете не заметить в её голосе беспокойство. Когда вы возвращаетесь в деревню, небо заливают приближающийся рассвет.

☞ Запишите в журнал кампании, что Берти спасён.

☞ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Деревья давят на вас сверху, заполняясь мириадами глаз и шумным шелестом крыльев насекомых. Вы выходите на небольшую залитую лунным светом полянку и слышите знакомый кашляющий хрип: из темноты за вашей спиной появляется рыкающий медведь. Берти смотрит на вас широкими ясными глазами: «Это моя вина. Мне так жаль, что я причинил вам столько неудобств. Замолвите за меня словечко в деревне, ладно?» Прежде чем вы успеете вмешаться, Берти выхватывает фонарь из вашей руки и кричит в темноту: «Иди-ка сюда, ты, мерзкая тварь!»

Медведь отвечает громогласным рыком. От него во все стороны разлетаются светящиеся голубые споры, окружая существо бледным голубым сиянием. Берти храбро вопит и бросается ему навстречу. Понимая, что юноша жертвует собой, вы пользуетесь моментом, чтобы сбежать от опасности.

☞ Запишите в журнале кампании, что Берти пропал в лесу.

☞ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 3: «Наблюдательная группа Мискатоника, июнь, 1926 г. Состав: Маркес, Масгрейв, остальные. Незапланированная ночная вылазка в Западные леса. Местные флора и фауна выработали узкоспециализированные паттерны ночного поведения, вероятно, продиктованные экстремальными циркадными ритмами и агрессивной охотой. Высокотоксичная среда. Выявлен доселе неизвестный симбиоз с новым штаммом паразитического гриба. Необходимы дальнейшие наблюдения».

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав больше об уникальной экосистеме острова Хемлок.

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, если любой сыщик совершил побег с «Берти Масгрейвом» под контролем.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

☞ Обновите журнал кампании.

☞ Если «Медвежий гибрид» находится на победном счете, запишите, что медведь ранен.

☞ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Западные леса».

☞ Перейдите к **прелюдии: Рассвет второго дня** (страница 39).






Прелюдия: Рассвет второго дня

Вы просыпаетесь с чувством полного опустошения. На улице вас встречает мелкий дождь, но даже он, кажется, не способен омрачить настроение местных: хоровод детей в масках животных напевает какую-то песенку, продолжая развешивать украшения.

- ☉ Усталость от ночных приключений настигает вас. Тяните жетоны из мешка хаоса, пока не вытяните 2 жетона без символов. До конца кампании замените их жетонами хаоса со значением на единицу меньше (например, 0 следует заменить на -1, -1 на -2 и так далее). Если не можете заменить жетон, продолжайте этот процесс, пока суммарно не замените 2 жетона.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Каждый сыщик, закончивший своё блюдо, должен прочесть раздел «**Проклятие Хемлоков**». Все остальные сыщики должны прочесть раздел «**Грызущий голод**».

Проклятие Хемлоков: Всё ваше тело словно пульсирует в такт биению сердца. Затем появляется дискомфорт, затем — восхитительная эйфория, словно вы сотканы из воздуха. Потом это ощущение проходит. Вы касаетесь тыльной стороны своей ладони. Вам сложно описать это ощущение, но с ней что-то явно не так. Будто что-то изменилось.

- ☉ Найдите в наборе контактов «День дождя» карту «Проклятие Хемлоков» и добавьте в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Этот набор отмечен следующим символом: 
- ☉ Перейдите к **подготовке к прелюдии**.

Грызущий голод: Ваш желудок громко урчит в ответ на запах свежих яиц и печенья, доносящийся из пансиона. Голод настигает вас.

- ☉ Получите 1 физическую травму. Перейдите к **подготовке к прелюдии**.

Подготовка к прелюдии

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Второй день», «День дождя», «Жители» и «Хемлок-Вейл». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите карту «День второй» в игру. Вы всё ещё голодны?
- ☉ Введите в игру все локации из набора контактов «Хемлок-Вейл» стороной (День ☉) вверх в соответствии со схемой на странице 6.
 - ☞ Все сыщики начинают игру в «Пансионе».
- ☉ Соберите карты из набора контактов «Жители» и сверьтесь с журналом.
 - ☞ Удалите из игры каждого персонажа, чьё имя вычеркнуто в журнале.
 - ☞ Введите «Джудит Пак» в игру в локацию «Перекрёсток» стороной актива вверх.
 - ☞ Отложите в сторону все остальные карты из набора контактов «Жители».
- ☉ Положите на текущий замысел безысходность в количестве, равном числу сыщиков.
- ☉ Можете начинать.

Архив: Рассвет второго дня

Читайте разделы на страницах 39–42, только если получите прямое указание на это во время игры в прелюдию «Рассвет второго дня».

▣ Архив 1: Матушка Рейчел


Матушка Рейчел 1: Матушка Рейчел возглавляет процессию. Идущие за ней жители размахивают яркими разноцветными лентами и распевают заводную песню: «Долгая ночь, лес тьмой окружён, / Звёздный ребёнок в кору облачён. / В молчании ждём мы святого дождя, / Что смоев всю боль с тебя и меня». Процессия останавливается, когда матушка Рейчел отделяется от группы, чтобы подойти к вам.

Сверьтесь с заметками матушки Рейчел.

- ☉ Если матушка Рейчел вмешалась, перейдите к **Матушке Рейчел 2**.
- ☉ В противном случае перейдите к **Матушке Рейчел 3**.

Матушка Рейчел 2: Глаза матушки Рейчел увлажняются слезами. «Я чувствовала руку смерти, занесённую над вами, поэтому последовала за вами в лес. Когда появился зверь, я знала, что мне суждено помочь вам. Ибо вам, в свою очередь, суждено узреть чудеса острова Хемлок в их грозном ужасающем великолепии. — Она вкладывает вам в руки маленькую куклу ручной работы. — Подарок, от моей дочери», — она указывает на девочку в маске кролика, участвующую в процессии. Руки и лодыжки ребёнка увиты цветочными гирляндами.

Повысьте уровень доверия матушки Рейчел. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Найдите в наборе контактов «Памятные безделушки» карту «Соломенная кукла» и добавьте в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Этот набор отмечен следующим символом: 

Матушка Рейчел 3: Матушка Рейчел крепко сжимает ваши руки, глядя на вас с великодушной улыбкой: «Вы ещё столько всего не понимаете. И всё же, я думаю, вы всё поймёте, как только начнётся Пир». Когда матрона возвращается к процессии, из её середины выглядывает девочка в маске кролика. Её руки и лодыжки увиты цветочными гирляндами.

Повысьте уровень доверия матушки Рейчел. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Возьмите 1 карту. Вы можете сыграть актив-**заклинание** или **оберег** со своей руки, игнорируя его цену.

Архив 3: Симеон Этвуд

Если у Симеона родился план:

«Во имя Шахтёрского общества! — Симеон швыряет к вашим ногам петарду, но дождь тушит её фитиль, прежде чем она успевает взорваться. — Ну... Считайте это предупреждением», — смеётся он. Юноша распахивает мешок, полный фейерверков, и излагает свой запутанный план: «Завтра утром нам нужно спрятать эти фейерверки на Перекрёстке, в часовне, в школе и в магазине. Засунуть их куда-нибудь, где люди их не найдут. Затем, в ночь Пира, мы встретимся за школой». Вы спрашиваете его, почему он не разложит их сам, и Симеон ухмыляется: «Мне нужно достать ещё пороха из моей секретной подземной обители. Не переживайте, я вернусь завтра».

В заметках Симеона Этвуда запишите, что план набирает ход. (Подсказка: Завтра вам будет нужно разложить 1 🎆 фейерверков по всей Хемлок-Вейл.)

В противном случае:

«Ложись!» — доносится вопль Симеона из небольшой норы у основания мельницы. Юноша точно пытается что-то спрятать, но у вас нет ни малейшего понятия что. Из кучки листвы вылетает фейерверк, но петарда не взрывается.

Возьмите 1 карту. Найдите среди 9 верхних карт своей колоды карту **тактики** или **уловки** и добавьте её себе на руку (перемешайте свою колоду).

Архив 4: Уильям Хемлок

Ривер сердито уходит прочь, когда вы встаете на защиту её кузена. Уильям улыбается: «Благодарю, друзья. Мне есть над чем поразмыслить».

Запишите в заметках Уильяма Хемлока, что Уильям собрался с духом.

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока.

Снизьте уровень доверия Ривер Хоуторн.

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Найдите среди 9 верхних карт своей колоды карту **книги** или **таланта** и добавьте её себе на руку (перемешайте свою колоду).

Архив 5: Ривер Хоуторн

«Ценю вашу поддержку, — ухмыляется Ривер, когда возмущённый Уильям уходит прочь. — Мой глуповатый кузен доверил все семейные облигации и другие ценные бумаги Этвудам. Осталось лишь найти, где они их прячут».

Запишите в заметках Ривер Хоуторн, что козни строятся.

Повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн на 2.

Снизьте уровень доверия Уильяма Хемлока.

Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Получите 4 ресурса.

Архив 6: Гидеон Мизра

Гидеон 1: Гидеон сидит за длинным столом. «Слышал я какую-то болтовню, — говорит он, — мол на северном берегу видели странность. Якобы по северному пляжу каталась куча сорняков и моллюсков. Сама по себе». Рассказ старика грозит плавно перерасти в лекцию по анатомии китов.

Сверьтесь с заметками Гидеона Мизры.

☉ Если Гидеон поделился историей о капитане Хемлоке, перейдите к **Гидеону 2**.

☉ В противном случае перейдите к **Гидеону 3**.

Гидеон 2: Предчувствуя очередные несвязные рассказы старого моряка, вы спрашиваете Гидеона о затонувшем корабле, который они с капитаном Хемлоком обнаружили в Атлантике. В ответ лицо старика озаряется, и он детально рассказывает довольно мрачную историю о том, как команда его корабля — той самой «Аннабель Ли» — тяжело заболела после посещения затонувшего судна. К вам присоединяется доктор Маркес и внимательно слушает его рассказ. Вы чувствуете в тоне моряка нотки старого страха, но решаете его не расспрашивать.

В заметках Гидеона Мизры запишите, что Гидеон поделился историей «Аннабель Ли».

Возьмите 3 карты. Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры.

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Гидеон 3: Вместо этого разговор превращается в монолог Гидеона о чистке морских судов от баянусов. Когда Гидеон переходит на рассказ о вкуснейшем рагу из абалонов, которым он однажды имел честь насладиться, вы вежливо откланиваетесь.

Возьмите 3 карты. Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры.

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 7: Джудит Пак

Джудит 1: Джудит стоит прислонившись к стене дома Этвудов. Она чистит своё оружие и наблюдает за прохожими. «Эти милые овечки даже не представляют, через что мне приходится проходить, чтобы обезопасить их безопасность. И я надеюсь, что они никогда не узнают», — бормочет она, обращаясь к своей винтовке. Внезапно она замолкает, осознав ваше присутствие, и встречается с вами взглядом.

Сверьтесь с заметками Джудит Пак.

☉ Если Джудит спасла ваши задницы, перейдите к **Джудит 2**.

☉ В противном случае возьмите 1 карту. Вы можете сыграть карту-**оружие** со своей руки, игнорируя её цену.

Джудит 2: «Можешь не сомневаться, тот медведь жив и запомнил твой запах, — мрачно говорит Джудит. — Некоторые животные здесь невероятно умны. Даже чересчур. Гарантирую, эта тварь сегодня ночью будет жаждать крови. Не ходи больше в лес».

Вы должны выбрать одно:

☉ «Я могу постоять за себя». Перейдите к **Джудит 3**.

☉ «Спасибо, что спасли нас». Перейдите к **Джудит 4**.

Джудит 3: Джудит оценивающе оглядывает вас: «Я так и думала, что в экспедицию позовут кого-то вроде тебя. Кто умеет сохранять спокойствие в опасных ситуациях. — Она кладёт руки на бедра. — Может, я даже впечатлена».

Повысьте уровень доверия Джудит Пак.

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Джудит 4: «Спасибо? Что спасла вас? — Джудит задирает бровь. — Ну, пожалуйста, чего уж тут. Мне платят, я делаю свою работу. Всё просто».

Снизьте уровень доверия Джудит Пак.

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.



Архив 8: Тео Питерс

Если Тео отвлѣк медведя:

Тео стоит посреди школьного двора, сжимая в руках потрёпанный экземпляр «Двадцати тысяч лье под водой»: «Сестра Мириам разозлилась, когда я спросил, могу ли я выкупить эту книгу. Но я просто не хочу с ней расставаться. Я всегда хотел увидеть океанское дно. Если это меня не убьёт, конечно». Пока вы с ним едете по деревне, Тео выглядит задумчивым. «Не могу перестать размышлять об этом медведе, — произносит он. — Теперь я понимаю, почему матушка Рейчел не разрешает нам выходить ночью. Последние несколько месяцев у нас пропадают люди. Бенни. Сестра Эди. Тот пацан, чьѣ имя я так и не запомнил. Мы не говорим о пропавших».

Вы можете немедленно переместиться в любую локацию.

Повысьте уровень доверия Тео Питерса.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

Тео стоит посреди школьного двора, сжимая в руках потрёпанный экземпляр «Двадцати тысяч лье под водой»: «Сестра Мириам разозлилась, когда я спросил, могу ли я выкупить эту книгу. Но я просто не хочу с ней расставаться. Я всегда хотел увидеть океанское дно. Если это меня не убьёт, конечно».

Вы можете немедленно переместиться в любую локацию.

Архив 9: Пансион

Мисс Олмстед с радостью отвечает на ваши вопросы, расставляя по столу тарелки с сочными фруктами и шипящим мясом. «Не забудьте прийти на танцы сегодня вечером. Там все будут», — улыбается она. От аромата еды у вас аж слюнки текут, но вы улавливаете какой-то едкий привкус.

Выберите и разыграйте один из нижеизложенных вариантов.

Сыщики в «Пансионе» могут совместно потратить любое количество действий, чтобы выбрать столько же дополнительных вариантов. Любой сыщик может снова активировать этот архив.

☉ «Лия должна быть на Перекрёстке и готовиться к Пиру. Если она там, я уверена, ей бы пригодилась ваша помощь». Сыщик в «Пансионе» может немедленно переместиться на «Перекрёсток».

☉ «Симеон, скорее всего, прячется где-то на лугу». Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Симеон Этвуд» и введите её в игру в «Старую мельницу» стороной актива вверх.

☉ «Гидеон, должно быть, в клубе, как обычно». Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Гидеон Мизра» и введите её в игру в «Деревенский клуб» стороной актива вверх.

Архив 10: Перекрёсток

Лия кричит рабочим, чтоб те накрыли идола брезентом на время дождя. Десятки маленьких зеркал звенят, будто бубенцы, когда украшения к празднику прячут от воды. Вы входите в большую белую палатку, и Лия поднимает на вас глаза: «Ах, как раз вовремя! Отнесите это Тэду как можно скорее. Буду очень благодарна». Она кивает на коробку, в которую навалены изношенные сельскохозяйственные инструменты.

Возьмите 1 карту. Запомните, что вы выполняете поручение.

Архив 11: Часовня Хемлок-Вейл

На входе в часовню Хемлок-Вейл столпились прихожане в бело-золотых плащах, поэтому вы решаете зайти через заднюю дверь. Открыв её, вы слышите тихий разговор. Вы оставляете дверь приоткрытой и прислушиваетесь. Мягкий голос произносит: «Всѣ будет сделано, как вы сказали, матушка. Но мне интересно, зачем именно вам нужно, чтобы мы...»

«Не тебе задавать вопросы или выражать своё мнение. Твоѣ предназначение — повиноваться. — Строгий голос матушки Рейчел режет, словно нож. — Отправляйся к братьям, а я вернусь к процессии. Просто делай, как я говорю».

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Матушка Рейчел» и введите её в игру на «Часовню Хемлок-Вейл» стороной актива вверх.

Архив 12: Старая мельница

Пока вы пробираетесь сквозь заросли, вокруг царит пугающая тишина. Над головой раздаются раскаты грома, и в воздухе пролетает длиннонозый кузнечик. Вы замечаете, что у насекомого чёрные крылья неправильной формы.

Возьмите 3 карты.

Архив 13: Дом Этвудов

Вы видите, как Уильям и Ривер ругаются. «Это всё, что у меня осталось. Мы не можем отвернуться от своего прошлого. От своего наследия», — настаивает Уильям. Ривер бросает на него яростный взгляд: «Наследие Хемлоков мертво. И я знаю нескольких покупателей в Гарлеме, которые превратили бы это болото в рай на земле».

Вы должны выбрать одно:

☉ «Уильям прав». (Вы можете выбрать этот вариант, только если уровень доверия Уильяма Хемлока 2 или выше.) Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Уильям Хемлок» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной актива вверх.

☉ «Ривер права». (Вы можете выбрать этот вариант, только если уровень доверия Ривер Хоуторн 2 или выше.) Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Ривер Хоуторн» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной актива вверх.

☉ Пускай сами разбираются. Продолжите чтение.

Они перебрасываются крайне обидными личными оскорблениями, пока раскат грома не заставляет обоих замолчать. Уильям задирает бровь, увидев вас; Ривер тоже поворачивается к вам и кривит лицо. Наступает неловкая тишина, и вы понимаете, что только что подслушали очень деликатный разговор.

Снизьте уровень доверия и Уильяма Хемлока, и Ривер Хоуторн.

Архив 14: Универсальный магазин Тэда

Если вы выполняете поручение:

С глухим стуком вы опускаете на прилавок ящик с сельскохозяйственными инструментами. Продавец улыбается и начинает раскладывать их по полкам. «Лия будет вам очень благодарна, — произносит он. — Готовы к завтрашнему празднику?» Он жуёт кусочек вяленого мяса, затем сплёвывает в бутылку.

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

«Чего желаете? — улыбается продавец. — Обычно Тэд так говорил». Когда вы спрашиваете его, где же сам Тэд, он неловко замолкает.

Вы можете потратить 3 ресурса, чтобы найти в своей колоде карту **вещи** и сыграть её, игнорируя её цену. Любой сыщик может снова активировать этот архив, если он выполняет поручение.

Архив 15: Деревенская школа

«Это библиотека, а не книжный магазин!» — выкрикивает разгневанная рыжеволосая учительница. Тео выходит из здания школы, глупо улыбаясь, и его окружает толпа детей.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Тео Питерс» и введите её в игру в «Деревенскую школу» стороной актива вверх.

Архив 16: Деревенский клуб

«Хотите отправить подарок кому-то особенному? — Марта Джин указывает на аккуратную стопку плетёных подарочных коробочек, перевязанных разноцветными ленточками. — Но если захотите сделать посылку на материк, боюсь, вам придётся подождать до завтра. Почтальон опять заплутал».

Сыщик может найти в своей колоде, сбросе или на руке сюжетный актив **вещи** и удалить его из своей колоды. Если он сделал это, сверьтесь с журналом и выберите местного жителя с уровнем доверия 2 или выше. Повысьте уровень доверия выбранного жителя. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 17: Проклятие

Прислонившись к штабелю зеркал, вы смотрите вниз и видите свое отражение. Черты вашего лица вытянулись и как будто изменились: вы выглядите исхудало и измождённо. Когда вы встаёте, от вашего предплечья отслаивается серая шелушащаяся кожа.

Если её ещё нет в вашей колоде, найдите в наборе контактов «День дождя» карту «Проклятие Хемлоков» и добавьте в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае во время подготовки к следующему сценарию найдите в своих колоде и сбросе карту слабости «Проклятие Хемлоков» и добавьте себе на стартовую руку.

Вы (и только вы) получаете 2 опыта дополнительно.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания прелюдии

Исход 1: Доктор Маркес спускается с лестницы с каменным выражением лица. За ней следует Берти, придерживая забинтованную руку. Пепельно бледный, он рассказывает о своих приключениях: «Я гулял на краю леса... Думаю, это был полдень... И я почувствовал наивкуснейшую, эм... — ему сложно облечь свои впечатления в слова. — Абсолютную радость. И тут я, похоже, отключился. Когда я пришёл в себя, уже была ночь, и я не понимал, где я. И теперь, когда я вернулся, я не могу не думать о том захватывающем чувстве. „Эмоции вспоминаются в спокойствии“, а?» Профессор закатывает глаза, но ничего не говорит.

☞ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Войдя, доктор Маркес громко захлопывает за собой дверь: «Матушка Рейчел сказала мне, что этим утром она нашла Берти блуждающим по округе. Я видела его в доме Этвудов, он приходит в себя и выглядит хорошо. Бормочет какой-то бред и цитирует местную поэзию».

☞ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 3: Доктор Маркес наливает себе чашку крепкого кофе: «Я планирую воспользоваться возможностью, дарованной прохладным дождиком, и отправиться в Пёрл-Ридж. Присоединяйтесь, если есть желание, — она пробует свою яичницу и морщится. — Это что, металлический привкус?» Она незаметно выплёвывает яичницу в носовую платок. Мисс Олмстед выходит из кухни со стопкой оладий и обслуживает несколько голодных гостей.

☞ Не учитывайте победные значения всех карт на победном счёту. Каждый сыщик получает дополнительный опыт, полученный во время этой прелюдии. Запишите этот опыт в раздел «Непотраченный опыт» журнала кампании, **но не тратьте его до конца следующего сценария**.

☞ Подготовьтесь к следующему выходу.

☞ Выберите 1 актив в вашей игровой зоне, который вы оставите там на следующий сценарий. Это должен быть актив, который обычно не находится в игре в начале сценария. Сбросьте все остальные активы и прикрепленные карты из вашей игровой зоны, кроме тех, что находятся в игре в начале сценария.

☞ Сбросьте карты с руки на свой выбор до размера вашей стартовой руки. Замешайте свой сброс в свою колоду. (Ваша текущая рука будет стартовой в следующем сценарии; вы не будете набирать новую стартовую руку и не сможете заменить карты.)

☞ Сбросьте ресурсы до количества ваших стартовых ресурсов.

☞ Подготавливая следующий сценарий, пропустите шаги 1–8 из раздела «Подготовка к игре» на странице 27 справочника.

Сверьтесь с разделом «Исследованные места» журнала кампании и выберите сценарий, который ещё не был отмечен.

☞ Если не боитесь опасностей, **Высеченных в камне** в гниющей шахте Норт-Пойнт, обратитесь к странице 10.

☞ Чтобы исследовать давно заброшенный **Дом Хемлоков**, обратитесь к странице 14.

☞ Чтобы изучить пугающе **Тихую пустошь** Пёрл-Ридж, обратитесь к странице 19.

☞ Чтобы исследовать берег Акуана на севере и спасти **Пропавшую сестру**, обратитесь к странице 23.

☞ Чтобы изучить Иствикскую трясиину и рискнуть встретиться с **Тварью в глубине**, обратитесь к странице 27.

Прелюдия: Второй вечер

Второй вечер 1: Дождь продолжается весь день. Когда вы приходите в клуб на ужин, столы уже убраны и сдвинуты к стенам, а с разноцветных лент свисают лампы, излучающие тёплый свет. Из толпы одетых в плащи местных жителей выглядывают десятки новых лиц: похоже, это приезжие с материка. В центре зала возвышается большая скульптура, усыпанная фиолетовыми и белыми цветами, которые будто мерцают в мягком свете. В зале воцаряется тишина, и матушка Рейчел обращается к собравшимся: «Друзья. Братья. Каждый из вас — чудо, порождённое временем и светом. Вы суть потенциал вашего истинного „я“...» — матрона обрывается на середине предложения.

Сверьтесь с журналом.

☞ Если в заметках Симеона Этвуда записано, что Симеон выжил, перейдите ко **Второму вечеру 2**.

☞ В противном случае перейдите ко **Второму вечеру 3**.

Второй вечер 2: По лицу матроны пробегает тень, она покачивается. На мгновение вам кажется, что она вот-вот упадёт в обморок. Воздух в комнате густо завихряется. На свету пляшут маслянистые узоры, и вы чувствуете уже знакомое лёгкое головокружение. Кто-то делает шаг вперёд, чтобы помочь матушке Рейчел, но она поднимает руку и выпрямляется.

☞ Перейдите ко **Второму вечеру 4**.

Второй вечер 3: Сквозь толпу пробивается крепкая фигура. «Кто-нибудь видел Симеона? — дрожащим голосом спрашивает Лия Этвуд. Она смотрит на собравшихся широкими, ищущими глазами. — Пожалуйста. Симеон. Сейчас не время для твоих шуточек», — обращается она к сыну, но не получает ответа. Воздух в комнате густо завихряется. «Достаточно», — шепчет сестре матушка Рейчел. На свету пляшут маслянистые узоры, и вы чувствуете уже знакомое лёгкое головокружение.

☞ Обновите журнал кампании.

◆ В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия ищет Симеона.

◆ Вычеркните имя Симеона Этвуда.

☞ Перейдите ко **Второму вечеру 4**.

Второй вечер 4: Матушка Рейчел возвращает самообладание: «Сегодня самая короткая ночь в году. А завтра начнётся вечность. Посему этой ночью мы танцуем». Собрание взрывается восторженными аплодисментами. В углу начинает играть разношёрстный оркестр, и люди начинают танцевать. Несколько приветливых знакомых приглашают вас присоединиться.

Вы можете выбрать, с кем бы вы хотели потанцевать. По очереди каждый сыщик может выбрать разную запись архива из следующих (если в игре только один сыщик, вместо этого вы можете выбрать и разыграть 2 записи). Если имя жителя вычеркнуто в журнале кампании, вы не можете выбрать его архив. После того как вы прочли необходимое число разделов, перейдите к **исходу 1** (страница 45).

☞ Матушка Рейчел присматривает за собравшимися (▲ 1).

☞ Лия стоит возле накрытого стола, на её лице написано крайнее измощение (▲ 2).

☞ Симеон смешит детей, подражая птичьим голосам (▲ 3).

☞ Уильям сидит в углу, набрасывая первые строчки стихотворения, которое наверняка станет перегруженной поэмой о его фамильном наследии (▲ 4).

☞ Ривер зажигает на танцполе (▲ 5).

☞ Гидеон сидит на стуле недалеко от танцующих (▲ 6).

☞ Джудит стоит у входа и приглядывает за дверью (▲ 7).

☞ Тео покачивает головой в такт движению толпы (▲ 8).

☞ Потанцевать в одиночестве (▲ 9).

☞ На входе в зал застыла женщина в охотничьей одежде (▲ 10).

☞ Доктор Маркес поглядывает на вас из противоположного конца зала (▲ 11).

Архив: Второй вечер

Читайте разделы на страницах 43–44, только если получите прямое указание на это во время прелюдии «Второй вечер».

▲ Архив 1: Матушка Рейчел

Матриарх деревни стоит поотдаль от всех, скрестив руки на груди. Вы замечаете, что в её глазах поблескивают слёзы, когда она осматривает комнату. Вы подходите и приглашаете её на танец. «Прошу прощения. Я не могу», — отвечает она. В её голосе заметно напряжение, и вы спрашиваете, что случилось. «Мы призваны отказаться от многого в этой жизни, — отвечает матрона. — Я лишь молюсь, что нам достойно воздастся за уплаченную цену».

Запишите в заметках матушки Рейчел, что матушка Рейчел поделилась своими сомнениями.

▲ Архив 2: Лия Этвуд

Если Лия ищет Симеона:

Лия стоит у обеденного стола, её руки дрожат. «Симеон всё болтал об этом своём „шахтёрском клубе“. А вдруг... — она бледнеет. — Простите, я сейчас не могу танцевать».

В противном случае:

Лия выходит вместе с вами на деревянный пол и начинает танцевать. Хотя она не совсем успевает за музыкой, она с удивительной лёгкостью подхватывает и кружит вас. Остальные аплодируют, когда вы кланяетесь.

В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия разделила с вами танец.

▲ Архив 3: Симеон Этвуд

Если уровень доверия Симеона Этвуда 3 и выше:

«Приготовьтесь увидеть Техасского Томми! — Симеон размахивает руками над головой, и группа подхватывает темп. — Неплохо, неплохо». Вы чувствуете, как по вашей ноге ползёт вверх что-то холодное и гладкое. Симеон коварно улыбается, когда вы ловите ужа, успевшего доползти вам до колена.

В заметках Симеона Этвуда запишите, что Симеон разделил с вами танец.

В противном случае:

«Простите, но с вами как-то скучно, — пожмает плечами Симеон. — Приготовьтесь увидеть Техасского Томми!» — кричит он своим друзьям.

▲ Архив 4: Уильям Хемлок

Если уровень доверия Уильяма Хемлока 3 и выше:

«Я не танцевал уже много лет, но... почему бы и нет?» Уильям присоединяется к вам на танцполе и ведёт вас в вальсе. После нескольких столкновений и неловких ляпов танец наконец заканчивается. Старший Хемлок выглядит вполне довольным, возвращаясь на своё место в углу.

Запишите в заметках Уильяма Хемлока, что Уильям разделил с вами танец.

В противном случае:

«Я не танцевал уже много лет, — говорит Уильям, поправляя пиджак. — Но спасибо за приглашение!»

Архив 5: Ривер Хоуторн

Если уровень доверия Ривер Хоуторн 3 и выше:

«Прыгаем вперёд, потом танцуем назад!» — Ривер объясняет всем желающим, как плясать блэк-боттом. У остальных не получается попадать в такт, но вы ловите взгляд Ривер и повторяете её движения. Когда танец заканчивается, она хлопает вас по плечу: «Неплохо, дорогуша. Неплохо».

Запишите в заметках Ривер Хоуторн, что Ривер разделила с вами танец.

В противном случае:

«Прости, но ты совсем не поспеваешь», — Ривер переключается на других танцоров и продолжает учить их блэк-боттому. К сожалению, вас в группу не берут.

Архив 6: Гидеон Мизра

Если уровень доверия Гидеона Мизры 3 и выше:

«Я за, но только если мы спляшем янки-дудл», — говорит Гидеон, молодёжки улыбаясь. Вы подходите к группе и заказываете песню, потом возвращаетесь на танцпол и видите, как Гидеон покачивается в такт музыке. «Моя племянница, Гавриэла, любила эту песню. Не видал я её, правда, годков уже эдак... много...»

Запишите в заметках Гидеона Мизры, что Гидеон разделил с вами танец.

В противном случае:

«Пожалуй, откажусь», — трясёт головой Гидеон. — Стариковские ноги уже не те, что прежде».

Архив 7: Джудит Пак

Если уровень доверия Джудит Пак 3 и выше:

«Вообще-то я должна работать, но какого дьявола?» — коварно улыбается Джудит, выходя с вами на танцпол. Телохранительница на удивление хороша в танце и ведёт вас в чарльстоне, затем в фокстроте. «Это было ещё веселее, чем я ожидала», — говорит она с румянцем на щеках.

В заметках Джудит Пак запишите, что Джудит разделила с вами танец.

В противном случае:

«Прости, я на службе», — говорит Джудит. — Однажды сюда забрёл волк прямо во время ужина. Я не могу позволить этому повториться». Она кладёт руку на ружьё.

Архив 8: Тео Питерс

Если уровень доверия Тео Питерса 3 и выше:

«Как вы можете пригласить меня на танец, если мы уже танцуем?» — хихикает Тео, пританцовывая абсолютно не в такт музыке. Он поскальзывается на пятне грязи, и вы ловите его, не дав парню упасть. «Вы только что спасли мне жизнь!» — ахает он.

В заметках Тео Питерса запишите, что Тео разделил с вами танец.

В противном случае:

«Спасибо, но...» Тео поскальзывается на пятне грязи и сбивает с ног танцующую пару, которая, словно домино, сбивает ещё полдесятка гостей. Зал ненадолго затихает. «Я в порядке!» — восклицает Тео, поднявшись на ноги.

Архив 9: Танец в одиночестве

Вы двигаетесь в такт музыке. Приглушенный свет отбрасывает на лица присутствующих мягкие тени, по мере того как темнеет небо за окном. Комнату окутывает осязаемое присутствие. Оно скользит между танцующими фигурами и замедляет ваши чувства. Вы закрываете глаза, будто всего на мгновение. Открыв их, вы обнаруживаете, что лежите на полу. Несколько танцоров обступают вас и помогают подняться на ноги.

Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив Ω: Элен Питерс

Сверьтесь с журналом. Если Элен Питерс присоединилась к группе:

«Я уж думала, не пригласишь», — улыбается Элен. Вы изо всех сил стараетесь держать её темп; она на удивление ловка и ведёт вас в танце, затем уступает вам инициативу, когда музыка становится более медленной. Когда танец заканчивается, вы смотрите на собравшихся и видите на лицах каждого из них одну и ту же широкую опьянённую улыбку.

Запишите в журнал кампании, что Элен разделила с вами танец.

Если семья Питерсов снова вместе:

Элен Питерс застыла на входе в клуб, её грубый охотничий наряд выглядит совсем не к месту. Лиззи держится неподалёку, уставившись на танцпол. Когда вы приглашаете Элен потанцевать, она криво улыбается и качает головой: «Я просто пришла поблагодарить вас. И спросить кое-то». Вы просите её продолжать, и она тепло улыбается: «Давайте я помогу вам в экспедиции. В Портленде с Лиззи всё будет в порядке. Возможно, вместе у нас получится убедить моего брата уехать».

Запишите в журнал кампании, что Элен Питерс присоединилась к группе.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Элен Питерс». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Данную карту можно найти в наборе контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



В противном случае:

Вы подходите и видите, как женщина в охотничьем наряде ругается с Тео. «В последний раз, сестрёнка, я не могу. Я нужен здесь», — взволнованно говорит Тео. Женщина жалобно смотрит на парня: «Что бы сказала матушка?» Тео бросает на неё сердитый взгляд. «Просто уйди», — мрачно говорит он.

В заметках Тео Питерса запишите, что Тео отказался от своей семьи.

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

«Встретимся снаружи, когда это закончится», — говорит доктор Маркес со всей серьёзностью. Вы спрашиваете, в чём дело, и она качает головой: «Где-где, а здесь я точно не хочу ничего обсуждать. Прежде чем мы поговорим, я соберу кое-какие припасы. Рекомендую заняться тем же».

В начале следующего сценария у каждого сыщика на 2 ресурса больше.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания прелюдии

Исход 1: В середине вечера танцы затихают. За окном хлещет дождь, и танцующие медленно покачиваются в тусклом свете клуба, словно струйки дыма. Доктор Маркес жестом приглашает вас поговорить у стены. «Что-то здесь кардинально не так, — тихонько говорит она. — Примерно с десяток местных просто пропали, некоторые буквально в последние пару дней. Матушку Рейчел это как будто вообще не волнует. И все эти „чудеса“, о которых они беспрерывно болтают. Я начинаю подозревать, что это „чудесное“ ощущение — не просто гипоксия». Вы упоминаете собственные головокружения и эйфорию в последние пару дней.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если дневник мадам Пёрл найден, перейдите к **исходу 2**.

☉ В противном случае перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Профессор передаёт вам дневник Сьюзан Пёрл: «Спасибо, что нашли это, к слову. Плотрясающее чтиво. В последний год жизни мадам Пёрл страдала от галлюцинаций и хронической изнуряющей болезни. Что бы это ни было, оно вызвало быструю мутацию, прежде чем разрушить мышцы и органы и нарушить когнитивные функции. Между строк есть намёки, что вся семья страдала от этого заболевания ещё до инцидента, который привёл к запустению поселения».

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Дневник Сьюзан Пёрл». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Данную карту можно найти в наборе контактов «Памятные безделушки». Этот набор отмечен следующим символом:



☉ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 3: Вы делитесь собственными наблюдениями. Дело не только в «чудесах»: животные здесь либо больные и исхудавшие, либо агрессивные и чересчур полны жизни. Доктор Маркес кивает: «Да, задето абсолютно всё. Все болеют. Голодают. Мутируют. И всё это на очень ограниченном пятачке пространства. Нет сообщений о подобных феноменах из других мест. Всё это происходит только здесь. — Она достаёт измятую карту острова и указывает на северные холмы. — Пёрл-Ридж так и не восстановилась за двадцать лет запустения».

Маркес берёт в руки два кольца из стекловидного дерева: одно из Иствикской трясины, второе из сада Пёрлов, — затем обводит на карте Пёрл-Ридж. «Сегодняшние горькие яйца напомнили мне о Тунгусском инциденте. Метеорит уничтожил сельскую местность в России на многие мили, но ещё сильнее пострадали местные жители. Запасы еды были испорчены. Погиб скот. Близлежащие деревни постепенно опустели: семьи, жившие там поколениями, умерли от голода или чего похуже». Она рисует большую концентрическую окружность вокруг первой.

«Никто не упоминал метеор, — продолжает она, — но, судя по огромной дыре перед помещьем Пёрлов, из этого камня выползло что-то. По моей рабочей теории, в процессе горнодобычи шахтёры наткнулись на какую-то залежь и выпустили некий ядовитый газ или что-то в таком духе. И оно отравило весь остров».

Лицо доктора Маркес принимает суровое выражение. «Есть ещё кое-что. Обсудим это в другом месте. Идите за мной». Когда вы с профессором выходите из клуба, на вас наталкивается плотная фигура.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если Берти спасён, перейдите к **исходу 4**.

☉ В противном случае перейдите к **исходу 5**.

Исход 4: «Ужасно извиняюсь, — говорит Берти. — Профессор! И вы! Я думал, вы ушли раньше. — Его глаза расширяются. — Мы что, заговорщики? Подглядываем за кем-то? Я с удовольствием...» Доктор Маркес обрывает его поток слов резким взглядом: «После вчерашней ночи, Берти, тебе лучше остаться в своей комнате и отдохнуть». Юный ассистент выглядит весьма уязвлённым, но не возражает. «Ну что ж, ладно», — бормочет он.

☉ Перейдите к **исходу 6**.

Исход 5: «Ужасно... Прошу прощения, — бормочет Берти. По его лицу расплывается глупая улыбка. — Они сказали мне не переживать из-за вас. Люди сказали мне. Люди. Люди в... — он указывает на толпу вокруг. — Тут. У меня было откровение, но я что-то подзабыл. Матушка Рейчел позаботилась обо мне. Они сказали, что попозже ещё будут танцы, на Перекрёстке. И большой костёр».

«Тебе нужен отдых. Отправляйся обратно в пансион», — настаивает Маркес. Вы не уверены, что Берти услышал её, прежде чем ускользнул.

☉ Запишите в журнал кампании, что Берти получил откровение.

☉ Перейдите к **исходу 6**.




Исход 6: «Не стоило брать его сюда. В лаборатории он показывает себя гораздо лучше, чем в поле. — Доктор Маркес ведёт вас наружу. — За мной сегодня что-то следовало, всю дорогу от Пёрл-Ридж. Что-то большое и голодное. Я попыталась укрыться на старой ферме Этвудов, но она была заколочена. Двери и окна. И вонь там стояла отвратная. Ещё я слышала изнутри... что-то», — рассудительно говорит она. Вы просите её объяснить, и она качает головой.

«Это место — определённо не то, чем кажется, — отвечает она. — Не знаю, что местные прячут в том старом доме, но я планирую это выяснить».

☉ Каждый сыщик получает дополнительный опыт, полученный во время этой прелюдии. Запишите этот опыт в раздел «Непотраченный опыт» журнала кампании, **но не тратьте его до конца следующего сценария**.

☉ Сыщики должны выбрать одно.

❖ Последовать за доктором Маркес на ферму Этвудов. Что же скрывают местные? Перейдите к сценарию «Самая долгая ночь» на странице 46.

❖ Собрать больше информации об уникальной ночной экосистеме острова Хемлок. Сверьтесь с разделом «Исследованные места» журнала кампании и выберите сценарий, который ещё не был отмечен. Если сделали это, добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон  до конца кампании.

Сценарий: Самая долгая ночь

Вы не можете играть этот сценарий, если только сейчас не **Ночь 2**.

Вступление 1: Когда вы приближаетесь к ферме Этвудов, облака расступаются и вы видите кроваво-красный закат, отбрасывающий на местность туманные тени. Вы следуете за доктором Маркес мимо заброшенных курятника и сарая к заднему крыльцу покинутого фермерского дома. Когда профессор поднимает лом и начинает отламывать доску от заколоченного окна, вы замечаете в её заднем кармане револьвер. «Так, для подстраховки», — объясняет она.

На то, чтобы отодрать доски, уходит какое-то время. Забравшись внутрь вслед за профессором, вы чувствуете жгучую вонь чего-то больного и гниющего. Когда ваши глаза привыкают к полумраку, вам открывается ужасающая картина. Вдоль стен стоят грязные койки, пол усыпан отбросами. Десяток больных людей лежат на кроватях и сидят, прислонившись к стенам. Их кожа узловатая и жёсткая, изрезанная острыми шпорами и наростами. У некоторых из них то тут, то там свисают лоскуты плоти. Присмотревшись, вы понимаете, что это рудиментарные конечности. Другие смотрят на вас стеклянными глазами. Третьи, с серой, словно припудренной кожей, лежат без движения, уставившись в потолок.

«Вас здесь быть не должно», — произносит голос. К вам нетвёрдой походкой приближается его обладатель, лысеющий мужчина в изорванном бело-золотом плаще. Доктор Маркес щурится, пытаясь разглядеть его в темноте. «Тэд? — удивляется она. — Из магазина?» Прежде чем тот успеет ответить, вы слышите голоса снаружи, со стороны крыльца. Вы и доктор Маркес ныряете за гору сломанной мебели как раз в тот момент, когда входная дверь с щелчком отпирается и резко распахивается. В комнату входит матушка Рейчел в сопровождении полудюжины фигур в плащах и ещё нескольких больных местных жителей.

Сияющая матрона обращается к собравшимся: «Мои Дети Звёзд. Ваше время наконец пришло. Вы подготовите путь. — Она наклоняется и берёт за руку женщину в инвалидном кресле. — Все вы стали единым целым. Пришло время присоединиться к другим вам в вечности».

Сыщики должны выбрать одно:

☉ Выступить против матушки Рейчел. Перейдите к **вступлению 2**.

☉ Не высовываться. Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вместе с доктором Маркес вы появляетесь из своего укрытия. «Это варварство. Этим людям место в больнице!» — рывкает профессор на матрону.

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

☉ Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Вы ждёте в тишине, чувствуя, как едкий ветерок будоражит тяжёлый воздух. Тэд выходит вперёд и обращается к матушке Рейчел. «Свидетели здесь», — произносит он и указывает на ваше укрытие. Через несколько мгновений вас и профессора грубо выволакивают в центр комнаты.

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

☉ Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Матушка Рейчел доброжелательно улыбается: «Дети мои. Некоторые вещи нам не суждено увидеть, пока не придёт наше время узреть их. Впрочем, полагаю, ваша судьба состоит в том, чтобы стать свидетелями нашего вознесения. — Она поднимает руки в ликующей позе. — Каждый из нас принимает своё место в мироздании. Мы были преобразены вне рамок традиционной медицины. Понимаю, со стороны это может выглядеть абсурдно, даже жестоко, но каждый из нас находится здесь по своей воле. Даже вы». Все в комнате согласно кивают.

«Вас обманывают! Разве вы этого не видите? — в ярости говорит доктор Маркес. — Эти люди умирают!» Вы оглядываете комнату в поисках поддержки.

Сверьтесь с журналом и найдите имя каждого жителя, разделившего с вами танец.

☉ Если таковых 2 и более, перейдите к **вступлению 5**.

☉ Если таковых ровно 1, перейдите к **вступлению 6**.

☉ В противном случае перейдите к **вступлению 7**.

Вступление 5: Несколько фигур в мантиях откидывают капюшоны и встают позади вас: вы узнаете в них своих партнёров по танцам. Матушка Рейчел по очереди смотрит на каждого из вас: «Да будет так. Вот мы и отделились от племел».

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

☉ Перейдите к **вступлению 8**.

Вступление 6: Из-за спины матушки Рейчел выходит одинокая фигура в мантии и присоединяется к вам. Вы узнаете в ней своего партнёра по танцам. Матушка Рейчел смотрит на вас с горечью: «Да будет так. Вот мы и отделились от племел».

☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🗿 и 1 жетон 🗡 до конца кампании.

☉ Перейдите к **вступлению 8**.

Вступление 7: Мольба доктора Маркес повисает в воздухе без ответа. Пленники и фигуры в мантиях молчат, а матушка Рейчел награждает вас вымученной улыбкой: «Ох, дети мои. Все мы здесь — одна семья. Мы все знаем наше место. Возможно, вы просто ещё не узнали своё».

☉ Запишите в журнале кампании, что сыщики встретили самую долгую ночь в одиночестве.

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

☉ Перейдите к **вступлению 8**.

Вступление 8: Глаза матушки Рейчел блестят от слёз, когда она обращается к собравшимся: «Ваша жертва не напрасна. Сегодня каждый из вас заполнит своё место в мироздании и присоединится к нам в нашем завтрашнем вознесении». Когда матрона обращается к вам, на её устах вновь появляется вымученная улыбка. «Это не ваша жертва. Пожалуйста, вернитесь в деревню». Доктор Маркес хмурится в ответ. Когда матушка Рейчел уходит вместе со своей процессией, в глазах матроны всё ещё стоят слёзы.

«Что она имела в виду под заполнить своё место в мироздании?» — спрашивает Тэда доктор Маркес. Тот потирает чешуйчатые наросты на предплечьях и улыбается: «Завтра кровавая луна ознаменует наше вознесение. Но сегодня, в самую короткую ночь в году, все создания лесов и полей помогут нам завершить наше путешествие».

«Прошу прощения, но это не ответ на мой вопрос», — говорит профессор.

Тэд усмехается: «Мы все будем сожраны. Наш смысл — принести эту жертву». Он переводит взгляд куда-то вдаль, а по полям разносится многогласный заунывный вой.

Профессор в ужасе смотрит на Тэда. «Чёрта с два, ага», — говорит она. Вы следуете за ней наружу. На далёких холмах вырисовываются тёмные фигуры. Профессор на секунду погружается в свои мысли, затем резко вдыхает: «Сомневаюсь, что хоть кто-то из них в здравом уме. Но если мы продержимся достаточно долго, вероятно, сможем обеспечить им должный уход и заботу». Вы смотрите на поля, простирающиеся за фермерским домом. У вас не хватает времени, чтобы эвакуировать всех пленников до рассвета. Кроме того, нет никаких гарантий, что они последуют за вами. Но вы должны попытаться.

Вместе с профессором вы обшариваете разваливающуюся ферму в поисках какого-нибудь хлама. Вы забираете обрезки дерева, колючую проволоку и старые капканы, чтобы укрепить свои позиции. Если вам удастся пережить эту ночь, то некоторые пленники смогут спастись. С заходом солнца сквозь тихий воздух прорезается омерзительный рёв.

Самая короткая ночь в году только что стала самой долгой.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Второй день», «Самая долгая ночь», «Хворь», «Преображение», «Пожар!», «Пронизывающий холод», «Полуночные маски» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только карты напастей. Не берите локации, сцены, замыслы, врагов и памятку сценария из этого набора.

- Введите в игру карту «Ночь вторая». Не отчаивайтесь.
- Случайным образом удалите из игры одну из локаций «Внешние поля».
- Выложите оставшиеся локации, как показано в разделе «Расклад локаций» на странице 48 (см. «Соседние локации» на странице 3).
 - Введите сюжетный актив «Пленники» в игру в «Фермерский дом».
 - Каждый сыщик начинает игру в локации по своему выбору.
- Чтобы собрать колоду врагов, соберите 15 карт врагов с красными рубашками из набора контактов «Самая долгая ночь» (см. «Колода врагов» справа).
 - Введите в игру врага «Медвежий гибрид» в западные «Внешние поля».
 - Сложите в колоду врагов все оставшиеся карты врагов и перемешайте. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- Сверьтесь с журналом. Если *медведь ранен*, нанесите 2 ран «Медвежьему гибриду» и поверните его.
- Подготовьтесь к обороне! Вне зависимости от своих стартовых локаций сыщики совместно выбирают, где разместить суммарно 1 приманку, 1 ловушку и 1 преград. Их можно разместить в любых локациях суммарно по желанию сыщиков. (См. «Преграды», «Приманки» и «Ловушки» справа).
 - Введите памятку «Преграды, приманки и ловушки» в игру рядом с памяткой сценария.
- Сверьтесь с журналом.
 - Если сыщики встретили самую долгую ночь в одиночестве, каждый сыщик получает 3 улики из резерва.
 - В противном случае каждый сыщик получает 2 улики из резерва.
- Сверьтесь с журналом кампании и соберите все сюжетные активы из набора контактов «Жители». Этот набор отмечен следующим символом:



- Введите «Доктора Розу Маркес» в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этого сценария она не занимает слот союзника.
- Введите каждого жителя, *разделившего с вами танец*, в игру под контроль любого сыщика, разделив их как можно равномернее между сыщиками.
- Если *Элен разделила с вами танец*, найдите сюжетный актив «Элен Питерс» в колодах всех сыщиков и введите его в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этого сценария она не занимает слот союзника.
- Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Жители».
- Отложите в сторону все 5 экземпляров напасти «Пожар!» и сюжетный актив «Аякс».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Преграды

Свойства некоторых карт позволяют сыщикам возвести преграды вокруг фермы. Преграды блокируют передвижение врагов.

- Чтобы поставить преграду, положите 1 жетон ресурса из резерва между вашей локацией и связанной локацией как преграду. Если эффект карты предписывает вам положить преграду «в свою локацию», выберите соседнюю локацию и положите преграду между вашей и выбранной локациями. Такая преграда считается находящейся в обеих локациях при розыгрыше эффектов карт.
- Количество преград между локациями не ограничено.
- Когда враг должен переместиться по ключевому слову (*например, Охотник или Стремление*) и между его локацией и локацией, в которую он перемещается, есть хотя бы одна преграда, вместо этого удалите **одну** преграду между этими локациями, затем отмените эффекты перемещения.
- Враги, игнорирующие преграды, не разыгрывают вышеописанный эффект (*в том числе не удаляют преграды*).

Приманки

Свойства некоторых карт позволяют сыщикам расставить приманки вокруг фермы, чтобы задержать врагов.

- Чтобы поставить приманку, положите 1 жетон ужаса из резерва в вашу локацию как приманку. **Не более 1 приманки на локацию.**
- Когда враг входит в локацию с приманкой, удалите приманку и нанесите 1 рану тому врагу. Он перестаёт сражаться с сыщиками, поворачивается и не может развернуться до конца раунда.
- Враги, игнорирующие приманки, не разыгрывают вышеописанный эффект (*в том числе не удаляют приманки*).

Ловушки

Свойства некоторых карт позволяют расставить вокруг фермы ловушки, в которые могут попасться враги.

- Чтобы поставить ловушку, положите 1 жетон раны из резерва в вашу локацию как ловушку. **Не более 1 ловушки на локацию.**
- Когда враг входит в локацию с ловушкой, удалите ловушку и нанесите 2 раны тому врагу.
- Враги, игнорирующие ловушки, не разыгрывают вышеописанный эффект (*в том числе не удаляют ловушки*).

Колода врагов

Во время подготовки к этому сценарию сыщики собирают ещё одну колоду с отличающейся рубашкой контактов: колоду врагов. Эта колода состоит только из карт врагов и представляет собой неумолимую орду разъярённых зверей, пришедших за пленниками. Во время фазы мифа обязательное свойство замысла указывает каждому сыщику взять верхнюю карту колоды врагов.

У колоды врагов свой сброс, и на них не действуют карты игроков. Враги (кроме слабостей) в этом сценарии сбрасываются в сброс колоды врагов. Если колода врагов пуста, замешайте её сброс обратно в колоду врагов.

Одиночный режим

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

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

Сыщики встретили самую долгую ночь в одиночестве.

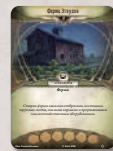
В журнале нет записи «медведь ранен».

Расклад локаций для сценария
«Самая долгая ночь»

Север



Запад



Восток



Юг



Архив: Самая долгая ночь

Читайте следующие разделы, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Самая долгая ночь».

Архив 2: Лия Этвуд

На вас с гиеным хохотом бросается волкоподобная фигура, сверкая острыми зубами. Лия встает между вами и обрушивает на голову существа свою лопату. «Даже и не думай!» — кричит она.

В заметках Лии Этвуд запишите, что Лия поддержала вас.

Нанесите 3 раны ближайшему врагу.

Архив 3: Симеон Этвуд

«Нужно приманивать их и сбивать с ног!» — гогочет Симеон, обматывая конец проволоки вокруг куска упавшего забора. Сразу за ней он выкапывает небольшую ямку, в которую сыплет немного полубглоданных костей и объедков. «Теперь подождём», — шепчет он. Вас немного (мягко говоря) беспокоит то, с каким очевидным удовольствием ребёнок расставляет смертельные ловушки.

В заметках Симеона Этвуда запишите, что Симеон поддержал вас.

Положите 1 приманку в любую локацию.

Архив 4: Уильям Хемлок

«Я нашёл это в подвале, — Уильям ставит на землю ранец, наполненный инструментами и металлоломом. — Надеюсь, будет полезно. Должен сказать, сам я не привык работать руками». Вы благодарите его, прежде чем зарыться внутрь.

В заметках Уильяма Хемлока запишите, что Уильям поддержал вас.

Каждый сыщик получает 1 улику из резерва.

Архив 5: Ривер Хоуторн

Заметив пару светящихся голубых глаз на другом конце двора, вы объясняете Ривер свой план. «Не волнуйся, дорогуша, — отвечает она. — Я привыкла приковывать взгляды. К счастью для тебя, в своё время я была тем ещё спринтером». Она срывается с места и бежит по поляне, выкрикивая ругательства и уводя существо прочь.

В заметках Ривер Хоуторн запишите, что Ривер поддержала вас.

Выберите не **элитного** врага в игре. Переместите того врага в любую локацию.

Архив 6: Гидеон Мизра

«Смотрите в оба: мне нужна крепкая дверь или замок, — раздаёт указания Гидеон. — Если найдёте, я могу попробовать поймать одного. Напоминает мне тот случай, когда я чуть не погиб в джунглях Новой Гвинеи. Чой-то там наступало мне на пятки...» Вы быстро теряете нить рассказа старика.

В заметках Гидеона Мизры запишите, что Гидеон поддержал вас.

Когда сыщик в следующий раз должен будет взять карту из колоды врагов, вместо этого сбросьте ту карту.



Архив 7: Джудит Пак

«Наконец-то они перенесли охоту к нам. Я устала таскаться по всему острову ради пары выстрелов. — Она указывает винтовкой на яму, заполненную острыми обломками металла. — Предлагаю подождать, пока они доберутся сюда, а потом устроить им ливень из свинца».

В заметках Джудит Пак запишите, что Джудит поддержала вас.

Положите 1 ловушку в любую локацию.

Архив 8: Тео Питерс

По дороге вам навстречу несётся голубой грузовик Тео, а за ним — стая рычащих хищных тварей. «Запрыгивайте!» — кричит Тео, ударяя по тормозам. Вы ныряете в кабину и слышите скрежет зажигания.

В заметках Тео Питерса запишите, что Тео поддержал вас.

Вы можете переместить 1 преграду, приманку или ловушку из своей локации в любую локацию. Перестаньте сражаться с каждым врагом, с которым сражаетесь, и переместитесь в ту локацию.

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

«Как тут не вспомнить Кантиньи», — говорит доктор Маркес, подтаскивая несколько ящиков к импровизированной преграде. Она рассказывает вам о своей первой и последней битве в Великой войне и о смерти её партнёра. «Нам нельзя умирать. Только не так, — говорит она. — Нужно просто продержаться до рассвета».

Положите 2 преграды в свою локацию.

Архив Ω: Аякс

Доносящийся из амбара рёв заставляет вас нервничать. Вы осторожно подходите к двери, ожидая увидеть очередного монстра, но вместо этого обнаруживаете в грязном стойле коня-паломино. На табличке рядом выгравировано имя «Аякс». Благородный зверь нетерпеливо ржёт, запрокидывая голову.

Возьмите под контроль сюжетный актив «Аякс». На протяжении этого сценария он не занимает слот союзника.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

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

Сыщик побеждён: Последнее, что вы запомнили перед тем, как кошмарные очертания захлестнули вас, — чувство всеобъемлющего спокойствия. Серебристый лунный свет окрашивает ферму в резкий монохром, когда твари впадают в вашу плоть. На мгновение вы видите своё место в мироздании — всё, как описывала бабушка Рейчел. Вы всего лишь энергия, которая прямо сейчас преобразуется в другую форму.

Ничто и никогда не казалось вам таким совершенным.

☉ Каждый побеждённый сыщик **сожран** (т. е. **убит**). 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 совершили побег):
Перейдите к **исходу 3**.

Исход 1: «Пожалуйста, послушайте, — обращается доктор Маркес к пленникам. — Каждый из вас заслуживает жить полноценной жизнью. Мы можем помочь! Вы можете получить помощь на материке». В ответ Тэд слёвывает: «Вы лишили нас великой чести. Мы были избраны». Доктор Маркес не успевает ответить, как откуда-то позади появляется кусок зазубренной доски и ударяет её в плечо. Один из пленников поднимает его над головой, и остальные подступают ближе. Тэд бросает на профессора короткий злобный взгляд и рычит: «Проваливайте». Доктор Маркес осторожно поднимается и выходит из дома. Вы следуете за ней. «Идиоты. Мы спасли им жизни», — хмыкает она. Когда вы уходите, из-под кучи обломков выглядывает девочка в маске кролика. Вы узнаете в ней Ребекку, дочь бабушки Рейчел.

☉ Если на сюжетном активе «Пленники» ...

- ◆ ... 0 ран, каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно.
- ◆ ... 1–2 раны, каждый сыщик получает 4 опыта дополнительно.
- ◆ ... 3–4 раны, каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно.

☉ Запишите в журнал кампании, что пленников удалось спасти.

☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 2: Тэд стоит в центре фермерского дома, его бело-золотой плащ окрасился багрянцем. Вокруг него, выложенные кольцом, лежат полусъеденные трупы убитых пленников. Подойдя, вы слышите, как мужчина горько усмеивается. «Почему они забрали столько, но пощадили меня? — Он поднимает руки к лицу и истерически смеётся. — Почему всё такое яркое?!» Хихикая, он начинает выцарапывать собственные глаза. Вы отворачиваетесь и выходите на улицу к доктору Маркес. Та склонилась над кучей обломков, из-под которой выбирается девочка в маске кролика. Вы узнаете в ней Ребекку, дочь бабушки Рейчел.

☉ Если на сюжетном активе «Пленники» ...

- ◆ ... 5–6 ран, каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно.
- ◆ ... 7–8 ран, каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.
- ◆ ... 9 ран, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☉ Запишите в журнал кампании, что пленников удалось спасти лишь частично.

☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 3: «Нужно убираться отсюда!» — выкрикивает доктор Маркес. Ошарашенные, вы высказываете из гуацы событий и убегайте в кукурузные поля. Мимо вас с воем и рычанием проносятся кошмарные тени. Вы думаете о пленниках в фермерском доме, которые смотрят в лицо своей смерти. На дальнем краю поля вы обнаруживаете доктора Маркес, которая держит на руках девочку в маске кролика. Вы узнаете в ребёнке Ребекку, дочь бабушки Рейчел.

☉ Вы не смогли помочь пленникам, и эта мысль будет преследовать вас вечно. Каждый сыщик должен найти в комплекте 1 случайную базовую слабость **безумие** и добавить в свою колоду.

☉ Запишите в журнал кампании, что спасти пленников не удалось.

☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 4: Утреннее солнце светит ослепительно ярко, и вы бредёте по полям обратно в деревню. Пробираясь через засохшие стебли, вы видите, как по ним стекают капли плотной тёмной жидкости. Доктор Маркес останавливается и проводит рукой под хрусткими листьями. «Поля окрашены кровью. Но почему? — Она вытирает кровь носовым платком и осматривает поле. — Что за чудовище могло пойти на такое? Приговорить своих последователей — свою родную дочь! — к смерти. Прямо библейская ситуация».

Ребекка стягивает маску и качает головой: «Мама сказала, что таков наш путь. И она не хотела, чтобы я умерла. Она велела мне спрятаться, сказала, что это игра такая. „Сожмись вся и спрячься у бочек с керосином. Так животные не смогут тебя учуять“».

«Но зачем тогда было приводить тебя сюда?» — спрашивает профессор.

«Некоторые люди не хотели идти. Но когда мама сказала, что я тоже пойду, они согласились».

Ваша группа затихает, и вы молча бредёте по полям, пока не достигаете Хемлок-Вейл, окутанной золотой пеленой рассвета. Внезапно доктор Маркес останавливается и отводит вас в сторону. «Возможно, мы сможем использовать это как рычаг давления. Ребекка — живое доказательство лицемерия Рейчел, как бы ужасно это ни звучало. Все жители острова соберутся сегодня на Пир. Если мы попросим Ребекку озвучить всем, что сказала ей мать, мы сможем убедить хотя бы часть из них уйти. А если это не работает, мы сбежим на материк и привлечём полицию».

Профессор поворачивается к Ребекке: «Хочешь поиграть ещё? Как вчера? Твоя мама сказала мне, что она велит тебе спрятаться до Пира». Девочка кивает. Доктор Маркес маниакально хихикает. Это совсем на неё не похоже. Вы тоже не можете согнать с лица улыбку, несмотря на все ужасы этой ночи.

☉ Если сюжетный актив «Аякс» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, выберите сыщика. Тот сыщик добавляет его в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Выберите сыщика. Тот сыщик добавляет в свою колоду сюжетный актив «Доктор Роза Маркес» до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

☉ Обновите журнал кампании.

◆ Запишите, что у доктора Маркес есть план.

◆ В графе «Исследованные места» журнала кампании отметьте ячейку «Южные поля».

☉ Перейдите к **прелюдии: Рассвет последнего дня** (страница 51).

Прелюдия: Рассвет последнего дня

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если у доктора Маркес есть план, перейдите к **вступлению 1**.
- ☉ В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: После жалкой пары часов беспокойного сна вы выходите из своей комнаты и застаёте доктора Маркес рассеянно прихлёбывающей горячий чёрный кофе. «В гроб краше кладут», — мрачно комментирует она ваш внешний вид. Вы в тон отвечаете, что она выглядит не лучше. Маркес невесело смеётся: «Бывало и хуже. Не то чтобы сильно хуже. Но бывало».

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вы просыпаетесь от того, что кто-то распекает песни у вас под окном. Вы выходите из своей комнаты и застаёте доктора Маркес рассеянно прихлёбывающей горячий чёрный кофе. На её лице застыло мрачное выражение. Когда вы спрашиваете её о событиях прошлой ночи, она устало смотрит на вас: «Что бы ни случилось прошлой ночью, в отчёт это не пойдёт. На этом закончим». Дальнейшие вопросы встречаются гробовым молчанием.

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: Перехватив лёгкий завтрак, вы выходите из пансиона и попадаете в почти сказочную атмосферу: местные жители водят хороводы, поют заводные песни и отдыхают, развалившись на покрывалах прямо на земле. Среди них веселятся десятки гостей в повседневной одежде. Полностью осознавая грядущую опасность, вы готовитесь к последнему выходу.

- ☉ Наблюдательная группа получает подкрепление. Любой игрок, чей сыщик был убит в сценарии «Самая долгая ночь», может выбрать нового сыщика и приобрести ему в колоду карты, чья цена в опыте суммарно составляет половину опыта, заработанного предыдущим сыщиком того игрока (округляя вверх).
- ☉ Вас настигает усталость от ночных приключений. Тяните жетоны из мешка хаоса, пока не вытяните 2 жетона без символа. До конца кампании замените их жетонами хаоса со значением на единицу меньше (например, 0 следует заменить на -1, -1 на -2 и так далее). (Если не можете заменить жетон, продолжайте этот процесс, пока суммарно не замените 2 жетона.)

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к прелюдии

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Последний день», «День пиршества», «Агенты Цвета», «Жители» и «Хемлок-Вейл». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите карту «День третий» в игру. Уже проголодались?
- ☉ Соберите колоды сцен и замыслов, используя только карты «Любовь повсюду» и «Рассвет последнего дня». Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры.
- ☉ Введите в игру все локации из набора контактов «Хемлок-Вейл», кроме «Перекрёстка» и «Старой мельницы», стороной (День ☉) вверх в соответствии со схемой на странице 6.
 - ☞ Введите в игру локации «Перекрёсток» и «Старая мельница» из набора контактов «День пиршества» стороной (Утро ☉) вверх. Удалите другие экземпляры локаций «Перекрёсток» и «Старая мельница» из игры.
 - ☞ Все сыщики начинают игру в «Пансионе».
- ☉ Соберите карты из набора контактов «Жители» и сверьтесь с журналом.
 - ☞ Удалите из игры каждого персонажа, чьё имя вычеркнуто в журнале.
 - ☞ Введите «Матушку Рейчел» и «Джудит Пак» в игру стороной активна вверх в локацию «Перекрёсток».

- ☞ Отложите в сторону все остальные карты из набора контактов «Жители».

- ☉ Отложите в сторону все карты из набора контактов «Агенты Цвета».
- ☉ Положите на текущий замысел безысходность в количестве, равном числу сыщиков.
- ☉ Можете начинать.

Архив: Рассвет последнего дня

Читайте разделы на страницах 51–54, только если получите прямое указание на это во время игры в прелюдию «Рассвет последнего дня».

Архив 1: Матушка Рейчел

Матушка Рейчел 1: Вокруг идола в центре Хемлок-Вейл собралось множество туристов и местных жителей в бело-золотых плащах. В центре толпы стоит матушка Рейчел, нагрядая всех и каждого ликующей улыбкой.

Сверьтесь с графой «Исследованные места» журнала кампании:

- ☉ Если ячейка «Южные поля» отмечена, перейдите к **Матушке Рейчел 2**.
- ☉ В противном случае вам не удастся пробиться к матроне. Продолжайте играть.

Матушка Рейчел 2: Набравшись смелости, вы пробиваетесь сквозь толпу. При виде вас на глаза матроны наворачиваются слёзы. «О, дитя моё. Я молилась о твоём благополучном возвращении. — Она берёт вас за руку, и толпа вокруг расступается. — Не мне было вмешиваться, хотя я и ощутила чувство вины. Я так рада, что с тобой всё в порядке».

Вы должны выбрать одно:

- ☉ «Спасибо за ваши молитвы». Перейдите к **Матушке Рейчел 3**.
- ☉ «Я вижу вас насквозь». Перейдите к **Матушке Рейчел 4**.

Матушка Рейчел 3: Матрона тепло улыбается: «Надеюсь, ты присоединишься ко мне вечером на Пире, в качестве почётного гостя». Прежде чем вы успеете ответить, вас утягивают в хоровод вокруг идола.

Запишите в журнале кампании, что сыщики узнали своё место.

Повысьте уровень доверия матушки Рейчел. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Матушка Рейчел 4: Матрона отвечает вам холодным взглядом: «И я тоже вижу тебя насквозь. Надеюсь, ты присоединишься к нам на Пире». Прежде чем вы успеете ответить, вас утягивают в хоровод вокруг идола.

Снизьте уровень доверия матушки Рейчел. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.



Архив 2: Лия Этвуд

Если имя Симеона Этвуда вычеркнуто:

Лия сидит на крыльце, обхватив голову руками. Когда вы подходите, она поднимает на вас взгляд: «Симеон всё время болтал об этом своём „Тайном шахтёрском обществе“. И он всегда... он всегда болтал об этих шахтах. Говорил, что готовится к чему-то. „Путешествие к центру земли“ или что-то в таком духе. Он постоянно болтал об этой чепухе с Тео».

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Если имя Симеона Этвуда не вычеркнуто:

Входная дверь дома Этвудов распахивается, и к вам выбегает Лия: «Симеон рассказал мне, что вы сделали для него. Я не могу поверить, что он... — Она поднимает руку и потирает висок. — Я так рада, что вы оказались рядом, чтобы помочь. Спасибо вам, от всего сердца. Если я могу что-то для вас сделать, просто дайте мне знать».

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд на 2.
Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Архив 4: Уильям Хемлок

Уильям 1: Вы находите Уильяма помечающим что-то в своём блокноте. «Думаю вот, стоит ли мне цитировать Сократа. Впрочем нет, это было бы неуклюже...» Вы просите его объяснить, и он показывает вам изящный стих, написанный убористым почерком:

*Я стою среди поля цветущих фиалок.
Ты, думаю, знаешь, что они празднуют.
Мужезарная радость расправила крылья.*

Сверьтесь с журналом:

☉ Если Уильям поддержал вас, перейдите к **Уильяму 2**.

☉ В противном случае перейдите к **Уильяму 3**.

Уильям 2: Когда вы возвращаете ему блокнот, его лицо суровееет. «События прошлой ночи наложили отпечаток на Пир. Я не знаю истинных намерений матушки Рейчел, но, пожалуй, пришло время Хемлокам выступить против. Возможно, было бы лучше, если бы мы с Ривер отложили наши разногласия...»

Если Уильям собрался с духом, запишите в заметках Уильяма Хемлока, что Уильям полон решительности.

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Уильям 3: «Ага! Знаю», — восклицает Уильям. После минуты яростного царапанья в блокноте он показывает вам следующее:

*Плывущий свет далёких тьмад
Сердце моё к небу возвысил.
Сиянием звёзд преисполнен мой взгляд.
Час вознесения близок.*

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 5: Ривер Хоуторн

Если Ривер поддержала вас и козни строятся:

Ривер вырывается из толпы и отводит вас в сторону. «Я помогла вам прошлой ночью, теперь мне нужно кое-что взамен. Во время сегодняшнего Пира мне нужно, чтобы вы любимыми средствами отвлекли Уильяма. Даже если он будет угрожать насильем. Мне нужна ваша помощь!»

Запишите в заметках Ривер Хоуторн, что Ривер возвращает своё наследие.

Повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

«Прошу заметить, я рисковала жизнью и здоровьем ради сегодняшнего клюквенного соуса, — важно вещает Ривер внимательно слушающей свите. — Поэтому я ожидаю, что каждый из вас не только проголосует за мой соус на конкурсе, но и съест по двойной порции! Если я не получу приз, я отправлюсь напрямую к Лэнгстону и попрошу написать весьма нелестную поэму о каждом из вас».

Получите 3 ресурса.

Архив 6: Гидеон Мизра

Если Гидеон поддержал вас:

Гидеон сидит в задней части часовни, покручивая в руках свою шляпу. Когда вы подходите, он улыбается: «Я никогда особо религией не интересовался, но таких проповедей, как у матушки Рейчел, не слышал никогда. Куда там церкви Нью-Чёрч-Грин в Инсмуте... Те ребята всё время целили в твой кошелек. Да и проповеди у них несвеже пахивали, если вы понимаете, о чём я».

Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры.
Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

Гидеон сидит в задней части часовни. Сразу не поймёшь, молится он или просто заснул. Решив не беспокоить старика, вы останавливаетесь, чтобы насладиться несколькими деревянными скульптурами спиралевидной формы.

Возьмите 3 карты.



Архив 7: Джудит Пак

Джудит 1: «Что-то не так», — Джудит смотрит на солнце, положив одну руку на кобуру пистолета. Вы видите, как тёмный кусок неба порхает с места на место, затем опускается в виде облака дыма, словно расталкивая толпу приезжих. Джудит достаёт оружие и готовится выстрелить в дым.

Найдите в отложенном наборе контактов «Агенты Цвета» 1 экземпляр врага «Сквернотная тень» и выложите его на «Перекрёсток».

Сверьтесь с журналом:

Если верно хотя бы одно из следующего: Джудит поддержала вас, Тварь в глубине повержена, уровень доверия Джудит Пак 4 и выше, — перейдите к **Джудит 2**.

В противном случае перейдите к **Джудит 3**.

Джудит 2: Вы криком останавливаете охранницу. Она опускает оружие, и клубящееся облако мерцает, словно мираж. «За мной!» — зовёт вас Джудит.

Возьмите под контроль «Джудит Пак».

В заметках Джудит Пак запишите, что вы подстраховали Джудит.

Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Джудит 3: Охранница наудачу стреляет в облако. По Перекрёстку разносятся тревожные крики, и туристы бросаются в укрытие. Клубящееся облако мерцает, словно мираж. «Ах, твою ж...» — ошеломлённо восклицает Джудит.

Сбросьте с руки 1 случайную карту.

Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 8: Тео Питерс

Если Тео поддержал вас:

«Я сейчас же принесу вам собачью маску, мистер Сандерс!» — выкрикивает Тео. Молодого человека заваливают просьбами как местные жители, так и туристы, но, когда он видит вас, его лицо озаряется. «Постойте!» — восклицает он. — Я хотел поговорить с вами о событиях прошлой ночи. — Он делает паузу и отводит вас в тёмную комнату в задней части магазина. — Я знаю, что в Хемлок-Вейл обо мне заботятся. Матушка Рейчел обо мне заботится. Но я... я больше не знаю, кому верить. Что, если моя сестра была права? Матушка Рейчел вообще понимает, что она творит? — Он закусывает губу. — Кроме вас, мне больше не с кем об этом поговорить».

В заметках Тео Питерса запишите, что Тео сомневается.

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В противном случае:

«Я сейчас же принесу вам собачью маску, мистер Сандерс!» — выкрикивает Тео. — Можете, пожалуйста, отнести это в клуб? — Он передаёт вам пакет. — Это для моих родственников в Портленде».

Запомните, что вы доставляете посылку.

Архив 9: Пансион

Мисс Олмстед не может перестать хохотать, пока вы спрашиваете её о праздничных активностях и занятиях местных.

Выберите и разыграйте один из нижеизложенных вариантов. Сыщики в «Пансионе» могут совместно потратить любое количество действий, чтобы выбрать столько же дополнительных вариантов. Любой сыщик может снова активировать этот архив.

«Думаю, Уильям собирался чем-то заняться у старой мельницы». Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Уильям Хемлок» и введите её в игру в «Старую мельницу» стороной актива вверх.

«Тео сегодня работает в магазине Тэда». Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Тео Питерс» и введите её в игру в «Универсальный магазин Тэда» стороной актива вверх.

«Думаю, я видела Ривер с друзьями в кабинете, они что-то мастерили». Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Ривер Хоуторн» и введите её в игру в «Пансион» стороной актива вверх.

Архив 10: Перекрёсток

Сверьтесь с заметками Симеона Этвуда. Если план набирает ход:

На Перекрёстке царит оживление. Вы аккуратно втыкаете несколько фейерверков под живую изгородь.

Пройдите проверку или (3), чтобы спрятать фейерверки. При успехе поставьте в журнале 1 отметку рядом с записью «План набирает ход». (Подсказка: Вам нужно разложить 1 фейерверков, чтобы помочь Симеону.) При провале любой сыщик может снова активировать этот архив.

В противном случае:

На Перекрёстке царит оживление. С возвышающегося идола свисают цветные ленты, а матушка Рейчел наблюдает за приготовлениями к Пирю.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Архив 11: Часовня Хемлок-Вейл

Сверьтесь с заметками Симеона Этвуда. Если план набирает ход:

В роще неподалёку проходит своеобразная свадебная церемония, а вы пытаетесь незаметно спрятать в карнизе часовни гроздь фейерверков.

Если она ещё не в игре, найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Гидеон Мизра» и введите её в игру в «Часовню Хемлок-Вейл» стороной актива вверх.

Пройдите проверку (2), чтобы спрятать фейерверки. При успехе поставьте в журнале 1 отметку рядом с записью «План набирает ход». (Подсказка: Вам нужно разложить 1 фейерверков, чтобы помочь Симеону.) При провале любой сыщик может снова активировать этот архив.

В противном случае:

Перед часовней собралась толпа людей, наблюдающих за своеобразной свадебной церемонией. Пара улыбается и начинает танцевать.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Гидеон Мизра» и введите её в игру в «Часовню Хемлок-Вейл» стороной актива вверх.

Архив 13: Дом Этвудов




В море ярких цветов и гирлянд, словно уродливое пятно, выделяется мрачный фасад дома Этвудов.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Лия Этвуд» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной актива вверх.

Архив 14: Универсальный магазин Тэда

Сверьтесь с заметками Симеона Этвуда. Если план набирает ход:

Крыша лавки Тэда — идеальное место для запуска фейерверков. Поднимаясь вверх, вы чувствуете жар утреннего солнца.

Пройдите проверку  или  (3), чтобы спрятать фейерверки. При успехе поставьте в журнале 1 отметку рядом с записью «План набирает ход». (Подсказка: Вам нужно разложить 1  фейерверков, чтобы помочь Симеону.) При провале любой сыщик может снова активировать этот архив.

В противном случае:




В магазине людно: посетители покупают цветочные венки и лоскутную вышивку, туда-сюда снуют рабочие.

Вы можете потратить 5 ресурсов, чтобы найти в своей колоде карту **вещи** и сыграть её, игнорируя её цену. Любой другой сыщик может снова активировать этот архив.

Архив 15: Деревенская школа

Сверьтесь с заметками Симеона Этвуда. Если план набирает ход:

В школе пусто. Вы находите большую пустую бочку за пристройкой и пытаетесь заложить в неё фейерверк.

Пройдите проверку  или  (3), чтобы спрятать фейерверки. При успехе поставьте в журнале 1 отметку рядом с записью «План набирает ход». (Подсказка: Вам нужно разложить 1  фейерверков, чтобы помочь Симеону.) При провале любой сыщик может снова активировать этот архив.

В противном случае:

В школе сегодня никого. На стене висит несколько детских рисунков, изображающих десятки ярких разноцветных существ.

Вы можете взять 1 карту или получить 1 ресурс.

Архив 16: Деревенский клуб

Если вы доставляете посылку:

Вы через стойку протягиваете свёрток Марте Джин, и та награждает вас долгой улыбкой. На полу рядом лежит разбитая чашка.

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

В любом случае:


«Хотите отправить подарок кому-то особенному? — Марта Джин сверлит вас взглядом и бормочет себе под нос. — Могли бы и пригласить меня на танец прошлым вечером. Я бы согласилась».


Сыщик может найти в своей колоде, сбросе или на руке сюжетный актив **вещь** и удалить его из своей колоды. Если он сделал это, сверьтесь с журналом и выберите местного жителя с уровнем доверия 2 или ниже. Повысьте уровень доверия выбранного жителя. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания прелюдии


Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Колода деревенских жителей в масках животных ставит вас на ноги. Поднявшись, вы не можете согнать с лица улыбку. Вас окутывает чувство блаженного умиротворения. Женщина в маске оленя помогает вам вернуться в пансион, чтобы вы присоединились к своим коллегам.


 Положите 1 безысходность на карту ведущего сыщика.

 Перейдите к исходу 2.



Исход 1: Доктор Маркес кивает, слушая рассказ Берти:


«Ты определённо что-то нащупал. Это ощущение блаженства... Оно словно приманка. Заманиваешь добычу, прилушаешь боль и лишаешь её рассудка, а потом пожираешь то, что осталось. — Профессор задирает бровь. — Это должен быть высокоразвитый сверххищник. Хотя я всё ещё подозреваю, что странное поведение вызвано токсичным газом».


 Запишите в журнале кампании, что у доктора Маркес появились догадки.


 Перейдите к исходу 2.


Исход 2: Доктор Маркес выглядит совершенно измождённой, забрасывая свой рюкзак в кузов голубого грузовика Тео. «Последний день, — говорит она. — Давайте используем его по максимуму».


 Обновите журнал кампании. Если в заметках Симеона Этвуда есть хотя бы 1  отметок рядом с записью «План набирает ход»: Запишите в журнал кампании (не в заметки Симеона Этвуда), что Хемлок-Вейл полна фейерверков.


 Каждый сыщик получает дополнительный опыт, полученный во время этой прелюдии. Запишите этот опыт в раздел «Непотраченный опыт» журнала кампании, **но не тратьте его до конца следующего сценария.**

 Подготовьтесь к последнему выходу.


 Выберите 1 актив в вашей игровой зоне, который вы оставите там на следующий сценарий. Это должен быть актив, который обычно не находится в игре в начале сценария. Сбросьте все остальные активы и прикреплённые карты из вашей игровой зоны, кроме тех, что находятся в игре в начале сценария.


 Сбросьте карты с руки на свой выбор до размера вашей стартовой руки. Замешайте свой сброс в свою колоду. (Ваша текущая рука будет стартовой в следующем сценарии; вы не будете набирать новую стартовую руку и не сможете заменить карты.)


 Сбросьте ресурсы до количества ваших стартовых ресурсов.


 Подготавливая следующий сценарий, пропустите шаги 1–8 из раздела «Подготовка к игре» на странице 27 справочника.


Сверьтесь с разделом «Исследованные места» журнала кампании и выберите сценарий, который ещё не был отмечен.

 Если не боитесь опасностей, **Высеченных в камне** в гниющей шахте Норт-Пойнт, обратитесь к странице 10.

 Чтобы исследовать давно заброшенный **Дом Хемлоков**, обратитесь к странице 14.

 Чтобы изучить пугающе **Тихую пустошь** Пёрл-Ридж, обратитесь к странице 19.

 Чтобы исследовать берег Акуана на севере и спасти **Пропавшую сестру**, обратитесь к странице 23.

 Чтобы изучить Иствикскую трясину и рискнуть встретиться с **Тварью в глубине**, обратитесь к странице 27.

Прелюдия: Последний вечер

Вступление 1: Через деревню в сторону Перекрёстка движется цветущая процессия, пестрящая буйством красок. Должно быть, сегодня здесь собралось несколько сотен человек, если не больше. Стараясь не отвставать от доктора Маркес, вы приближаетесь к ледяному идолу, окутанному отражённым светом. Расставив руки в стороны, словно ветви, перед идолом стоит матушка Рейчел.

Сверьтесь с журналом.


- ☉ Если у доктора Маркес есть план, перейдите к **вступлению 2**.
- ☉ В противном случае перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 2: Профессор шагает вперёд, держа Ребекку за руку. Матушка Рейчел оборачивается, и празднество останавливается. «Слушайте все! Прошлой ночью матушка Рейчел обрекла на смерть полный дом больных людей. Я была там. Все они были не в своём уме, — обращается к празднующим доктор Маркес. — Но это ещё не всё. Глубоко под этим островом живёт нечто. Оно высасывает жизнь из всего вокруг, и это может привести к разорению деревни. Мы должны немедленно покинуть остров!». Уязвлённая, матушка Рейчел смотрит на вас: «В чём вы меня обвиняете? Я пожертвовала собственной дочерью, и, смотрите-ка — она была возвращена мне».

Сверьтесь с журналом. Сыщики должны выбрать одно:



- ☉ «Вы не сделали ничего плохого». Перейдите к **вступлению 3**. (Вы можете выбрать этот вариант, только если уровень доверия матушки Рейчел 3 и выше.)
- ☉ «Вы не сделали ничего плохого». (Вы лжёте.) Перейдите к **вступлению 4**. (Вы можете выбрать этот вариант, только если уровень доверия матушки Рейчел 3 и выше.)
- ☉ «Вы обрекли эту деревню на смерть». Перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 3: Доктор Маркес ахает, когда вы шагаете вперёд и кланяетесь в ноги матушке Рейчел. Матрона тепло улыбается вам: «Мы более чем рады видеть вас за столом. Можете сесть одесную меня, чтобы узреть, какие чудеса ждут нас в этот день». Железной хваткой она берёт вас за руку и ведёт на Пир. Вы послушно следуете за ней.

- ☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Найдите в колодах всех сыщиков сюжетный актив «Доктор Роза Маркес» и удалите его из игры.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики уверовали.

Перейдите к **подготовке**.



Вступление 4: Подав знак доктору Маркес, вы выходите вперёд и кланяетесь в ноги матушке Рейчел. Матрона тепло улыбается вам: «Мы более чем рады видеть вас за столом. Можете сесть одесную меня, чтобы узреть, какие чудеса ждут нас в этот день». Железной хваткой она берёт вас за руку и ведёт на Пир. Вы настороженно следуете за ней.

- ☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  и 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики солгали матушке Рейчел.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Профессор шагает вперёд и пытается перекричать веселье: «Эта еда отравлена! Вам всем грозит смертельная опасность: что бы это ни было, оно изменяет всё вокруг себя. Видите?» — Доктор Маркес срывает маску за маской с празднующих, являя остальным их перекосенные безумными улыбками лица. Окружающая вас толпа затихает. Затем раздаются аплодисменты и смех. Матушка Рейчел поднимает руки, заставляя их замолчать: «Гоните этих клеветников! Не позволим им испортить наш праздник. Небеса зовут нас! Давайте же пировать!»

Последнее, что вы видите, когда вас отталкивают в сторону, — это торжествующая улыбка матроны.

- ☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  и 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Запишите в журнале кампании, что сыщики прервали Пир.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к прелюдии

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Последний день», «День пиршества», «Жители» и «Хемлок-Вейл». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите карту «День третий» в игру. Вы готовы?
- ☉ Соберите колоды замыслов и сцен, используя только карту «За столом». Она считается и замыслом, и сценой. Отложите особый замысел «Агнцы на заклятие» в сторону, вне игры. Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры.
- ☉ Введите в игру все локации из набора контактов «Хемлок-Вейл», кроме «Перекрёстка» и «Старой мельницы», стороной (**День** ☉) вверх в соответствии со схемой на странице 6.
 - ☉ Введите в игру локации «Перекрёсток» и «Старая мельница» из набора контактов «День пиршества» стороной (**Вечер** ☉) вверх. Удалите другие экземпляры локаций «Перекрёсток» и «Старая мельница» из игры.
 - ☉ Введите в игру 1 экземпляр врага «Исступлённая гостя» в локацию «Деревенский клуб». Если в игре 3 или 4 сыщика, введите второй экземпляр этого врага в игру в локацию «Часовня Хемлок-Вейл».
- ☉ Сверьтесь с журналом.
 - ☉ Если ячейка «Шахта Норт-Пойнт» не отмечена в разделе «Исследованные места», вычеркните имя Лири Этвуд.
 - ☉ Если сыщики прервали Пир, все сыщики начинают игру в «Пансионе». В противном случае все сыщики начинают игру на «Перекрёстке».
- ☉ Соберите карты из набора контактов «Жители» и сверьтесь с журналом.
 - ☉ Удалите из игры каждого персонажа, чьё имя вычеркнуто в журнале.
 - ☉ Введите «Матушку Рейчел» в игру стороной актива вверх в локацию «Перекрёсток».
 - ☉ Если Берти получил откровение, введите «Берти Масгрейва» в игру стороной врага вверх в локацию «Перекрёсток».
 - ☉ Если сыщики прервали Пир, найдите в колодах всех сыщиков и во всех неигровых зонах сюжетный актив «Доктор Роза Маркес» и введите её в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этой прелюдии она не занимает слот союзника.
 - ☉ Введите «Лию Этвуд» в игру стороной актива вверх в локацию «Часовня Хемлок-Вейл». Если её уровень доверия 2 и ниже, переверните её стороной врага вверх.
 - ☉ Введите «Симеона Этвуда» в игру стороной актива вверх в локацию «Деревенская школа». Если его уровень доверия 3 и ниже, переверните его стороной врага вверх.
 - ☉ Введите «Гидеона Мизру» в игру стороной актива вверх в локацию «Деревенский клуб». Если его уровень доверия 3 и ниже, переверните его стороной врага вверх.
 - ☉ Введите «Джудит Пак» в игру стороной актива вверх в локацию «Старая мельница». Если её уровень доверия 2 и ниже, переверните её стороной врага вверх.
 - ☉ Введите «Тео Питерса» в игру стороной актива вверх в локацию «Универсальный магазин Тэда». Если его уровень доверия 2 и ниже, переверните его стороной врага вверх.
 - ☉ Отложите все остальные карты из набора контактов «Жители» в сторону, вне игры.
- ☉ Можете начинать.

Архив: Последний вечер

Читайте разделы на страницах 56–59, только если получите прямое указание на это во время прелюдии «Последний вечер».

Архив 1: Матушка Рейчел

Если сыщики уверовали:

Матушка Рейчел встаёт при вашем приближении. От вида сочных блюд с жареным мясом и овощами-гриль у вас захватывает дух. Всё так прекрасно. Матрона обращается к вам: «Прошлой ночью я видела сон. Откровение. В этом сне я не была собой. Я была отражением. Другой Рейчел. Рейчел, не знавшей ни боли, ни сожалений. Я была версией себя, которой я должна быть: перевоплощением этого усталого земного „я“. Преображённой. Воссозданной в раю. Ибо рай есть творение. Всегда должен был им быть».

Матрона достаёт длинный церемониальный нож: «Но есть те, кто не верует. Пока. Нужно указать им их место. Мне нужно, чтобы вы помогли каждому из них обрести понимание».

Переверните каждую карту **жителя** (кроме «Матушки Рейчел») стороной врага вверх.

Соберите все отложенные карты **жителей** и по очереди введите каждую в игру в пустую локацию стороной врага вверх.

Удалите всю безысходность с текущего замысла и поменяйте его на отложенный замысел «Агнцы на заклание».

Если сыщики солгали матушке Рейчел:

Матушка Рейчел встаёт при вашем приближении. Вокруг пирующих вьются мухи: на столе разложено жуткое зрелище из двухголовых существ и чего-то, напоминающего жареных цыплят с сильно распухшими органами. Матрона обращается к собравшимся: «Прошлой ночью я видела сон. В нём я была не собой, но отражением. Другой Рейчел. Рейчел, не знавшей ни боли, ни сожалений. Я была версией себя, которой я должна быть. Воссозданной в раю...»

Вы прерываете её задумчивость идеально рассчитанным ударом. Матушка Рейчел отшатывается, а затем с почти неестественной силой выпрямляется. Потеряв самообладание, она достаёт длинный церемониальный нож и злобно оскаливается:

«Мой маленький ягнёночек, ты об этом пожалеешь».

Переверните «Матушку Рейчел» стороной врага вверх и нанесите ей 2 раны.

В противном случае:

Матушка Рейчел встаёт со своего места за столом. Вокруг пирующих вьются мухи. Матрона достаёт длинный церемониальный нож и вонзает его в грудь одного из своих последователей. Остальные практически не обращают на это внимания, запихивая еду в голодные рты. «Чудо невозможно без равной ему жертвы, — говорит она, затем смотрит на вас с жалостью во взгляде. — А вы должны стать ему свидетелями».

Переверните «Матушку Рейчел» стороной врага вверх.

Архив 2: Лия Этвуд

Если Лия увидела нечто в шахте:

Лия 1: Лия сидит на скамейке в задней части часовни. «Мы с сестрой помогли строить эту часовню», — говорит она, в её глазах стоят слёзы. Похоже, охватившее Хемлок-Вейл блаженство не оказывает на неё никакого влияния.

Вы должны выбрать одно:

☉ «Что вы видели в шахте Норт-Пойнт?» Перейдите к **Лии 2**.

☉ Ничего не говорить. Перейдите к **Лии 3**.

Лия 2: Дрожащей рукой Лия заправляет прядь волос за ухо: «Я... я не знаю. Там было что-то, что выглядело как Симеон. Но это не был он. Или может, частично... — Её лицо суровое. — Конечно, вы и ваша группа здесь исключительно ради фактов. Я не хочу, чтобы это попало в ваше „исследование“. Никогда больше со мной не говорите».

Снизьте уровень доверия Лии Этвуд до 0.

Лия 3: Вместо того чтобы выпытывать у деревенской поварахи подробности, вы молча присаживаетесь у ближайшую скамейку. Лес зловец жужжит от биения крыльев насекомых. Лия закрывает лицо руками. Звуки песнопений с улицы заглушают её тихие рыдания.

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Возьмите под контроль «Лию Этвуд».

В противном случае:

«Мы с сестрой помогли строить эту часовню, — тепло улыбается Лия. Она смотрит на закат, и её глаза стекленеют. — Всё это так прекрасно. Разве вы не чувствуете? Мы на пороге бесконечности. Вот-вот переступим его. Может быть, Рейчел была права...»

Повысьте уровень доверия Лии Этвуд. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.



Архив 3: Симеон Этвуд

Если Хемлок-Вейл полна фейерверков:

«Приветствую на самом важном собрании в истории Тайного шахтёрского общества озорников, — Симеон утаскивает вас под карниз школы. — Теперь, когда все фейерверки разложены по местам, нужно дождаться правильного момента, чтобы запалить их. Тётя Рейчел будет вне себя! — озорно ухмыляется он. — Вы неплохо справились для новобранца. Продолжайте в том же духе и получите повышение».

Повысьте уровень доверия Симеона Этвуда на 2. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Возьмите под контроль «Симеона Этвуда».

В противном случае:

«Сдавайтесь или же сражайтесь!» — Из кустов прямо перед вами выскакивает Симеон, зажав в руках что-то похожее на динамитную шашку. Увидев, что фитиль горит, вы бросаетесь в укрытие, а «динамит» взрывается, обдав вас душем искорок. Симеон гогочет над вами, когда вы поднимаетесь на ноги.

Повысьте уровень доверия Симеона Этвуда. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 4: Уильям Хемлок

Вы сдерживаете Ривер, пока Уильям собирает документы. Когда он берёт стопку бумаг в руки, по его щекам разливается румянец, а на глазах выступают слёзы. «Что я наделал? — всхлипывает он. — Остров полностью разорён. И всё по вине проклятой Рейчел».

«Ещё не поздно одумать, — рычит Ривер, делая шаг вперёд. — Ты всё ещё можешь вернуть то, что принадлежит мне».

Повысьте уровень доверия Уильяма Хемлока. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Возьмите под контроль «Уильяма Хемлока».

Снизьте уровень доверия Ривер Хоуторн до 0.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Ривер Хоуторн» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной врага вверх.

Архив 5: Ривер Хоуторн

Вы сдерживаете Уильяма, пока Ривер собирает документы. «Всё пошло немного не так, как планировалось, — говорит она. — Но победа всё равно за мной. Я отвезу это к нотариусу в Нью-Йорк, и заверяю тебя, я вернусь. Думаю, первым делом я осушу болото», — ухмыляется она.

«Чёрта с два!» — рычит Уильям, потрясая кулаками.

Повысьте уровень доверия Ривер Хоуторн. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Возьмите под контроль «Ривер Хоуторн».

Снизьте уровень доверия Уильяма Хемлока до 0.

Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Уильям Хемлок» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной врага вверх.



Архив 6: Гидеон Мизра

Если Гидеон поделился историей «Аннабель Ли» и Гидеон нашёл своё сокровище:

Снаружи бушует веселье. Войдя в клуб, вы обнаруживаете Гидеона Мизру сидящим за столом напротив доктора Маркес. «Не стоило нам ничего брать с тех обломков, м-да. Ой, не стоило тащить это сюда... Мои товарищи болели и умирали один за другим. — Он смахивает несколько слёз и достаёт небольшой осколок стекловидной породы. — Все, кроме тех, у кого был кусочек камня. Капитан Хемлок до конца своих дней мучился чувством вины. В один день он просто взял и выбросил свой проклятый камень в колодец в центре деревни. Задолго до всех этих странностей».

Профессор внимательно слушает, ничего не говоря. Гидеон лезет в карман потрёпанного пальто и протягивает ей сияющий всеми цветами радуги осколок. «Я всё ещё немного суеверен, — смущённо говорит он. — Поэтому спрятал свой кусок там, на берегу. Вам он будет нужней».

Вы и доктор Маркес благодарите старого моряка и выходите наружу. Она подносит странный осколок к свету, и лучи преломляются, превращаясь в необычные цветные полосы. «Болезнь пощадилась только тех, у кого был осколок камня. Интересно, связаны ли кристаллы и эти странные явления?»

В заметках Гидеона Мизры запишите, что Гидеон рассказал историю «Аннабель Ли» до конца.

Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Возьмите под контроль «Гидеона Мизру».

В противном случае:

Гидеон сидит за длинным столом перед нетронутой тарелкой с едой. Он испуганно вздрагивает, когда вы садитесь рядом. «Ой! Прошу прощения, — говорит он. — Я что-то задумался. Все эти странности на острове... Думаю о них и вспоминаю наших моряков после крушения „Аннабель Ли“...» Он замолкает, погрузившись в воспоминания.

Повысьте уровень доверия Гидеона Мизры. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 7: Джудит Пак

Если вы подстраховали Джудит:

Когда вы приближаетесь к Джудит, на вас прыгает маленькая многолапая тень. Прежде чем вы успеете что-то предпринять, в воздухе раздаётся выстрел и на землю падает окровавленное нечто, похожее на помесь росомахи с дикобразом. Джудит делает шаг вперёд и смотрит на труп, держа в руках дымящуюся винтовку. «Старый Джомо вновь спасает твою задницу, — констатирует она, перекидывая оружие через плечо. — Завтра заканчивается мой контракт. В ту же секунду я сваливаю отсюда. — Она оценивающе смотрит на вас. — Надеюсь, последуешь примеру».

Вы можете сыграть карту **оружия** со своей руки, игнорируя её цену.

Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно. Возьмите под контроль «Джудит Пак».

В противном случае:

Когда вы приближаетесь, из зарослей выпрыгивает покрытый колючками грызун и вцепляется вам в ногу. Джудит спокойно выходит из-за угла мельницы. Вам наконец удаётся отбросить животное в сторону, и, прежде чем вы успеете моргнуть, она достаёт свой пистолет 45-го калибра и стреляет в зверька.

«Эта вечеринка становится всё безумнее, — говорит она. — Как только всё закончится, я сваливаю».

Повысьте уровень доверия Джудит Пак. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Архив 8: Тео Питерс

Если Тео сомневается и Тео помирился с Элен:

Вы находите Тео рядом с магазином складывающим свой бело-золотой плащ. «Мне нужно обратно в Акуан. Если потороплюсь, перемычка ещё будет доступна. Матушка Рейчел. Она... Она... — он трогает сыняк на щеке. — Я должен помочь Элен. Нужно найти мой грузовик. Кажется, на нём перевозили столы».

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно. Возьмите под контроль «Тео Питерса».

В противном случае, если Тео сомневается:

Вы находите Тео рядом с магазином. Он складывает свой бело-золотой плащ и потирает сыняк на щеке. Когда вы спрашиваете его, что случилось, парень морщится: «Я просто задал матушке Рейчел пару вопросов. И она... Она... — он замолкает. — Нужно найти мой грузовик. Возможно, прилив ещё не слишком высоко».

Повысьте уровень доверия Тео Питерса. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно. Возьмите под контроль «Тео Питерса».

В противном случае:

Вы обнаруживаете Тео за магазином натягивающим свой бело-золотой плащ. На его лице сияет улыбка от уха до уха. «Я не думал, что жизнь может стать ещё лучше... Но, по-видимому, был неправ! — восклицает он, потряхивая томиком „Затерянного мира“ Конана Дойля. — Один из гостей читал эту книгу и просто отдал её мне! Бесплатно!» Юноша не может перестать хохотать, почёсывая покрасневший участок кожи на шее.

Возьмите под контроль «Тео Питерса».



Архив 9: Пансион

Длинный стол в пансионе завален жирными костями и фруктовыми очистками. В центре стола, украшенного яркими полевыми цветами, лежит череп — вроде олений... но не совсем.

Возьмите 3 карты или получите 3 ресурса.

Архив 10: Перекрёсток

«Потанцуй с нами!» — хватает вас за руку ликующий гость праздника и пускается в пляс у костра. Стоящие рядом столы завалены разлагающейся едой, мутировавшим мясом и серыми мучнистыми фруктами. Пирующие наваливают пищу себе в тарелки и запихивают в рот, словно ничего не замечая.

Выберите врага в игре. Тот враг перестаёт сражаться с сыщиками, перемещается на «Перекрёсток» и поворачивается.

Архив 11: Часовня Хемлок-Вейл

Перед часовней обнимается пара в ярких свадебных нарядах, а вокруг них водят хоровод празднующие. Подойдя ближе, вы видите, что молодожёны перевязаны вокруг талии тугой красной лентой и беспрестанно хихикают.

Возьмите 1 карту или получите 1 ресурс.

Архив 12: Старая мельница

Лопасты мельницы полностью заросли ползучими лианами и буйными цветами. В подлеске что-то шуршит.

Выберите врага с чертой **житель** в вашей или связанной локации и пройдите проверку любого навыка (2). При успехе автоматически уйдёте от того врага.

Архив 13: Дом Этвудов

Если Хемлоки улаживают свои разногласия:

Обессилев, оба наследника плюхаются в траву. «Что подумала бы о нас матушка?» — вздыхает Уильям. Ривер не может отвести взгляда от стопки бумаг между ними. «Дорогой братец, не думаю, что она в целом ещё может думать, — отвечает Ривер. Прежде чем Уильям успевае возразить, она продолжает. — Но ты прав. В наших ссорах мало пользы». Практически задыхаясь, Ривер выдавливает из себя извинения. Уильям великодушно их принимает.

Запишите в журнал кампании, что Хемлоки помирились.

Повысьте уровень доверия и Уильяма Хемлока, и Ривера Хоуторн.

Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.

Найдите среди отложенных карт набора контактов «Жители» карту «Уильям Хемлок» или карту «Ривер Хоуторн» и введите одну из них в игру под свой контроль.

В противном случае:

Подойдя к старому дому Этвудов, вы обнаруживаете Уильяма и Ривера. Оба вцепились в пачку старых документов — Ривер с одной стороны, Уильям с другой — и пытаются вырвать их из рук друг друга. «Это наше наследие. Мы должны сохранить его!» — сквозь зубы шипит Уильям. «Чёрта с два! — отвечает Ривер. — Я бы могла сделать из этого острова жемчужину Новой Англии!» Пачка документов с громким треском рвётся, и листы рассыпаются по траве. Оба тут же падают на колени, чтобы собрать их в кучу.

Вы должны выбрать одно:

- ☉ **Принять сторону Ривера.** (Вы можете выбрать этот вариант, только если Ривер возвращает своё наследие). Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Ривер Хоуторн» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной актива вверх.
- ☉ **Принять сторону Уильяма.** (Вы можете выбрать этот вариант, только если Уильям полон решительности). Найдите среди отложенных карт из набора контактов «Жители» карту «Уильям Хемлок» и введите её в игру в «Дом Этвудов» стороной актива вверх.
- ☉ **Пусть сами разбираются.** Если в заметках Ривер Хоуторн или Уильяма Хемлока указано, что Ривер возвращает своё наследие или Уильям полон решительности, запомните, что Хемлоки улаживают свои разногласия. Вы можете снова активировать этот архив.

Архив 14: Универсальный магазин Тэда

Подойдя к магазину, вы обнаруживаете, что он заперт. Стоявшая у входа троика туристов присоединяется к процессии празднующих, направляющихся к Перекрёстку. Один из них пьяно смеётся над вами, потом спотыкается и падает. Он продолжает хохотать, даже пока вы помогаете ему подняться.

Получите 3 ресурса.

Архив 15: Деревенская школа

В здании школы царит гробовая тишина. У далекого Перекрёстка видны отблески костров, а в воздухе звучит прекрасная музыка. В вас молча взглядываются из тени несколько детей в звериных масках.

Выберите врага с чертой **житель** в вашей локации и пройдите проверку любого навыка (2). При успехе автоматически уйдёте от того врага.

Архив 16: Деревенский клуб

«Вообще не понимаю, зачем вам нужно что-то куда-то отправлять, — наклоняется над прилавком Марта Джин. Её глаза широко раскрыты, а подбородку стекает тонкая струйка слюны. Она прижимается лицом к деревянной стойке и поднимает взгляд на вас. — Простите, но я собираюсь уйти на Пир. Вы видели почтальона? Я его уже несколько дней не видела...» Девушка смеётся, почесывая шелушащийся серый участок кожи на предплечье.

Вы можете немедленно переместиться в любую другую локацию.

Если сделали это, в этот ход можете совершить 1 дополнительное действие.

Архив Ω: Берти Масгрейв

«Почему вы не верите матушке Рейчел?» — хмыкает Берти. Танцы и веселье вокруг продолжают, не стихая ни на миг. Все, кажется, погрузились в свои мысли, не обращая внимания на боль молодого человека. Вы чувствуете укол сожаления, когда обнимаете его. Берти протягивает руку к идолу, сияющему множеством огней. «Оно приближается, — произносит юноша. — Чувствуете? Оно поднимается оттуда, из-под земли...» Глаза Берти закатываются, а по лицу расплзается широкая улыбка.

Сбросьте 3 карты с руки на свой выбор.

Запишите в журнал, что Берти канул в вечность.

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

«Все с ума посходили, что ли?» — Доктор Маркес пристально смотрит на толпу пирующих, которые кружатся в хороводах или разговаривают с пустотой. От деревьев и окружающего леса в воздух поднимается облако светящихся спор. Профессор прижимает к лицу салфетку, чтобы не чихнуть. «Чем бы ни были эти споры, не вдыхайте их», — указывает она.

Выберите сыщика в любой локации. Тот сыщик берёт 5 карт.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ ПРЕЛЮДИИ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Когда вы приходите в себя, на вас смотрит море улыбающихся лиц и молчаливых звериных масок, колышущихся в вечернем воздухе. Вы привязаны к идолу колючей проволокой. Матушка Рейчел вытирает кровь с длинного острого ножа, встаёт перед вами и тепло улыбается: «Я так рада, что ты в сознании».

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сыщики уверовали, перейдите к **исходу 2**.

☉ В противном случае перейдите к **исходу 4**.

Исход 1: Матушка Рейчел пошатывается, держась за бок: «Вы что, не видите нашего истинного предназначения? Мы — свет, облачённый в плоть. И эта плоть жаждет слиться с ещё большим светом: с бесконечным и вечным сиянием». Матрона сбрасывает запачканный кровью плащ и обнажает плечо. Её кожа, словно древесная кора, испещрена светящимися припухлостями и инопланетными узорами. Внезапно происходит полное лунное затмение, и всё вокруг погружается в багрянец.

«Дети мои, наш час близок», — восторженно произносит матушка Рейчел. Она поднимает руки, копируя позу многоликого идола. В толпе воцаряется тишина, и каждый по очереди повторяет её позу.

☉ Перейдите к **исходу 4**.

Исход 2: Вы бормочете извинения, но матушка Рейчел жестом указывает вам замолчать и бесстрастно говорит: «Вы меня подвели. Но, полагаю, не стоило ожидать от вас чего-то особенно-го. Всё движется к своему концу. Вы были призваны, чтобы узреть последнее чудо. Небесное вознесение. Так узрите же!»

☉ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 3: Матушка Рейчел стоит перед идолом. Её руки раскинуты в стороны, словно ветви, и устремлены к небу. Земля вокруг неё усыпана костями и трупами её последователей. Толпа шумно вздыхает в унисон, по собравшимся прокатывается волна эйфории. «Оно здесь!» — вскрикивает матрона. Внезапно происходит полное лунное затмение, и всё вокруг погружается в багрянец.

Земля вокруг идола раскалывается, и он проваливается в образовавшуюся воронку. Ощущение блаженства сменяется тошнотой и острой болью, ваша кожа покрывается пятнами. Падая в кристаллическую бездну, вы слышите голос матушки Рейчел, распеваящей торжественный гимн. На вас накатывает радость, гнев, пустота... печаль... любопытство... желание... отчаяние.

Ваше дыхание останавливается, и вы чувствуете, как преобразуетесь в сотни других версий себя: человеческих и нечеловеческих, живых и мёртвых, молодых и старых. Глядя вверх на клубящееся ядовитое облако, вы видите, как матушка Рейчел преобразуется в сияющую стекловидную фигуру, окутанную дымкой. Ваше место — здесь. Вот оно, ваше предназначение. Когда ваша плоть затвердевает, превращаясь в серый камень, а затем в стекловидный кристалл, вы тянетесь вверх, в попытке коснуться её божественной формы.

Затем наступает холодная и тихая пустота.

☉ Каждый сыщик **сохран** Цветом из иных миров.

☉ По крайней мере, сохрани эти версии сыщиков. Когда вы возносите, вы видите другие версии себя. Вы можете переиграть эту прелюдию, чтобы добиться другого исхода. Если решите сделать это, вычеркните запись сыщики уверовали в журнале кампании и перейдите к **вступлению 1** на странице 55. В противном случае сыщики проиграли в кампании.

Исход 4: «Достаточно, — доктор Маркес проталкивается мимо ухмыляющихся посетителей и ударяет тростью матушку Рейчел. Затем профессор поворачивается и обращается к толпе. — Ещё не поздно! Мы всё ещё можем уйти!» Вы поддерживаете её криком. Матушка Рейчел поднимается на ноги, пьяно сжимая в руках церемониальный нож, и слабо замахивается на профессора. Маркес отталкивает её в сторону идеально рассчитанным пинком.

Земля вокруг чучела раскалывается. Из трещин бьёт ослепительный призматический свет, и идол падает, разбиваясь на кристаллические осколки. Из ближайшего колодца в небо вырывается столб света. Перекрёсток проваливается под землю, и всё, что вы слышите, — это пустой смех матушки Рейчел.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете, а также дополнительный опыт, полученный во время этой прелюдии. **Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».**

☉ Перейдите к сценарию «Участь Хемлок-Вейл» (страница 61).



Сценарий: Участь Хемлок-Вейл

Ощущая головокружение, вы поднимаетесь на ноги. Вас окружает радужно переливающаяся пещера. Её гладкие, словно отполированные стены мерцают холодным голубым светом, отражая кошмарные образы. Искривлённые сталагмиты сворачиваются и разворачиваются спиралями, тянутся к потолку, словно стебли первобытной флоры. Воздух наполнен криками: повсюду на полу пещеры лежат люди и хватаются за конечности и головы. Их кожа трескается, и из трещин пробивается постепенно усиливающийся свет. Всё вокруг видится искажённым, словно сквозь студенистую фосфоресценцию; воздух тёплый и настолько густой, что вы словно дышите плотным дымом.

В центре пещеры, окутанные райским сиянием, кружатся эфемерные образы. Перед ядром из чистого света вырисовывается силуэт матушки Рейчел, её волосы распушены и парят в воздухе, словно находятся под водой. От одного взгляда в ту сторону ваша голова начинает раскалываться, и вы опускаете глаза в пол пещеры. Пострадавшие перестали двигаться, их тела стали серыми и рассыпчатыми. Несколько из них абсолютно прозрачны, как стекло, и преломляют чистый свет этой бездны в призматические каскады. Другие окаменели, стоя и протягивая руки в сторону сияния. На их лицах застыли жуткие улыбки.

По пещере разносится смех матушки Рейчел. Она вглядывается в бездну, подняв руки над головой. Дым окутывает её, и тело женщины растворяется, превратившись в газ. Не совсем понимая, что происходит, вы бежите по горе окаменевших человеческих останков в сторону матушки Рейчел и бездны. Ломая кости и иссохшие трупы у себя под ногами, вы взбираетесь на вершину. Матушка Рейчел торжествующе смотрит на вас, а затем её тело сливается с бледным огнём.

Вас захлестывает печально знакомая эйфория, когда инопланетный свет начинает пульсировать и искажать пространство вокруг. Вы чувствуете невидимую руку у себя на плече и, дернувшись, сбрасываете её. Что-то изменилось. Вы поднимаете свою руку и видите на ладони тонкую, словно паутинка, светящуюся трещину. Она начинает удлиняться, подниматься по запястью, потом по предплечью. От последовавшей боли вы теряете сознание.

Очнувшись, вы видите се бянак раюиш иро койтр она стивгл ядыв аясьв нИЗ вБ1 вид итесЕб явте лечЕр ног окоТаи кор Оле выпл ыВуц ейт вАрип оЛЗу чегоха оти чнОг омрак акт оВы иПО чеМУв ыЗДЕ Сь?

Перейдите к подготовке.

Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Последний день», «Участь Хемлок-Вейл», «День пиршества», «Агенты Цвета», «Пожар!», «Ужасы в камне», «Преломления», «Жители», «Преображение» и «Хемлок-Вейл». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите карту «День третий» в игру. Вы не одни.
- ☉ Замените карту сыщика каждого игрока на карту сыщика «Расколотое „я“» (см. «Расколотое „я“» на странице 63). Удалите из игры оставшиеся экземпляры «Расколотого „я“».
- ☉ Соберите все локации из набора контактов «Участь Хемлок-Вейл» и все экземпляры двустороннего врага «Посланник космоса».
 - ☞ Перемешайте 4 локации «Зеркальный карман», чтобы вы не знали, какая из них где, и введите их в игру закрытой стороной вверх вместе с врагом «Посланник космоса», как показано на странице 63. Каждый экземпляр «Посланника космоса» входит в игру стороной **Цвета** вверх.
 - ☞ Обратите внимание, что локации «Зеркальный карман» связаны друг с другом по часовой и против часовой стрелки.
 - ☞ Все сыщики начинают игру в разных локациях «Зеркальный карман» по своему выбору.
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: карту сюжета «Бездна», все локации из наборов контактов «Хемлок-Вейл» и «Ужасы в камне», наборы контактов «День пиршества», «Жители» и «Пожар!», все экземпляры сцены 3а «Участь Хемлок-Вейл (версии I–IV)» и оба экземпляра врага «Кристаллический паразит».
 - ☞ Удалите из игры памятку сценария из набора контактов «Хемлок-Вейл».
- ☉ Набрав стартовые руки, соберите Бездну (см. раздел «Бездна»):
 - ☞ Перемешайте вместе все оставшиеся карты контактов и 5 верхних карт колоды каждого сыщика.
 - ☞ Разделите получившуюся колоду пополам и отложите одну из половин в сторону. Замешайте все «настоящие» карты сыщиков в другую половину и положите её на верх отложенной. Это Бездна.
 - ☞ Положите двустороннюю карту «Бездна» на верх Бездны стороной карты сюжета вверх.
- ☉ Можете начинать.

Бездна

Двусторонняя карта «Бездна» всегда накрывает верх Бездны и никогда не замешивается в неё. Если на верх Бездны кладётся 1 или несколько карт, их нужно положить под карту «Бездна» и поверх остальных карт в Бездне. Если в Бездну замешивается 1 или несколько карт, отложите карту «Бездна», замешайте нужные карты в Бездну, затем положите карту «Бездна» обратно на верх Бездны.

Когда сыщик должен взять 1 или несколько карт из колоды контактов (например, в фазе мифа или по эффекту карты), вместо этого тот сыщик открывает карты с низа Бездны, пока не откроет карту с рубашкой карты контакта, и берёт ту карту. Все остальные открытые карты перемешиваются и кладутся на верх Бездны (под карту «Бездна»).

- ☉ Когда из Бездны должна быть взята карта, обратитесь к двусторонней карте сюжета «Бездна», чтобы определить, как разыграть этот эффект.
- ☉ **Карты игрока и эффекты слабостей, которые позволяют посмотреть карты в колоде контактов, найти их в ней, добавить их в неё или сбросить их из неё, не могут взаимодействовать с Бездной. Эти эффекты не разыгрываются.**
- ☉ Когда в этом сценарии должна быть сброшена карта контакта, вместо этого она всегда кладётся на верх Бездны.

(Обратите внимание: Протекторы для карт могут выдавать вам положение ваших карт в Бездне. Это нормально! Необязательно передевать ваши карты перед игрой в этот сценарий.)



Интерлюдия сценария: Участь Хемлок-Вейл

Участь Хемлок-Вейл 1: Доктор Маркес разглядывает тончайшие изящные узоры, исчезающие и снова расплзающиеся по стенам стеклянной пещеры. «Оно пожирает нас. Если мы ничего не предпримем, оно уничтожит этот остров и всё, что на нём находится. Но у меня есть идея, — она поднимает переливающийся осколок и задиристо улыбается. — Доверьтесь мне?»

☞ Если сюжетный актив «Доктор Роза Маркес» не в игре, найдите её в колодах всех сыщиков и всех неигровых зонах и введите в игру под контроль любого сыщика. На протяжении этого сценария она не занимает слот союзника.

☞ Переверните сюжетную карту «Бездна» стороной локации вверх.

☞ Переверните все экземпляры врага «Посланник космоса» **расколотой** стороной вверх (*нарушив его структуру*). Положите врага «Посланник космоса (Бездна)» в локацию «Бездна». Положите все остальные экземпляры этого врага в граничащую с его картой локацию «Зеркальный карман».

☞ Введите в игру сцену 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант I)». Удалите все остальные сцены из игры.

☞ Продолжайте играть.

Участь Хемлок-Вейл 2: С помощью доктора Маркес вы выбираетесь из провала в земле и обнаруживаете, что Хемлок-Вейл окутана кроваво-красной дымкой. Прочесав деревню в поисках выживших, вы находите нескольких друзей. «Мы обязаны спасти столько людей, сколько сможем», — говорит доктор Маркес. Как только вы возвращаетесь к поискам, из провала поднимается сияющая сущность, преломляя свет, словно битое стекло.

☞ Удалите из игры все локации-**пещеры** и все экземпляры «Зеркального кармана».

☞ Введите все отложенные локации с чертой **Хемлок-Вейл** в игру стороной (**Ночь С**) вверх в соответствии со схемой на странице 6.

☞ Переместите каждого сыщика на «Перекрёсток».

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если *семья Питерсов снова вместе*, найдите во всех игровых и внеигровых зонах «Элен Питерс» и «Тео Питерса» и введите их в игру под контроль любых сыщиков стороной актива вверх.

☞ Если *Хемлоки помирились*, найдите во всех игровых и внеигровых зонах «Ривер Хоуторн» и «Уильяма Хемлока» и введите их в игру под контроль любых сыщиков стороной актива вверх.

☞ Введите в игру сцену 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант II)». Удалите все остальные сцены из игры.

☞ Найдите в наборе контактов «День пиршества» 2 экземпляра «Иступлённой гостьи», замешайте их вместе со всеми отложенными картами **жителей** и подложите их стороной врага вверх под каждую локацию, кроме «Перекрёстка», распределив как можно равномернее.

☞ Переверните каждого врага «Посланник космоса» **расколотой** стороной вверх (*нарушив его структуру*). Положите врага «Посланник космоса (Бездна)» на «Перекрёсток». Перемешайте оставшиеся экземпляры «Посланника космоса» и выложите по одному в «Пансион», «Деревенский клуб» и «Дом Этвудов».

☞ Продолжайте играть.

Участь Хемлок-Вейл 3: С помощью доктора Маркес вы выбираетесь из провала в земле и обнаруживаете, что Хемлок-Вейл окутана кроваво-красной дымкой. Если эта инопланетная сущность питается жителями, флорой и фауной острова, вы всё ещё можете отрезать её от источника пищи. Деревня битком набита фейерверками. Возможно, этого будет достаточно, чтобы предать весь остров огню...

☞ Введите в игру сцену 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант III)». Удалите все остальные сцены из игры.

☞ Перейдите к **Участи Хемлок-Вейл 5**.

Участь Хемлок-Вейл 4: С помощью доктора Маркес вы выбираетесь из провала в земле и обнаруживаете, что Хемлок-Вейл окутана кроваво-красной дымкой. Профессор сжимает пальцами виски, оценивая ситуацию. «Нужно найти мои заметки. И Берти, если он ещё жив. Мне... мне это не нравится, но нам надо бежать. По идее, маяк Саут-Пойнт достаточно далеко отсюда. Возможно, там мы будем в безопасности».

☞ Введите в игру сцену 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант IV)». Удалите все остальные сцены из игры.

☞ Перейдите к **Участи Хемлок-Вейл 5**.

Участь Хемлок-Вейл 5: Сквозь дымку пробивается серебристый свет, отбрасывая необычные тени. Некоторые из них напоминают фигуры обезумевших жителей деревни.

☞ Удалите из игры все локации-**пещеры** и все экземпляры «Зеркального кармана».

☞ Введите все отложенные локации с чертой **Хемлок-Вейл** в игру стороной (**Ночь С**) вверх в соответствии со схемой на странице 6.

☞ Переместите каждого сыщика на «Перекрёсток».

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если *Берти канул в вечность*, удалите из игры отложенный сюжетный актив «Берти Масгрейв». В противном случае введите его в игру стороной актива вверх в «Пансион».

☞ Найдите в наборе контактов «День пиршества» 2 экземпляра «Иступлённой гостьи», замешайте их вместе со всеми отложенными картами **жителей** и выложите их стороной врага вверх в каждую пустую локацию, кроме «Перекрёстка», распределив как можно равномернее. (Если не осталось пустых локаций, немедленно остановитесь.)

☞ Удалите из игры все оставшиеся карты **жителей**.

☞ Переверните каждого врага «Посланник космоса» **расколотой** стороной вверх (*нарушив его структуру*). Положите врага «Посланник космоса (Бездна)» на «Перекрёсток». Перемешайте оставшиеся экземпляры «Посланника космоса» и выложите по одному в «Пансион», «Деревенский клуб» и «Дом Этвудов».

☞ Продолжайте играть.



Архив: Участь Хемлок-Вейл

Читайте разделы на страницах 65–66, только если получите прямое указание на это во время игры в сценарий «Участь Хемлок-Вейл».

Архив 2: Лия Этвуд

Если сейчас сцена 2:

«Святые небеса... — Лия восторженно ахает и подносит руку к свету, словно прижимая её к стеклу. — Это так потрясающе».

Найдите во всех внеигровых зонах актив-**вещь** и возьмите его.

Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3:

«Это был наш дом, — плачет Лия. — Рейчел, о чём ты вообще думала? Это всё моя вина. Я не вмешалась и позволила этому случиться».

Каждый сыщик может взять 2 карты или вылечить 1 ужас.

Архив 3: Симеон Этвуд

Если сейчас сцена 2:

Симеон смотрит на ослепляющий свет, широко раскрыв глаза. «Это красивее, чем любой фейерверк», — заворожённо говорит он.

Автоматически уйдите от каждого врага «Посланник космоса» в игре. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант III)»:

Симеон скачет по тлеющему току сена и хохочет. «Это просто потрясающе! Выкуси, тётя Рейчел!» — выкрикивает он и поджигает петарду.

Выберите локацию и положите на неё 3 ресурса как растопку.

В противном случае:

«Вы не видели Дигби?» — потерянно оглядывается Симеон.

Каждый сыщик может взять 1 карту или получить 2 ресурса.

Архив 4: Уильям Хемлок

Если сейчас сцена 2:

«Я и представить себе не мог, что может существовать нечто столь трансцендентное и ужасное», — произносит наследник рода Хемлоков, неотрывно наблюдая за клубящимся светом.

Каждый сыщик получает 1 улику из резерва. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант II)»:

«Уведите их в безопасное место!» — кричит Уильям, размахивая ножкой стола.

Возьмите карту **жителя** из-под любой локации и введите её в игру в ту локацию повернутой и стороной врага вверх.

В противном случае:

Уильям набрасывает в своём блокноте очередной белый стих. «Наследие моей семьи подобно чаше Сократа. В ней смерть, но также и свобода, и неистовство... Хм... Хм... „Неистовство“ рифмуется с „тиршество“...»

Каждый сыщик может взять до 2 карт.

Архив 5: Ривер Хоуторн

Если сейчас сцена 2:

«Божечки-звёздочки...» — Ривер глядит на мерцающий ужас в центре пещеры. В кои-то веки она не может найти слов.

Вы можете сыграть карту **вещи** со своей руки, игнорируя все цены. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант II)»:

«Поторапливайтесь! Вы ещё нуднее, чем вечер в компании моей родни, — Ривер подводит к вам очередного местного жителя. — Вот, берите этого!»

Возьмите карту **жителя** из-под любой локации и введите её в игру в ту локацию повернутой и стороной врага вверх.

В противном случае:

«Что ж, похоже, всё было впустую, — мрачно смотрит на вас Ривер. — Полагаю, что этот жалкий кусок земли всегда был проигранным вариантом. — Выражение её лица меняется на озорное. — По крайней мере, наследие Хемлоков как раз там, где ему и место».

Получите 4 ресурса.

Архив 6: Гидеон Мизра

Если сейчас сцена 2:

В глазах старого моряка отражается разноцветная бездна. «Не впервой такое вижу», — рассудительно говорит он и замолкает.

Каждый сыщик может совершить 1 дополнительное действие в свой следующий ход. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант I)»:

Гидеон поднимает хрустальный осколок: «Оно вышло из камня. Того, что капитан швырнул в колодец. Но мы так от него и не избавились. Так и не избавились...»

Автоматически уйдите от врага «Посланник космоса» в вашей локации.

В противном случае:

«Если я отсюда не выберусь, разыщи мою племянку и отдай ей это. Кроме неё у меня никого нет», — говорит Гидеон и протягивает вам пропитавшийся солью дневник.

Удалите 1 безысходность с текущего замысла.

Архив 7: Джудит Пак

Если сейчас сцена 2:

Джудит стреляет в сияющую пустоту, затем опускает винтовку и вглядывается в спирали света и цвета: «Что это вообще такое?»

Выберите врага в любой локации и автоматически уйдите от него. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3:

«Если мы выберемся отсюда живыми — мы идём в бар, и ты угощаешь. В Бостоне есть одно секретное местечко, где наливают лучший самогон. — Она смотрит вам в глаза. — Ответ „нет“ не принимается».

Найдите в своей колоде, сбросьте или на руке карту **оружия** и сыграйте её, игнорируя все цены.

Архив 8: Тео Питерс

Если сейчас сцена 2:

«Это так прекрасно, — Тео смотрит вверх на сияющий свет и протягивает руку, словно хочет потрогать его. — Эта красота тянет на пять закатов. Минимум. Жаль, что Лиззи этого не увидит. — На секунду он замолкает. — Нет, пожалуй, хорошо, что Лиззи этого не увидит».

Вы можете найти в Бездне локацию, ввести её в игру и немедленно переместиться в неё. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

В противном случае:

«Моя сестра была права, — рассудительно говорит Тео. — Права во всём. Надеюсь, я ещё её увижу».

Перестаньте сражаться с каждым врагом, с которым сражаетесь, и переместитесь в любую локацию.

Архив Θ: Доктор Роза Маркес

Если сейчас сцена 1:

«Марика?» — Темноволосая женщина бросает на вас ошеломлённый взгляд. Вы не помните своё имя, но «Марика» звучит неправильно... Так ведь? «Марика, я забыла... что-то. Но тебя я помню».

Откройте 6 нижних карт Бездны. Можете взять любые из них. Остальные положите на верх Бездны в любом порядке. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Если сейчас сцена 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант I)»:

«Я понимаю, что это, — говорит доктор Маркес. — Это живое существо. Нечто первобытное или инопланетное. Его занесли сюда — возможно, сам капитан Хемлок, — и похоронили глубоко под землёй, откуда оно проникло в воду, почву и посевы. Во всё. Оно по своей природе ядовито для всего вокруг. Что-то вроде живой скверны. Вроде едва ли разумной, оцепеняющей болезни. 20 лет назад оно поднялось на поверхность в районе Пёрл-Ридж, но на тот момент оно ещё не было готово... уйти. — Профессор достаёт фосфоресцирующий осколок. — Думаю, оно вышло из этого. Из куска камня, который привезли на остров моряки. Это существо источает своего носителя, словно паразит, и превращает его в кристальную оболочку. Слово застывшую во времени. Затем паразит вырывается из оболочки в газообразной форме и сливается с... этим. — Она вздыхает. — Комитет по грантам никогда в это не поверит».

Каждый сыщик получает 1 улику из резерва.

В противном случае:

«Нам не стоило приезжать сюда. Это всё моя вина», — с отчаянием в голосе говорит доктор Маркес.

Каждый сыщик получает 1 улику из резерва. Любой сыщик может снова активировать этот архив во время другой сцены.

Архив Ω: Берти Масгрейв

«Что ж, похоже, это было ловушкой, да? — юноша мрачно осматривает деревню. — Этот невидимый хищник использовал заразительное блаженство, чтобы держать свои жертвы в повиновении. — Он невесело смеётся. — Я ведь учёный. Я должен собирать образцы или набрасывать заметки. Но единственное, чего мне хочется, — оказаться в тепле и безопасности».

Возьмите под контроль «Берти Масгрейва».

Если сейчас сцена 3а «Участь Хемлок-Вейл (вариант IV)», запомните, что Берти бежит с вами.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Всё вокруг пожирается неименуемым сиянием. Окружающая реальность начинает рассыпаться, и вас охватывает знакомая эйфория. Вы улавливаете мимолетное мелькание других лиц: человеческих, инопланетных, животных. Блаженство сменяется мучительной болью, когда ваше тело сублимируется в красный газ. Вы кричите, и в вашем сознании вместе с вами кричат тысячи других лиц: вы понимаете, что каждое из них принадлежит вам же, но из других времён и реальностей. Другие лица отражаются, делятся надвое и раскалываются, словно разбитое зеркало. Каждая версия вас превращается в нечто новое. А затем наступает тепло. Целостность. Вашего «я» больше нет. Только цвет и свет.

Вы наконец нашли своё место.

☉ Запишите в журнале кампании, что сыщики стали истинным Пиром в Хемлок-Вейл.

☉ Каждый сыщик **сожран** (т. е. убит).

☉ Сыщики проиграли в кампании.

Исход 1: «Помните меня». Доктор Маркес поднимается на острие сияющей пустоты и со взвешенной решимостью смотрит на вас сверху вниз, после чего бросается в круг света. Туманная человеческая фигура в сияющем кольце колеблется, затем сливается в необъятную радугу и выстреливает вверх из угасающей флуоресценции. Вас сбивает с ног небольшая ударная волна.

Огромная пещера погружается в могильную тьму. Вы взбираетесь на вершину холма и смотрите вверх. Сквозь дыру в земле виднеется полное звёзд небо. В отдалении едва видна спираль серебряного света. С тяжёлым сердцем вы сжимаете сумку доктора Маркес — всё, что от неё осталось.

«Есть там кто внизу?» — зовёт дрожащий голос. Вы поднимаете взгляд на силуэт одного из жителей Хемлок-Вейл. Он облачён в потрёпанный бело-золотой плащ и выглядит так, как будто только что проснулся от кошмара. Вы медлите, но в итоге отзываетесь. Спустя минуту перед вами падает конец толстой верёвки, и вас поднимают наверх, к тому, что осталось от поселения. Вокруг вас собираются выжившие. «Пожалуйста, если в вашей душе ещё осталась капля милосердия... простите нас», — говорит один из них. Другой срывает с себя маску и испачканный балахон. Вам кажется, что на краю толпы из тени выглядывает знакомая кроличья маска, но, когда вы поворачиваете голову, её там уже нет.

☉ Обновите журнал кампании.

✦ Вычеркните имя каждого жителя, который не был под контролем сыщика в конце игры.

✦ Запишите в журнал кампании, что доктор Маркес пожертвовала собой ради Хемлок-Вейл.

☉ Если в колоде сыщика есть карта «Доктор Роза Маркес», удалите её из той колоды.

☉ Каждый сыщик получает 1 физическую и 1 ментальную травму, оплакивая судьбу доктора Маркес и восстанавливаясь от дегенеративного воздействия Цвета.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно, победив Посланника космоса и Цвет из иных миров.

☉ Сыщики победили в кампании!

☉ Перейдите к эпилогу (страница 68).

Исход 2: Осознав, что профессор собирается сделать, вы пихаете сумку обратно ей в руки, взбираетесь по окаменевшей груди тел и встаёте перед ослепляющей бездной. Сжимая в руке призматический осколок, вы в последний раз оглядываетесь. Профессор ошарашенно смотрит на вас, не веря своим глазам. Она выкрикивает ваше имя, когда вы поворачиваетесь к сияющей спиральной пасти. Прижимая к груди призматический осколок, вы бросаетесь в бесконечную пустоту.

Вас захватывает чувство ошеломляющей эйфории. В спираль света складываются лица: человеческие, инопланетные, звериные. Вы улыбаетесь, и тысячи лиц улыбаются вместе с вами: каждое из них есть отражение вас в другом времени, другом месте, другой реальности. Погружаясь в пустоту, вы ощущаете уютное родство с этими другими «я». Блаженство сменяется спокойствием, затем оцепенением. Другие лица преломляются, раскалываются надвое, затем снова преломляются. Само ваше существо распадается на части.

В вашем раздробленном сознании раздаётся беззвучный крик, сопровождаемый мучительной болью. Вы чувствуете, как растворяетесь вместе с бездной.

Затем — ничто.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики пожертвовали собой ради Хемлок-Вейл.
- ☞ Каждый сыщик **сожран** (т. е. **убит**).
- ☞ Сыщики победили в кампании ценой собственной аннигиляции.
- ☞ Перейдите к **эпилогу** (страница 68).

Исход 3: Войдя в заброшенный маяк, вы едва не падаете от усталости. Ваша пёстрая компания выживших состоит из множества ошеломлённых местных, моряков из Акуана и растерянных туристов. Они беспомощно смотрят на вас, пока вы перевязываете их раны. Солнце снаружи окрашивает небо в яркие тона.

Вы выходите на чистый утренний свет и впервые за несколько дней делаете спокойный вдох. Вся территория острова Хемлок погребена под белоснежным пеплом, придающим ему облик ранней зимы. От плодородных Западных лесов осталось лишь огромное узловатое древнее дерево. Его спутанные ветви словно цепляются за небо.

«Что ж, мы можем многое рассказать руководству Мискатоникского университета, — доктор Маркес пристраивается рядом с вами и устало вздыхает. — Вот только я сомневаюсь, что они смогут осознать и понять произошедшее». Вы рассеянно киваете. На другом берегу залива в лучах солнца быстро мелькает полупрозрачное облачко. Моргнув, вы обнаруживаете, что оно уже исчезло.

- ☞ Обновите журнал кампании.
 - ☞ Вычеркните имя каждого жителя, который был на победном счете в конце игры.
 - ☞ Запишите, что Хемлок-Вейл спасена.
- ☞ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, столкнувшись с многочисленными человеческими жертвами и ужасом, что всё ещё живёт под островом Хемлок.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно за то, что спас жителей острова Хемлок от кошмарной участи.
- ☞ Сыщики победили в кампании!
- ☞ Перейдите к **эпилогу** (страница 68).

Исход 4: Маяк окутан мутной серой пеленой. Вы вместе с оставшимися в живых пытаетесь заснуть, но вас мучают кошмары. Пылающее дерево. Падающая звезда. Призрачные очертания матушки Рейчел, которая обвинительно указывает на вас длинным церемониальным ножом.

Когда утром вы выходите на улицу, вас встречает серый и безликий пейзаж. Огонь не пощадил ничего. Остров покрыт слоем мелкого серого пепла, из которого торчат лишь несколько сонных деревьев.

«Что ж, мы можем многое рассказать руководству Мискатоникского университета, — доктор Маркес пристраивается рядом с вами и устало вздыхает. — Вот только я сомневаюсь, что они смогут осознать и понять произошедшее». Вы рассеянно киваете. На другом берегу залива в лучах солнца быстро мелькает полупрозрачное облачко. Моргнув, вы обнаруживаете, что оно уже исчезло.

- ☞ Обновите журнал кампании.
 - ☞ Вычеркните имя каждого жителя, который не был под контролем сыщика в конце игры.
 - ☞ Запишите в журнал кампании, что Хемлок-Вейл сожжена дотла.
- ☞ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, столкнувшись с многочисленными человеческими жертвами и ужасом, что всё ещё живёт под островом Хемлок.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно за уничтожение Цвета из иных миров. Он же уничтожен ... правда?
- ☞ Сыщики ведь победили в кампании?
- ☞ Перейдите к **эпилогу** (страница 68).

Исход 5: Доктор Маркес будит вас, немного встряхнув: «Вы говорили во сне. На вас, правда, было непохоже. Я такого языка ещё не слышала». У вас в голове проносятся незнакомые воспоминания. Вот вы — полосатая кошка, что сидит на углу улицы. Вы — цветок сирени, что упивается солнечным светом. Вы плачете в часовне, уткнувшись лицом в ладони.

Не особо распространяясь об увиденном, вы выходите наружу вслед за профессором. Утреннее солнце вас совсем не радует. Сам его свет напоминает вам о завихряющейся бездне глубоко под островом. От этого воспоминания вас начинает тошнить. Вся территория острова Хемлок погребена под белоснежным пеплом, придающим ему облик ранней зимы.

«Что ж, мы можем многое рассказать руководству Мискатоникского университета, — доктор Маркес пристраивается рядом с вами и устало вздыхает. — Вот только я сомневаюсь, что они смогут осознать и понять произошедшее». Вы киваете. Перед глазами всё плывёт. Даже закрыв их, вы видите то невозможное сияние.

«Эй! Всё в порядке?» — доктор Маркес продолжает повторять ваше имя. Чем больше вы вслушиваетесь в его звуки, тем они абсурднее. Хихикнув, вы произносите его в ответ. Мир вокруг вас сияет, словно раскалившись добела.

Как бы вы ни старались, вы не можете перестать смеяться.

- ☞ Обновите журнал кампании.
 - ☞ Вычеркните имя каждого жителя, который не был под контролем сыщика в конце игры.
 - ☞ Запишите, что сыщики едва пережили Пир в Хемлок-Вейл.
- ☞ Каждый сыщик получает 3 физических и 3 ментальных травмы, страдая от яркого, сводящего с ума влияния Цвета из иных миров.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, пережив Пир.
- ☞ Сыщики победили в кампании ... Но какой в этом смысл?
- ☞ Перейдите к **эпилогу** (страница 68).

Эпилог

Сверьтесь с журналом. Если выжил хотя бы один същик, вы можете прочесть любую архивную запись этого эпилога, если выполняется её условие.

- ☉ Если доктор Маркес пожертвовала собой ради Хемлок-Вейл, перейдите к **эпилогу 1**.
- ☉ Если същики пожертвовали собой ради Хемлок-Вейл, перейдите к **эпилогу 2**.
- ☉ В противном случае перейдите к **эпилогу 3**.

Эпилог 1: Июль, 1926 г.

В кабинет доктора Генри Армитаджа.

Наблюдательная экспедиция на остров Хемлок завершилась без участия доктора Маркес. Обнаруженное на этом захолустном острове не поддаётся разумному объяснению. Инопланетное явление доминировало в местной экосистеме, искажая физическое и психическое состояние каждого живого существа, оказавшегося в зоне его влияния. Мы засвидетельствовали существование ранее не документированных видов, которые, скорее всего, никогда не будут зафиксированы в будущем. Местные жители сосуществовали с этим явлением в течение десятилетий, неосознанно или намеренно игнорируя его дегенеративное влияние. Некоторые даже почитали его. Нам повезло, что мы выжили.

К сожалению, эта удача обошла стороной доктора Маркес. К данному письму прилагается подробный отчёт об её наблюдениях за этой уникальной экосистемой. Но в нём нет рассказа о том, как — и с каким мужеством — она отдала свою жизнь. Этой историей мы хотим поделиться с вами лично. Из уважения к её памяти смиренно просим не списывать эти заметки на простую фантазию. Искренне ваша,

Наблюдательная группа Мискатоника

Эпилог 2: Июль, 1926 г.

В кабинет доктора Генри Армитаджа.

Наблюдательная экспедиция на остров Хемлок завершилась страшной ценой. В ходе трёхдневной экспедиции мы стали свидетелями ужасов и чудес, не поддающихся никакому объяснению. Паразитическая форма жизни, не похожая ни на одну другую, пожирала местную экосистему, искажая биологию всего живого вокруг. Прилагаю полный отчёт о явлениях, свидетелями которых мы стали, а также образцы, заметки и зарисовки.

Поначалу я настороженно отнеслась к вашим доверенным лицам, однако они оказали неоценимую поддержку на протяжении всего исследования. По итогу обнаруженная нами странная газообразная сущность унесла их жизни. Не жертвуй они собой, погибла бы большая часть острова — а вместе с ней и я.

Подробности по возвращении.

Доктор Роза Маркес

Эпилог 3: Июль, 1926 г.

В кабинет доктора Генри Армитаджа.

Наблюдательная экспедиция на остров Хемлок завершена. В ходе трёхдневной экспедиции мы стали свидетелями ужасов и чудес, не поддающихся никакому объяснению. Паразитическая форма жизни, не похожая ни на одну другую, пожирала местную экосистему, искажая биологию всего живого вокруг. Прилагаю полный отчёт о явлениях, свидетелями которых мы стали, а также образцы, заметки и зарисовки.

Поначалу я настороженно отнеслась к вашим доверенным лицам, однако они оказались невероятно полезными. Без их помощи погибла бы большая часть острова — а вместе с ней и я. Я уже подумываю о том, чтобы пригласить их в свою следующую экспедицию.

Подробности по возвращении, но сначала мы с командой отправимся в заслуженный отпуск.

Доктор Роза Маркес

Архив 2–3: Этвуды

Если имена и Лииз Этвуд, и Симеона Этвуда не вычеркнуты:

Симеон и Лииз склонились над столом — в разгаре напряжённая игра в шарики. «А ну не жульничай!» — Лииз шлёпает сына по руке. Симеон протестует, и они переводят взгляд на вас. «Спасибо за вашу помощь, — говорит бывшая повариха Хемлок-Вейл. — Мы отправляемся в Кингспорт. Слышала, зимы там помягче». Симеон щелчком отправляет шарик в круг и поднимает глаза к вам: «Я переименовала свой клуб. Теперь это Тайное ботаническое общество озорников!»

Архив 4–5: Хемлоки

Если в журнале есть запись Хемлоки помирились, а имена Уильяма Хемлока и Ривер Хоуторн не вычеркнуты:

Сидя на берегу, Уильям и Ривер поглядывают через перемычку на материк. Над неровными серыми волнами низко летают чайки. «Остров Хемлок был отвратительной идеей, чтобы залечь на дно. Мои друзья в Нью-Йорке уже шепчутся о том, как низко я пала», — горько говорит Ривер. Уильям переводит на неё взгляд: «Думаю, пришла пора мне вернуться в общество. Уверен, я смогу переубедить твоих друзей». Ривер делает паузу, затем ухмыляется пришедшей в голову идее: «Ох, Уильям. Мои друзья точно тебя полюбят. Всё, что для этого нужно, — зачитать им какую-нибудь из твоих поэм. Уверена, они найдут её кошмарно очаровательной».

Архив 7: Джудит Пак

Если уровень доверия Джудит Пак 5 и выше и её имя не вычеркнуто:

Джудит приближается к вам с неизменной винтовкой, перекинутой через плечо. Её охотничья куртка забрызгана кровью, а волосы больше похожи на воронье гнездо. Проследив за вашим взглядом, она больше смотрит на свою куртку. «А, не волнуйся. Кровь-то не моя», — подмигивает она. Вы спрашиваете, не передумала ли она ехать в Бостон, и она пожимает плечами: «Может, поеду. Может нет. Собиралась спросить о твоих планах».

Вы говорите, что отправляетесь в Аркхэм, и она сдавленно фыркает от удивления: «Аркхэм? Городок, что постоянно мелькает в газетных заголовках? В котором творится всякое странное дерьмо? Серьёзно? — На мгновение она замолкает, словно обдумывая что-то. — Ну, кому-то ж надо тебя прикрывать», — вслух размышляет она. Вы объясняете, что планируете взять долгий отпуск, и она ухмыляется: «Есть у меня товарищи... Держит подпольный бар где-то в Истауне. После всего произошедшего мне явно стоит тебе проставиться».

Архив 8: Тео Питерс

Если уровень доверия Тео Питерса 5 и выше и его имя не вычеркнуто:

Тео виновато ухмыляется, наблюдая за вашим приближением, а затем заключает вас в медвежьи объятия. Когда парень отстраняется, вы замечаете его слёзы. Вы спрашиваете, в чём дело, и он опускает взгляд: «Да я и сам-то не знаю. — Он ненадолго задумывается и продолжает. — Я всегда хотел найти место, в котором... я бы снова мог почувствовать себя как дома. Когда мама и папа умерли, Элен... ей было тяжело. Потом я начал помогать в Хемлок-Вейл, и деревенских не заботила моя ершистость. Я почувствовал себя как дома. А теперь этого больше нет. — Моргнув, он смахивает слёзы. — Похоже, дом там, где ты сам решаешь. Приезжайте в гости к нам в Портленд. Знаю, вам понравится», — улыбается он.

Список достижений

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

- Аперитив:** Завершите кампанию «Пир в Хемлок-Вейл» на любом уровне сложности.
- Собранные осколки:** Получите все возможные исходы в финале этой кампании.
- Сильная молчаливая личность:** Завершите кампанию «Пир в Хемлок-Вейл», не разыграв ни одной архивной записи добровольно.
- Цвет где-то рядом:** Пропустите как «Чудовищную лощину», так и «Самую долгую ночь» за одно прохождение кампании.
- Душа компании:** Завершите кампанию «Пир в Хемлок-Вейл» с уровнем доверия 2 и выше у каждого жителя.
- Королева бала:** *Разделите танец* с четырьмя разными жителями в прелюдии «Второй вечер».
- Одри III:** Завершите сценарий, сражаясь с «Ядоцветом» с 10 и более жетонами зарослей.
- Держитесь крепче, мистер Джонс:** Завершите сценарий «Высечено в камне», имея под своим контролем как карту жителя, так и актив «Призматический осколок».
- Дом мечты под снос:** Завершите сценарий «Дом Хемлоков» с 10 локациями на победном счету.
- Уравнивая счёт:** Победите «Тварь в глубине» в сценарии «Тварь в глубине».
- «Кис-кис, крабушек!»:** Переверните «Мечехвоста-гибрида» как минимум 8 раз во время одного прохождения сценария «Пропавшая сестра».
- Что-то вроде операции под прикрытием:** Завершите сценарий «Тихая пустошь», не выложив «Матку роя».
- Подожди, никакого святилища?** Продержитесь в одиночном режиме сценария «Чудовищная лощина», пока уровень темноты не достигнет хотя бы 10.
- Медвежьё потребности:** Победите «Медвежьего гибрида» в сценарии «Самая долгая ночь», используя только эффекты карт сценария.
- Повернём время вспять!** Разыграйте исход замысла «Агнцы на кланье» в прелюдии «Последний вечер».
- Небытие-шмебытие:** Победите в сценарии «Участь Хемлок-Вейл», отправив все экземпляры «Посланника космоса» на победный счёт.
- Рыбкой:** Пожертвуйте собой ради Хемлок-Вейл в сценарии «Участь Хемлок-Вейл».

Лучшие друзья навсегда! Поднимите уровень доверия до 6 у следующих жителей:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Лия Этвуд | <input type="checkbox"/> Ривер Хоуторн |
| <input type="checkbox"/> Симеон Этвуд | <input type="checkbox"/> Гидеон Мизра |
| <input type="checkbox"/> Уильям Хемлок | |
- Знай своё место:** Победите в кампании «Пир в Хемлок-Вейл» с уровнем доверия матушки Рейчел равным 3 и выше.
 - Стальное сердце:** Победите в кампании «Пир в Хемлок-Вейл» с уровнем доверия Джудит Пак равным 7.
 - Взывая к пустозвону:** Победите в кампании «Пир в Хемлок-Вейл» с уровнем доверия Тео Питерса равным 7.
 - Захватывающий вопль:** Победите в кампании «Пир в Хемлок-Вейл», играя за Патрис Хагауэй.
 - Красная линия:** Победите в кампании «Пир в Хемлок-Вейл», используя хотя бы три ультиматума.
 - Эксперт по острову Хемлок:** Победите в кампании «Пир в Хемлок-Вейл» на экстремальном уровне сложности.

От разработчика

Я думаю, я мог бы жить с животными, они так спокойны и замкнуты в себе. Они не скорбят, не жалуются на свой злополучный удел.

«Плётёный человек» (1973)

Поздравляю вас с завершением сюжетной кампании «Пир в Хемлок-Вейл»!

«Цвет из иных миров» — одно из моих любимейших лавкрафтовских произведений. Оно рассказывает жуткую историю при помощи комбинации ужаса, чуда и чувства времени и пространства. В ней безликий инопланетный ужас, упав прямо перед домом семьи Гарднеров, искажает саму природу. Эта история — ужас, обёрнутый в чудо.

Приступив к созданию этой кампании, я хотел передать чувство страха и благоговения, испытанное мной при первом прочтении того рассказа Лавкрафта. Как инопланетный Цвет повлияет на мир вокруг него? И, что ещё важнее, что может привлечь людей к жизни в столь опасной и вредной среде? Из этих вопросов родились остров Хемлок и Дети Звёзд.

Также мне хотелось воплотить яркое ощущение места и времени оригинального рассказа. Вместо того чтобы растягивать историю на месяцы и годы, было бы разумнее придать ей чувство срочности за счёт сжатых временных рамок. До финальной взрывной конфронтации всего три дня, поэтому повествование развивается в быстром темпе. Такая структура кампании также позволила нам поиграть с контрастом между днём и ночью и тем, как остров Хемлок меняется с их наступлением. Ночные сценарии должны держать игроков в постоянном напряжении, в то время как дневные — больше походить на полноценные выходы исследовательской группы. Позволив игрокам «снарядиться» в игральные прелюдии, мы сделали контраст между дневными и ночными сценариями ещё разительнее.

Каждый враг и сценарий в этой кампании созданы, чтобы пролить свет на уникальную экосистему острова Хемлок, а также дать понять, что у этих существ есть и другие дела помимо перекуса нашими сыщиками! Ключевое слово «Неуловимый» позволило нам как воссоздать это поведение, так и выстроить новый опасный паттерн атак для хищников.

Семья и те замечательные и сложные вещи, что идут с ней в комплекте, — всё это лежит в основе сюжета этой кампании. В Хемлок-Вейл живут сложные личности, которые могут стать вам как друзьями, так и злостными врагами. Даже матушка Рейчел, пускай и заблуждаясь, искренне верит, что творит добро для тех, кто ей небезразличен. А кому мы делаем больно чаще, чем любимым?

Жанр фолк-хоррора обычно показывает общину опасными, психически неуравновешенными людьми. Я же, напротив, хотел задать вопрос, чем община Хемлок-Вейл похожа на нас с вами. И как у любого из нас, у жителей есть свои уникальные причуды, взгляды и недостатки. Архив как нельзя лучше смог проиллюстрировать арку каждого персонажа по ходу развития кампании. Мне хотелось, чтобы взаимодействия с ними были как забавными, так и трогательными, а главное — чтобы повествовательные элементы кампании были вплетены непосредственно в игровой процесс. Надеюсь, вам понравилось знакомиться с местными жителями так же, как и мне!

Работа над этой кампанией была для меня невероятной честью. Надеюсь, что, сыграв её, вы будете ещё больше ценить своих близких и привычные чудеса вашего дома, где бы он ни был. Также надеюсь, что вы вернётесь на остров Хемлок ещё не раз, чтобы посмотреть, как он меняется день за днём, и чтобы позволить разным жителям показать вам новый взгляд на историю.

Если наши сыщики ещё не спят на ходу, я бы сказал, что они заслужили хороший отдых! Однако, когда они вернутся в Аркхэм, их ожидает предположение, от которого невозможно отказаться...

Джозайя «Дюк» Харрист

СЫЩИКИ

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

Заметки

№376 ЦЕНА: 50 ЦЕНТОВ

ИССЛЕДОВАННЫЕ МЕСТА	№ СТР.
ШАХТА НОРТ-ПОЙНТ <input type="checkbox"/> Высечено в камне	с. 10
БУХТА ХЕМЛОК <input type="checkbox"/> Дом Хемлоков	с. 14
ПЁРА-РИДЖ <input type="checkbox"/> Тихая пустошь	с. 19
БЕРЕГ АКУАНА <input type="checkbox"/> Пропавшая сестра	с. 23
ИСТВИКСКАЯ ТРЯСИНА <input type="checkbox"/> Тварь в глубине	с. 27
ЗАПАДНЫЕ ЛЕСА <input type="checkbox"/> Чудовищная лощина	с. 34
ЮЖНЫЕ ПОЛЯ <input type="checkbox"/> Самая долгая ночь	с. 46

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА
СЫЩИКИ

МЕШОК ХАОСА

АСТРОНОМ
ДЕНЬ И ВРЕМЯ СУТОК

1)	
2)	
3)	



Матушка Рейсел
Заметки

Уровень доверия



Мия Эмбуг
Заметки

Уровень доверия



Симеон Эмбуг
Заметки

Уровень доверия



Уильям Хемлок
Заметки

Уровень доверия



Ривер Хоуторн
Заметки

Уровень доверия



Тидеон Музра
Заметки

Уровень доверия



Мео Питерс
Заметки

Уровень доверия









Джеддит Пак
Заметки

Уровень доверия




Символы наборов контактов

 Агенты Цвета	 Последний день
 Второй день	 Преломления
 Высечено в камне	 Преображение
 День дождя	 Пропавшая сестра
 День отдыха	 Самая долгая ночь
 День пиршества	 Тварь в глубине
 Дом Хемлоков	 Тихая пустошь
 Жители	 Ужасы в камне
 Микониды	 Участь Хемлок-Вейл
 Мутации	 Хворь
 Памятные безделушки	 Хемлок-Вейл
 Первый день	 Чаща
 Пожар!	 Чудовищная лощина

Из базовой коробки:

 Запертые двери	 Полуночные маски
 Крысы	 Пронизывающий холод
 Охваченные страхом	 Упыри

Указатель

Архив 	2
Три дня, три ночи	3
Местные жители и уровень доверия	3
Соседние локации в этой кампании	3
День  и Ночь 	3
Стремление, Бдительный и Неуловимый	3
Прелюдии в «Пире в Хемлок-Вейл»	6
Тележка («Высечено в камне»)	11
Враги-локации («Дом Хемлоков»)	16
Двусторонние враги («Пропавшая сестра»)	24
Уровень темноты и преследование («Чудовищная лощина»)	36
Преграды, приманки и ловушки («Самая долгая ночь»)	47
Бездна («Участь Хемлок-Вейл»)	62
Посланник космоса («Участь Хемлок-Вейл»)	63
Расколотое «я» («Участь Хемлок-Вейл»)	63

Создатели игры

Авторы дополнения «Пир в Хемлок-Вейл. Кампания»: Джозайя Харрист при участии Майкла Боггса, Николаса Кори и Джереми Цвирна

Продюсер: Молли Гловер при участии Эрика Стэнтона

Редакторы: Андреа дель'Аньезе и Джулия Фаэта

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер по карточным играм: Колин Фелпс

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелл-Данк, Дэниел Ловат, Кларк, Райанн Коллинз, Филип Д. Генри и М. Дж. Ньюман

Консультанты по чувствительным вопросам: Аланалейлани Коннолли, Ли Флориан и участники группы FFG по чувствительным вопросам

Креативный директор: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Автор обложки: Мауро даль Бо

Арт-директоры: Стив Хэмилтон, Джефф Ли Джонсон и Кейт Суэйзи

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Специалист по контролю качества: Зак Тьюалтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Авита Амёба, Кайли Аммен, Далия Берковиц, Райан Блад, Джон Бэгли, Бен Вибрахт, Брэдли Гэлбрайт, Шелли Даниэле, Джош Джонс, Элин Дин, Йоганнес Дукек, Крис Ковал, Райли Колби, Эрни Коттрелл, Генри Куа, Нэйт Лангредер, Кейси Лент, Кенни Линг, Кейтлин Макграт, Джош Макклоу, Дави Паулино, Джейми Перконтти, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Девин Стинчкомб, Аарон Странк, Майка Странк, Бен Уилкинсон, Оуэн Уэддон, Майка Фельдман, Сэм Фюрман, Ричард Харрис, Грейс Холдингхаус, Джеймс Хоуэлл, Соломон Штейн и Джонатан Ясоки.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Сергей Вакуленко

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

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

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission.