

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ ПУТЬ В КАРКОЗУ

Вы видели Жёлтый знак?

Он упомянул о зарождении Династии в Каркозе, об озёрах, соединявших Хастура, Альдебаран и тайну Гиад. Он говорил о Кассильде и Камилле и описывал туманные глубины Демхе и озера Хали.

Роберт У. Чемберс «Восстановитель репутаций»

«Путь в Каркозу» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это большое дополнение входит два сценария: «Дайте занавес» и «Последний король». Их можно проходить как по отдельности, так и в качестве завязки большой кампании из восьми сценариев, которая продолжится в шести малых дополнениях каркозского цикла.

Дополнительные правила и разъяснения

Новое ключевое слово: Тайный

У некоторых карт контактов из кампании «Путь в Каркозу» есть ключевое слово «Тайный». Свойство раскрытия тайной карты предписывает втайне добавить её на руку. Это следует сделать таким образом, чтобы никто, кроме вас, не знал, что за карта у вас на руке: её нельзя показывать другим игрокам или зачитывать её текст. Пока тайная карта у вас на руке, считается, что она находится в вашей зоне угрозы. При этом её постоянные свойства действуют, а другие свойства могут быть активированы — но только вами. Тайная карта идёт в счёт размера руки, но её нельзя сбросить с руки *никаким* способом, кроме описанного на самой этой карте. Кладите сброшенные тайные карты в сброс контактов. В отличие от слабостей, они не становятся частью вашей колоды. Рекомендуем игрокам оставаться в образе сыщиков и не раскрывать информацию о тайных картах у них на руках.

Лола Хейз и роли

Будучи знаменитой актрисой, Лола Хейз может исполнять разные роли. В начале каждого сценария, после того как сыщики взяли стартовые руки, Лола Хейз должна выбрать роль: нейтральную, Хранителя, Искателя, Ловкача, Мистика или Выжившего. Лола может играть и добавлять к проверкам только карты класса, который соответствует её текущей роли, а также нейтральные карты. То же относится к свойствам **➤**, **⚡** и **🌀** — Лола может активировать их только на картах данного класса и нейтральных картах. Это ограничение касается только карт игроков, но не карт контактов и слабостей. Обратите внимание, что постоянные и обязательные свойства карт, класс которых не соответствует текущей роли Лолы, всё равно действуют.

Сомнение и уверенность

Некоторые исходы и интерлюдии в кампании «Путь в Каркозу» предписывают игрокам «отметить 1 сомнение» или «отметить 1 уверенность» в журнале. Чтобы сделать это, игроки заполняют одну клеточку рядом с соответствующим словом («сомнение» или «уверенность») внизу первой страницы журнала.

Для последующих сценариев кампании может иметь значение, чего у игроков больше: сомнения или уверенности. У сыщиков больше сомнения, чем уверенности, если рядом со словом «сомнение» заполнено больше клеточек, чем рядом со словом «уверенность», и наоборот. Сомнение и уверенность общие для всех игроков и не связаны с каким-то одним сыщиком. Сомнение и уверенность оказывают влияние на игру только в тех случаях, когда об этом прямо говорит текст карты или сценария.

Карты сюжета

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



Под контролем

На некоторых картах из этого дополнения встречается термин «под контролем». Объект (карта, улика и т. п.) под контролем игрока — это объект, которым данный игрок распоряжается. Взять что-либо под контроль — то же самое, что начать им распоряжаться.

Символ дополнения

Все карты цикла «Путь в Каркозу» отмечены этим символом перед порядковым номером.



Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Путь в Каркозу» выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Выберите сыщика (сыщиков).
2. Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.
3. Выберите уровень сложности.
4. Соберите мешок хаоса для кампании.
 - ◆ **Лёгкий** (чтобы посмотреть спектакль): +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Обычный** (чтобы прочесть знаки): +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Сложный** (чтобы произнести клятву): 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Экстремальный** (чтобы встретиться с Королём в жёлтом): 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.

Теперь игроки могут перейти к прологу.

Пролог

Вы вертите в руках сложенную программку, читая её, кажется, уже в сотый раз. «Мискатоникская театральная компания представляет: „Король в жёлтом“, — значится в ней. — Единственный специальный показ в аркхэмском театре Уорда. Потрясающая драма в двух актах. Режиссёр-постановщик Найджел Энграм». Затем идёт коротенький список действующих лиц и исполнителей, причём в последней строчке указан только персонаж, без имени актёра: «Незнакомец».

Столь долгожданная постановка, прибывшая в Аркхэм прямоком из Парижа, пусть всего на один вечер, — сама по себе примечательное событие. Уже за несколько недель до представления о нём судачил весь город. Казалось бы, это просто пьеса — но всё же у вас есть основания полагать, что грядёт нечто ужасное. Сначала исчез один из рабочих сцены, парень семнадцати лет, — не явился на репетицию, и больше его никто не видел. Затем, меньше чем за две недели до представления, нашли труп музыканта, выстрелившего себе в рот. Но страшнее всех был тот безумец, которого копы взяли на площади Независимости, — он нёс какой-то бред про возвращение Короля. Бедолагу отправили в Аркхэмскую лечебницу, и вы с изумлением обнаружили, что не он один бредил об этом.

Сочтя всё это подозрительным, вы с друзьями углубились в суть вопроса. И хотя вы не смогли ничего доказать, зато обнаружили множество других загадочных событий, окружающих знаменитый спектакль. За пьесой словно тянется след самоубийств и сумасшествий, и вы полны решимости найти их причину.

Свет в зале гаснет, и зажигаются огни рампы. Начинается спектакль — совсем не такой, как вы ждали. Тягучий и монотонный первый акт «Короля в жёлтом» навеивает зелёную тоску. Декорации и костюмы хороши, но запутанный и бессвязный сюжет не даёт ничего ни уму, ни сердцу. В конце концов вы начинаете сомневаться, что все эти ужасные события связаны с «Королём в жёлтом». Возможно, у вас просто разыгралось воображение. Может ли столь банальная и скучная пьеса быть причиной такого светопредставления? К вашему удивлению, так проходит весь первый акт — ни нарастающие действия, ни каких-то откровений. Свет зажигается, и вы, подавляя зевоту, думаете, не сбежать ли в антракте. Но не успеваете вы решиться, как погружаетесь... погружаетесь... в сон.

Если в этой кампании кто-нибудь играет за Лолу Хейз, этот игрок зачитывает вслух «Пролог Лолы».

В противном случае перейдите к сценарию I «Дайте занавес».

Пролог Лолы: Первый акт прошёл без сучка без задоринки, как это обычно и бывало на репетициях. Вы не могли не заметить безучастное, даже презрительное выражение на лицах многих зрителей и задумываетесь, как публика воспримет зловещую вторую половину пьесы. Роль Кассильды в первом акте утомительно скучна, хотя вам нравится и изображать её царственное величие. Вы чувствуете тоску по вашей предыдущей партнёрше Мириам Твен, и внезапно к вам возвращаются страх и печаль, которые вы пережили в Париже. Вдохнув, вы отступаете в тёмный карман сцены, чтобы не слышать шума и криков монтировщиков, меняющих декорации. Вы пытаетесь подавить эмоции и думать только о Кассильде — о её надеждах, её страхах, её судьбе.

В этот миг вы ловите на себе пристальный взгляд Незнакомца, стоящего поодаль, и от одного его вида вас пробирает дрожь. Несмотря на то, что исполнителя этой роли по-прежнему меняют перед каждым спектаклем — да и во время репетиций меняли много раз, — вам кажется, что этот последний актёр ужаснее всех предыдущих. Похолодев, вы вспоминаете, что никогда даже не слышали его имени. Вы словно потерявшийся ягнёнок, встретивший стаю волков. Вы не в силах отвернуться — взгляд Незнакомца держит вас мёртвой хваткой. Всё погружается во мрак.

Перейдите к сценарию I «Дайте занавес».

Примерный расклад локаций



Сценарий I: Дайте занавес

Вы резко просыпаетесь, как будто вас встряхнули. Похоже, вы проспали очень долго: актёров на сцене нет, а в зале осталось совсем немного зрителей. Свет приглушён, а занавес изодран и покрыт пятнами, хотя вы не припоминаете ничего подобного в первом акте. Немного подождя, вы убеждаетесь, что это не часть спектакля. В воздухе вы чувствуете противный, но знакомый запах. Сколько же вы проспали? Стряхнув с себя дремоту, вы направляетесь к одному из других зрителей и спрашиваете, который час, но он не отвечает. Только тогда вы понимаете, что пытаетесь поговорить с трупом.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Дайте занавес», «Дурные предзнаменования», «Галлюцинации», «Призраки», «Культе Жёлтого знака», «Охваченные страхом» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Отложите в сторону карты «Человек в бледной маске», «Королевский эмиссар», все экземпляры «Двери в фойе» и все экземпляры «Двери за кулисами».
- Введите в игру локации «Зрительный зал», «Фойе», «Балкон» и «За кулисами». Все сыщики начинают игру в зрительном зале.
- Если среди сыщиков есть Лола Хейз, она начинает игру в локации «За кулисами», а не в зрительном зале.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): И снова вы резко просыпаетесь — на сей раз от прикосновения холодных липких пальцев к вашему плечу. «С вами всё в порядке?» — спрашивает пожилой мужчина, помогая вам подняться. Поток воспоминаний проносится перед вашими глазами. Последнее, что вы помните, — как театр Уорда превратился в обитель кошмаров, полную злобных фанатиков и неописуемых ужасов. Вы тревожно осматриваетесь и видите, что сидите на краю блестящего от дождя тротуара возле театра. Несмотря на всё случившееся, город выглядит нормальным — по крайней мере, по аркхэмским меркам. Мимо проносятся автомобили, ослепляя вас фарами и окатывая тротуар брызгами грязной дождевой воды из-под колёс. Старик замечает страх в ваших глазах, и на его лице появляется беспокойство. «На вас напали? Чёрт бы побрал этих негодяев! — восклицает он. — Нападать по вечерам на людей, выходящих из те-а-тра! Не осталось ни одной улицы, свободной от этого хулиганья, говорю вам».

Вы подходите к окну у входа в театр и смотрите внутрь, но там слишком темно, чтобы разглядеть хоть что-нибудь. Пожилой мужчина пару секунд следит за вами с любопытством, а затем пожимает плечами и продолжает свой путь. «Что ж, я лучше пойду, куда шёл. И на вашем месте я сделал бы то же самое», — говорит он, поворачивая за угол. Вы быстро следуете за ним, чтобы посоветовать ему держаться подальше от театра. Но за углом вы видите не старика, а всё того же Незнакомца в безликой бледной маске. Его неподвижный пристальный взгляд приковывает вас к месту. «Кто вы такой?» — кричите вы. Не удостоив вас ответом, Незнакомец поворачивается и исчезает в переулке позади театра. Вы бросаетесь следом, надеясь получить ответы, но когда вбегаете в переулок, он уже пуст — лишь на стене у служебного входа в театр колышется листовка. «Не пропусти веселье! Приходи на вечеринку с актёрами „Короля в жёлтом“ в дом Констанс Дюмен,

Атлантик-авеню, 1452. Начало в восемь вечера, вход в вечерних костюмах». Вы срываете листовку со стены и забираете с собой; вы разбиты и растеряны.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Незнакомец следит за вами. Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (эта карта не идёт в счёт размера колоды). До конца кампании всякий раз, когда держатель «Человека в бледной маске» по какой-либо причине покидает кампанию, другой сыщик по выбору игроков должен стать держателем этой слабости и включить в свою колоду «Человека в бледной маске».
- ☉ В журнале кампании в графе «Преследуя Незнакомца» поставьте столько отметок, сколько раз «Человек в бледной маске» был побеждён в ходе этого сценария. До конца кампании ставьте очередную отметку в этой графе всякий раз, когда «Человек в бледной маске» побеждён. Каждая такая отметка на шаг приблизит вас к правде.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 1: Выбежав из театра, вы направляетесь прямоком в истаунский полицейский участок. Ворвавшись внутрь, под недоумёнными взглядами полицейских и посетителей вы требуете встречи с шерифом Энглом по вопросу, не терпящему отлагательств. Дежурный сержант, лениво просматривающий пачку бумаг, качает головой и молча поднимает палец, а затем указывает вам на стул. Ожидание мучительно. Каждая секунда тянется вечность. Стрелки часов еле ползут. Вы барабаните пальцами по столу. Притоптываете. То и дело оглядываетесь через плечо, чтобы убедиться, что бледная маска Незнакомца не следит за вами через окно. Наконец дежурный откладывает ручку и выпрямляется на стуле, жестом подзывая вас: «Хорошо, что там такого важного?» Вы успеваете пересказать лишь половину событий этого вечера, когда он вздыхает и качает головой. «Послушайте, если это какая-то шутка, то это не смешно, — говорит он. — Полицейские весь вечер патрулировали центр города. Хватит вешать всю эту лапшу мне на уши». Вы пытаетесь переубедить

дежурного, но он встаёт и распахивает перед вами дверь на улицу. «Вы думаете, у нас мало дел, или что? Убирайтесь!» Препровождая вас к выходу, он бормочет что-то о «слепых курицах» за вашей спиной.

Вы уверены в том, что видели этим вечером. В расстроенных чувствах вы возвращаетесь к театру, чтобы найти хоть какие-нибудь доказательства, которые можно будет предъявить полиции. К вашему удивлению, парадные двери театра заперты. Раздумывая, не выбить ли их, вы замечаете листовку на стене возле входа. «Не пропусти веселье! Приходи на вечеринку с актёрами „Короля в жёлтом“ в дом Констанс Дюмен, Атлантик-авеню, 1452. Начало в восемь вечера, вход в вечерних костюмах». Вы срываете листовку со стены, сворачиваете и прячете в карман пальто, надеясь, что она приведёт вас к ответам, которые вы ищете.

- ☉ Вы действительно думали, что полиция вам поможет?
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы пытались предупредить полицию. Отметьте в журнале **1 уверенность**.
- ☉ Если кто-либо из игроков обчистил кассу, запишите в журнал, что полиция подозревает вас.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Незнакомец следит за вами. Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (эта карта не идёт в счёт размера колоды). До конца кампании всякий раз, когда держатель «Человека в бледной маске» по какой-либо причине покидает кампанию, другой сыщик по выбору игроков должен стать держателем этой слабости и включить в свою колоду «Человека в бледной маске».
- ☉ В журнале кампании в графе «Преследуя Незнакомца» поставьте 2 отметки. До конца кампании ставьте очередную отметку в этой графе всякий раз, когда «Человек в бледной маске» побеждён. Каждая такая отметка на шаг приблизит вас к правде.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: Может быть, вам и стоило обратиться в полицию, но ведь там скорее решат, что вы спятившие, чем поверят в историю о жутких событиях в театре. Где-то глубоко внутри вы ещё надеетесь, что стали жертвой какого-то розыгрыша, но умом понимаете, что это не так: случившееся было слишком реальным и слишком ужасным. Пока вы размышляете о том, что делать дальше, ноги сами ведут вас обратно к театру. Мимо проносятся автомобили, ослепляя вас фарами и окатывая тротуары брызгами грязной дождевой воды из-под колёс. Скоро перед вашим взором вновь предстаёт театр Уорда, чьи огни как ни в чём не бывало заливают ярким светом улицы Даунтауна. Вы ожидали увидеть здание в руинах, но оно выглядит точно так же, как несколько часов назад, когда вы приехали смотреть «Короля в жёлтом». Осторожными шагами вы подходите к окну у входа в театр и смотрите внутрь, но там слишком темно, чтобы разглядеть хоть что-нибудь.

В этот момент по вашему затылку пробегает холодок, как будто кто-то смотрит на вас. Вы оборачиваетесь и замечаете тень, скрывающуюся за углом. Следом за ней тротуар стремительно пересекает рой тараканов. Чувствуя, как ваши мышцы сводит от неизвестности, вы бросаетесь в погоню и сворачиваете за угол. На тротуаре в беззаботной позе стоит знакомый вам человек в безликой бледной маске.

Его неподвижный пристальный взгляд приковывает вас к месту. «Кто вы такой?» — кричите вы. Не удостоив вас ответом, Незнакомец поворачивается и исчезает в переулке позади театра. Вы бросаетесь следом, надеясь получить ответы, но когда вбегаете в переулок, он уже пуст — лишь на стене у служебного входа в театр колышется листовка. «Не пропусти веселье! Приходи на вечеринку с актёрами „Короля в жёлтом“ в дом Констанс Дюмен, Атлантик-авеню, 1452. Начало в восемь вечера, вход в вечерних костюмах». Вы срываете листовку со стены и берёте с собой, надеясь, что она приведёт вас к ответам, которые вы ищете.

- ☉ Думаете, это было мудрое решение — никого не предупредить?
 - ☉ Запишите в журнал кампании, что вы решили не обращаться в полицию. Отметьте в журнале **1 сомнение**.
 - ☉ Запишите в журнал кампании, что *Незнакомец* следит за вами. Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (эта карта не идёт в счёт размера колоды). До конца кампании всякий раз, когда держатель «Человека в бледной маске» по какой-либо причине покидает кампанию, другой сыщик по выбору игроков должен стать держателем этой слабости и включить в свою колоду «Человека в бледной маске».
 - ☉ В журнале кампании в графе «Преследуя Незнакомца» поставьте 2 отметки. До конца кампании ставьте очередную отметку в этой графе всякий раз, когда «Человек в бледной маске» побеждён. Каждая такая отметка на шаг приблизит вас к правде.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.



Сценарий II: Последний король

Если кто и знает ответы на терзающие вас вопросы, так это актёры и устроители спектакля «Король в жёлтом». Не имея никаких других зацепок, вы одеваетесь в лучшее и направляетесь по адресу Атлантик-авеню, 1452, где женщина по имени Констанс Дюмен организует вечеринку в честь единственного показа пьесы в Аркхэме.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Последний король», «Дар Хастура», «Грязь и упадок», «Незнакомец» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру все 6 локаций: «Холл», «Внутренний двор», «Гостиная», «Танцевальный зал», «Обеденный зал» и «Галерея» (см. примерный расклад справа). Все сыщики начинают игру в холле.
- ☉ Перетасуйте 5 изображённых справа активов-*посторонних* («Констанс Дюмен», «Джордан Перри», «Харуко Исимацу», «Себастьян Моро» и «Эшли Кларк») и случайным образом положите по одному из них в каждую локацию, кроме «Холла». Положите на каждый из этих активов 1 улику и ещё по 1 улике за сыщика.
 - ❖ **Обратите внимание:** эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону таких карт, пока не получите указания сделать это.
- ☉ Отложите в сторону карту «Диана Дивайн».
- ☉ Положите 5 карт сюжета «Жуткая реальность» под памятку сценария.
 - ❖ **Обратите внимание:** эти карты двусторонние, с картой контакта на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону таких карт, пока не получите указания сделать это.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.



Одиночный режим

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

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ✖.
- ☉ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♠, ♣ или ♠. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☉ Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (☠ S9).

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут и хотя бы один сыщик совершил побег: Перейдите к исходу 1.

Если исход не был достигнут и все сыщики побеждены: Перейдите к исходу 2.

Исход 1: Вы выходите из особняка на прохладный осенний воздух. У вас нет никаких сомнений в том, что все причастные к постановке «Короля в жёлтом» тронулись умом. И возможно, их безумие заразно. Вы ощущаете тьму, которая проникает в ваш разум совсем как взгляд Незнакомца. Резко остановившись, вы осматриваетесь — впервые с тех пор, как сбежали с вечеринки. Всё выглядит совсем не так, как раньше. Окна больше не разбиты, кровавый след на ступенях вытерт дочиста, а вместо жуткой фальшивой музыки, которую вы слышали, войдя в особняк, из внутреннего двора доносятся мягкие звуки медленного джаза.

☉ Запишите в графе журнала «Опрошенные гости» имена всех персонажей, которых вы опросили.

☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» названия всех уникальных врагов-безумцев на победном счету.

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

☉ За каждые 2 улики, которые лежат на карте сцены в конце игры, один сыщик по вашему выбору получает 1 опыт дополнительно. Этот дополнительный опыт следует разделить между всеми сыщиками настолько равномерно, насколько возможно.

☉ Перейдите к интерлюдии I «Награда за безумие».

Исход 2: «Извините, но уже очень поздно», — произносит слуга, мягко тронув вас за плечо. Вы понимаете, что сидите на диване в гостиной особняка: очевидно, вы задремали здесь какое-то время назад. Вечеринка, похоже, заканчивается. Музыка стихла, почти вся еда съедена, осталось лишь несколько гостей. «Позвольте принести вам пальто?» — спрашивает слуга с профессиональной улыбкой. Вы с трудом поднимаетесь

на ноги, цепляясь за подлокотник дивана. Вас пошатывает, голова раскалывается, а перед глазами всё плывёт. Вы уверяете, что с вами всё в порядке, и направляетесь в холл.

Вы не видите никого из тех гостей, кого искали раньше, — даже хозяйку, мадам Дюмен. Никаких следов тех ужаса и безумия, которые вы пережили. Даже те странности, которые вы видели собственными глазами, входя в особняк: следы борьбы, разбитые окна, кровавый след на ступенях, — бесследно исчезли... Все улики стёрты. Но вы ещё помните события этой ночи — и найдёте ответы в своей памяти.

- ☉ Запишите в графе журнала «Опрошенные гости» имена всех персонажей, которых вы опросили.
- ☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» названия всех уникальных врагов-безумцев на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ За каждые 2 улики, которые лежат на карте сцены в конце игры, один сыщик по вашему выбору получает 1 опыт дополнительно. Этот дополнительный опыт следует разделить между всеми сыщиками настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон .
- ☉ Не читайте интерлюдия I «Награда за безумие» и перейдите сразу к сценарию III «Отголоски прошлого».

Исход 3: Несколько дней спустя вы вспоминаете вечеринку в доме 1452 по Атлантик-авеню. Как же здорово вы провели время! И всё же ваша память как в тумане. Вы не можете отделаться от ощущения, будто забыли нечто важное. Что-то о спектакле, который вы смотрели тем же вечером, — «Король в жёлтом». Это ноющее чувство не отпускает вас ни на секунду. Как вы ни пытаетесь припомнить подробности той ночи, в вашей памяти зияет огромная чёрная дыра. И чем больше вы напрягаете память, тем сильнее растёт ваше беспокойство — пока не превращается

в одержимость. Решив, что вам абсолютно необходимо выяснить всё, что произошло тем вечером, вы направляетесь в особняк Исторического общества в Саутсайде. Возможно, там вы сможете больше узнать о пьесе «Король в жёлтом»...

- ☉ Запишите в графе журнала «Опрошенные гости» имена всех персонажей, которых вы опросили. Затем вычеркните все эти имена, потому что вы забыли всё случившееся той ночью.
- ☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» названия всех уникальных врагов-безумцев на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ За каждые 2 улики, которые лежат на карте сцены в конце игры, один сыщик по вашему выбору получает 1 опыт дополнительно. Этот дополнительный опыт следует разделить между всеми сыщиками настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон .
- ☉ Не читайте интерлюдия I «Награда за безумие» и перейдите сразу к сценарию III «Отголоски прошлого».



Интерлюдия I: Награда за безумие

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

❖ Кажется, всё улеглось. Быть может, нам стоит вернуться в особняк и продолжить расследование.

Перейдите к разделу «Награда за безумие 1».

❖ Я ни на грамм не доверяю этому месту. Давайте забаррикадируем дверь и уберёмся отсюда к чёрту!

Перейдите к разделу «Награда за безумие 2».

❖ Если оставить этих людей в живых, всё это безумие так и будет повторяться. Мы должны положить ему конец. Мы должны убить их.

Перейдите к разделу «Награда за безумие 3».

Награда за безумие 1: Изменения озадачивают вас. Что, если всё это было лишь игрой воображения? Что, если призраки, окружающие «Короля в жёлтом», уже развеялись? Возможно, внутри найдутся ответы на ваши вопросы. Вы осторожно открываете парадную дверь и снова входите в особняк. Успокаивающий джаз и звуки непринуждённых разговоров становятся громче. В воздухе разносится аппетитный аромат жареной свинины. Как вы и подозревали, следы борьбы и все странности, что вы видели ранее, необъяснимым образом исчезли. Повернув за угол и войдя в гостиную, вы видите Незнакомца, который беседует с высоким усатым мужчиной, одетым в безупречный чёрный костюм и держащим в руках трость с серебряной ручкой. Незнакомец поворачивается к вам, впиваясь в вас пронзительным взглядом, и ваш разум захлёстывает волна боли и смятения. Не успев осознать этого, вы пускаетесь наутёк, вываливаетесь через парадную дверь, бежите к своей машине и уносите прочь, вцепившись в руль дрожащими руками.

☉ Зачем вам понадобилось возвращаться?

☉ Запишите в журнал кампании, что вы прервали тайную встречу. Отметьте в журнале 1 **сомнение**.

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Отголоски прошлого».

Награда за безумие 2: Вы не верите в то, что видите. Все эти изменения — лишь уловка, чтобы заманить вас обратно. Сейчас вы в не меньшей опасности, чем раньше. Подавив страх, вы принимаетесь заваливать парадную дверь особняка тяжёлыми каменными скамьями, стоявшими вдоль мощёной дорожки

на переднем дворе. Вы надеетесь, что этого хватит, но не намерены оставаться здесь, чтобы убедиться в этом. Покончив с работой, вы садитесь в машину и мчитесь в Саутсайд, где надеетесь найти ответы.

☉ Это их не остановит.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы сбежали с вечеринки.

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Отголоски прошлого».

Награда за безумие 3: Вы не рискуете вернуться в этот дурдом. Но позволять этим чудовищам бесчинствовать тоже нельзя. В незапертом гараже вы находите старый шланг, пустую канистру из-под бензина и несколько спичек. Вы знаете, что нужно сделать. Откачав бензин из «Окленда 6-54 А», принадлежащего мадам Дюмен, вы поливаете им гараж, крыльцо и стены особняка. Теперь достаточно всего лишь пары спичек, чтобы разгорелась пламя. Из переднего двора вы наблюдаете, как огонь наконец охватывает весь особняк. Улицу заполняют шум пламени, треск горящего дерева и вопли гибнущих чудовищ. С чувством глубокого удовлетворения вы садитесь в свою машину и с мрачной решимостью срыгаетесь с места в направлении Саутсайда.

☉ Вы поступили так, как должны были. Не правда ли?

☉ Запишите в журнал кампании, что вы убили чудовищ с вечеринки. Отметьте в журнале 1 **уверенность**.

☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» все следующие имена, если их ещё там нет: Констанс Дюмен, Джордан Перри, Харуко Исимару, Себастьян Моро и Эшли Кларк.

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Отголоски прошлого».

Что дальше?

Каждый сценарий цикла «Путь в Каркозу» можно разыгрывать по отдельности, а можно объединить в кампанию из восьми частей. Следующий сценарий кампании «Путь в Каркозу» вы найдёте в малом дополнении «Отголоски прошлого», а последующие выпуски цикла продолжат историю.

Журнал кампании: *Путь в Каркозу*

СЫЩИКИ

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

Заметки

Преследуя Незнакомца

Опрошенные гости

Убитые гости

Сомнение

Уверенность



КОРОЛЬ В Ж

✧ Король в жёлтом ✧

✧ Пролог

✧ ✧ Дайте занавес

✧ ✧ Последний король

✧ Награда за безумие

✧ ✧ Отголоски прошлого

✧ ✧ Невыразимая клятва

✧ Пропадающая душа

✧ ✧ Призрак Истины

✧ ✧ Бледная маска

✧ ✧ Восход чёрных звёзд

✧ ✧ Туманная Каркоза

✧ Эпилог



КОРОЛЬ В ЖЕЛТОМ

Рис. 35. Невероятные шпиль затерянного города Каркоза, освещённые
сиянием двух солнц, возвышаются над берегами озера Хали в созвездии Гиад

Создатели игры

Авторы карточной игры «Ужас Аркхэма»: Нэйт Френч и Мэтью Ньюман

Автор дополнения «Путь в Каркозу»: Мэтью Ньюман

Редакторы: Нэйт Френч и Кевин Томчик

Корректор: Кристин Крэбб

Дизайнеры карточной игры «Ужас Аркхэма»: Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хош

Дизайнеры дополнения «Путь в Каркозу»: Эндрю Наваро, Мерседес Опхайм и Кристофер Хош

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на коробке: Кристи Баленеску

Арт-директор: Тэйлор Ингварссон

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Мэтью Ньюман, Катрина Острандер и Никки Валенс

Автор сюжетного текста: Мэтью Ньюман

Менеджер производства: Меган Дуэн

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Креативный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Алекс Байерс, Дэвид Бурен, Закари Варберг, Крис Гербер, Том Кейпор, Брайан А. Кейси, Марсия Колби, Шон Конин, Стивен Коулман, Джилл Мактавиш, Джейк Райан, Чед Реверман, Зэп Рикен, Джим Робертс, Май Спик, Бекка Старр, Майкл Странк, Ана Уотсон, Джеймс Уотсон, Мэтью Уотсон, Грант Флесланд, Джек Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Алексис Элмор, Джастин Энгелькинг

The FFG logo is ® of Fantasy Flight Games.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

© 2019 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.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Благодарим Сергея Синцова за помощь в подготовке русского издания.

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.

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

