

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

## ЕДИНСТВО И РАЗОЧАРОВАНИЕ

«Единство и разочарование» — это сценарий VI сюжетной кампании «Нарушенный круг» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из девяти частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

### Сценарий VI: Единство и разочарование

Посреди реки Мискатоник между двумя мостами, соединяющими аркхэмские районы Даунтаун и Ривертаун, лежит Безлюдный остров, покрытый густым лесом, вьющимися растениями и колючим кустарником. Здесь не живут люди и почти нет зверей. По всему острову, пронзая кроны деревьев, возвышаются ряды таинственных каменных столбов. Несмотря на многочисленные предположения, никто не знает наверняка, кем и для чего были поставлены эти обелиски. Те немногие, кто отважился ступить на берег загадочного острова, рассказывают о кошмарах, в глухую полночь пылающих среди деревьев, о каменных алтарях, на которых высечены непонятные письмена, и о пустых, почти безжизненных лесах, где лишь козодии да угольно-чёрные вороны пристально следят с ветвей за незваными гостями. Но сейчас на кону стоит слишком многое, чтобы вы могли позволить себе прислушаться ко всем этим предостережениям.

Вы никогда прежде не видели улицы Аркхэма такими пустыми и тихими. Знакомая серая мгла окутала город. Чем ближе к берегу, тем гуще и плотнее она становится. Вы идёте быстрым шагом, чтобы не столкнуться ни с кем по пути к месту ритуала — ни с живыми, ни с мёртвыми. На причале вы видите несколько пришвартованных лодок и забираетесь в одну из них. Вода так спокойна, а течение столь неспешно, что доплыть до острова не составит особого труда. Однако вам очень сложно ориентироваться в густом тумане. Вскоре вы полностью окружены серой мглой, сквозь которую не видно ни берега, ни острова. Во мгле проступают силуэты. Поверхность воды покрывается рябью. Взор Стража прикован к вам.

В этот момент в небо вздымается столб потустороннего света, отчётливо видный даже сквозь покров мглы. Силуэты оборачиваются к этому маяку, и вы чувствуете, как взор Стража отпускает вашу душу. Ритуал начался. Вы спешно гребёте на свет. Настало время сделать окончательный выбор: вы здесь, чтобы помочь Ложке Серебряных Сумерек — или помешать ей?

Это точка невозвращения: вы больше не сможете изменять своё решение. Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☞ «Мы должны помочь Ложке завершить ритуал». Ритуал должен скватать Призрачного Стража, чтобы он больше не смог причинять вред.
  - ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняли сторону Ложки.
  - ☞ Перейдите к **подготовке**.
- ☞ «Мы должны остановить ритуал Ложки». Если помешать ритуалу, связь Призрачного Стража с царством живых должна разорваться.
  - ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняли сторону ковена.
  - ☞ Перейдите к **подготовке**.

### Одиночный режим

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

- ☞ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- ☞ Все 4 персонажа в графе «Пропавшие без вести» вычеркнуты.
- ☞ Сыщики не посвящены во Внутренний круг, сыщики не обманывают Ложу, и Джозеф жив и здоров.

### Подготовка

- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Единство и разочарование», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Призрачные хищники», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Ковен Анетты», «Ложка Серебряных Сумерек» и «Страж». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Введите в игру локации «Река Мискатоник» и «Зловещий берег». Все сыщики начинают игру в локации «Река Мискатоник». Затем перемешайте 6 локаций «Безлюдный остров», случайным образом выберите 2 из них и введите в игру. Остальные отложите в сторону. (См. примерный расклад на следующей странице.)
  - ☞ Сверьтесь с журналом. Если сыщики приняли сторону ковена, светильники на «Зловещем берегу» и в обеих локациях «Безлюдный остров» уже зажжены. Положите на них по жетону ресурса, чтобы обозначить это. (См. «Круг и светильники» на следующей странице.)
- ☞ Отложите в сторону локацию «Ловушка для призраков» и напасть «Взор Стража».
- ☞ Найдите в комплекте карты «Анетта Мейсон» (∞ 57) и «Джозеф Майгер» (∞ 85) и отложите их в сторону.
- ☞ Сверьтесь с графой «Пропавшие без вести» журнала кампании.
  - ☞ Если Гавриэла Мизра не вычеркнута, отложите в сторону сюжетный актив «Гавриэла Мизра» и положите карту сюжета «Участь Гавриэлы» под памятку сценария.
  - ☞ Если Пенни Уайт не вычеркнута, отложите в сторону сюжетный актив «Пенни Уайт» и положите карту сюжета «Участь Пенни» под памятку сценария.
  - ☞ Если Джером Дэвидс не вычеркнут, отложите в сторону сюжетный актив «Джером Дэвидс» и положите карту сюжета «Участь Джерома» под памятку сценария.

- ❖ Если Валентино Ривас не вычеркнут, отложите в сторону сюжетный актив «Валентино Ривас» и положите карту сюжета «Участь Валентино» под памятку сценария.
- ❖ Удалите из игры все остальные сюжетные активы и карты сюжета из набора контактов «Единство и разочарование».
- Ⓢ В зависимости от нижеуказанных условий, в этом сценарии используются определённые версии сцен 3 и 4. Все остальные версии этих карт следует удалить из игры.
- ❖ Сверьтесь с журналом. Если *сыщики* приняли сторону Ложы, используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант I)» и «Сцена 4. Связующий ритуал».
- ❖ Если *сыщики* приняли сторону ковена, *сыщики* обманывают Ложу и *сыщики* посвящены во Внутренний круг, используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант II)» и «Сцена 4. Сорванный ритуал».
- ❖ Если вышеперечисленное неверно, *сыщики* приняли сторону ковена и как минимум два утверждения из следующих верны: *сыщики* обманывают Ложу, *сыщики* скрыли информацию о ковене или *сыщики* скрыли собранные свидетельства, — используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант III)» и «Сцена 4. Сорванный ритуал».
- ❖ Если вышеперечисленное неверно и *сыщики* приняли сторону ковена, используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант IV)» и «Сцена 4. Сорванный ритуал».
- Ⓢ Сверьтесь с журналом. Положите на замысел 1а столько безысходности, сколько еретичек проникли в Аркхэм.
- Ⓢ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Примерный расклад локаций



Обратите внимание: Если *сыщики* приняли сторону ковена, то в начале игры на локациях «Зловещий берег» и обеих локациях «Безлюдный остров» будет лежать по жетону ресурса, которые обозначают, что светильники в этих локациях зажжены.

## Изгнание

Некоторые карты игроков следует изгнать после применения. Чтобы изгнать карту, удалите её из игры и верните в ваш комплект карт. Если вы захотите вернуть эту карту в колоду, между сценариями кампании вам надо будет снова приобрести её за очки опыта. Если из-за изгнания карт размер вашей колоды стал меньше должного, перед следующим сценарием вы обязаны приобрести достаточно карт, чтобы колода вернулась к нужному размеру (при этом вам разрешается приобретать карты нулевого уровня за 0 опыта, пока в колоде не станет нужное число карт).

## Круг и светильники

В этом сценарии встречаются локации со светильниками, которые можно зажечь или погасить с помощью указанных на этих локациях свойств с обозначением «Круг». Действие «Круг» служит исключительно для того, чтобы зажечь или погасить светильник в своей локации, и не выполняет никакой другой функции. Чтобы ритуал Ложы Серебряных Сумерек прошёл успешно, светильники должны быть зажжены. В зависимости от того, помогаете вы Ложу или мешаете ей, вам нужно будет либо зажечь светильники, либо погасить их.

- Ⓢ Действие «Круг» может потребовать от вас пройти проверку сразу нескольких навыков (например, «Пройдите проверку [символы]»). Такая проверка считается проверкой всех этих навыков. Вы можете добавлять к такой проверке карты с символами любых указанных навыков, и все эти символы будут считаться подходящими.
- Ⓢ Если вы зажгли светильник в локации, положите на неё жетон ресурса, чтобы обозначить это.
- Ⓢ Если вы погасили светильник в локации, уберите с неё жетон ресурса, чтобы обозначить, что светильник в локации больше не зажжён.
- Ⓢ Если проверка при действии «Круг» провалена, ничего не происходит.
- Ⓢ Состояние светильника не имеет никаких игровых эффектов само по себе, однако некоторые эффекты других карт могут зависеть от того, зажжён или погашен светильник в вашей локации.
- Ⓢ У светильника есть лишь два состояния: зажжённый и погашенный. Попытка зажечь светильник, который уже зажжён, ни к чему не приводит, равно как и попытка погасить погашенный светильник.



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Вы почти не помните, как выбежали на берег и запрыгнули в лодку. Вами словно что-то управляло: то ли приступ безумия, то ли инстинкт самосохранения. Вас приводит в чувство мощный порыв ветра, едва не опрокинувший вашу лодку. Призрачная колонна на месте проведения ритуала Ложы внезапно взрывается. Призраки и потусторонние тени десятками разлетаются над кронами и среди деревьев. Вам никогда не забыть их вопли, подобные сотне одновременно прозвучавших предсмертных криков.

☞ **Перейдите к исходу 5.**

**Исход 1:** Лишённый связи с потусторонним миром, призрак извивается и бьётся в муках, тщетно пытаясь вырваться из ловушки. Карл Сэнфорд делает шаг вперёд, раскрывает толстую книгу в кожаном переплёте, и её страницы бесцеремонно всасывают всю память призрака и то, что осталось от его фигуры.

«Что вы наделали?!» — кричит Анетта. Вокруг неё стоят несколько ведьм ковена. Они потрёпаны в схватке, но, очевидно, готовы пожертвовать собой, чтобы защитить верховную жрицу.

«Что я наделал? Да я обманул самого Дьявола, — отвечает Сэнфорд со зловещей ухмылкой. Вы видите, что строки в его книге теперь сияют нездешним светом. — Кассия подписала Чёрную книгу Азатота, чтобы постичь тайны Вселенной, и оказалась во власти существа, куда более могущественного, чем она. Ужасная ошибка, на мой взгляд. — Он начинает перелистывать страницы. — Она заплатила цену, а я получу награду».

Анетта стискивает зубы и поворачивается к вам: «Вы даже вообразить не можете, какие тайны теперь в руках у этого чудовища. Вы правда считаете, что он воспользуется этой силой во благо?» — восклицает она.

Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ «Да». Перейдите к **исходу 2**. Вы можете выбрать этот вариант, только если сыщики посвящены во Внутренний круг, и не можете выбрать его, если сыщики обманывают Ложу.

☞ «Нет». Перейдите к **исходу 3**.

**Исход 2:** Гордо выпрямившись, вы торжественно заявляете о своей преданности Сэнфорду. Другие члены Ордена согласно кивают. Карл Сэнфорд приведёт человечество в эпоху мира и защитит его от космических угроз. Люди не сразу привыкнут к новому порядку, но если эти знания не попадут в руки Ордена, человечество обречено.

Ведьмы отступают в лес, оставляя вас наедине с братьями и сёстрами из Внутреннего круга. Вы собираетесь вокруг своего предводителя, который читает Новый Завет Ордена Серебряных Сумерек и рассказывает о своих планах: о высших существах космоса, о вознесении человечества, о Великих Древних, о жизни и смерти, об Азатоте и Конце Всего. Шаг за шагом Орден планирует будущее Земли, в котором вам предстоит стать одним из рычагов нового мирового порядка.

☞ Запишите в журнал кампании, что Ложя Серебряных Сумерек взялась за своё дело.

☞ Ложя Серебряных Сумерек победила в кампании. (Сыщики, истинно преданные Ложе, победили в кампании.)

**Исход 3:** Анетта права. Сэнфорд вас обманул. Именно этого он и добивался с самого начала. Может, он и уверен, что защищает человечество, но на самом деле он раз за разом подвергал опасности жизни других в угоду своей жадности и властолюбию. Вы качаете головой.

«Жаль, — недовольно произносит мистер Сэнфорд. — Я считал вас умнее». Вы отступаете на несколько шагов в сторону места, где собрались ведьмы. Сэнфорд оборачивается к другим членам Ордена. «Убить их», — командует он, указывая на вас.

«Эринн, прикрой нас!» — бросает Анетта стоящей рядом с ней рыжеволосой ведьме. Та кивает в ответ и взмахивает перед собой деревянным жезлом, окутывая вас облаком дыма. «Надо убираться отсюда. Ну же!» — кричит Анетта.

Вы бежите сломя голову. Культисты Серебряных Сумерек упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Вы жестом приглашаете Анетту и остальных присоединиться к вам, но она качает головой: «Скоро мы встретимся вновь». Края их плащей расплываются на фоне ночного неба, и ведьмы одна за одной исчезают в вихре тьмы.

☞ Запишите в журнал кампании, что Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной.

☞ Перейдите к **исходу 8**.

**Исход 4:** Анетта подходит к бесплотной фигуре призрака и обращается к ней: «Сестра! Это мы призвали тебя из великого небытия». Изломанный призрак переводит взгляд на Анетту. Остальной ковен замирает в ожидании.

«Ты что творишь, дура? Этот дух — не просто ведьма!» — кричит Карл Сэнфорд. Но уже слишком поздно. Не обращая внимания на мистера Сэнфорда, Анетта продолжает разговор с призрачной сущностью. «Годами мы сносили несправедливости одну за другой. Поделись с нами тайнами, сестра. Вместе, в единстве наших тел и наших душ, мы сможем начать всё заново».

Призрак протягивает к ней длинную костяную руку. Сёстры Анетты ахают, когда верховная жрица делает шаг вперёд и преклоняет колено перед существом, предлагая себя. Душа призрака стремительным потоком силы врывается в тело Анетты, и та падает наземь. Верховная жрица корчится в муках, но ни одна из ведьм не пытается помочь ей — они лишь наблюдают, проникнутые ужасом и восхищением. Наконец Анетта поднимается на ноги. В её глазах пылает мистическая мощь. Она начинает говорить, но это больше не её голос. «Сёстры. Радуйтесь, ибо я возродилась», — произносит Кассия.

Карл Сэнфорд касается вас своей тростью. Происходящее так захватило вас, что вы не заметили, как члены Ложы крадучись отходят к краю поляны. Кто-то из Внутреннего круга поднимает револьвер, чтобы выстрелить, но один лишь взгляд верховной жрицы заставляет его руку скрючиться и истлеть прямо на ваших глазах. Его пистолет падает на землю, а сам он, издав последний хрип, обращается в иссохшую мумию. «Нужно немедленно уходить отсюда, — хладнокровно говорит Сэнфорд. — Это существо может управлять самими жизнью и смертью. Оно не будет больше терпеть наше присутствие».

Анетта — нет, Кассия — поворачивается к вам, и её глаза вспыхивают. «Ты выглядишь знакомо, дитя. Подойди. Не бойся. Я не причиню тебе вреда». Она зловеще улыбается. Её голос ножом вонзается в вашу душу. Вам неприятно признавать это, но Сэнфорд прав. Вы разворачиваетесь и стремглав бежите вслед за членами Ложы, надеясь, что магия ведьмы вас не догонит.

Вы бежите сломя голову. Ведьмы и духи упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Возможно, остальным членам Ложы не так повезло. Все они бежали врассыпную, и вы не знаете, многим ли удалось спастись. Карла Сэнфорда тоже нигде не видно, хотя у него наверняка был план и для такого исхода.

☞ Запишите в журнал кампании, что Анетта Мейсон одержима злом.

☞ Перейдите к **исходу 8**.

**Исход 5:** Сверьтесь с журналом. Сравните количество истинных утверждений в левом и правом столбцах:

- |   |  |
|---|--|
| ❖ Заклятие ведьм снято.                         | ❖ Заклятие ведьм завершено.                |
| ❖ Сыщики спасли Джозефа. / Джозеф жив и здоров. | ❖ Джозеф исчез во мгле.                    |
| ❖ В Аркхэм проникла 1 еретичка или меньше.      | ❖ В Аркхэм проникли 2 еретички или больше. |

Если в левом столбце больше истинных утверждений, чем в правом, перейдите к **исходу 6**. Если в правом столбце больше истинных утверждений, чем в левом, перейдите к **исходу 7**.

**Исход 6:** Когда вы приходите в себя, ветер улегся, а тёмная мгла исчезла. По-видимому, на остров вернулся покой, как только закончился ритуал, — но завершился ли он успехом или провалом? Вы направляетесь к центру острова, чтобы узнать, что произошло. Прибыв на место, вы видите, что Анетта и ведьмы тяжело изранены, а Ложя торжествует. Карл Сэнфорд держит в руках толстую книгу в кожаном переплёте, а её страницы светятся мистической силой. «Что вы наделали?!» — кричит Анетта. Вокруг неё стоят несколько ведьм ковена. Они потрёпаны в схватке, но, очевидно, готовы пожертвовать собой, чтобы защитить верховную жрицу.

«Что я наделал? Да я обманул самого Дьявола, — отвечает Сэнфорд со зловещей ухмылкой. Вы видите, что строки в его книге сияют нездешним светом. — Кассия подписала Чёрную книгу Азота, чтобы постичь тайны Вселенной, и оказалась во власти существа, куда более могущественного, чем она. Ужасная ошибка, на мой взгляд. — Он начинает перелистывать страницы. — Она заплатила цену, а я получу награду».

Анетта стискивает зубы и поворачивается к вам: «Послушайте. Вы даже вообразить не можете, какие тайны теперь в руках у этого чудовища. Вы должны во что бы то ни стало остановить его».

Вы молчите, но в глубине души чувствуете, что Анетта права. Сэнфорд вас обманул. Именно этого он и добивался с самого начала. Может, он и уверен, что защищает человечество, но на самом деле он раз за разом подвергал опасности жизни других в угоду своей жадности и властолюбию. Но прежде чем вы успеете помешать Сэнфорду, он оборачивается к другим членам Ордена. «Эти нам больше не нужны. Убить их всех», — командует он, указывая на вас.

«Эринн, прикрой нас!» — бросает Анетта стоящей рядом с ней рыжеволосой ведьме. Та кивает в ответ и взмахивает перед собой деревянным жезлом, окутывая вас облаком дыма. «Надо убираться отсюда. Ну же!» — кричит Анетта.

Вы бежите сломя голову. Культисты Серебряных Сумерек упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Вы жестом приглашаете Анетту и остальных присоединиться к вам, но она качает головой: «Скоро мы встретимся вновь». Края их плащей расплываются на фоне ночного неба, и ведьмы одна за одной исчезают в вихре тьмы.

❖ Запишите в журнал кампании, что Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной.

❖ Перейдите к **исходу 8**.

**Исход 7:** Когда вы приходите в себя, ветер улегся, а тёмная мгла исчезла. По-видимому, на остров вернулся покой, как только закончился ритуал, — но завершился ли он успехом или провалом? Вы направляетесь к центру острова, чтобы узнать, что произошло. Прибыв на место, вы видите, что Карл Сэнфорд и другие члены Ложы тяжело изранены, а Анетта и ковен торжествуют. Верховная жрица стоит посреди поляны. В её глазах пылает мистическая мощь. Она начинает говорить, но это больше не её голос. «Сёстры. Радуйтесь, ибо я возродилась», — произносит Кассия.

Карл Сэнфорд касается вас своей тростью. Происходящее так захватило вас, что вы не заметили, как члены Ложы крадутся отходят к краю поляны. Кто-то из Внутреннего круга поднимает револьвер, чтобы выстрелить, но один лишь взгляд верховной жрицы заставляяет его руку скрючиться и истлеть прямо на ваших глазах. Его пистолет падает на землю, а сам он, издав последний хрип, обращается в иссохшую мумию. «Нужно немедленно уходить отсюда, — хладнокровно говорит Сэнфорд. — Это существо может управлять самими жизнью и смертью. Оно не будет больше терпеть наше присутствие».

Анетта — нет, Кассия — поворачивается к вам, и её глаза вспыхивают. «Ты выглядишь знакомо, дитя. Подойди. Не бойся. Я не причиню тебе вреда». Она зловеще улыбается. Её голос ножом вонзается в вашу душу. Вам неприятно признавать это, но Сэнфорд прав. Вы разворачиваетесь и стремглав бежите вслед за членами Ложы, надеясь, что магия ведьмы вас не догонит.

Вы бежите сломя голову. Ведьмы и духи упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Возможно, остальным членам Ложы не так повезло. Все они бежали врассыпную, и вы не знаете, многим ли удалось спастись. Карла Сэнфорда тоже нигде не видно, хотя у него наверняка был план и для такого исхода.

❖ Запишите в журнал кампании, что Анетта Мейсон одержима злом.

❖ Перейдите к **исходу 8**.

**Исход 8:** Вернувшись наконец на берег Мискатоника, вы размышляете над происходящим...

❖ Если в колоде любого сыщика есть актив «Шкатулка с секретом», удалите эту карту из этой колоды.

❖ Сверьтесь с графой «Пропавшие без вести» журнала кампании.

❖ Если Гавриэла жива, любой сыщик может включить сюжетный актив «Гавриэла Мизра» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Гавриэлы Мизры, что Гавриэла погибла.

❖ Если Джером жив, любой сыщик может включить сюжетный актив «Джером Дэвидс» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Джерома Дэвидса, что Джером погиб.

❖ Если Пенни жива, любой сыщик может включить сюжетный актив «Пенни Уайт» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Пенни Уайт, что Пенни погибла.

❖ Если Валентино жив, любой сыщик может включить сюжетный актив «Валентино Ривас» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Валентино Риваса, что Валентино погиб.

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

## Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VII «В когтях Хаоса».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Артём Наров • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей • Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарненский • Корректор: Ольга Португалова • Вычитка: Елена Ворноскова  
Креативный директор: Николай Пегасов • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Ильё Карпинскому.

Версия правил 1.0 © 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 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. All rights reserved.

