

УЖАС ДРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



НА КРАЮ ЗЕМЛИ

Книга сценариев

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

НА КРАЮ ЗЕМЛИ

Книга сценариев

Безумие растекается подо льдом

В клубящейся опалесцирующей облачной завесе таилась непостижимый намёк на смутную бесплотную потусторонность, выходящую за пределы земных измерений, и леденящее душу напоминание о крайней отдалённости, изолированности, заброшенности и вековой безжизненности этого нехоженого и неизведанного полярного мира.

Говард Ф. Лавкрафт «Хребты Безумия»

«На краю земли» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это дополнение входят пять сценариев: «Лёд и смерть», «Роковой мираж», «К запретным вершинам», «Город Старцев» и «Сердце безумия». Некоторые из этих сценариев могут быть разделены на несколько частей, поэтому на прохождение кампании уйдёт от 4 до 10 игровых партий. Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Новые ключевые слова	3
Подготовка к кампании	3
Пролог	4
Сценарий I: Лёд и смерть	7
Лёд и смерть, часть I	7
Лёд и смерть, часть II	13
Лёд и смерть, часть III	16
Интерлюдия I: Спокойная ночь	18
Сценарий ???: Роковой мираж	23
Сценарий II: К запретным вершинам	27
Интерлюдия II: Бесконечная ночь	31
Сценарий III: Город Старцев	36
Интерлюдия III: Последняя ночь	44
Сценарий IV: Сердце безумия	49
Сердце безумия, часть I	50
Сердце безумия, часть II	56
Эпилог	60
Список достижений	61
От разработчика	61
Журнал кампании	62
Указатель и создатели игры	64

Дополнительные правила и разъяснения

Точки сохранения

Некоторые сценарии кампании «На краю земли» разделены на части. Вы можете выбрать, играть эти части по отдельности (делая перерывы после каждой) или все сразу в течение одной продолжительной игровой сессии. Каждая часть сценария — это отдельная игровая партия со своей подготовкой и исходами, получением опыта, приобретением новых карт и т. п.

Завершив одну из частей сценария, вы найдёте в этой книге раздел «Точка сохранения», где рассказано, каким образом вы можете продолжить игру. Если вы хотите сразу перейти к следующей части сценария, вы получите инструкции по подготовке к ней. Если вы решили сделать перерыв и продолжить сценарий в следующий раз, вы узнаете, какую информацию записать в журнал кампании, чтобы быстро и удобно подготовиться к следующей части.

Жетоны мороза

В этом дополнении появляется новый вид жетонов хаоса — жетоны мороза (❄). В начале кампании «На краю земли» в мешке хаоса лежит немного жетонов ❄ (или даже ни одного), и они почти безвредны. В ходе экспедиции, в зависимости от ваших решений и происходящих событий, вы будете добавлять в мешок хаоса жетоны ❄ или убирать их оттуда, тем самым влияя на сложность прохождения проверок. Чем больше жетонов мороза в мешке, тем ощутимее становится их негативный эффект.



Жетон мороза (❄)

❶ Первый жетон ❄, вытянутый во время проверки, имеет следующий эффект: «–1. Вытяните ещё один жетон». Если в ходе той же проверки вы вытянули ещё один жетон ❄, немедленно завершите шаг «Вытяните жетон хаоса» и считайте, что данная проверка автоматически провалена. (После окончания проверки верните все жетоны ❄ в мешок хаоса).

Например: Иван исследует в локации, в мешке находятся два жетона ❄. Во время первой попытки исследования Иван вытягивает жетон ❄. Это снижает значение его навыка на 1 и заставляет вытянуть ещё один жетон. Следующим он вытягивает жетон «+1»: сумма модификаторов жетонов равна 0, и Иван успешно проходит проверку! Осмелев, Иван решает исследовать снова. На этот раз он вытягивает жетон ❄, а следом ещё один жетон ❄. Иван должен немедленно перестать вытягивать жетоны и разыграть автоматический провал проверки.

- ☉ В мешке хаоса и/или запечатанными на картах игроков может одновременно находиться не более 8 жетонов ❄.
- ☉ Жетон ❄, вынутый не при проверке навыка, сам по себе не имеет эффекта, однако его эффект может определяться текстом какой-либо карты.
- ☉ Добавленный в мешок хаоса жетон ❄ остаётся там до конца кампании, если только эффект карты или игры не предписывает удалить его из мешка. Записывайте, какие жетоны лежат в мешке, в графе журнала «Мешок хаоса».

Текели-ли

В этой кампании есть набор контактов из 16 слабостей с одинаковым названием «Текели-ли». Эти карты замешиваются в особую колоду Текели-ли при подготовке к каждому сценарию кампании.

Как и любые другие слабости, если эти карты каким-либо образом попадают в колоду сыщика, они становятся её частью и остаются там до конца кампании. Тем не менее эффект раскрытия каждой слабости «Текели-ли» предписывает сыщику вернуть её в колоду Текели-ли (удалив из своей). Как следствие, число карт в колоде Текели-ли зависит от того, сколько из них находятся в колодах сыщиков.

Обратите внимание: хотя карты «Текели-ли» называются одинаково, их эффекты могут различаться.

Новые ключевые слова

Спутник

Спутник — ключевое слово, указанное на девяти сюжетных активах из набора контактов «Члены экспедиции». Каждый из них представляет собой полезного союзника, которого сыщики могут использовать в сценариях, чтобы повысить свои шансы на успех. Однако, взяв Спутника в сценарий, игроки рискуют потерять его навсегда.

- ☉ В начале каждого сценария кампании у каждого сыщика будет возможность выбрать один актив-Спутника и ввести его в игру. Активы-Спутников нельзя добавлять в колоду сыщика. Сыщик может выбирать разных Спутников (или не выбирать ни одного) всякий раз, когда ему предоставляется такая возможность.
- ☉ Актив-Спутник не может выйти из игры, если он не побеждён (например, его нельзя сбросить по эффекту карты, если только эффект прямо не указывает на то, что актив побеждён). Если сыщик побеждён, его актив-Спутник также побеждён.
- ☉ Если актив-Спутник побеждён, удалите его из игры. Затем вычеркните имя этого персонажа в графе журнала «Члены экспедиции».
- ☉ В конце каждой партии записывайте в ту же графу раны и ужас, которые лежат на активах-Спутниках (*текст сценария укажет вам сделать это*).
- ☉ Если сыщик совершает побег, его актив-Спутник покидает игру, но не побеждён. Оставьте на нём все раны и ужас и запишите их в журнал кампании в конце партии.

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 ухившим от него сыщиком.

Символ дополнения

Все карты цикла «На краю земли» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «На краю земли» 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 вернуться из экспедиции): +1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄.
 - ❖ Обычный (чтобы бросить вызов стихии): +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄.
 - ❖ Сложный (чтобы погрузиться в затерянный город): 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄.
 - ❖ Экстремальный (чтобы познать истинное безумие): 0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄, ❄.

Теперь игроки могут перейти к прологу.



Пролог

Я вынужден взяться за перо, поскольку учёные мужи отвергли мои предупреждения, даже не став в них разбираться. Против собственной воли я должен изложить причины, по которым сопротивляюсь предполагаемому вторжению в Антарктиду, с его повсеместными поисками окаменелостей, масштабным бурением и растапливанием вековых льдов, — хотя и понимаю, что все мои усилия могут пропасть втуне. Мой рассказ неизбежно будет подвергнут сомнению, но если убрать из него всё сверхъестественное и невероятное, то и рассказывать будет не о чем.

Говард Ф. Лавкрафт «Хребты Безумия»

Пролог 1:

— Теперь ведь вы понимаете, да? Почему эту экспедицию нужно остановить?

Профессор Уильям Дайер сидит напротив вас за столом в своём кабинете. Между вами разложено множество научных трудов и журналов, включая пространный отчёт Дайера об его антарктическом путешествии. Вплоть до публикации этого пересмотренного отчёта — так называемой истины — последняя университетская экспедиция в Антарктику считалась бедной на научные открытия.

По просьбе Дайера вы изучили его новый отчёт о том, что на самом деле произошло за хребтами Безумия, как их окрестил учёный. Вы бы вряд ли поверили в его рассказ, если бы не множество приложенных фотографий и рисунков: изображения растерзанных, расчленённых тел, загадочных пятиконечных снежных могил, удивительных артефактов, найденных полупогребёнными во льдах, — и, наконец, аэрофотосъёмка зазубренных чёрных вершин, описанных в тексте Дайера.

Дайер обратился к вам с просьбой помочь ему убедить коллег-учёных отказаться от запланированной второй экспедиции. Его ученик Данфорт — единственный, не считая Уильяма, участник экспедиции, достигший неземного каменного города, который описан в отчёте, — ходит туда-сюда у входа в кабинет, бессмысленно бормоча под нос, пока вы обдумываете их неслыханный рассказ.

Вы всё ещё не уверены, как поступить. С одной стороны, беспокойство Дайера кажется искренним, а его рассказ настолько подробен и богат на детали, что вам трудно усомниться в его подлинности. И всё же — быть не может, чтобы это оказалось правдой. Древний город во льдах, построенный первобытными созданиями? Так называемыми Старцами? Как такое вообще возможно? Данфорт бормочет что-то о безымянном чёрном провале, когда вы кладёте отчёт Дайера обратно ему на стол. Профессор смотрит на вас покрасневшими от бессонницы глазами.

— Ну? — спрашивает он. — Вы сможете нам остановить это безумие? Поможете образумить их?

Ведущий сыщик должен выбрать одно:

☉ «Я вам верю, но... Если вы говорите правду, разве не стоило бы получить изучить эти находки?» Перейдите к **прологу 2**.

☉ «Простите, но это звучит слишком дико, чтобы быть правдой». Перейдите к **прологу 3**.

Пролог 2: Дайер обеспокоенно вздыхает и уступает.

— Наверное, когда-то и я мог бы ответить так же. Но теперь, после всего, что я видел... — Дрожь пробегает по телу пожилого мужчины. — Человеку не место там, куда вы хотите отправиться. Я начинаю думать, что учёные вроде нас с вами не перестанут погружаться в тайны науки, пока не найдут там свою погибель.

— Или она найдёт нас, — встречает Данфорт.

Дайер бросает взгляд на ученика, изучая выражение его лица, и снова оборачивается к вам.

— Если вы отправитесь в это путешествие с доктором Кенслер, многие из вас могут не вернуться. Вы уверены в своём решении?

Вы отвечаете, что отлично осознаёте опасности вашего предприятия, однако лидер новой антарктической экспедиции, доктор Эми Кенслер, приняла все меры предосторожности, чтобы она не завершилась столь же печально, как предыдущая. И что более важно, у вас нет иного способа исследовать то, с чем столкнулась экспедиция Дайера, и подготовиться к этим угрозам на случай, если с ними встретятся другие, менее осторожные учёные.

— Да, признаться, меня одолевают те же опасения, — отвечает Дайер. — Боюсь, нам вряд ли удастся остановить всех учёных мира. Возможно, имеет смысл вернуться... И лучше изучить то, с чем мы столкнулись...

Данфорт кивает.

— Согласен. Откуда мы знаем, что увиденное нами не было плодом буйного воображения двух исследователей с нездоровой тягой ко всему причудливому и мрачному? Такому, как злополучные путешествия Артура Гордона Пима?

Дайер прищурившись смотрит на ученика. Тайное знание, отразившееся в его тёмных глазах, поражает вас до глубины души.

— Ты смеешь говорить так, хотя не видел того, что видел я.

Ученик усмехается.

— Это не перед вашими глазами промелькнул тот мираж на склоне...

— Я говорю не о мираже, Данфорт, а о том, что видел в тебе, — перебивает его Дайер. — То, что ты говорил мне в самолёте, твоё выражение лица... Я этого никогда не забуду.

Охваченный сомнениями Данфорт удаляется в угол, и в комнате повисает тишина.

— Неужели я никак не смогу заставить вас передумать? — наконец с мольбой произносит Дайер.


На мгновение вы задумываетесь, но затем отрицательно качаете головой. Слишком многое поставлено на карту, особенно если отчёт Дайера окажется правдой.

— Ну хорошо, — со вздохом заключает Дайер. — Поскольку вы не имеете ни малейшего представления о том, во что ввязываетесь, полагаю, у нас тоже нет иного выбора, кроме как отправиться с вами. Можете сказать доктору Кенслер, что она победила. Мы будем готовы к отъезду в течение недели.

Вы жмёте ему руку и направляетесь к двери.

— Надеюсь, ради всех нас, что Данфорт прав, — добавляет Дайер, прежде чем вы скроетесь из виду.

Запишите в журнал кампании, что сыщики убедили Дайера одобрить экспедицию.

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

Перейдите к **прологу 4**.

Пролог 3: Дайер стискивает челюсти, и его лицо наливается кровью. На мгновение вам кажется, что он вот-вот ударит кулаком по столу между вами, но после секундного раздумья он делает глубокий вдох и качает головой.

— Полагаю, любой разумный человек ответил бы именно так. Видимо, я слишком хорошо думал о научном сообществе. Конечно же, доктор Кенслер не поверит мне, даже со всеми этими доказательствами. — Он с досадой отбрасывает в сторону несколько фотографий, лежащих на столе.

Вы отвечаете, что лидер новой антарктической экспедиции, доктор Эми Кенслер, руководствуется искренним научным любопытством, а не жадностью или славой.

— Это совершенно неважно, — горько замечает Дайер. — К тому же она хочет найти ещё больше свидетельств того, с чем мы столкнулись, несмотря на мои предупреждения. Круг замкнулся. Возможно, вся наша наука — не более чем фикция. Мы всего лишь ничтожные глупые мыши под стеклом, ищущие выход из лабиринта, абсолютно не подозревая, что ждёт их за пределами клетки.

Данфорт подходит к столу, не в силах отвести взгляд от лежащих на нём фотографий.

— Откуда мы знаем, что увиденное нами не было плодом буйного воображения двух исследователей с нездоровой тягой ко всему причудливому и мрачному? Такому, как злополучные путешествия Артура Гордона Пима?

Дайер прищурившись смотрит на ученика. Тайное знание, отразившееся в его тёмных глазах, поражает вас до глубины души.

— Ты смеешь говорить так, хотя не видел того, что видел я.

Ученик усмехается.

— Это не перед вашими глазами промелькнул тот мираж на склоне...

— Я говорю не о мираже, Данфорт, а о том, что видел в тебе, — перебивает его Дайер. — То, что ты говорил мне в самолёте, твоё выражение лица... Я этого никогда не забуду.

Охваченный сомнениями Данфорт удаляется в угол, и в комнате повисает тишина.

— Неужели я никак не смогу заставить вас передумать? — наконец с мольбой произносит Дайер.


Вы объясняете, что поверите его рассказу, только увидев всё собственными глазами.

— Что ж, хорошо. — Дайер поднимается. — Поскольку вы не имеете ни малейшего представления о том, во что ввязываетесь, полагаю, у нас тоже нет иного выбора, кроме как отправиться с вами. Можете сказать доктору Кенслер, что она победила. Мы будем готовы к отъезду в течение недели.

Вы жмёте ему руку и направляетесь к двери.

— Надеюсь, ради всех нас, что Данфорт прав, — добавляет Дайер, прежде чем вы скроетесь из виду.

Запишите в журнал кампании, что сыщики не поверили отчёту Дайера.

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

Перейдите к **прологу 4**.

Пролог 4: Вы вглядываетесь в пасмурное небо, надеясь, что это не дурной знак. Сквозь облака пробивается тонкий лучик солнечного света. Вы вздрагиваете и плотнее запахиваете пальто, а затем продолжаете путь к причалу в дальнем улу бостонской авани.

Соберите все карты из набора контактов «Члены экспедиции». Читая пролог дальше, вы будете знакомиться с членами экспедиционной команды. Когда кто-то из них упоминается впервые, возьмите сюжетный актив с таким же названием и изучите его.

Набор «Члены экспедиции» отмечен следующим символом:



У трапа, ведущего на борт «Феодосии», стоит ДОКТОР ЭМИ КЕНСЛЕР. Эта прагматичная учёная, профессор биологии Мискатоникского университета, уже более 10 лет трудится на факультете естественных наук. Не поднимая глаз от планшетта, она вычёркивает ваше имя, когда вы подходите.

— Хорошо, что прибыли вовремя. Мистер Элсворт поднимет ваш багаж на борт.

— Ох, да неужели? — с насмешкой отвечает стоящий рядом мужчина. Он протягивает вам руку, и вы пожимаете её. — РОАЛЬД ЭЛСВОРТ, к вашим услугам.

— За плечами мистера Элсворта большие дюжины экспедиций, — продолжает доктор Кенслер. — Коллеги отзываются о нём крайне положительно. Уверена, в ближайшие недели нам пригодится его опыт.

— Опыт, конечно... — Элсворт закатывает глаза. — И готовность послужить в качестве рабочей силы! — добавляет он со смехом, подхватывая ваш багаж и поднимая его по трапу.

— Элсворт, давай-ка сюда! — доносится крик изнутри судна. На палубу поднимается угрюмый мужчина с густой каштановой бородой и нетерпеливо машет Элсворту. — У нас тут полно работы, которую надобно переделать до погрузки!

— Немного занят, Сухарь, — кричит в ответ Элсворт. Затем он оборачивается к вам и замечает через плечо: — Не обращайтесь на него внимания. Сухарь жестковат, но в целом он славный мальчик.

— Фредерикс я, — отвечает угрюмый мужчина. — ДЖЕЙМС ФРЕДЕРИКС. Клянусь, мне порой кажется, что кроме меня тут никто не готов к этому чёртову путешествию, — недовольно ворчит он. — Вы разве не слышали, что называть корабль в честь утопшей — к беде?

— Сухарь, не мог бы ты быть столь любезен перестать орать, мы тут работать пытаемся, — доносится ещё один голос с палубы, теперь женский.

Хмыкнув и закатив глаза, Фредерикс ныряет обратно в трюм. Вы поднимаете голову и видите перегнувшуюся через перила молодую женщину с длинными каштановыми волосами, собранными в толстый хвост, который болтается вокруг её шеи.

— Привет! Вы добрались! — окликает она вас. — Доктор Кенслер очень рада, что вы тоже плывёте. Очень жду возможности поработать с вами.

По-прежнему не отрываясь от планшетта, доктор Кенслер бормочет:

— Мисс ТАКАДА ХИРОКО, наш авиатехник. Как и в прошлый раз, мы соберём самолёты, когда прибудем на место. Может, она и юна для такой специальности, но своё дело знает, не беспокойтесь.

Один за другим прибывают остальные члены экипажа. Сначала — мужчина лет тридцати со светлой бородкой и ярко-зелёными глазами.

— Мистер ЭЙВЕРИ КЛЕЙПУЛ, — представляет его доктор Кенслер, и вы обмениваетесь рукопожатием. — Мистер Клейпул... Как бы сказать?... Коллега мистера Элсворта. Он будет нашим проводником в Антарктиде.

— Если погода позволит, — шутит Клейпул. — Честно говоря, нам повезёт, если мы вообще выберемся с шельфового ледника.

— Уверена, с вашими навыками мы сможем зайти так же далеко, как и Дайер с Лейком.

— Этого я и боюсь, — бормочет Клейпул, быстро проходя мимо Кенслер и поднимаясь на борт.

По пути ему попадается Элсворт, и оба на миг замирают, встретившись взглядами, а затем расходятся, так и не проронив ни слова. Вы можете поклясться, что воздух стал холоднее на несколько градусов.

— Обычно они... лучше ладят, — тихо произносит доктор Кенслер. — Недавно у них возникла какая-то размолвка. Но им придётся побороть разногласия. Какое-то время они точно не смогут избежать друг друга.

Вы видите, как Клейпул снова мельком бросает взгляд на Элсворта, а потом сердито отворачивается и поднимается на корабль.

Следующей прибывает смуглокожая женщина с усталыми глазами. Среди её багажа выделяется ярко-красная аптечка, помеченная белым крестом. Женщина протягивает ладонь, и вы не можете не заметить, как дрожит рука доктора Кенслер, когда та отвечает на рукопожатие.

— Спасибо, что плывёшь с нами, Мала.

— Ох, Эми. Кто-то ведь должен о тебе позаботиться, — улыбается прибывшая. На мгновение воцаряется неловкая тишина. Доктор Кенслер смотрит на собеседницу, потом опускает взгляд, и её щеки краснеют. — Хорошо. Ясно, — говорит та и поднимается по трапу.

Когда женщина скрывается из виду, доктор Кенслер прокашливается.

— ДОКТОР МАЛА СИНХА — наш врач, — поясняет она. — Непросто было заполучить её в команду, поэтому лучше не докучать ей попусту. Обморожение — весьма серьёзная проблема, не говоря уже о сепсисе или гипотермии. Постарайтесь не ссориться с доктором Синхой.

Вы не уверены, шутка ли это. Наступившую тишину нарушают лай собаки и мужской голос:

— Анью! Чёрт, Анью, да не несись так!

— Похоже, это мистер Ашевак, — комментирует доктор Кенслер, вычёркивая очередное имя.

Несколько секунд спустя вы видите, как к вам, высунув язык от восторга, несётся большая серая собака. Наклонившись, вы гладите её по густой длинной шерсти. Запыхавшийся мужчина наконец догоняет собаку.

— Анью... Ну ты что? Думал, я... хорошо тебя воспитал, — говорит он, переводя дыхание.

— ИЛАЙ АШЕВАК, — вмешивается доктор Кенслер. — Мы берём с собой 44 ездовые собаки, и мистер Ашевак будет присматривать за ними, кормить и обучать.

— С Анью — 45, — поправляет мужчина, пожимая вам руку. — Нам на этом корабле ещё долго торчать, так что отбросим формальности. Просто Илай.

Когда мужчина и огромная собака поднимаются на борт, вы интересуетесь у доктора Кенслер, получила ли она ваше письмо об опасениях профессора Дайера.

— Я прекрасно осведомлена о его отчёте, — отвечает она. — Но, как я уже неоднократно ему сообщала, у меня нет ни малейшего намерения отменять или откладывать эту экспедицию... — В этот момент её прерывают шаги за вашей спиной. — Лёгкок на помине, — бормочет доктор Кенслер, оторвавшись от планшета. Обернувшись, вы видите, что это не кто иной, как ПРОФЕССОР УИЛЬЯМ ДАЙЕР и его ученик ДАНФОРТ, нагруженные сумками с багажом. — Рада, что вы всё-таки решились присоединиться к нам, Уильям.

— Эми, — приветствует её Дайер. — Я здесь не потому, что разделяю цели этой экспедиции. Я плыву с вами, чтобы убедиться, что вы и ваши спутники не погибнете. Вы не имеете ни малейшего понятия, куда отправляетесь.

— Что ж, по пути у вас будет достаточно времени, чтобы рассказать нам. — Затем доктор Кенслер оборачивается к Данфорту, который со скорбью смотрит на корабль. — Данфорт, надеюсь, вы понимаете, что не обязаны отправляться с нами? После всего, через что вам пришлось пройти... — Она осекается, приподняв брови в столь нехарактерном для неё беспокойстве.

— Ценю вашу заботу, доктор Кенслер, но я с нетерпением жду возможности вернуться в Антарктиду. Я хочу... Мне нужно побывать там снова.

Она смотрит туда же, куда и он, — на «Феодосию», которая мерно покачивается на беспокойных водах Атлантики.

— Хорошо. Нам ещё нужно погрузить оставшееся оборудование. Мистер Элсворт покажет ваши каюты.

Кивнув, вы поднимаетесь на борт вместе с членами экипажа и другими участниками экспедиции, в основном студентами Мискатоникского университета, а также несколькими независимыми учёными и исследователями из разных областей. На секунду вы снова замечаете тонкий лучик солнечного света, пробившийся сквозь толщу серых облаков.

Девять представленных персонажей станут вашими спутниками в этой кампании. Их разнообразные умения очень пригодятся вам в предстоящих сценариях. Однако если вы хотите, чтобы экспедиция завершилась успешно, позаботьтесь об их здоровье и рассудке.

Информация о ваших спутниках заносится в графу журнала «Члены экспедиции». Когда они получают раны или начинают повреждаться в рассудке, отмечайте это в журнале кампании. (Вы получите соответствующие указания.)

По мере того как члены экспедиции будут умирать или сходить с ума, вычёркивайте их из списка.

Когда будете готовы начать кампанию, перейдите к сценарию I «Лёд и смерть».



Сценарий I: Лёд и смерть

С тех пор как вы покинули Бостон, прошло восемь долгих и весьма непростых недель. «Феодосия» следовала тем же маршрутом, что и её предшественники, «Аркхэм» и «Мискатоник»: сначала на юг вдоль восточного побережья, через Панамский канал, а затем к Южному полярному кругу. По мере того как климат становился холоднее, айсберги доставляли судну всё большие хлопот, но благодаря мастерству команды и заметкам капитанов, проходивших этим маршрутом прежде, вы успешно добираетесь до цели. Вскоре вы видите впереди покрытые туманом вершины Эребуса и Тёррора, указывающие местонахождение острова Росса и одноимённого шельфового ледника, где вы планируете высадиться.

Когда вы приближаетесь к берегу, доктор Кенслер собирает членов команды на палубе «Феодосии», чтобы обсудить планы.

— Как и в прошлый раз, мы выгрузим припасы на ледник с помощью системы блоков и канатов, — объявляет она. — Мистер Фредерикс, мистер Элсворт и мистер Клейпул, вы отправитесь к шельфу на лодке, чтобы подобрать место для высадки. Мисс Такада, как только мы разобьём лагерь, вашей первоочередной задачей будет собрать самолёты. Мистер Ашевак, я рассчитываю на ваши упряжки, чтобы перевезти припасы от места высадки до лагеря. Когда мы доберёмся до ледника, у нас будет очень много работы и очень мало времени. Я не хочу, чтобы вдобавок ко всему у нас под ногами путались три дюжины собак. Позаботьтесь о них заранее.

Илайя закатывает глаза и лениво поглаживает Анью, которая послушно сидит рядом с ним.

— Так точно, мэ.

В разговор вступает профессор Дайер.

— Судя по отсутствию оборудования для бурения и плавки льда, образцы минералов мы собирать не планируем? — задаёт он риторический вопрос.

Доктор Кенслер качает головой.

— В этом нет нужды, хотя если мы наткнёмся на подходящие образцы, можем захватить их с собой. Тем не менее главная цель нашей экспедиции — подтвердить ваши с Данфортом открытия и собрать больше доказательств существования этого древнего вида, Старцев, как вы их окрестили. Конечно, было бы идеально получить живой экземпляр... Столь странный и чуждый зверь, веками заключённый во льдах, — полагаю, это всё равно что обнаружить живого мамонта.

— Живой экземпляр? — ахает Дайер. — Вы же помните, что эти существа убили нескольких людей Лейка? И каким образом вы собираетесь поймать одного из них?

Доктор Кенслер моргает.

— Вы здесь эксперт, Уильям. Вот и придумайте как.

Дайер уходит, покачивая головой и сердито бормоча:

— Так и знал, что это плохая идея...

— Отлично, все получили задачи. Мы достигнем берега в течение часа. Будьте готовы, — подытоживает собрание доктор Кенслер.

Прежде чем она спустится на нижнюю палубу, вы подходите к ней и замечаете, что вам указаний не досталось.

— О, не волнуйтесь. Физического труда будет в избытке, — отвечает она с лёгкой ухмылкой.

Перейдите к сценарию «Лёд и смерть», часть I.

Лёд и смерть, часть I

Вступление 1: После двух недель и многих часов тяжёлой работы экспедиция готова к первой вылазке на холодный, безжизненный континент. Мисс Такада вместе с двумя другими механиками собрала три самолёта на плоском шельфовом леднике, идеально подходящем для взлётов и приземлений. Ваша команда собирается у аэропланов вместе с походным снаряжением на несколько дней. В ваших планах — пролететь на двух самолётах над забуренными вершинами исполинского хребта и сделать аэрофотоснимки каменного города, упомянутого в отчёте Дайера... Если он, конечно, действительно существует.

— Если найдём безопасное место для посадки, разобьём временный лагерь, — инструктирует доктор Кенслер. — Дайер, Данфорт, Фредерикс и Клейпул останутся там, остальные вернутся на базу. Перевозить припасы между лагерями будем в упряжках. В противном случае просто исследуем местность и вернёмся на базу.

Участники экспедиции согласно кивают и садятся в самолёты.

Если в этой кампании кто-нибудь играет за Уинифред Хаббамок, перейдите к **вступлению 2**.

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

Вступление 2:

— Пристегнитесь, — командуете вы остальным, раскручивая пропеллер и запрягивая в кресло пилота.

Вы машете пилоту второго самолёта и одновременно с ним запускаете двигатели. Один за другим вы отрываетесь от поверхности ледника и взмываете в непроглядный туман. Вы никогда не сидели за штурвалом настолько крупного самолёта, но для пилота вашего класса это не помеха. В считанные мгновения вы справляетесь с громоздкими рычагами этой машины. Погода — совсем другое дело. Суровые антарктические ветра и густой туман не назовёшь хорошими полётными условиями. Чем глубже вы погружаетесь в живописные и обманчивые полярные миражи, тем сложнее становится управлять машиной.

Доктор Кенслер смотрит в иллюминатор, любуясь величественным зрелищем далёких гор, похожих на сверкающие зачарованные замки, парящие над облаками.

— Они прекрасны, — тихо замечает она.

— Это ещё что, — начинает Дайер. — Подождите, когда мы...

И тут начинается буря. Порывы ледяного ветра настолько резки и свирепы, что вы чуть не вылетаете из кресла. Мощные воздушные потоки немилосердно болтают оба самолёта из стороны в сторону, и вы слышите позади крики пассажиров.

— Какого дьявола? — ворчит Фредерикс.

— Нужно вернуться! — кричит Клейпул. — Мы разобьёмся, если не повернём назад!

— Но мы так близко! — с досадой откликается доктор Кенслер.

— У нас нет выбора! — отвечает Клейпул, но уже слишком поздно. Самолёт сваливается в пике, и вы тщетно пытаетесь вернуть себе управление. Одновременно с вами все замечают в небе тёмную фигуру. Это огромная тень, похожая на занавес, натянутый на горы, или на изорванные крылья допотопного чудовища. Она вперяет в вас ужасающий взор своих пустых глаз. Затем она тянется к вам, и...

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3:

— Присегнитесь, — командует вам пилот. Вы забираетесь в кресло и готовитесь к полёту. Один за другим оба самолёта отрываются от поверхности ледника и взмывают в непроглядный туман. Суровые антарктические ветра и густой туман не назовёшь хорошими полётными условиями, но тем не менее вы летите через живописные и обманчивые полярные миражи, над многими милями ледяных пустошей и безжизненных сугробов.

Доктор Кенслер смотрит в иллюминатор, любуясь величественным зрелищем далёких гор, похожих на сверкающие зачарованные замки, парящие над облаками.

— Они прекрасны, — тихо замечает она.

— Это ещё что, — начинает Дайер. — Подождите, когда мы...

И тут начинается буря. Порывы ледяного ветра настолько резки и свирепы, что вы чуть не вылетаете из кресла. Мощные воздушные потоки немилосердно болтают оба самолёта из стороны в сторону, и вы слышите позади крики пассажиров.

— Какого дьявола? — ворчит Фредерикс.

— Нужно вернуться! — кричит Клейпул. — Мы разобьёмся, если не повернём назад!

— Но мы так близко! — с досадой откликается доктор Кенслер.

— У нас нет выбора! — отвечает Клейпул, но уже слишком поздно. Самолёт сваливается в пике, и пилот тщетно пытается вернуть себе управление. Одновременно с вами все замечают в небе тёмную фигуру. Это огромная тень, похожая на занавес, натянутый на горы, или на изорванные крылья допотопного чудовища. Она вперяет в вас ужасающий взор своих пустых глаз. Затем она тянется к вам, и...

Перейдите к вступлению 4.

Вступление 4: Вы приходите в себя от невыносимой боли, терзающей вашу покрытую волдырями кожу. Сквозь дым едва слышны крики, доносящиеся снаружи горящего самолёта. Кто-то хватается за руку, вытаскивает из-под обломков и бросает на мягкий снег. Криков становится больше: «Здесь ещё один!» — «Быстрее!» — «Хватай меня за руку!»

С огромным усилием вы поднимаетесь на ноги. Чудесным образом вы отделались лишь ожогами и ушибами. Как и большая часть ваших спутников, за исключением...

Соберите девять сюжетных активов из набора контактов «Члены экспедиции» и случайным образом выберите один из них. Выбранный персонаж погиб при крушении. Вычеркните его имя в графе журнала «Члены экспедиции». Запишите в журнал кампании, что (имя персонажа) погиб при крушении.

Найдите ниже и прочтите раздел, относящийся к погибшему персонажу. Затем перейдите к **подготовке**.

Если профессор Уильям Дайер погиб при крушении:

Данфорт опускается на колени, осматривая обезображенное тело пожилого мужчины.

— Я... Я должен был... — начинает он, но не находит слов. Доктор Кенслер кладёт руку ему на плечо.

— Это моя вина, не ваша, — произносит она. — Я не должна была отметить его опасения. Эта фигура в небе... Это было нечто ненормальное.

Но ужас не уходит из глаз Данфорта.

— Ну же, парень, — торопит его Фредерикс. — Знаю, это больно. Но нам нужно идти. Ночь наступит раньше, чем ты думаешь. И тогда нам всем крышка.

Данфорт медленно кивает, но вам приходится силой оттащить его от тела, и всё это время он не перестаёт смотреть в мёртвые глаза учителя.

Если Роальд Элсворт погиб при крушении:

— Дьявол! — восклицает Сухарь, вытаскивая безжизненное тело Элсворта из обломков. — Да катись оно всё к чертям! Будь проклята эта экспедиция, и вы все тоже будьте прокляты!

Доктор Кенслер и профессор Дайер, ставшие главной мишенью его гнева, даже не смотрят на Сухаря — их глаза прикованы к телу Элсворта. Вы замечаете, как Клейпул отворачивается, не в силах даже взглянуть в холодные, безжизненные глаза друга.

— Что это, чёрт возьми, было такое в небе? Вы вообще знаете? Конечно, вы ни черта не знаете. Проклятье! — Сухарь бранится ещё некоторое время, а потом направляется куда-то прочь.

— Мистер Фредерикс, куда вы? — пытается перекричать ветер доктор Кенслер.

— А вы как думаете? — рывкает тот в ответ. — Нужно найти место для ночлега, иначе мы все закончим как Элсворт, разве нет?

После секундного раздумья доктор Кенслер холодно кивает.

— Он прав. Идём.

Если Илайя Ашевак погиб при крушении:

Аню лежит рядом с телом Илайи, снова и снова тормоша его в тщетной попытке убедить хозяина не притворяться мёртвым. Поскуливание собаки — единственный звук в тишине, которую никто из вас не осмеливается нарушить.

Наконец Такада опускается рядом с собакой и начинает мягко поглаживать её.

— Давай, девочка. Нужно идти.

— Ой, да брось ты эту чёртову собаку, — говорит Сухарь. Взгляды остальных заставляют его резко умолкнуть.

Проходит ещё несколько минут, прежде чем Такаде удастся оттащить Аню от тела Илайи. Даже ступая вслед за вами по снегу, собака продолжает оглядываться и скулить, надеясь, что вот-вот хозяин перестанет дурачиться и побежит догонять вас. Только когда тело исчезает в непроглядном тумане, вы все наконец осознаёте его смерть.

Если Данфорт погиб при крушении:

— Нет... Нет!.. — Дайер дрожащими пальцами цепляется за безжизненную руку Данфорта. — Почему я позволил ему отправиться с нами? Почему я был таким глупцом? Почему? — клянёт он себя. Доктор Кенслер кладёт руку ему на плечо.

— Это я разрешила ему присоединиться к экспедиции, не вы. Я виновата в том, что случилось, — произносит она.

Профессор Дайер смиренно опускает голову.

— Может... может быть, теперь он обретёт настоящий покой. Его тревоги и жуткие видения наконец-то закончились. — Он протягивает руку, чтобы коснуться холодного лба ученика, но Клейпул и Фредерикс оттаскивают профессора в сторону.

— Пойдём, — говорит Клейпул. — Скоро ночь. Нам пора идти.

Дайер мрачно кивает, и вы видите, как в его широко открытых, полных ужаса глазах проносятся тёмные мысли.

Если Джеймс Фредерикс погиб при крушении:

Клейпул и Элсворт стоят на коленях над обезображенным телом Сухаря.

— Он был хорошим человеком, — наконец произносит Клейпул. Элсворт согласно кивает.

— Несмотря на многочисленные попытки убедить нас в обратном, — добавляет он.

Клейпул пытается изобразить улыбку, но его губы дрожат. Они молчат какое-то время, пока доктор Кенслер не прерывает их траур.

— Мне жаль, но мы должны двигаться дальше.

— Дайте им попрощаться, в конце-то концов! — вмешивается Илайя, однако двое друзей встают с колен и выпрямляются.

— Она права, — говорит Клейпул. — Сухарь не хотел бы, чтобы мы мешкали. Он бы первым сказал всем, что нужно идти.

Если Эйвери Клейпул погиб при крушении:

Доктор Синха смотрит на остальных членов команды и отрицательно качает головой, опуская руку Клейпула обратно в снег.

Элсворт кладёт ладонь Сухарю на плечо, но тот резким движением сбрасывает её. Он обвиняюще тычет пальцем в Такаду.

— Это всё твоя вина! — кричит Фредерикс, бросаясь вперёд и сбивая девушку с ног. — Если бы не твой чёртов гроб с крыльями, Клейпул остался бы жив!

Такада поднимает на него взгляд.

— Самолёт был в полном порядке! Ты ведь тоже видел ту штуку в небе, разве нет?

Илайя и Элсворт оттаскивают Сухаря. Доктор Кенслер помогает Такаде подняться.

— Мисс Такада права, — говорит она. — Самолёт был исправен. Что-то заставило его упасть на землю. И мы разберёмся что.

Покидая место крушения, вы замечаете, как Элсворт бросает последний взгляд на тело Клейпула.

— Я... Мне очень жаль, Эйвери, — произносит он.

Если Такада Хироко погибла при крушении:

Злая, жестокая ирония судьбы: переломанное безжизненное тело Такады лежит внутри её собственного творения. Какое-то время команда молчит, осознавая произошедшее.

Илайя в замешательстве смотрит в небо.

— Что, чёрт возьми, это была за штука? Эта тень. Я такого никогда не видел.

Данфорт отвечает бормотанием, едва слышимым за воем ветра:

— Крылья. Глаза во тьме. Сплошное пятимерное тело... — Он поднимает взгляд, сообразив, что остальные непонимающе смотрят на него.

— Нет времени на траур, — заявляет доктор Кенслер. — Скоро ночь.

Илайя протестующе качает головой.

— Ну же, Кенслер. Такада мертва. Дайте нам хоть полсекунды.

— Нет, она права, — произносит профессор Дайер. — Если мы не хотим закончить так же, нужно двигаться дальше.

Если доктор Мала Синха погибла при крушении:

Доктор Кенслер стоит на коленях над телом доктора Синхи. Только подойдя ближе, вы видите, что по её лицу катятся слёзы.

— Мала... Я так и не сказала тебе... — шепчет она между всхлипами.

Клейпул опускается рядом и обнимает её за плечи.

— Вытри слёзы. Замёрзнут...

Доктор Кенслер отталкивает Клейпула и отворачивается, пытаясь прийти в себя. Когда она снова смотрит на вас, её лицо холодно, как камень.

— Это моя вина. Всё это моя вина.

— Она знала, на что идёт, — произносит Сухарь.

Доктор Кенслер одаривает его взглядом, который тоже мог бы заморозить слёзы. Потом она поднимается и устало бредёт прочь. Остальные следуют за ней в полном молчании. Ещё долго никто не осмеливается нарушить тишину.

Если доктор Эми Кенслер погибла при крушении:

Доктор Синха стоит на коленях у тела доктора Кенслер, отчаянно пытаясь вернуть её к жизни. Минуты проходят в полной тишине, пока она исполняет свой мрачный долг. Очевидно, что учёная мертва, но Мала не оставляет попыток. Вы слышите только её умоляющий шёпот и тихие всхлипы.

Сухарь нарушает тишину первым.

— Твою ж мать! — красноречиво начинает он. — И что нам теперь делать?

— Она хотела бы, чтобы экспедиция продолжилась, — отвечает Клейпул.

— К дьяволу экспедицию! — кричит доктор Синха.

Профессор Дайер кладёт руку ей на плечо.

— Клейпул прав. Если мы остановимся, её смерть будет напрасной. — Доктор Синха сдаётся и начинает рыдать на груди у Дайера. — Мы должны двигаться дальше — ради Эми.

Подготовка сыщиков

- ☉ Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции».

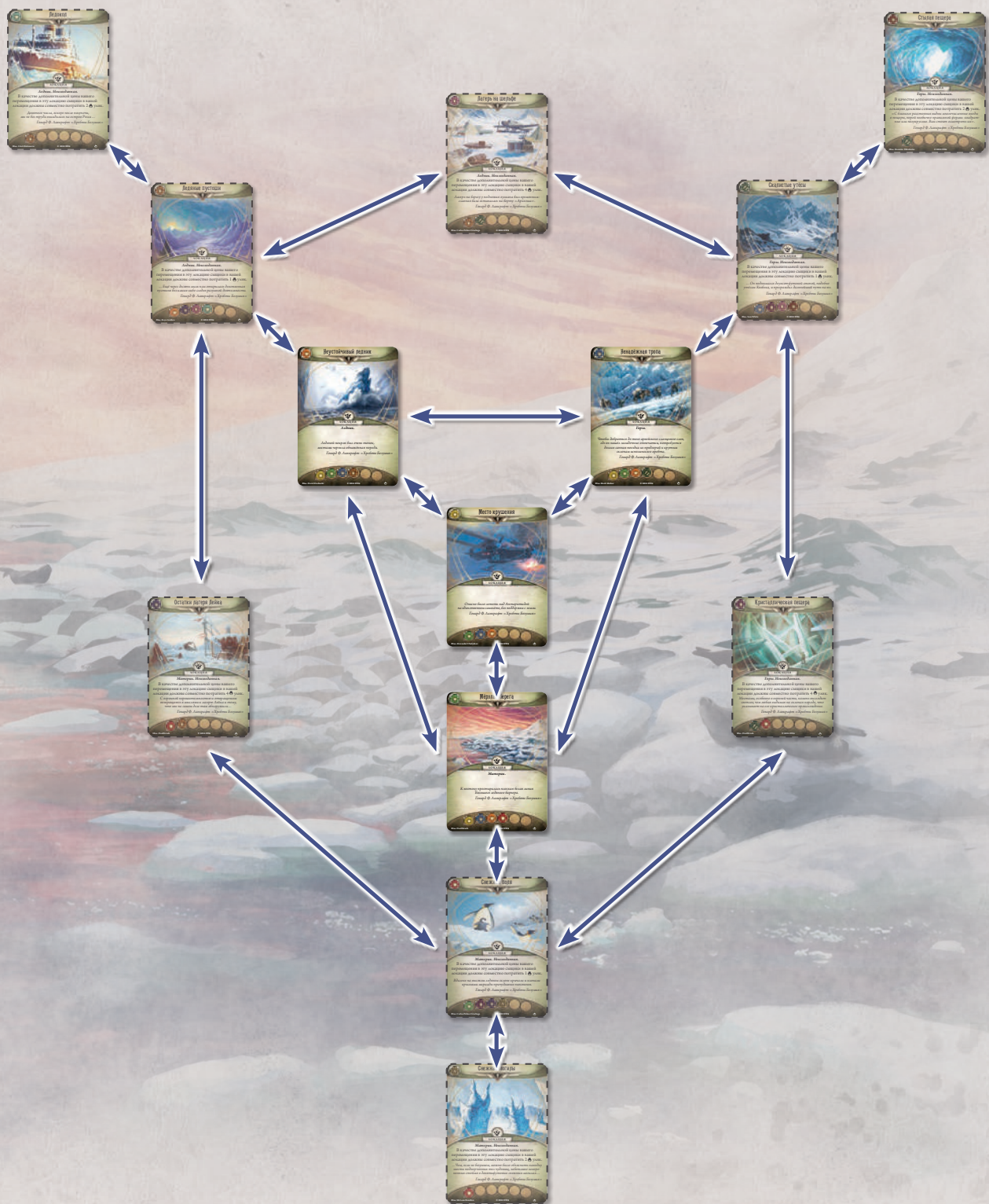
Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Лёд и смерть», «Крушение», «Твари во льду», «Убийственная погода», «Антарктические опасности», «Безмолвие и тайны», «Текели-ли» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Отложите в сторону набор контактов «Твари во льду».
- ☉ Введите в игру локации «Место крушения», «Неустойчивый ледник», «Ненадёжная тропа» и «Мёрзлые берега» (см. схему на следующей странице).
 - ❖ Все сыщики начинают игру в «Месте крушения».
 - ❖ Отложите в сторону все *неизвестные* локации.
- ☉ Отложите в сторону все экземпляры врага «Скользящее нечто».
- ☉ Отложите в сторону врага «Ужас звёзд».
- ☉ Проверьте уровень сложности.
 - ❖ Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - ❖ Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Замешайте все экземпляры слабости «Текели-ли» в колоду Текели-ли. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Расклад локаций для сценария «Лёд и смерть»



Обратите внимание: в начале части I в игре находятся только «Место крушения», «Ненадёжная тропа», «Мёрзлые берега» и «Неустойчивый ледник». Остальные локация отложены в сторону и вводятся в игру по мере того, как сыщики входят в связанные с ними локация, согласно свойству замыслов 1–3.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

К тому, с чем вы столкнулись в этом царстве льда и холода, невозможно было по-настоящему подготовиться. Конечно, месяцы тренировок сильно помогли в вашем бедственном положении, и вы даже смогли раздобыть кое-какие припасы, пока искали безопасное место для ночёвки... Но мыслями вы разом за разом возвращаетесь к твари, из-за которой произошло крушение, к жутким чудовищам, гнавшим вас по заснеженным пустошам, и к этому звуку — этому отвратительному крику! Вы почти готовы лишиться всех своих чувств, только бы не слышать этого неотступно преследующего вас вопля. Когда усталость овладевает вами, вы погружаетесь в сон, но этот звук снова и снова отзывается эхом в ваших мыслях: «Текели-ли! Текели-ли!»

- ☉ Выберите находящуюся в игре локацию, на которой нет улик. Запишите в журнале кампании «Лагерь —» и название той локации. До окончания сценария «Лёд и смерть» эта локация считается лагерем сыщиков.
- ☞ В скобках после названия локации запишите её значение убежища.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме значения убежища лагеря (минимум 3) и победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к **точке сохранения I «Исчезновение»**. Пока не убирайте игру со стола.

Исход 1: Пока вы разбираете лагерь, вас преследуют воспоминания о существах, которых вы встретили в ледяных пустошах. Такие твари просто не должны существовать. Даже отчёт Дайера не упоминает ничего подобного. В мрачном молчании вы устраиваетесь на ночь. Никто не говорит о том, что вы видели в мёрзлой пустыне. Никто не говорит об ужасных звуках, которые издавали эти чудовища. Остаётся только надеяться, что вы избрали для лагеря достаточно укромное место, чтобы избежать внимания этих тварей — чем бы они ни были...

- ☉ Запишите в журнале кампании «Лагерь —» и название локации, в которой сыщики совершили побег. До окончания сценария «Лёд и смерть» эта локация считается лагерем сыщиков.
- ☞ В скобках после названия локации запишите её значение убежища.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме значения убежища лагеря (минимум 3) и победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.
- ☉ Перейдите к **точке сохранения I «Исчезновение»**. Пока не убирайте игру со стола.

Точка сохранения I: Исчезновение

Исчезновение 1: Ваш сон нельзя назвать приятным. Сводящий с ума холод кусает вашу плоть, а неустанный вой ветра пробуждает в сознании образы бесформенных чернильных тварей, которые вырываются из-под земли и бросаются на ваш отряд.

Только эти жуткие мысли начинают покидать вас, как ваш сон нарушает испуганный крик. Проснувшись, вы видите, что всё в лагере перевернуто вверх дном, а несколько ваших спутников пропали. И что хуже всего, их следы ведут прочь от относительно безопасного лагеря вглубь ледяных пустынь.

Соберите все сюжетные активы, которые соответствуют выжившим членам экспедиции. Перемешайте их и случайным образом выберите столько карт, каково значение убежища вашего лагеря. Эти персонажи в безопасности.

Если каждый выживший член экспедиции в безопасности, перейдите к **разделу «Исчезновение 2»**.

Остальные члены экспедиции этой ночью пропали без вести. В графе журнала «Члены экспедиции» напишите «Пропап» рядом с именем каждого пропавшего персонажа.

Сыщики должны выбрать одно:

- ☉ Пусть разбираются сами. Пропустите следующую часть сценария. Перейдите к **разделу «Исчезновение 2»**.
- ☉ Отправиться на поиски пропавших. Сыграйте следующую часть сценария. Перейдите к **разделу «Исчезновение 3»**, если хотите пройти её прямо сейчас, либо к **разделу «Исчезновение 4»**, если хотите сделать перерыв и пройти её в следующий раз.

Исчезновение 2: Весь следующий день вы отдыхаете и готовитесь к следующему этапу путешествия...

- ☉ Всё ещё не убирайте игру со стола.
- ☉ Полностью пропустите сценарий «Лёд и смерть», часть II.
- ☉ Пропавшие без вести члены экспедиции совершенно точно не могли пережить эту ночь. В графе журнала «Члены экспедиции» вычеркните все имена, отмеченные словом «Пропап».
- ☉ Перейдите к **точке сохранения II «Нападение»**.

Исчезновение 3: Вы решили отправиться на поиски пропавших товарищей...

- ☉ Не удаляйте локацию из игры (однако сбросьте с них все жетоны и прикрепленные к ним карты, как обычно).
- ☉ Заново замешайте колоды игроков и контактов, как в начале партии.
- ☉ Перейдите к **сценарию «Лёд и смерть», часть II**.

Исчезновение 4: Вы решили отправиться на поиски пропавших товарищей...

- ☉ В графе журнала «Лёд и смерть» в разделе «Открытые локации» запишите названия всех локаций, которые вы открыли. (В вашей следующей партии эти локации с самого начала будут в игре и открыты.)
- ☉ Уберите игру, как обычно.
- ☉ Когда будете готовы продолжить игру, перейдите к **сценарию «Лёд и смерть», часть II**.

Лёд и смерть, часть II

Вся команда спешно готовится выйти на поиски пропавших этой ночью. Вам ненавистна уже мысль о том, чтобы вернуться на мороз после столь краткого отдыха, но если вы хотите найти коллег, выбора у вас нет.

Добавьте 1 жетон * в мешок хаоса.

Прочтите каждый из следующих разделов, относящийся к персонажу, который не пропал без вести. Затем перейдите к **подготовке**.

Если доктор Эми Кенслер жива и не пропала:

— Это просто уму непостижимо, — раздражённо произносит доктор Кенслер. — Куда, чёрт возьми, они могли уйти? И почему никто из нас этого не заметил?

Вы хотите поддержать её, но она уже собирает вещи, готовясь возглавить поиски.

Если «Доктор Эми Кенслер» выбрана в помощники в этом сценарии, она входит в игру с 1 дополнительной тайной.

Кроме того, если доктор Мала Синха пропала:

— Мала, ты... Ты идиотка!.. — бормочет доктор Кенслер, набивая сумку вещами. — Зачем ты это сделала?..

«Доктор Эми Кенслер» должна быть выбрана в помощники в этом сценарии, если это возможно.

Если профессор Уильям Дайер жив и не пропал:

— С командой профессора Лейка было то же самое, — ворчит Дайер. — Когда мы не смогли выйти с ними на связь, сперва решили, что это из-за погоды. Но... — Его взгляд, холодный и безжизненный, встречается с вашим. — Теперь-то мы умнее, правда? По крайней мере, мне так казалось...

Если «Профессор Уильям Дайер» выбран в помощники в этом сценарии, он входит в игру с 1 дополнительной тайной.

Кроме того, если Данфорт пропал:

— Данфорт, он... Он всегда говорил, что хочет вернуться, — признаёт Дайер, устало сжимая морщинистые кулаки. — Что если... Вдруг он имел в виду именно это? Мне стоило быть более внимательным, мне стоило воспринять его слова серьёзно...

«Профессор Уильям Дайер» должен быть выбран в помощники в этом сценарии, если это возможно.

Если Эйвери Клейпул жив и не пропал:

Клейпул пересчитывает остатки припасов, покачивая головой.

— Всё на месте, — озадаченно признаёт он. — Они ничего с собой не взяли. Никто не видел, как они ушли, и нет никаких признаков того, что их увели насильно. Бред какой-то.

Вы спрашиваете, как долго можно продержаться снаружи без припасов.

— В такую погоду? И с теми... тварями? — Он старается не смотреть вам в глаза. — Им не дожить до утра.

Если «Эйвери Клейпул» выбран в помощники в этом сценарии, он входит в игру с 1 дополнительным запасом.

Кроме того, если Роальд Элсворт пропал:

Клейпул, обычно болтающий без умолку, продолжает сборы в мрачном молчании. Вы ещё не видели его таким решительным.

«Эйвери Клейпул» должен быть выбран в помощники в этом сценарии, если это возможно.

Если Джеймс Фредерикс жив и не пропал:

Сухарь заряжает револьвер, отрешённо глядя в пространство. Чувствуется, что такие потрясения для него не в новинку.

— Мы найдём их, — повторяет он шёпотом. — Мы их найдём.

Вы не уверены, кого именно он пытается убедить.

Если «Джеймс Фредерикс» выбран в помощники в этом сценарии, он входит в игру с 1 дополнительным патроном.

Кроме того, если Такада Хироко пропала:

— Чёрт возьми, Роко... Я не дам тебе пропасть, — сердито бормочет Сухарь. — Ты выживешь. Только попробуй не выжить.

«Джеймс Фредерикс» должен быть выбран в помощники в этом сценарии, если это возможно.

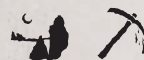
Подготовка сыщиков

- Каждый сыщик начинает игру с количеством ресурсов, равным значению убежища вашего лагеря (а не с пятью).
- Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых и не пропавших членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции».

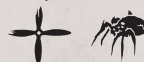
Подготовка к сценарию (сразу)

Следуйте этим инструкциям, только если продолжаете игру сразу после части I.

- Соберите все карты из наборов контактов «Пропавшие в ночи» и «Оставленные». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Найдите в колоде контактов и вне игры все карты из наборов контактов «Крушение» и «Твари во льду» и удалите их из игры. Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите колоду замыслов из замыслов 4–6 и колоду сцен из сцены 2 (они находятся в наборе контактов «Пропавшие в ночи»).
- Введите в игру все оставшиеся отложенными неизведанными локации (см. схему на стр. 11).
- Положите на каждую открытую локацию указанное число улик.
- Ночью несколько членов экспедиции пропали без вести!

❖ Для каждого персонажа, отмеченного в графе журнала «Члены экспедиции» словом «Пропал», найдите одноимённого **одержимого** врага в наборе контактов «Пропавшие в ночи». Отложите этих врагов в сторону, лицевой стороной вниз. Удалите остальных **одержимых** врагов из игры.

❖ Соберите все карты сюжета из набора контактов «Пропавшие в ночи» и перемешайте их. По одной добавляйте эти карты к отложенным в сторону **одержимым** врагам, пока суммарно врагов и карт сюжета не станет ровно девять. Удалите из игры остальные карты сюжета.

❖ Перемешайте вместе девять отложенных карт и случайным образом подложите по одной из них под каждую **неизведанную** локацию в игре.

- Все сыщики начинают игру в лагере.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты ранее собранных наборов контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Подготовка к сценарию (с нуля)

Следуйте этим инструкциям, только если играете часть II после перерыва.

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Лёд и смерть», «Пропавшие в ночи», «Оставленные», «Убийственная погода», «Антарктические опасности», «Безмолвие и тайны», «Текели-ли» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Соберите колоду замыслов из замыслов 4–6 и колоду сцен из сцен 2 (они находятся в наборе контактов «Пропавшие в ночи»).

Одиночный режим

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

- ☉ Случайным образом выберите одного из членов экспедиции и удалите его из игры. Оставшиеся восемь пропали без вести.
- ☉ Случайным образом выберите локацию, которая будет лагерем. Все остальные локации в начале игры закрыты.

☉ Попытайтесь спасти как можно больше членов экспедиции!

- ☉ Найдите все локации, записанные в графе журнала «Лёд и смерть» в разделе «Открытые локации». Введите их в игру открытой стороной вверх и положите на каждую указанное число улик.

☞ Введите в игру все остальные локации закрытой стороной вверх.

- ☉ Ночью несколько членов экспедиции пропали без вести!

☞ Для каждого персонажа, отмеченного в графе журнала «Члены экспедиции» словом «Пропал», найдите одноимённого **одержимого** врага в наборе контактов «Пропавшие в ночи». Отложите этих врагов в сторону, лицевой стороной вниз. Удалите остальных **одержимых** врагов из игры.

☞ Соберите все карты сюжета из набора контактов «Пропавшие в ночи» и перемешайте их. По одной добавляйте эти карты к отложенным в сторону **одержимым** врагам, пока суммарно врагов и карт сюжета не станет ровно девять. Удалите из игры остальные карты сюжета.

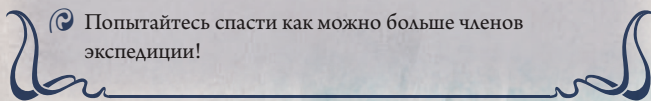
☞ Перемешайте вместе девять отложенных карт и случайным образом подложите по одной из них под каждую **неизведанную** локацию в игре.

- ☉ Все сыщики начинают игру в лагере.

- ☉ Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.

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

- ☉ Можете начинать.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

На исходе ночи буря разражается в полную силу. Бушующие ледяные ветра и густой снегопад делают вашу задачу невыполнимой. В такую метель вы точно не найдёте остальных членов группы, а если бы и нашли...

Тяжёлый комок вины и отчаяния встаёт у вас в горле. Им никак не пережить такую бурю без припасов и укрытия. Вынужденный выбор между их жизнью и вашей станет тяжким бременем, которое вы будете нести до конца своих дней. И вам повезёт, если этот конец не наступит в ближайшие пару суток.

☞ **Перейдите к исходу 1.**

Исход 1: Очевидно, что ваши товарищи покинули безопасный лагерь не по своей воле. Нечто заставило их. Нечто чуждое и загадочное. Нечто, опровергающее ваши представления об Антарктиде. Никто из потерявшихся не помнит, почему они ушли и чем занимались. Как будто им стёрли память. Или, возможно, на время подменили сознание...

Так или иначе, похоже, они пришли в себя. Вы оплакиваете погибших и готовитесь к предстоящему дню. Уставшими или отдохнувшими, вы не имеете права упустить свой единственный шанс выжить.

- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☞ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.
- ☞ Найдите на победном счете каждого врага, чьё название в графе журнала «Члены экспедиции» не вычеркнуто. Эти персонажи спасены! Вычеркните слово «Пропал» рядом с их именами.
- ☞ Пропавшие без вести члены команды, которых вы не смогли найти, определённо не пережили эту ночь. В графе журнала «Члены экспедиции» вычеркните имена всех персонажей, отмеченных словом «Пропал».

☞ **Перейдите к точке сохранения II «Нападение».**
Пока не убирайте игру со стола.

Точка сохранения II: Нападение

Нападение 1: Не успеваете вы толком отдохнуть, как слышите душераздирающий грохот, будто нечто рвётся из-под земли неподалёку. За ним следуют сильные толчки, от которых лёд вокруг трескается. И потом — тот самый звук, тот зловеющий посвист: «Текели-ли! Текели-ли!»

Чем бы ни были встреченные вами вчера твари, вы уверены, что они пришли из-под льда, пробившись или просочившись сквозь него на поверхность. Должно быть, они непостижимым образом обитают глубоко под ледниковым покровом Антарктиды. Эти сотрясения могут значить только одно.

Ваше воображение рисует картины того, как эти чудовища появляются вокруг, влезают в ваши глаза и рот, овладевают вами. Ясно как день: вы здесь больше не в безопасности.

Сыщики должны выбрать одно:

- ☞ **Спасайся кто может!** Пропустите следующую часть сценария. Перейдите к разделу «Нападение 2».
- ☞ **К бою!** Сыграйте следующую часть сценария. Перейдите к разделу «Нападение 3», если хотите пройти её прямо сейчас, либо к разделу «Нападение 4», если хотите сделать перерыв и пройти её в следующий раз.

Нападение 2: Вы хватаете всё, что попадётся под руку, и удираете прочь. Вы бежите до тех пор, пока между вами и преследующими тварями не окажется много миль. Только за полдень, когда команда уже совсем измотана, вам удаётся разбить новый лагерь. Он обустроен в спешке и как попало, однако вам остаётся довольствоваться тем, что есть.

- ☞ Полностью пропустите сценарий «Лёд и смерть», часть III.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали в горы.
- ☞ Уберите игру. В этой кампании вы больше не вернётесь к этому сценарию.
- ☞ Перейдите к интерлюдии I «Спокойная ночь».

Нападение 3: Вы решили дать отпор нападающим тварям...

- ☞ Не удаляйте локации из игры (однако сбросьте с них все жетоны и прикрепленные к ним карты, как обычно).
- ☞ Заново замешайте колоды игроков и контактов, как в начале партии.
- ☞ Перейдите к сценарию «Лёд и смерть», часть III.

Нападение 4: Вы решили дать отпор нападающим тварям...

- ☞ В графе журнала «Лёд и смерть» в разделе «Открытые локации» запишите названия всех локаций, которые вы открыли. (В вашей следующей партии эти локации с самого начала будут в игре и открыты.)
- ☞ Уберите игру, как обычно.
- ☞ Когда будете готовы продолжить игру, перейдите к сценарию «Лёд и смерть», часть III.



Лёд и смерть, часть III

— Вон! Смотрите! — Коллега протягивает вам бинокль, указывая вдаль. Вы выбрались из лагеря, чтобы найти удобное для обороны место, откуда будет видно приближающихся существ... Но всё ещё хуже, чем вы думали. Твари не только движутся к лагерю, как вы и предполагали, но и с каждой минутой из-под льда вырываются новые.

Вы видите, как лёд раскалывается и из трещин брызжет фонтан переливающейся скверны. Коллега хватается за руку и указывает в другом направлении, где бьёт ещё один фонтан. И ещё один.

— Должны же они когда-то закончиться, верно?

Опустив бинокль, вы командуете товарищам готовиться к бою. Вы не знаете, сможете ли дать отпор этим странным существам, но есть только один способ выяснить это.

Добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса. Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сыщиков

- ☉ Каждый сыщик начинает игру с количеством ресурсов, равным значению убежища вашего лагеря (а не с пятью).
- ☉ Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции».

Подготовка к сценарию (сразу)

Следуйте этим инструкциям, только если продолжаете игру сразу после части II.

- ☉ Соберите все карты из наборов контактов «Сочащиеся кошмары» и «Твари во льду». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Найдите в колоде контактов и вне игры все карты из наборов контактов «Крушение», «Пропавшие в ночи» и «Оставленные» и удалите их из игры. Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Соберите колоду замыслов из замыслов 7–8 и колоду сцен из сцены 3 (они находятся в наборе контактов «Сочащиеся кошмары»).
- ☉ Введите в игру все оставшиеся отложенными **неизвестные** локации (см. схему на стр. 11).
- ☉ Положите на каждую открытую локацию указанное число улик.
- ☉ Найдите 1 🐛 экземпляров врага «Сочащийся кошмар». Они выходят в разные локации в соответствии с разделом «Сочащиеся кошмары» на следующей странице. Удалите оставшиеся экземпляры врага «Сочащийся кошмар» из игры.
- ☉ Найдите восемь врагов-**фантомов** из наборов контактов «Лёд и смерть» и «Твари во льду». Перемешайте их и подложите лицом вниз под каждый экземпляр «Сочащегося кошмара» в игре, распределив настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Все сыщики начинают игру в лагере.
 - ❖ Удалите все улики с лагеря. В начале игры там нет улик.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты ранее собранных наборов контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Подготовка к сценарию (с нуля)

Следуйте этим инструкциям, только если играете часть III после перерыва.

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Лёд и смерть», «Сочащиеся кошмары», «Твари во льду», «Убийственная погода», «Антарктические опасности», «Безмолвие и тайны», «Текели-ли» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Соберите колоду замыслов из замыслов 7–8 и колоду сцен из сцены 3 (они находятся в наборе контактов «Сочащиеся кошмары»).
- ☉ Найдите все локации, записанные в графе журнала «Лёд и смерть» в разделе «Открытые локации». Введите их в игру открытой стороной вверх и положите на каждую указанное число улик.
 - ❖ Введите в игру все остальные локации закрытой стороной вверх.
- ☉ Все сыщики начинают игру в лагере.
 - ❖ Удалите все улики с лагеря. В начале игры там нет улик.
- ☉ Найдите 1 🐛 экземпляров врага «Сочащийся кошмар». Они выходят в разные локации в соответствии с разделом «Сочащиеся кошмары» на следующей странице. Удалите оставшиеся экземпляры врага «Сочащийся кошмар» из игры.
- ☉ Найдите восемь врагов-**фантомов** из наборов контактов «Лёд и смерть» и «Твари во льду». Перемешайте их и подложите лицом вниз под каждый экземпляр «Сочащегося кошмара» в игре, распределив настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

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:

- ☉ Случайным образом выберите локацию, которая будет лагерем. Все остальные локации в начале игры закрыты.
- ☉ Вы не можете совершить побег. Чтобы победить, вы должны уничтожить все «Сочащиеся кошмары»!

Сочащиеся кошмары

Если ваш лагерь — «Место крушения», «Ненадёжная тропа», «Неустойчивый ледник» или «Мёрзлые берега», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Ледяные пустоши», «Снежные поля», «Скалистые утёсы» и «Ледокол».

Если ваш лагерь — «Ледяные пустоши» или «Ледокол», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Снежные могилы», «Стылая пещера», «Остатки лагеря Лейка», «Лагерь на шельфе».

Если ваш лагерь — «Снежные могилы» или «Снежные поля», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Ледокол», «Стылая пещера», «Остатки лагеря Лейка», «Кристаллическая пещера».

Если ваш лагерь — «Стылая пещера» или «Скалистые утёсы», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Ледокол», «Снежные могилы», «Лагерь на шельфе», «Кристаллическая пещера».

Если ваш лагерь — «Кристаллическая пещера», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Остатки лагеря Лейка», «Лагерь на шельфе», «Ледокол», «Место крушения».

Если ваш лагерь — «Лагерь на шельфе», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Остатки лагеря Лейка», «Кристаллическая пещера», «Снежные могилы», «Место крушения».

Если ваш лагерь — «Остатки лагеря Лейка», «Сочащиеся кошмары» выходят в локации в следующей последовательности: «Лагерь на шельфе», «Кристаллическая пещера», «Стылая пещера», «Место крушения».

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Вам едва удаётся спастись. Сквозь вихри снега и льда вы много миль ковываете по белым равнинам, измученные, напуганные и сомневающиеся в реальности преследующих вас фантомов. Может быть, они всего лишь плод вашего перевозбуждённого воображения?

В суровом, горьком молчании вы с оставшимися спутниками бредёте вперёд. Солнце касается горизонта, но не заходит. Уже несколько часов вы не замечали признаков опасности и всё же не рискуете мешкать. Страх подгоняет вас.

Наконец, не в силах больше идти, вы делаете привал, чтобы собраться с мыслями и решить, как быть дальше. В конце концов, это уже совсем не похоже на научную экспедицию.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики едва сбежали с шельфового ледника.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Если на победном счете есть хотя бы один «Сочащийся кошмар», каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, немного узнав о созданиях, обитающих в Антарктиде.

☉ Уберите игру. В этой кампании вы больше не вернётесь к этому сценарию.

☉ Перейдите к интерлюдии I «Спокойная ночь».

Исход 1: *В суровом, горьком молчании вы с оставшимися спутниками бредёте вперёд. Солнце касается горизонта, но не заходит. Уже несколько часов вы не замечали признаков опасности и всё же не рискуете мешкать. Страх подгоняет вас.*

Наконец, не в силах больше идти, вы делаете привал, чтобы собраться с мыслями и решить, как быть дальше. В конце концов, это уже совсем не похоже на научную экспедицию.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики одолели напавших на них существ.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно, узнав о созданиях, обитающих в Антарктиде.
- ☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.
- ☉ Уберите игру. В этой кампании вы больше не вернётесь к этому сценарию.

☉ Перейдите к интерлюдии I «Спокойная ночь».

Исход 2: *В суровом, горьком молчании вы с оставшимися спутниками бредёте вперёд. Солнце касается горизонта, но не заходит. Уже несколько часов вы не замечали признаков опасности и всё же не рискуете мешкать. Страх подгоняет вас.*

Наконец, не в силах больше идти, вы делаете привал, чтобы собраться с мыслями и решить, как быть дальше. В конце концов, это уже совсем не похоже на научную экспедицию.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали в горы.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Если на победном счете есть хотя бы один «Сочащийся кошмар», каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, немного узнав о созданиях, обитающих в Антарктиде.
- ☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.
- ☉ Уберите игру. В этой кампании вы больше не вернётесь к этому сценарию.

☉ Перейдите к интерлюдии I «Спокойная ночь».

Интерлюдия I: Спокойная ночь

Спокойная ночь 1: Оказавшись наконец в безопасности, вы с оставшимися коллегами оцениваете ситуацию. Вы потеряли несколько товарищей, но ваши ряды по-прежнему многочисленны. С одной стороны, вы понимаете, что оставаться здесь глупо, если не смертельно опасно. Но вместе с тем в вашей голове роятся вопросы, требующие ответов. Что за жуткие призрачные твари встретились вам? Что случилось здесь после того, как экспедиция Дайера покинула ледяные пустоши?

В ходе долгого обсуждения вы рассматриваете различные варианты действий. Кто-то считает, что экспедицию нужно срочно завершить. Но если вернуться с пустыми руками, это станет катастрофой для университета, разочарует научное сообщество и, скорее всего, поставит крест на карьере выживших. В конце концов, если экстравагантным заявлениям Дайера поверили лишь единицы, то кто поверит вам?

Если профессор Уильям Дайер жив:

Профессор вскакивает, испуганный вашим внезапным появлением.

— Ой! Простите. Я думал... Я думал, это... — осекается он, но вам всё ясно и так. Вы прекрасно понимаете, как он себя чувствует. — Я ведь человек науки. И как человек науки, я нахожу проблематичным... объяснить себе то, что мы с вами видели.

Вы киваете и просите Дайера поделиться его соображениями.

— Ну, — начинает он, — судя по всему, у этих призрачных существ некая эфирная физиология, что совсем не похоже на Старцев, которых нашла и препарировала команда Лейка в предыдущей экспедиции. Те существа пускай и внеземного происхождения, но они были... ближе к нам, чем эти. Плоть и органы, понимаете. Но эти... — Какое-то время он молча размышляет. — И всё же я не могу не задаться вопросом: как могут быть связаны те и другие?

Разговор с профессором Дайером помогает вам найти здоровое зерно в этом безумии. Один любой сыщик может удалить из своей колоды до пяти слабостей «Текели-ли» на свой выбор (замешав их в набор контактов «Текели-ли»).

Если профессор Уильям Дайер вычеркнут:

Некоторое время вы просматриваете старые зарисовки профессора, которые он взял с собой на случай, если они окажутся полезными. Как вы и предполагали, ни одно из изображённых им существ не похоже на тех тварей, что видели вы. Вы уже готовы бросить поиски, когда натываетесь на рисунки города, который, по словам Дайера, находится за тёмными иззубренными горами. На них изображён огромный арочный проём, украшенный пятью символами в окружении пятиконечной звезды. Под аркой — или, возможно, за ней — вырисовывается нечто фантазмагоричное. В этом месте набросок превращается в трудноописуемую мешанину тонких штрихов и чернильных пятен. По сторонам арки стоят несколько существ со звёздчатыми головами и телами-бочками — инопланетные Старцы, о которых упоминал в отчёте Дайер. Их позы почтительны, а крыловидные отростки благоговейно расправлены. Как бы вы хотели спросить самого Дайера, что бы это могло значить, но, к сожалению, уже слишком поздно. Вы собираете зарисовки и уносите их в надежде, что они пригодятся позже.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетное событие «Зарисовки Дайера». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

В результате вы решаете двигаться дальше. О том, чтобы снова отправиться в полёт, не может быть и речи. Та тварь в небе наверняка никуда не делась. Вы чудом пережили первую авиакатастрофу, нельзя так рисковать снова. Нет, теперь есть только один способ добраться до места, описанного в отчёте Дайера: нужно идти пешком.

Приняв решение, вы расходитесь, чтобы хоть немного отдохнуть перед изнурительным путешествием.

У вас есть немного времени, чтобы заглянуть к нескольким спутникам (не имеет значения, живы они или вычеркнуты). Выберите и прочтите три из нижеследующих разделов один за другим (либо четыре раздела, если свички сбежали в горы). Если игровой эффект выбранного раздела не может быть разыгран, он не идёт в счёт лимита и вы можете выбрать вместо него другой раздел. После того как прочли нужное число разделов, перейдите к разделу «Спокойная ночь 2».

Если Данфорт жив:

Когда вы входите в палатку Данфорта, он бормочет под нос:

— Все наши надежды, казалось, рухнули... По лицам моих спутников я понял... Что они решили безучастно ждать гибели... — Судя по интонации, он скорее цитирует что-то на память, нежели размышляет вслух. Данфорт замечает вас только после того, как вы демонстративно прокашляетесь. Его неморгающие глаза широко раскрыты.

— Теперь вы понимаете, — шепчет он. — Вы видели то же, что я.

Вы киваете. Больше не может быть никаких сомнений. Что бы ни видел Данфорт, возвращаясь с профессором из своего злосчастного путешествия, это явно было то же существо, что разбило ваш самолёт о землю.

— Оно знает, что мы здесь, — говорит он обречённо. — Оно видит нас.

Слова Данфорта помогают вам глубже проникнуть в суть этого безумного места. Набирая стартовую руку в сценарии II «К запретным вершинам», один любой сыщик может взять на 2 карты больше.

Если Данфорт вычеркнут:

Вы осматриваете вещи Данфорта в надежде, что у него сохранились записи или иные материалы из предыдущей экспедиции с Дайером. Вместо этого вы находите целую библиотеку мрачных фантастических книг, среди которых — зачитанный до дыр сборник избранных произведений Эдгара Аллана По. Томик во множестве мест заложён импровизированными закладками, а страницы испещрены пометками и записями на полях, смысл которых местами прозрачен, а местами ускользает от вас. Почему Данфорт счёл нужным взять с собой этот сборник вымышленных историй, пусть даже он был его любимой книгой? Вы открываете одну из заложённых страниц и читаете: «Он боялся не только взять её в руки, но даже приблизиться к ней, а когда мы хотели заставить его силой, он задрожал с головы до ног и завопил: „Текели-ли!“» На полях Данфорт приписал: «Что в силах вывести человека из такого припадка? Как мне оставить в прошлом то ужасное чувство?»

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Томик Эдгара Аллана По». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если доктор Эми Кенслер жива:

Глава экспедиции не обращает на вас внимания, когда вы выходите в её палатку. Прильнув к микроскопу, она изучает сгусток чернильной, переливающейся разными цветами субстанции в небольшой чашке Петри. Очевидно, ей каким-то образом удалось взять образец этой гадости. Вы интересуетесь, безопасно ли исследовать её на таком близком расстоянии.

— Конечно, нет, — сухо отвечает она. — Но иногда научный прогресс требует толики... риска.

По-своему она права: вы здесь только потому, что вся команда решила рискнуть, чтобы проверить отчёт Дайера. Вы спрашиваете доктора Кенслер, что она успела узнать.

— До обидного мало. Эта субстанция не похожа ни на что из виденного мной ранее. Я даже... не уверена, что это жидкость. Кажется, она обладает признаками всех трёх агрегатных состояний. — Наконец она отодвигает микроскоп, накрывает чашку Петри и встречает ваш взгляд. — Эта штука была бы просто восхитительна, если бы не пыталась убить нас.

Исследования доктора Кенслер позволяют вам значительно прояснить ситуацию. Запишите в журнал кампании, что Кенслер делится с вами результатами исследований.

Если доктор Эми Кенслер вычеркнута:

Вы изучаете записи, оставленные главой этой обречённой экспедиции. Определённо, если бы кто-то и мог разобраться в том, что вы видели, это была доктор Кенслер. Возможно, она знала об этих созданиях больше, чем говорила. Вы обыскиваете её палатку и перебираете её вещи, пока не натываетесь на толстый дневник, заполненный скрупулёзными записями о плавании в Антарктиду и тех первых днях, когда вы разгружали припасы и разбивали лагерь. Дальше заметки становятся менее подробными и более сбивчивыми. Её рассказ о днях, предшествовавших катастрофе, больше похож на бред сумасшедшего, нежели на дневник учёного. Она пишет о стенах, с которых стекает чёрная скверна, о бездонной пустоте подо льдами, о чуждом зле, обитающем в ядре за воротами, а затем — ничего.

Доктор Кенслер не стала бы записывать сны или сочинять небылицы. Что-то потрясло её. Что-то заставило её увидеть то, о чём она писала. Но как? И когда? Вы решаете продолжить её записи собственным отчётом о последовавших событиях, мрачно надеясь, что в случае вашей гибели кто-нибудь прочтёт этот дневник и сможет понять, что здесь произошло...

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Дневник доктора Кенслер». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если доктор Мала Синха жива:

Когда вы подходите, доктор Синха строго смотрит на вас.

— Если пришли жаловаться, что не можете заснуть от холода, лучше... — начинает она, но вы качаете головой. — Простите. Знаю, знаю. Показывайте, что у вас. — Врач достаёт аптечку и жестом приглашает вас сесть на подстилку. — Признаков обморожения, гипотермии и гангрены нет, это хорошо... — Она молча осматривает синяки и неглубокие порезы, оставшиеся у вас после крушения. Наконец она щёлкает языком и качает головой. — Очень странно, — бормочет она себе под нос. Вы бросаете на неё пытливый взгляд, и она поясняет: — Два самолёта. Полтора десятка человек. И почти все получили большие травмы, пока мы пересекали ледник, чем во время крушения. Разве что... — Она вдруг умолкает. Пока врач перевязывает вам раны, вы размышляете о том, что она имела в виду, но не захотела произносить вслух. Действительно ли та тварь, что бросила самолёты на землю, хотела убить вас? Или просто направляла вас? И если да, то куда?

Талант доктора Синхи помогает вам оправиться от повреждений. Один любой сыщик может вылечить 1 физическую травму или снизить на 1 значение ран актива-Спутника, записанное в журнале кампании.

Если доктор Мала Синха вычеркнута:

Сложно сказать, зачем вам понадобилось искать палатку доктора Синхи, но зайдя в неё, вы понимаете, что ответов здесь не найти. И тем не менее её старые аптечки и зимнее снаряжение всё ещё смогут сослужить вам пользу. Укладывая медикаменты в один из её рюкзаков, вы чувствуете, как по спине пробегает холодок. Вы убеждаете себя, что делаете это из необходимости, однако вам всё равно совестно брать у мертвецов. Накинув ляжки на плечи, вы оборачиваетесь к выходу и пытаетесь выбросить мрачные мысли из головы, когда ваше внимание привлекает тихий стук чего-то выпавшего из переднего кармана рюкзака. Под ногами вы находите небольшой кожаный бумажник, в котором лежат заколка, фото доктора Синхи в окружении, очевидно, её семьи, а также корешок билета в кинотеатр «Ривервью». Недолго думая, вы кладёте кошелек в карман. Если для неё было важно сохранить эти сувениры, значит, они имеют какое-то значение.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Аптечка Синхи». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Джеймс Фредерикс жив:

Когда вы подходите к костру, Сухарь смотрит в огонь, думая о чём-то своём. В его отрешённых глазах отражается тусклый мерцающий свет пламени. Кто знает, что он видит в нём?

Вы нарушаете тишину, и Сухарь выходит из задумчивости.

— А. Это вы, — бормочет он хрипло. — Садитесь. Костёр не только для меня.

Вы присаживаетесь, снимаете перчатки и немного греетесь, прежде чем спросить Сухаря, что он думает о дальнейшем плане.

— Что я думаю? — Он усмехается. — Думаю, вы все чокнулись, вот что. Но откуда мне знать? — Вы замечаете, что ему, похоже, известно больше, чем кажется. — А толку? — безразлично спрашивает он. — Разве что о войне. Но, может, это она и есть. Хорошо. Хотите знать, что мне известно? Слушайте.

Вы внимательно выслушиваете жуткие рассказы Сухаря о Великой войне, рассказы, которые наверняка бы вызвали у вас кошмары, не будь вы прямо сейчас в одном из них.

Рассказы Сухаря помогают вам подготовиться к грядущим невзгодам. Один любой сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Если Джеймс Фредерикс вычеркнут:

Когда вы разбиваете лагерь, один из товарищей подходит к вам, держа в руках сумку Сухаря.

— Думаю, лучше всего отдать это вам, — печально произносит юноша, протягивая её.

Вы садитесь у костра и рассматриваете содержимое сумки. Внутри лежат несколько вещей Сухаря: карманные часы с треснувшим циферблатом, спичечный коробок с логотипом отеля «Эксельсиор» и, конечно, его верный револьвер 32-го калибра. Он в отличном состоянии: ствол блестит, на деревянной рукоятке ни пятнышка. Зная Сухаря, вы понимаете, что дело не в его любви к оружию, а во введшихся армейских привычках. В барабане осталась только пара патронов. Рассеянно вращая барабан, вы даёте Сухарю мысленное обещание:

— Не волнуйся. Эти пули не пропадут даром.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Кольт Сухаря 32-го калибра». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Эйвери Клейпул жив:

Когда вы подходите, Клейпул изучает карту шельфового ледника Росса, водя пальцами по топографическим линиям.

— Погода хуже, чем ожидалось, — поясняет он, когда вы пристраиваетесь рядом. — Не знаю, как или почему, но что-то портит её. Бури, в которые мы попадаем, слишком внезапны даже для Антарктиды, а разброс температур ближе к зимнему.

Вы спрашиваете, можно ли как-то избежать этих невзгод.

— Большинство за то, чтобы переждать, — отвечает он. — Честно говоря, многие из нас слишком истощены, чтобы продолжать путь. Есть и те, кто, напротив, считает, что нужно немедленно уходить и найти другое убежище. Думаю, истина где-то посередине. — Он постукивает по карте, предлагая вам взглянуть поближе. — Бури сильны, но стремительны. Нужно воспользоваться промежутком между ними и уйти, как только эта буря стихнет, — объясняет он. Вы согласно киваете.

Прогнозы Клейпула помогают вам уберечься от ненастья. Удалите 1 жетон ❄ из мешка хаоса.

Кроме того, если Роальд Эллсворт жив:

Поддавшись любопытству, вы спрашиваете Клейпула, что происходит между ним и Эллсвортом.

— Э-э-э... А, Роальд? Мы... Ну... — Он запинаясь, стараясь не смотреть вам в глаза. — Он просто чёртов упрямец. И скрытный. — Вы поднимаете бровь. — Хорошо, это не всё. Он одиночка по натуре. Подружиться с кем-то вроде него... — Он вздыхает, подбирая слова. — Это сложно. Обеим сторонам.

— Но стоит того, — замечаете вы.

— Да, наверное, стоит, — отвечает он с улыбкой.

Если Эйвери Клейпул вычеркнут:

По главной палатке лагеря разбросаны вещи Клейпула, в том числе карта шельфового ледника Росса, испещрённая разнообразными, но в равной степени непонятными вам пометками. Холодный ветер распахивает полы палатки и наполняет её ледяным воздухом. Вы обнимаете себя за плечи, чтобы согреться. Без Клейпула вы беззащитны перед погодой. Он единственный умел точно предсказывать смертельно опасные полярные бури. Вздохнув, вы собираетесь уходить, когда ваш взгляд задерживается на тяжёлой меховой шубе, сложенной с остальными вещами Клейпула. Затем вы смотрите на свою одежду — поношенную и истрёпанную в трудном путешествии. Сбросив её, вы надеваете шубу Клейпула. Так или иначе, он по-прежнему защищает вас от непогоды.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Шуба Клейпула». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Роальд Эллсворт жив:

Заметив, что вы без дела бродите по лагерю, Эллсворт бросает вам подозрную трубу.

— Похоже, вам нечем заняться. Идём, — командует он. Закатив глаза, вы нехотя следуете за ним в снежные просторы. Перекрикивая ветер, вы спрашиваете, куда он вас ведёт.

— Наверх, — кратко отвечает Эллсворт. Почти час вы идёте за ним по опасной тропе меж скалистых утёсов к ледяному выступу над поверхностью ледника. Вдали сквозь плотный снегопад смутно вырисовываются чёрные иззубренные горы.

— Вон там. — Эллсворт указывает между двух пиков. — Как думаете, что это?

Вы смотрите в подозрную трубу, стараясь не касаться лица холодным стеклом, чтобы оно не примёрзло. Сквозь линзы едва виден узкий проход между пиками. Возможно, завтра следует пойти именно там? Вы озвучиваете свои мысли Эллсворту, и он кивает.

— Согласен. Отмечу его на карте, когда вернёмся в лагерь.

Разведка с Эллсвортом помогает вам проложить маршрут. Запишите в журнал кампании, что сыщики разведали горный проход.

Если Роальд Эллсворт вычеркнут:

Можно подумать, что Эллсворт готовился к концу света. Оставшаяся после него огромная гора провизии, припасов и зимнего снаряжения никак не вяжется с образом лёгкого на подъём путешественника, привыкшего бродить по свету с одним рюкзаком. Пока сокрушённые коллеги подыскивают вещам Эллсворта новых хозяев, вы замечаете запасную пару водонепроницаемых ботинок. Вряд ли кто-нибудь сумеет по-настоящему заменить Эллсворта, но вы по крайней мере попытаетесь продолжить его путь.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Ботинки Эллсворта». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Такада Хироко жива:

Такада аккуратными рядами раскладывает перед собой оставшиеся припасы и провизию.

— Опережая вопросы — да, я пока что выполняю обязанности интенданта, — поясняет она. — Мы потеряли два самолёта и связь с остальной командой. Нам нужно следить за припасами, если мы собираемся продолжать эту авантюру. — Она выплёвывает последнее слово, будто ругательство, и вы задумываетесь об её отношении к экспедиции.

— Ну же, не стойте столбом. Помогите мне, — ворчит Такада. Кивнув, вы принимаетесь за работу.

Такада позаботилась о вашем снаряжении на следующем этапе экспедиции. В сценарии II «К запретным вершинам» у одного любого сыщика на 3 стартовых ресурса больше.

Если Такада Хироко вычеркнута:

Для того, кто мог бы гордиться собственной организованностью, Такада держала свой небольшой склад запчастей в полном беспорядке. Впрочем, зная Такаду, вы уверены, что за внешним хаосом скрывается какая-то продуманная система. Несколько минут вы перебираете её вещи в поисках того, что может пригодиться остальным членам экспедиции. Без Такады вам не привести последний из самолётов в годное для полёта состояние. Более того, завтра вы наверняка оставите львиную долю её вещей здесь, чтобы не тащить их с собой. И всё же кое-что из припрятанного Такадой ещё вам послужит.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетное событие «Припасы Такады». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если Илайя Ашевак жив:

Илайя присматривает за собаками на краю лагеря и готовит их к завтрашнему переходу. Его верная спутница Анью, как всегда, рядом. Завидев вас, она начинает энергично вилять хвостом.

— Привет, — говорит Илайя через плечо, заметив, как Анью встречает вас. — Анью, да успокойся ты, — шуточно ворчит он, почесывая её за ухом.

Вы интересуетесь, понимает ли Анью, в какой опасности вы все находитесь.

— О да, она понимает, — отвечает Илайя. — Она прекрасно умеет отгонять любые неприятности. Это уже не в первый раз.

Вы задумываетесь, в каких передрыгах уже побывали Илайя и Анью, но прежде чем успеваете спросить, вам в грудь прилетает холодная фляга и падает прямо в руки.

— Пейте, — предлагает Илайя. — Согреетесь.

Он садится и отпивает из другой фляги, жестом приглашая вас присоединиться. Вы делаете большой глоток, и по горлу прокатывается жидкий огонь. Анью лежит между вами, тычься носом вам в руку. Никто не говорит ни слова, но вы понимаете, что Илайя прав. В какой-то момент вам кажется, что всё в полном порядке.

Проведя время с Илайей и Анью, вы чувствуете себя лучше. Один любой сыщик может вылечить 1 ментальную травму или снизить на 1 значение ужаса актива-Спутника, записанное в журнале кампании.

Если Илайя Ашевак вычеркнут:

Сидя на краю лагеря, вы размышляете о том, что ещё уготовила вам судьба, когда вас выводит из задумчивости осторожный толчок в бок. Вы резко оборачиваетесь, ожидая увидеть, как сквозь лёд просачивается одно из тех ужасающих существ, — но это всего лишь Анью, верная спутница Илайи. Большая серая собака умоляюще смотрит на вас. Вы качаете головой и с трудом поднимаетесь на ноги. Достаточно траура для одного вечера. Возвращаясь в лагерь, вы слышите за спиной скрип мягких шагов по снегу. Вы останавливаетесь и смотрите на Анью. И снова она отвечает на ваш взгляд. Ей нужно утешение? Или новый хозяин? Вы опускаетесь на колени и гладите густой мех, успокаивая собаку — да и себя заодно.

— Да, Илайи больше нет. Нет, я не знаю, что будет дальше. Хочешь пойти со мной? — Анью виляет хвостом. — Ну хорошо.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Анью». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Спокойная ночь 2: Тишина опускается на лагерь, когда ваши товарищи один за другим погружаются в глубокий сон. Вы тоже пытаетесь заснуть, но всякий раз, закрывая глаза, представляете, как те призрачные существа просачиваются сквозь ваши веки, и сон пропадает. Возможно, приходит к вам мрачная мысль, единственный способ отдохнуть в этом путешествии — это умереть.

Сверьтесь с графой журнала «Члены экспедиции»:

☉ Если вычеркнуто три имени или больше, перейдите к разделу «Спокойная ночь 3».

☉ В противном случае перейдите к сценарию II «К запретным вершинам».

Спокойная ночь 3: Вы резко просыпаетесь и немедленно тянетесь к оружию. Звук, пронзивший ваш сон и вернувший вас к реальности, не могло издать никакое земное существо, и всё же, проснувшись, вы не замечаете ничего подозрительного. Хотя...

Вы поднимаетесь на ноги и в потрясении осматриваетесь. Ваш лагерь хоть и защищён от непогоды, но всё-таки разбит в антарктической глуши. И тем не менее вы обнаруживаете себя в помещении — в зале, который не можете узнать, хотя он и кажется знакомым. Смахнув снег, лежащий вокруг вашего спального мешка, вы видите выложенный плиткой пол, которого раньше не было. Это сон?

Пока вы сомневаетесь в реальности этого места, стены и плиточный пол мерцают и исчезают. Вы снова в мёрзлом лагере, в окружении спящих товарищей — но дверь, ведущая из зала, всё ещё на месте. Густая серая мгла вьётся вокруг вас, словно приглашая войти.

Это точно не игра света. Здесь явно творится какая-то чертовщина. Вокруг лагеря клубится густая скверна, напоминающая ту, из которой были сотканы существа, преследовавшие вас после крушения самолёта. Вы действительно хотите увидеть то, что она хочет вам показать?

Сыщики должны выбрать одно:

☉ Открыть дверь и войти в мираж. Перейдите к сценарию ??? «Роковой мираж».

☉ Не обращать внимания на дверь и позволить ей исчезнуть. Перейдите к сценарию II «К запретным вершинам». (У вас ещё будет возможность войти в дверь.)



Сценарий ???: Роковой мираж

Если вы проходите «Роковой мираж» впервые в этой кампании, перейдите к **вступлению 1**. В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Войдя в дверь, вы оказываетесь в лабиринте ледяных туннелей, покрытых скверной и сочащихся радужной слизью. Ваше отражение смотрит на вас под мириадами причудливых углов. Эхо вашего голоса отдаётся в бесконечной зеркальной зале. Обернувшись, вы видите, что вход исчез. Затем краем глаза вы замечаете знакомую фигуру, движущуюся во мгле... Но нет, это невозможно!

Найдите и прочтите раздел, относящийся к персонажу, погибшему при крушении. Затем перейдите к **подготовке**.

Если профессор Уильям Дайер погиб при крушении:

Профессор Дайер мёртв. Это не может быть он. И всё же...

В одном из отражений вы видите, как он шагает туда-сюда, бормоча: «Их нужно остановить. Нельзя делать этого. — Он умолкает, будто давая высказаться собеседнику, которого вы не слышите. — Мне всё равно. С этим надо покончить!»

Бедный Дайер. Он ведь пытался разубедить вас. И всё-таки вы здесь.

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если Роальд Элсворт погиб при крушении:

Элсворт мёртв. Это не может быть он. И всё же...

Вы видите его в телефонной будке. Элсворт горячо спорит с кем-то на другом конце провода: «Я знаю, что это опасно. Но я должен поехать, — убеждает он. — Поверь мне, это очень важно. Нельзя просто так отказаться».

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если Илайя Ашевак погиб при крушении:

Илайя мёртв. Это не может быть он. И всё же...

Илайя ползёт по снегу, оставляя кровавый след. «Выведешь меня в безопасное место?» — спрашивает он у большой серой собаки. Вы узнаёте её: Анью на несколько лет моложе, чем сейчас, но так же внушительна.

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если Данфорт погиб при крушении:

Данфорт мёртв. Это не может быть он. И всё же...

Студент сидит над книгами в библиотеке Орна, бормоча себе под нос: «Я видел его. Я знаю, я его видел». Веки Данфорта смыкаются, а голова клонится на грудь, но он почти сразу резко стряхивает сон. Судя по тёмным кругам под глазами, он не спал уже много дней. «Я видел его... Оно на самом деле существует...»

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если Джеймс Фредерикс погиб при крушении:

Сухарь мёртв. Это не может быть он. И всё же...

Привалившись спиной к одному из кристаллических зеркал, он дрожащими руками перезаряжает винтовку. Его лицо и солдатская форма выпачканы копотью и грязью. Сухарь выглядит моложе, но таким же осунувшимся. «Сержант Фредерикс! — выводит его из транса чей-то голос. — Немцы вчера прорвали фронт. Нас окружают. Надо уходить!»

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если Эйвери Клейпул погиб при крушении:

Клейпул мёртв. Это не может быть он. И всё же...

Вы наблюдаете, как он изучает карту Антарктики, на которую лишь частично нанесены малоисследованные внутренние области. «Оно должно быть здесь, — говорит он, указывая на точку внутри круга, наспех нарисованного карандашом. — Внутри этих гор. Но... — он осекается, глядя через плечо на кого-то невидимого вам. — Такого ведь не может быть, правда?»

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если Такада Хироко погибла при крушении:

Такада мертва. Это не может быть она. И всё же...

Вы узнаёте её, несмотря на юный возраст. Она машет рукой самолёту, взлетающему с мокрого от дождя аэродрома. Чья-то рука ободряюще берёт её за плечо. «Он скоро вернётся», — убеждает её голос. Но по Такаде незаметно, чтобы она в это верила.

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если доктор Мала Синха погибла при крушении:

Доктор Синха мертва. Это не может быть она. И всё же...

Врач осматривает окоченевшее безжизненное тело. «Время смерти — 14:23. Запишите», — говорит она ровным и спокойным голосом. Но в туманном отражении вы замечаете, что её губы подрагивают: горький труд не проходит для неё даром.

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Если доктор Эми Кенслер погибла при крушении:

Доктор Кенслер мертва. Это не может быть она. И всё же...

В тускло освещённом свечами кабинете профессор записывает что-то в небольшой переплетённый кожей блокнот. Возможно, она набрасывает какую-то анатомическую схему, но прежде чем вы успеваете взять, Кенслер вырывает страницу, сминает её и со вздохом бросает в корзину.

Мираж исчезает так же быстро, как появился. Что это вообще за место? И почему эти события, которых вы никогда не видели, теперь разворачиваются на ваших глазах?

Вступление 2: Вы снова оказываетесь в лабиринте ледяных туннелей, полных тумана и скверны. Вход исчезает позади вас. Ваше отражение, мерцанием намекающее на собственную бесплотность, смотрит на вас сразу под многими углами.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сыщиков (первое прохождение)

- Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции».

Подготовка к сценарию (первое прохождение)

Следуйте этим инструкциям, только если проходите «Роковой мираж» впервые в этой кампании.

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Роковой мираж», «Агенты неизведанного», «Оставленные», «Скверна», «Безмянные ужасы», «Безмолвие и тайны», «Текели-ли» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите колоду замыслов из замысла 1. Удалите оставшиеся замыслы из игры.
- Соберите колоду сцен из сцены 1. Удалите оставшиеся сцены из игры.
- Введите в игру локацию «Темница воспоминаний» открытой стороной вверх.
 - Все сыщики начинают игру в «Темнице воспоминаний».
 - Отложите все остальные локации в сторону.
- Отложите в сторону следующие карты: 9 врагов «Память о...» и 9 **неколебимых** сюжетных активов.
- Проверьте уровень сложности.
 - Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

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:

- Можете выбрать, какой замысел использовать (чем выше номер замысла, тем меньше времени у вас будет).

- Постарайтесь добавить на победный счёт как можно больше карт сюжета.

Подготовка сыщиков (второе/третье прохождение)

- Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции». Если имя выбранного персонажа отмечено галочкой, вместо этого используйте его **неколебимую** версию из набора контактов «Роковой мираж».

Подготовка к сценарию (второе/третье прохождение)

Следуйте этим инструкциям, если проходите «Роковой мираж» во второй или в третий раз за эту кампанию.

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Роковой мираж», «Агенты неизведанного», «Оставленные», «Скверна», «Безмянные ужасы», «Безмолвие и тайны», «Текели-ли» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите колоду замыслов из замысла 2, если проходите этот сценарий во второй раз, или из замысла 3, если проходите его в третий раз. Удалите оставшиеся замыслы из игры.
- Соберите колоду сцен из сцены 2, если проходите этот сценарий во второй раз, или из сцены 3, если проходите его в третий раз. Удалите оставшиеся сцены из игры.
- Найдите все карты сюжета, записанные в графе журнала «Изгнанные воспоминания», и положите их на победный счёт.
 - Отложите в сторону всех оставшихся врагов «Память о...».
- Найдите все локации, записанные в графе журнала «Обнаруженные воспоминания». Введите их и локацию «Темница воспоминаний» в игру открытой стороной вверх. Не забудьте скорректировать число улик на каждой локации в соответствии с ключевым словом «Мираж» (см. стр. 25).
 - Все сыщики начинают игру в «Темнице воспоминаний».
 - Отложите все остальные локации в сторону.
- Отложите в сторону каждый из девяти **неколебимых** сюжетных активов, которые не были получены сыщиками во время предыдущих прохождений «Рокового миража».
- Проверьте уровень сложности.
 - Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел.
 - Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел.
- Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Мираж

Ключевым словом «Мираж» отмечены локации, которые представляют собой ваши воспоминания или воспоминания ваших спутников. У таких локаций нет закрытой стороны, потому что они входят в игру открытой стороной вверх. Вместо закрытой стороны на обороте данных локаций находятся карты сюжета. Данные карты сюжета позволяют сыщикам проникнуть глубже в причудливый мираж и получить доступ к новым воспоминаниям в виде локаций или карт контактов. Значение после ключевого слова «Мираж» указывает, сколько улик сыщики должны потратить, чтобы перевернуть локацию, а названия локаций в скобках указывают на воспоминания, которые могут появиться после этого.

☉ В качестве бесплатного активируемого свойства (⚡) сыщики в локации-Мираже могут совместно потратить указанное число улик, чтобы перевернуть её и разыграть карту сюжета на обороте.

☉ Когда локация-Мираж входит в игру (в том числе во время подготовки), снизьте её число улик на её значение Миража за каждую карту, указанную на ней после слова «Мираж», которая находится в игре или на победном счете.

❖ **Обратите внимание: скорее всего, такого не произойдёт во время вашего первого прохождения, но вполне может случиться во время следующих прохождений.**

❖ *Например: Число улик «Темницы воспоминаний» — 3 ⚡, текст на ней гласит: «Мираж 1 ⚡ („Базовый лагерь“, „Палуба «Феодосии»“, „Университетский коридор“»». Когда «Темница воспоминаний» входит в игру, сыщики проверяют, какие из трёх карт, указанных на ней после слова «Мираж», уже в игре или на победном счете. «Университетский коридор» и «Палуба „Феодосии“» в игре, но «Базовый лагерь» ещё отложен в сторону. Поэтому число улик «Темницы воспоминаний» уменьшается на 2 ⚡, и когда она входит в игру, на неё кладётся только 1 ⚡ улик.*

☉ Локация считается очищенной от миражей, если каждая карта, указанная на ней после слова «Мираж», находится в игре или на победном счете. Локация, очищенная от миражей, больше не может переворачиваться.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Вы тяжело поднимаетесь на ноги. Сон? Вы сжимаете виски, ваша голова раскалывается. Такое ощущение, словно пневматическая дрель сверлит вам череп. Если в этом дьявольском месте снятся такие сны, вы предпочтёте бодрствовать.

- ☉ Но от ваших предпочтений ничего не зависит.
- ☉ В графе журнала «Роковой мираж» в разделе «Изгнанные воспоминания» запишите названия всех карт сюжета на победном счете. Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех записанных при этом карт. (Не получайте опыт за карты, чьи названия были записаны туда ранее.)
- ☉ В графе журнала «Роковой мираж» в разделе «Обнаруженные воспоминания» запишите названия всех находящихся в игре локаций без черты **Иной мир**.
 - ☞ Проверьте каждую локацию, записанную в этом разделе. Если в разделе «Изгнанные воспоминания» записана карта сюжета, соответствующая проверяемой локации, вычеркните её из «Обнаруженных воспоминаний».
- ☉ Если на победном счете есть другие карты, кроме карт сюжета, каждый сыщик получает опыт, равный сумме их победных значений.
- ☉ Перейдите к следующему сценарию кампании:
 - ☞ Если непосредственно перед этим сценарием вы прошли «Лёд и смерть», перейдите к сценарию II «К запретным вершинам».
 - ☞ Если непосредственно перед этим сценарием вы прошли «К запретным вершинам», перейдите к сценарию III «Город Старцев».
 - ☞ Если непосредственно перед этим сценарием вы прошли «Город Старцев», перейдите к сценарию IV «Сердце безумия».

Исход 1: Вы валитесь в дверной проём и падаете на своё спальное место, барахтаясь в клубке тёплых одеял. Вы не слышите, чтобы за вами захлопнулась дверь. Неужели всё это происходило в вашем воображении? Или всё-таки наяву?

- ☉ А какая, собственно, разница?
- ☉ В графе журнала «Роковой мираж» в разделе «Изгнанные воспоминания» запишите названия всех карт сюжета на победном счете. Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех записанных при этом карт. (Не получайте опыт за карты, чьи названия были записаны туда ранее.)
- ☉ В графе журнала «Роковой мираж» в разделе «Обнаруженные воспоминания» запишите названия всех находящихся в игре локаций без черты **Иной мир**.
 - ☞ Проверьте каждую локацию, записанную в этом разделе. Если в разделе «Изгнанные воспоминания» записана карта сюжета, соответствующая проверяемой локации, вычеркните её из «Обнаруженных воспоминаний».
- ☉ Если на победном счете есть другие карты, кроме карт сюжета, каждый сыщик получает опыт, равный сумме их победных значений.
- ☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.
- ☉ Перейдите к следующему сценарию кампании:
 - ☞ Если непосредственно перед этим сценарием вы прошли «Лёд и смерть», перейдите к сценарию II «К запретным вершинам».
 - ☞ Если непосредственно перед этим сценарием вы прошли «К запретным вершинам», перейдите к сценарию III «Город Старцев».
 - ☞ Если непосредственно перед этим сценарием вы прошли «Город Старцев», перейдите к сценарию IV «Сердце безумия».



Сценарий II: К запретным вершинам

Вступление 1: Под завывание ветра ваша группа готовится к долгому путешествию. Почти никто не разговаривает. Даже если бы научники и шарфы не мешали вам слышать друг друга, что бы вы сказали? Молчание вашего общего страха говорит само за себя.

Ваша цель лежит во многих милях впереди. Иззубренные вершины вырисовываются далеко на горизонте, словно насмехаясь над вами. Вы мысленно проверяете, ничего ли не забыли...

Прочтите следующие разделы, сверяясь с журналом и применяя соответствующие эффекты. Затем перейдите к **вступлению 2**.

Если Илайя Ашевак жив и в графе «Найденные припасы» записаны деревянные сани:

— Конечно, они слишком маленькие и хлипкие, чтобы выдержать нас всех, — говорит Илайя, загружая в старые сани последний ящик с припасами. — Но, по крайней мере, мы можем взять на них провизию и снаряжение.

Проверив, что постромки натянуты, а шлейки застёгнуты, он чешет за ухом Анью, пристёгнутую во главе упряжки.

— Мало удовольствия тащить всё это в горы, но... Будем решать проблемы по мере их поступления. Ну хорошо, моя девочка. Ты готова? — Анью подаёт голос. — Конечно, готова.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Вы со стоном взваливаете на спину огромный неподъёмный рюкзак, забитый снаряжением. Мало удовольствия тащиться по снегу с сорока лишними фунтами веса, но выбора нет. Кто знает, как долго вы пробудете там, куда направляетесь, и что из содержимого рюкзака окажется критически важным для выживания.

Добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса.

Если Эйвери Клейпул жив:

— Сейчас погода ясная, — говорит Клейпул. — Но всё может вмиг поменяться. Большую часть пути мы проделаем по льду, так что следите за трещинами. Чтобы лёд нас выдержал, он должен быть хотя бы 60 сантиметров толщиной. Поэтому идите строго за мной, а я буду разведывать безопасный путь с помощью этого зонда. — Он показывает небольшой бур с винтовым наконечником и отправляется в путь.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Вы покидаете лагерь под безоблачным небом, но всего через час погода резко портится. И сильный снегопад — это ещё полбеды: ненадёжный лёд замедляет ваше продвижение куда сильнее. Без опытного проводника вроде Клейпула вам приходится идти медленно и осторожно, чтобы добраться до гор в целости.

Либо добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса, либо каждый сыщик получает 1 физическую травму.

Если Такада Хироко жива:

Отправившись в путь, вы слышите, как Такада что-то напевает себе под нос, настолько тихо, что вы не можете разобрать слова. Тем не менее одному из ваших спутников это удаётся.

— Опять эта песня, — говорит он. — Слышал, как ты пела её на «Феодосии».

Такада вздыхает.

— Этой песне меня научил отец. Помогает скоротать время, — объясняет она.

Вы спрашиваете, не научит ли она и вас этой песне, и впервые за всё время пути Такада улыбается.

— Да, да, конечно!

Оставшуюся часть дороги вы идёте и поёте вместе, чувствуя, как ваша дружба с Такадой становится крепче.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Команда движется сквозь холод в мёртвой тишине. Каждый мучительный шаг заставляет вас ощутить одиночество.

Либо добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса, либо каждый сыщик получает 1 ментальную травму.

Если сыщики разведали горный проход:

Вы находите безопасный проход, подмеченный во время вчерашней разведки с Элсвортом, и ведёте за собой остальных. На пути к предгорьям отвесные скалы защищают вас от ледяного ветра. Этот короткий путь сильно сократит дорогу к вершине...

Во время подготовки, открыв стартовую локацию, снизьте её число улик вдвое (округляя вверх).

В противном случае:

Вы движетесь к подножию иззубренных гор по труднопроходимой ледяной равнине. И хотя у вас есть снегоступы и тёплая одежда, путь всё равно оказывается медленным и тяжёлым. Ветер мешает каждому вашему шагу, его порывы чуть не сбивают вас с ног. Но вы продолжаете идти вперёд, не останавливаясь.

С вами не происходит ничего плохого.

Вступление 2: Много изнурительных часов вы пробираетесь по льду и снегу. К счастью, на вас больше не нападают существа, преследовавшие вас предыдущие пару дней, и вы уже начинаете думать, не были ли они жестокой иллюзией. Но приблизившись к подножию иззубренных гор, вы обнаруживаете совсем иное существо.

Оно лежит застывшее и полупозревшее в снегу, словно мрачный путевой знак, указывающий вам дорогу. У него бочкообразное тело с толстой шкурой и парой изодранных кожистых крыльев. Из верхней, выступающей наружу половины тела торчит отросток в форме морской звезды, увенчанный пятью мёртвыми глазами и переливчатыми ресничками. Пять щупальцевидных придатков вмёрзли в лёд. От вида этой твари у вас по коже пробегает мороз, с которым не сравнится даже антарктический холод.

Нет сомнений: это один из Старцев, которых профессор Дайер и Данфорт встретили, когда в прошлый раз отправились в сердце Антарктиды. Но почему он умер? Явно ведь не от холода?

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сыщиков

- Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции». Если имя выбранного персонажа отмечено галочкой, вместо этого используйте его *несколимую* версию из набора контактов «Роковой мираж».

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «К запретным вершинам», «Убийственная погода», «Старцы», «Антарктические опасности», «Безымянные ужасы» и «Текели-ли». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Перемешайте все семь локаций «Горный склон» и введите в игру пять из них по диагонали. Две оставшиеся локация отложите в сторону. Введите в игру локацию «Вершина», разместив её в верхнем конце диагонали. У каждой локация есть уровень от 0 до 5, начиная с нижней локация на уровне 0 и заканчивая «Вершиной» на уровне 5. (См. примерный расклад ниже.)

- Откройте локация уровня 0. Все сыщики начинают игру в этой локация.

- Добавьте 1 жетон в мешок хаоса.
- Введите в игру в локация уровня 0 каждый *экспедиционный* актив, чьё название записано в графе журнала «Найденные припасы». Удалите из игры все остальные *экспедиционные* активы.
- Отложите в сторону врага «Ужас звёзд».
- Проверьте уровень сложности.
 - Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Соседние локация в сценарии «К запретным вершинам»

В этом сценарии карты локация размещены по диагонали, причём каждая локация находится выше или ниже другой.

- В этом сценарии каждая локация считается связанной с локацией уровнем выше и с локацией уровнем ниже.

Расклад локация для сценария «К запретным вершинам»



Интерлюдия сценария: Трагическая потеря

Соберите всех выживших членов экспедиции (включая тех, что находятся под контролем сыщиков), чьи имена не отмечены галочкой в графе журнала «Члены экспедиции», и случайным образом выберите одного из них в качестве жертвы. Если таковых нет, пропустите остаток интерлюдии.

Всё происходит в мгновение ока. Не успеваете вы прокричать имя своего спутника, как чудовище уже хватает несчастного. Множество гибких отростков обвиваются вокруг тела жертвы. Она пытается вырваться, но тщетно.

Если жертва — Джеймс Фредерикс:

Закалённый ветеран изрыгает проклятие и умудряется вырвать правую руку из захвата твари. Этого достаточно, чтобы он успел выстрелить из своего кольта. Грохот выстрела прокатывается по горному склону, и пуля пробивает уродливую бесформенную тушу.

Нанесите 2 раны «Ужасу звёзд».

Затем, не медля ни секунды, существо вонзает свои щупальца в тело жертвы и разрывает его на части, словно кусок сырого мяса, окрашивая снег багряными брызгами крови. Оно бесцеремонно бросает останки вашего спутника на землю и обращает своё внимание на вас.

Вычеркните имя выбранного персонажа в графе журнала «Члены экспедиции». Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Остаток вашего пути через горы проходит в круговерти снега и страха. Вы забираетесь всё выше и выше, открывая в себе силы, о которых даже не подозревали. Но вершина остаётся недостижимой. Когда опускается ночь и погода становится ещё хуже, отчаяние заставляет вас забыть обо всём, кроме выживания.

☞ **Перейдите к исходу 2.**

Исход 1: Вид с вершины захватывает дух, но у вас нет настроения им наслаждаться. Перед вами, по другую сторону этого проклятого хребта, раскинулся город, описанный в отчёте Дайера. Вы бы ни с чем не спутали это кошмарное зрелище. Десятки конических и пирамидальных зданий из тёмного сланца и песчаника разбросаны по долине, подобно лабиринту из идеальных геометрических фигур. Хоть время и не пощадило его, город всё ещё стоит, укрытый иззубренными пиками и полусасыпанный снегом.

Некоторое время вы в тишине созерцаете эту невероятную картину. Если бы не многочисленные беды, обрушившиеся на вас по пути сюда, это был бы момент триумфа. Но после жертв, принесённых ради неё, победа кажется пирровой.

Вершины гложет ледяной ветер. Воздух слишком разрежен, чтобы задерживаться здесь. После минутной передышки вы начинаете долгий путь к неземному городу. Вам придётся остановиться на ночлег ещё до того, как вы закончите спуск. Если повезёт, живущие здесь твари не заметят ваши лагерь...

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики поднялись на вершину.

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

☞ Сыщики могут добавить в свои колоды любые из **экспедиционных** активов на победном счету. Эти карты не идут в счёт размера колоды. За каждый **экспедиционный** актив, добавленный в его колоду таким образом, сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☞ В графе журнала «Найденные припасы» вычеркните каждый **экспедиционный** актив, который не находится на победном счету.

☞ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.

☞ Перейдите к интерлюдии II «Бесконечная ночь».

Исход 2: Уже почти потеряв надежду, вы находите в склоне горы тёмную пещеру. Внезапный порыв ветра у её входа осыпает вас снегом. Вы не уверены, что хуже: медленная смерть в ледяной пещере или столь же медленная смерть на пути к вершине. Но когда один из ваших спутников светит внутрь фонарём, вы понимаете, что есть и третий вариант.

Стены узкого туннеля покрыты причудливыми письменами, подобных которым вы никогда не видели. Древние надписи на инопланетном языке, полагаете вы. Возможно, даже на языке Старцев, которые некогда обитали здесь. И более того, пещера уходит всё глубже и глубже внутрь горы, куда не достигает свет вашего фонаря.

Вы голосуете и решаете войти внутрь, надеясь, что туннель выведет вас к другому выходу. К вашему удивлению, путь проходит без происшествий, хотя крошечная темнота, пугающие отголоски жутких стонов и чьи-то приглушённые голоса глубоко внизу заставляют вас понервничать. Вы идёте несколько часов, пока наконец не замечаете вдали свет.

Вы снова выходите на склон горы, и на этот раз перед вами открывается захватывающий дух вид на город, описанный в отчёте Дайера. Вы бы ни с чем не спутали это кошмарное зрелище. Десятки конических и пирамидальных зданий из тёмного сланца и песчаника разбросаны по долине, подобно лабиринту из идеальных геометрических фигур. Хоть время и не пощадило его, город всё ещё стоит, укрытый иззубренными пиками и полузасыпанный снегом.

Некоторое время вы в тишине созерцаете эту невероятную картину. Каким-то образом вам удалось найти путь сквозь гору. Если бы не многочисленные беды, обрушившиеся на вас по пути сюда, это был бы момент триумфа. Но после жертв, принесённых ради неё, победа кажется пирровой. После минутной передышки вы начинаете долгий путь к неземному городу. Вам придётся остановиться на ночлег ещё до того, как вы закончите спуск. Если повезёт, живущие здесь твари не заметят ваш лагерь...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики нашли иной путь через горы.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Вычеркните все названия в графе журнала «Найденные припасы».
- ☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.

☉ Перейдите к интерлюдии II «Бесконечная ночь».



Интерлюдия II: Бесконечная ночь

Бесконечная ночь 1: Снова оказавшись в безопасности, вы и ваши спутники молча разбиваете лагерь. Вы изумляетесь тому, насколько этот вечер тише предыдущих, будь то из-за потерь или мрачного настроения, царящего в лагере. Но эту тишину нельзя назвать спокойной. Проходят часы, а вы всё никак не можете отдохнуть. Вместо этого вы решаете проведать своих спутников...

У вас есть немного времени, чтобы заглянуть к нескольким спутникам (не имеет значения, живы они или вычеркнуты). Выберите и прочтите три из нижеследующих разделов один за другим (либо четыре раздела, если сыщики нашли иной путь через горы). Если игровой эффект выбранного раздела не может быть разыгран, он не идёт в счёт лимита и вы можете выбрать вместо него другой раздел. После того как прочли нужное число разделов, перейдите к разделу «Бесконечная ночь 2».

Если профессор Уильям Дайер жив:

Профессор ходит взад-вперёд, ероша пальцами седующие волосы.

— Они связаны. Они должны быть связаны, — бормочет он себе под нос, когда вы подходите. — Старцы и эти проявления, эти «миражи», — продолжает он, словно отвечая на незадаанный вопрос. — В прошлый раз я видел здесь изображения Старцев, воюющих с другими видами... С инопланетными существами. Но что, если истинный источник их страха здесь, на Земле? — Его взгляд встречается с вашим. — Что, если это место было для них не домом? Что, если они охраняли здесь что-то?

Разговор с профессором Дайером помогает вам найти здоровое зерно в этом безумии. Один любой сыщик может удалить из своей колоды до пяти слабостей «Текели-ли» на свой выбор (замешав их в набор контактов «Текели-ли»).

Если профессор Уильям Дайер вычеркнут и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Некоторое время вы просматриваете старые зарисовки профессора, которые он взял с собой на случай, если они окажутся полезными. Как вы и предполагали, ни одно из изображённых им существ не похоже на тех тварей, что видели вы. Вы уже готовы бросить поиски, когда натываетесь на рисунки города, который, по словам Дайера, находится за тёмными иззубренными горами. На них изображён огромный арочный проём, украшенный пятью символами в окружении пятиконечной звезды. Под аркой — или, возможно, за ней — вырисовывается нечто фантазмагоричное. В этом месте набросок превращается в трудноописуемую мешанину тонких штрихов и чернильных пятен. По сторонам арки стоят несколько существ со звёздчатыми головами и телами-бочками — инопланетные Старцы, о которых упоминал в отчёте Дайер. Их позы почтительны, а крыловидные отростки благоговейно расправлены. Как бы вы хотели спросить самого Дайера, что бы это могло значить, но, к сожалению, уже слишком поздно. Вы собираете зарисовки и уносите их в надежде, что они пригодятся позже.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетное событие «Зарисовки Дайера». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Данфорт жив:

Похоже, никто другой не понимает бормотание Данфорта — или даже не пытается понять, — но вы начинаете находить в нём смысл. В конце концов, то, что он видел во время прошлой экспедиции, явно имеет непосредственное отношение к происходящему в нынешней.

— Оно было... Было... — Он запинаясь, подбирая слова. — Похоже на существ, которых мы видели. Чернота, мгла и цвет. Или, по крайней мере, так человеческое зрение воспринимает его истинную форму. — Его глаза в ужасе стекленеют, когда он воскрешает в памяти мираж. — Оно ещё здесь. Связанное и скованное. Но боюсь, ненадолго. Ненадолго.

Слова Данфорта помогают вам глубже проникнуть в суть этого безумного места. Набирая стартовую руку в сценарии III «Город Старцев», один любой сыщик может взять на 2 карты больше.

Если Данфорт вычеркнут и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Вы осматриваете вещи Данфорта в надежде, что у него сохранились записи или иные материалы из предыдущей экспедиции с Дайером. Вместо этого вы находите целую библиотеку мрачных фантастических книг, среди которых — зачитанный до дыр сборник избранных произведений Эдгара Аллана По. Томик во множестве мест заложен импровизированными закладками, а страницы испещрены пометками и записями на полях, смысл которых местами прозрачен, а местами ускользает от вас. Почему Данфорт счёл нужным взять с собой этот сборник вымышленных историй, пусть даже он был его любимой книгой? Вы открываете одну из заложенных страниц и читаете: «Он боялся не только взять её в руки, но даже приблизиться к ней, а когда мы хотели заставить его силой, он задрожал с головы до ног и завопил: „Текели-ли!“» На полях Данфорт приписал: «Что в силах вывести человека из такого припадка? Как мне оставить в прошлом то ужасное чувство?»

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Томик Эдгара Аллана По». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если доктор Эми Кенслер жива и в журнале записано, что Кенслер делится с вами результатами исследований:

Доктор Кенслер не удивлена вашему появлению в её палатке. Она поднимает глаза от стола и смотрит прямо на вас поверх очков.

— Пришли поинтересоваться моими находками? — спрашивает она. Вы киваете в ответ. — Хорошо.

Отметив непривычную теплоту в голосе Кенслер, вы подходите и смотрите через её плечо. На столе лежит искусно препарированная часть конечности одного из Старцев. Тёмно-зелёная жидкость окрашивает чешуйчатую плоть и поверхность под ней. Кенслер поправляет очки и переводит взгляд на образец.

— Они в чём-то похожи на нас, — говорит она. — Как и предполагал Дайер в своём отчёте. И всё же они каким-то образом выдерживают экстремальные температуры и давление. Возможно, даже вакуум космоса. Но вот чего я не понимаю... — Она глубоко вздыхает и продолжает: — В отчёте Дайера говорится, что от спячки пробудилось лишь несколько особей. Почему же тогда сегодня их было так много?

Исследования доктора Кенслер позволяют вам значительно прояснить ситуацию. Запишите в журнал кампании, что Кенслер на пороге открытия.

Если доктор Эми Кенслер жива, но в журнале не записано, что Кенслер делится с вами результатами исследований:

Доктор Кенслер бросает на вас холодный взгляд, когда вы входите в её палатку, а затем возвращается к работе.

— Простите, но я слишком занята, чтобы развешивать ваши необоснованные опасения. У меня нет времени бездельничать. Если хотите поболтать, найдите кого-нибудь другого, а мне дайте поработать.

В этот раз она не хочет вас видеть. Выберите кого-то ещё. (Этот раздел не идёт в счёт разделов, которые вы можете прочитать.)

Если доктор Эми Кенслер вычеркнута и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду её карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Вы изучаете записи, оставленные главой этой обречённой экспедиции. Определённо, если бы кто-то и мог разобраться в том, что вы видели, это была доктор Кенслер. Возможно, она знала об этих созданиях больше, чем говорила. Вы обыскиваете её палатку и перебираете её вещи, пока не наткнётесь на толстый дневник, заполненный скрупулёзными записями о плавании в Антарктиду и тех первых днях, когда вы разгружали припасы и разбивали лагерь. Дальше заметки становятся менее подробными и более сбивчивыми. Её рассказ о днях, предшествовавших катастрофе, больше похож на бред сумасшедшего, нежели на дневник учёного. Она пишет о стенах, с которых стекает чёрная скверна, о бездонной пустоте подо льдами, о чуждом зле, обитающем в ядре за вратами, а затем — ничего.

Доктор Кенслер не стала бы записывать сны или сочинять небывлицы. Что-то потрясло её. Что-то заставило её увидеть то, о чём она писала. Но как? И когда? Вы решаете продолжить её записи собственным отчётом о последовавших событиях, мрачно надеясь, что в случае вашей гибели кто-нибудь прочтёт этот дневник и сможет понять, что здесь произошло...

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Дневник доктора Кенслер». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если доктор Мала Синха жива:

— Как вы себя чувствуете? — Вы ошеломлённо моргаете, услышав искреннюю заботу в голосе врача. Придя к ней, вы ожидали, что она закатит глаза и отчитает вас за ваше состояние. — Да ну бросьте. Мне уже нельзя побеспокоиться? После всего, что мы видели и через что прошли, думаю, я задолжала вам немного заботы. — По её настоянию вы позволяете ей осмотреть вас в поисках ран и первых признаков переохлаждения. — Нам повезло, что мы ещё живы, — тихо говорит она, распаковывая аптечку. — А может... — Она щёлкает зубами и трясёт головой. — Может, это им повезло.

Талант доктора Синхи помогает вам оправиться от повреждений. Один любой сыщик может вылечить 1 физическую травму или снизить на 1 значение ран актива-Спутника, записанное в журнале кампании.

Если доктор Мала Синха вычеркнута и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду её карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Сложно сказать, зачем вам понадобилось искать палатку доктора Синхи, но зайдя в неё, вы понимаете, что ответов здесь не найти. И тем не менее её старые аптечки и зимнее снаряжение всё ещё смогут сослужить вам пользу. Укладывая медикаменты в один из её рюкзаков, вы чувствуете, как по спине пробегает холодок. Вы убеждаете себя, что делаете это из необходимости, однако вам всё равно совестно брать у мертвецов. Накинув лямки на плечи, вы оборачиваетесь к выходу и пытаетесь выбросить мрачные мысли из головы, когда ваше внимание привлекает тихий стук чего-то выпавшего из переднего кармана рюкзака. Под ногами вы находите небольшой кожаный бумажник, в котором лежат закладка, фото доктора Синхи в окружении, очевидно, её семьи, а также корешок билета в кинотеатр «Ривервью». Недолго думая, вы кладёте кошелек в карман. Если для неё было важно сохранить эти сувениры, значит, они имеют какое-то значение.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Аптечка Синхи». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если Джеймс Фредерикс жив:

Вы приходите к Сухарю поздно, когда все уже должны спать. Остатки костра тлеют между вами, в тусклом свете сгорбленная фигура Фредерикса отбрасывает пляшущую тень.

— Надеюсь, вы здесь не за очередным советом, — наконец бормочет он. Вы отрицательно качаете головой и говорите, что пришли посидеть за компанию. — Да, да. Просто заснуть не можете, — ворчит Сухарь. Вы ничего не отвечаете. Глупо отрицать очевидное. Ветеран делает глубокий, прерывистый вздох и продолжает: — В окопах мы почти не спали. Грязь, пыль, мухи вокруг — уснёшь тут. А если пытались, немцы будили нас пальбой. Уставали смертельно. — Его взгляд вспыхивает. — Даже час или два были просто спасением. Но я как-то прошёл через этот ад несмотря на то, что всё вокруг пыталось меня убить.

Вы спрашиваете, как пройти через ад вам. Уголки губ Сухаря опускаются, но вопрос его не отталкивает.

— Ну ладно. Слушайте сюда.

Рассказы Сухаря помогают вам подготовиться к грядущим невзгодам. Один любой сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Если Джеймс Фредерикс вычеркнут и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Когда вы разбиваете лагерь, один из товарищей подходит к вам, держа в руках сумку Сухаря.

— Думаю, лучше всего отдать это вам, — печально произносит юноша, протягивая её.

Вы садитесь у костра и рассматриваете содержимое сумки. Внутри лежат несколько вещей Сухаря: карманные часы с треснувшим циферблатом, спичечный коробок с логотипом отеля «Эксельсиор» и, конечно, его верный револьвер 32-го калибра. Он в отличном состоянии: ствол блестит, на деревянной рукоятке ни пятнышка. Зная Сухаря, вы понимаете, что дело не в его любви к оружию, а во ввевшихся армейских привычках. В барабане осталась только пара патронов. Рассеянно вращая барабан, вы даёте Сухарю мысленное обещание:

— Не волнуйся. Эти пули не пропадут даром.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Кольт Сухаря 32-го калибра». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Эйвери Клейпул жив:

Клейпул осматривает инопланетный город на окраине лагеря.

— Удивительно, правда? — Вы согласно замечаете, что никогда не видели подобной архитектуры. — Нет, я не об этом. То есть об этом тоже, но взгляните. — Он указывает на колоссальные вершины, оцепляющие город. — Они задерживают и отводят ветер. Идеальный выбор места для города. А планировка защищает от обильного снегопада. — Он многозначительно смотрит на вас. — Эти существа поселились в самом суровом месте на Земле и, несмотря ни на что, процветали.

Вы интересуетесь, значит ли это, что теперь вам удастся отдохнуть от суровой погоды, преследовавшей вас всё время.

— Вряд ли, — отвечает Клейпул. — Похоже, что большинство естественных преград, которые они встроили в город, давно разрушились. И льда здесь, скорее всего, сильно больше, чем было в их времена. Но я позабочусь о том, чтобы самых серьёзных невзгод мы избежали.

Прогнозы Клейпула помогают вам уберечься от ненастья. Удалите 1 жетон * из мешка хаоса.

Если Эйвери Клейпул вычеркнут и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

По главной палатке лагеря разбросаны вещи Клейпула, в том числе карта шельфового ледника Росса, испещрённая разнообразными, но в равной степени непонятными вам пометками. Холодный ветер распахивает полы палатки и наполняет её ледяным воздухом. Вы обнимаете себя за плечи, чтобы согреться. Без Клейпула вы беззащитны перед погодой. Он единственный умел точно предсказывать смертельно опасные полярные бури. Вздохнув, вы собираетесь уходить, когда ваш взгляд задерживается на тяжёлой меховой шубе, сложенной с остальными вещами Клейпула. Затем вы смотрите на свою одежду — поношенную и истрёпанную в трудном путешествии. Сбросив её, вы надеваете шубу Клейпула. Так или иначе, он по-прежнему защищает вас от непогоды.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Шуба Клейпула». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если Роальд Эллсворт жив:

Когда вы подходите, Эллсворт хлопает вас по плечу и суёт небольшой пакет с припасами.

— Пойдём, — говорит он, указывая на город. — Прогуляемся немножко.

Вместе вы пробираетесь сквозь снег и лёд, спускаясь по склону, пока не достигнете остроконечной крыши одного из базальтовых сооружений.

— Вот! Так я и думал. — Эллсворт показывает на проём — полузасыпанное снегом окно в наклонной стене. — Мы можем войти здесь и спуститься до уровня улиц. Так будет гораздо проще, чем лезть по снегу, верно? Я сделаю пометку на карте. И пора возвращаться в лагерь, пока мы не потерялись.

Разведка с Эллсвортом помогает вам проложить маршрут. Запишите в журнал кампании, что сыщики разведали окраины города.

Кроме того, если Эйвери Клейпул жив:

Когда вы возвращаетесь в лагерь, вас встречает паникующий Клейпул с плотно набитым рюкзаком.

— Роальд! Я думал... — Он с облегчением замолкает.

— Эйвери, ты что? — едва заметно улыбается Эллсворт. — Никак, распереживался обо мне?

Клейпул роняет рюкзак и закатывает глаза:

— А что, нельзя, что ли?

Усмехнувшись, вы уходите, чтобы не мешать примирению друзей.

Если Роальд Эллсворт вычеркнут и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Можно подумать, что Эллсворт готовился к концу света. Оставшаяся после него огромная гора провизии, припасов и зимнего снаряжения никак не вяжется с образом лёгкого на подъём путешественника, привыкшего бродить по свету с одним рюкзаком. Пока сокрушённые коллеги подыскивают вещам Эллсворта новых хозяев, вы замечаете запасную пару водонепроницаемых ботинок. Вряд ли кто-нибудь сумеет по-настоящему заменить Эллсворта, но вы по крайней мере попытаетесь продолжить его путь.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Ботинки Эллсворта». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Такада Хироко жива:

Когда вы подходите к временному интенданту, она что-то пересчитывает. Сбившись со счёту, она ругается.

— Вы хотя бы представляете, как долго мне пришлось... — Она закатывает глаза. Её следующий вопрос звучит подчёркнуто спокойно: — Что вам надо?

Вы объясняете, что хотели бы пополнить припасы перед завтрашней вылазкой в инопланетный город.

— Да что вы говорите, — вздыхает она. — Ладно, хорошо. Пополняйте. Только вон оттуда ничего не берите. — Она указывает в сторону рюкзака, из которого торчат запасные части самолёта и какая-то еда. — Долго объяснять, — отвечает она на незадачный вопрос, обрывая разговор.

Такада позаботилась о вашем снаряжении на следующем этапе экспедиции. В сценарии III «Город Старцев» у одного любого сыщика на 3 стартовых ресурса больше.

Если Такада Хироко вычеркнута и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду её карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Для того, кто мог бы гордиться собственной организованностью, Такада держала свой небольшой склад запчастей в полном беспорядке. Впрочем, зная Такаду, вы уверены, что за внешним хаосом скрывается какая-то продуманная система. Несколько минут вы перебираете её вещи в поисках того, что может пригодиться остальным членам экспедиции. Без Такады вам не привести последний из самолётов в годное для полёта состояние. Более того, завтра вы наверняка оставите львиную долю её вещей здесь, чтобы не тащить их с собой. И всё же кое-что из припрятанного Такадой ещё вам послужит.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетное событие «Припасы Такады». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если Илайя Ашевак жив:

Прежде чем вы успеете найти Илайю, Анью находит вас сама. Огромная собака валится на ваши колени, когда вы меньше всего этого ожидаете, и ласково тычется мордой вам в лицо. Рассмеявшись, вы с невольной улыбкой тщетно пытаетесь спихнуть её. Слюни — ещё куда ни шло, но замёрзшие слюни — совсем другое.

— Анью, а ну-ка слезай! — слышите вы крик Илайи, и верная собака тут же спрыгивает и садится поблизости.

Извинившись за неё, Илайя присаживается рядом и чешет ей за ухом. Вы качаете головой и отвечаете, что в это непростое время только рады поводу улыбнуться. Он кивает в ответ

— Это правда. Анью постоянно помогала мне в тяжёлых ситуациях... Впрочем, не думаю, что я когда-либо оказывался в настолько тяжёлой ситуации, как сейчас. Но она всегда была рядом. И похоже, вы ей очень понравились.

Как будто понимая, о чём говорит Илайя, Анью смотрит на вас полным нежности взглядом. Вы улыбаетесь и говорите ей, что её чувства взаимны. Анью виляет хвостом.

Проведя время с Илайей и Анью, вы чувствуете себя лучше. Один любой сыщик может вылечить 1 ментальную травму или снизить на 1 значение ужаса актива-Спутника, записанное в журнале кампании.

Если Илайя Ашевак вычеркнут и в предыдущей интерлюдии никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Сидя на краю лагеря, вы размышляете о том, что ещё уготовила вам судьба, когда вас выводит из задумчивости осторожный толчок в бок. Вы резко оборачиваетесь, ожидая увидеть, как сквозь лёд просачивается одно из тех ужасающих существ, — но это всего лишь Анью, верная спутница Илайи. Большая серая собака умоляюще смотрит на вас. Вы качаете головой и с трудом поднимаетесь на ноги. Достаточно траура для одного вечера. Возвращаясь в лагерь, вы слышите за спиной скрип мягких шагов по снегу. Вы останавливаетесь и смотрите на Анью. И снова она отвечает на ваш взгляд. Ей нужно утешение? Или новый хозяин? Вы опускаетесь на колени и гладите густой мех, успокаивая собаку — да и себя заодно.

— Да, Илайи больше нет. Нет, я не знаю, что будет дальше. Хочешь пойти со мной? — Анью виляет хвостом. — Ну хорошо.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Анью». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Бесконечная ночь 2: Вы тщетно пытаетесь заснуть, но ночь, кажется, длится вечно, и ваши мысли бесконечно блуждают в лабиринте тревог и сомнений.

☉ Если вы уже проходили **сценарий ??? «Роковой мираж»** в этой кампании, перейдите к **разделу «Бесконечная ночь 3»**.

☉ В противном случае сверьтесь с графой журнала «Члены экспедиции».

❖ Если вычеркнуто три имени или больше, перейдите к **разделу «Бесконечная ночь 4»**.

❖ В противном случае перейдите к **сценарию III «Город Старцев»**.

Бесконечная ночь 3: В тот самый момент, когда вы наконец начинаете дремать, дверь возникает снова. Она мерцает, из щелей дверной рамы сочится серая мгла. И снова перед вами встаёт выбор. Но осмелитесь ли вы вернуться в ледяную иллюзию?

Сыщики должны выбрать одно:

☉ Открыть дверь и снова войти в мираж. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ❄ до конца кампании. Перейдите к **сценарию ??? «Роковой мираж»**.

☉ Не обращать внимания на дверь и позволить ей исчезнуть. Перейдите к **сценарию III «Город Старцев»**. (У вас ещё будет возможность войти в дверь.)

Бесконечная ночь 4: В тот самый момент, когда вы наконец начинаете дремать, смутное ощущение опасности на задворках сознания выдёргивает вас из сна. Вы резко просыпаетесь и немедленно тянетесь к оружию, но, открыв глаза, не видите ничего необычного. Хотя...

Вы поднимаетесь на ноги и в потрясении осматриваетесь. Ваш лагерь хоть и защищён от непогоды, но всё-таки разбит в антарктической глуши. И тем не менее вы обнаруживаете себя в помещении — в зале, который не можете узнать, хотя он и кажется знакомым. Смахнув снег, лежащий вокруг вашего спального мешка, вы видите выложенный плиткой пол, которого раньше не было. Это сон?

Пока вы сомневаетесь в реальности этого места, стены и плиточный пол мерцают и исчезают. Вы снова в мёрзлом лагере, в окружении спящих товарищей — но дверь, ведущая из зала, всё ещё на месте. Густая серая мгла вьётся вокруг вас, словно приглашая войти.

Это точно не игра света. Здесь явно творится какая-то чертовщина. Вокруг лагеря клубится густая скверна, напоминающая ту, из которой были сотканы существа, преследовавшие вас после крушения самолёта. Вы действительно хотите увидеть то, что она хочет вам показать?

Сыщики должны выбрать одно:

☉ Открыть дверь и войти в мираж. Перейдите к **сценарию ??? «Роковой мираж»**.

☉ Не обращать внимания на дверь и позволить ей исчезнуть. Перейдите к **сценарию III «Город Старцев»**. (У вас ещё будет возможность войти в дверь.)

Сценарий III: Город Старцев

Читая вступление к сценарию, сверяйтесь с журналом и применяйте соответствующие эффекты из разделов ниже.

Вступление: Даже отчёт Дайера не смог подготовить вас к ужасающим масштабам кощунственного города в сердце Антарктиды и его инопланетной непостижимости. Массивные башни, храмы, мосты и пирамиды усеивают широкую долину. Под всепроникающими лучами рассветного солнца безмянный лабиринт циклопических сооружений и угловатых кварталов простирается на многие мили во все стороны, несомненно реальный, но в то же время невероятный. Поистине ещё одно чудо света.

Если доктор Мада Синха жива:

— Следите за тем, чтобы не оставлять открытых участков кожи. Там, куда мы направляемся, ветер может заморозить её практически мгновенно. И побольше пейте, — инструктирует доктор Синха. — Воздух здесь суше, чем можно подумать.

Остальные члены команды понимающе кивают. Вы проделали такой путь не ради того, чтобы замёрзнуть насмерть. Впрочем, в этом проклятом месте можно умереть от чего угодно.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Вам не раз рассказывали об опасностях Антарктиды, но без доктора Синхи уберечься от них непросто. Несмотря на грубый нрав, она была первоклассным врачом. Сожалея о том, что не смогли сохранить её жизнь, вы стискиваете зубы и бредёте вперёд, приглядывая за спутниками, чтобы не пропустить первые признаки переохлаждения.

Каждый сыщик добавляет в свою колоду слабость «Обморожение». Она не идёт в счёт размера колоды.

Когда вы спускаетесь с хребта и осторожно пересекаете границы города, крутой склон переходит в пологие предгорья, усеянные постройками из древнего чёрного камня. Возможно, это укрепления или заставы, расположенные между естественными внешними пределами города и его окраинами.

— Давайте осмотрим одну из башен, — предлагает кто-то, указывая на ближайшее сооружение.

Вы согласно киваете. Дайер писал в отчёте о том, что рельефы на стенах некоторых зданий содержат множество информации. Возможно, вам удастся найти что-то вроде плана или схемы города, которые помогут вам в дальнейшем исследовании.

Если сыщики разведали окраины города:

Вместо того чтобы направиться к ближайшей башне, вы зовёте остальных следовать за вами. Вспомнив маршрут, который вы с Элсвортом разведали накануне, вы ведёте команду к наполовину засыпанному снегом строению. Идти до него чуть дальше, но попасть в город оттуда будет гораздо проще.

Во время подготовки, после того как вы открыли стартовую локацию, ведущий сыщик находит в ней улики в количестве, равном половине её числа улик (округляя вверх).

В противном случае:

С вами не происходит ничего плохого.

Если профессор Уильям Дайер жив:

— Будьте осторожны, — предупреждает профессор. Вы охотно внимаете его советам, основанным на его собственном нелёгком опыте. — Вырезанные на стенах письма говорят о том, что у этого места долгая история. Оно древнее. Гораздо древнее, чем любое творение рук человеческих.

— К чему вы ведёте? — встречает кто-то.

— Говорят, у стен есть уши, а у дверей — глаза, — отвечает Дайер. — Мы даже не предполагаем, что может скрываться там, внутри. Что обитает подо льдом и камнем. Поэтому будьте начеку... И не позволяйте никаким голосам, кроме собственного, болтать у вас в голове. Понимаете?

Вы согласно киваете, проглатывая внезапный приступ тошноты. Вы не можете не воспринять эти слова буквально.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Когда вы входите в башню, холод отступает, но тревога, которую вы испытывали, наблюдая за городом со стороны, только усиливается. Без Дайера, чей опыт мог бы помочь вам в этом месте, вы чувствуете себя абсолютно неподготовленными. Каждая капля воды, каждый шелхнувшийся камешек, каждый приглушённый вздох заставляют ваше горло сжиматься, а сердце — биться чаще. Вскоре вы слышите шёпот из стен — голоса, не принадлежащие никому из вас. Чем сильнее вы пытаетесь от них отгородиться, тем громче они становятся. Словно хор, поющий у вас в голове. Это предупреждение?

Каждый сыщик добавляет в свою колоду слабость «Помешательство». Она не идёт в счёт размера колоды.

Разверстый проём обсидианового сооружения встречает вас, словно пасть свирепого хищника. Когда ваши глаза привыкают к темноте, любопытство сменяется глубочайшим ужасом. В угловатом главном зале вы видите следы настоящей бойни. На полу валяются искалеченные тела Старцев — груды кожистой серой плоти и липких, бесформенных органов, покрытых густой тёмно-зелёной жидкостью. Вы задыхаетесь от ужасной вони. Эти трупы явно не древние. Скорее всего, бойня произошла недавно.

— Кто мог сделать с ними такое? — нарушает безмолвие один из вас.

Ваше внимание привлекают изображения на стенах: существа, знакомые вам как Старцы, отчаянно сражаются с каким-то ужасным древним врагом — даже не с одним, а со многими. Вы не осмеливаетесь задерживаться на поле боя. Прикрыв носы от страшной вони, вы идёте дальше.

Если Джеймс Фредерикс жив и в графе «Найденные припасы» записан динамит:

К вашему разочарованию, выход из здания засыпан льдом и обломками. Пока вы размышляете, с какой стороны начать разбирать завал, к нему подходит Сухарь со связкой динамита.

— С дороги, чёрт возьми, — ворчит он, пристраивая связку и без лишних предупреждений поджигая фитиль.

Вы забегаете за угол, прикрыв уши и ругаясь вполголоса. Через несколько секунд мощнейший взрыв сотрясает здание до основания. Когда пыль оседает, вы видите, что путь свободен.

— Клянусь, Сухарь, иногда ты... — замечает один из вас.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

К вашему разочарованию, выход из здания засыпан льдом и обломками. На поиск другого пути уходит больше времени, чем вы рассчитывали, и когда вам наконец удаётся выбраться наружу, все вы уже успели изрядно замёрзнуть.

Добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса.

След отвратительной зелёной крови выходит из здания и спускается по гладкой, словно проплавленной кислотой тропе. С другой стороны продолжается горный хребет, опоясывающий город. Вдалеке виднеется район тёмных полузасыпанных сооружений, описаний которого вы не находите в записях Дайера даже после их подробного изучения. Наконец, в самом центре города возвышаются грандиозная пирамида и множество разбросанных вокруг неё храмов, на удивление хорошо сохранившиеся за многие тысячелетия в этом суровом климате.

Члены экспедиции голосуют, куда двигаться дальше. Найдите столбец,

Группа 1

- ❖ Доктор Эми Кенслер
- ❖ Роальд Элсворт
- ❖ Доктор Мала Синха

Группа 2

- ❖ Данфорт
- ❖ Такада Хироко
- ❖ Илайя Ашевек

Группа 3

- ❖ Проф. Уильям Дайер
- ❖ Эйвери Клейпуд
- ❖ Джеймс Фредерикс

в котором перечислено больше всего выживших членов экспедиции:

- ☉ Если большинство выживших в левом столбце (группа 1), команда решает отправиться в центр города, где расположены самые высокие строения. Каждый актив-Спутник из этой группы, выбранный в помощники в этом сценарии, входит в игру с одним дополнительным запасом или тайной. Перейдите к **подготовке (вариант I)**.
- ☉ Если большинство выживших в среднем столбце (группа 2), команда решает отправиться вдоль горного хребта в ту сторону, где не бывали Дайер и Данфорт. Каждый актив-Спутник из этой группы, выбранный в помощники в этом сценарии, входит в игру с одним дополнительным ресурсом или тайной. Перейдите к **подготовке (вариант II)**.
- ☉ Если большинство выживших в правом столбце (группа 3), команда решает пойти по следу, оставленному неизвестными убийцами Старцев. Каждый актив-Спутник из этой группы, выбранный в помощники в этом сценарии, входит в игру с одним дополнительным запасом, патроном или тайной. Перейдите к **подготовке (вариант III)**.
- ☉ Если в двух или трёх столбцах одинаково большое число выживших, ведущий сыщик выбирает один из этих столбцов. Разыграйте соответствующий пункт, как будто в выбранной группе большинство выживших.

Подготовка сыщиков

- ☉ Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции». Если имя выбранного персонажа отмечено галочкой, вместо этого используйте его **неколебимую** версию из набора контактов «Роковой мираж».

Подготовка к сценарию (вариант I)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Город Старцев», «Старцы», «Скверна», «Безымянные ужасы», «Пингвины», «Шогготы», «Текели-ли» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Отложите в сторону набор контактов «Шогготы».
- ☉ Соберите колоду сцен из карт «Необъятный город (вариант I)» и «Погоня за неведомым (вариант I)». Удалите оставшиеся сцены из игры.
- ☉ Перемешайте 16 локаций «Городские улицы» и введите их в игру вместе с «Тайным ходом» согласно схеме на странице 39.
 - ❖ Ведущий сыщик выбирает одну из восьми внешних локаций. Все сыщики начинают игру в этой локации.
 - ❖ Локации в этом сценарии связаны с каждой соседней локацией (см. «Соседние локации» на следующей странице).
- ☉ Возьмите по 2 экземпляра следующих жетонов (из пула жетонов, не из мешка хаоса): 0, -1, -2 и -3. Случайным образом положите по одному из этих 16 жетонов на каждую локацию «Городские улицы». Эти жетоны считаются ключами (см. «Ключи» на следующей странице).
- ☉ Добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса.
- ☉ Удалите из игры все три экземпляра врага «Смирный Старец».
- ☉ Отложите в сторону врага «Ужас звёзд».
- ☉ Удалите из игры все экземпляры слабостей «Обморожение» и «Помешательство», которые не были добавлены в колоды игроков во время вступления.
- ☉ Проверьте уровень сложности.
 - ❖ Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - ❖ Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Подготовка к сценарию (вариант II)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Город Старцев», «Твари во льду», «Старцы», «Безмянные ужасы», «Пингвины», «Безмолвие и тайны», «Текели-ли» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Отложите в сторону набор контактов «Твари во льду».
- ☉ Соберите колоду сцен из карт «Необъятный город (вариант II)» и «Погоня за неведомым (вариант II)». Удалите оставшиеся сцены из игры.
- ☉ Перемешайте 16 локаций «Городские улицы» и введите их в игру вместе с «Тайным ходом» согласно схеме на странице 40.
 - ❖ Каждый сыщик начинает игру в правой нижней локации.
 - ❖ Локации в этом сценарии связаны с каждой соседней локацией (см. «Соседние локации» справа).
- ☉ Возьмите по 2 экземпляра следующих жетонов (из пула жетонов, не из мешка хаоса): 0, -1, -2 и -3. Случайным образом положите по одному из этих 16 жетонов на каждую локацию «Городские улицы». Эти жетоны считаются ключами (см. «Ключи» справа).
- ☉ Добавьте 1 жетон в мешок хаоса.
- ☉ Удалите из игры врага «Ужас звёзд» и все три экземпляра врага «Смирный Старец».
- ☉ Удалите из игры все экземпляры слабостей «Обморожение» и «Помешательство», которые не были добавлены в колоды игроков во время вступления.
- ☉ Проверьте уровень сложности.
 - ❖ Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - ❖ Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Подготовка к сценарию (вариант III)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Город Старцев», «Твари во льду», «Скверна», «Пингвины», «Шогготы», «Текели-ли», «Пронизывающий холод» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Отложите в сторону набор контактов «Шогготы».
- ☉ Соберите колоду сцен из карт «Необъятный город (вариант III)» и «Погоня за неведомым (вариант III)». Удалите оставшиеся сцены из игры.
- ☉ Перемешайте 16 локаций «Городские улицы» и введите их в игру вместе с «Тайным ходом» согласно схеме на странице 41.
 - ❖ Каждый сыщик начинает игру в левой верхней локации.
 - ❖ Локации в этом сценарии связаны с каждой соседней локацией (см. «Соседние локации» справа).

- ☉ Возьмите по 2 экземпляра следующих жетонов (из пула жетонов, не из мешка хаоса): 0, -1, -2 и -3. Случайным образом положите по одному из этих 16 жетонов на каждую локацию «Городские улицы». Эти жетоны считаются ключами (см. «Ключи» ниже).
- ☉ Удалите из игры врага «Ужас звёзд» и все три экземпляра врага «Пробуждённый Старец».
- ☉ Удалите из игры все экземпляры слабостей «Обморожение» и «Помешательство», которые не были добавлены в колоды игроков во время вступления.
- ☉ Проверьте уровень сложности.
 - ❖ Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - ❖ Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Соседние локации в сценарии «Город Старцев»

В этом сценарии карты локаций размещены на сетке из столбцов и рядов, причём каждая локация соседствует хотя бы с одной другой.

- ☉ **В этом сценарии соседние локации считаются связанными друг с другом.**
- ☉ Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.

Ключи

При подготовке к этому сценарию игроки размещают по 1 случайному жетону хаоса на каждой из 16 локаций «Городские улицы». Эти жетоны не кладутся в мешок хаоса и с точки зрения игры не являются жетонами хаоса. Вместо этого они представляют собой ключи, которые сыщики могут найти и использовать в ходе сценария.

Ключи можно получить двумя способами:

- ☉ Если в локации с ключом нет улик, сыщик может взять его под контроль — это бесплатное активируемое свойство ().
- ☉ Некоторые эффекты карт позволяют сыщикам взять ключи под контроль иными способами.

Когда сыщик берёт под контроль ключ, он кладёт его на свою карту сыщика. Если сыщик, под чьим контролем находится хотя бы один ключ, выбывает из сценария, положите все его ключи в его локацию. Сыщик может передать сколько угодно своих ключей другому сыщику в той же локации — это свойство, активируемое действием ().

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:

- ☉ Добавьте в мешок хаоса 1 дополнительный жетон .
- ☉ Сыщики могут сами выбрать версию сценария.

Интерлюдия сценария: Взгляд в безумие

Соберите всех выживших членов экспедиции (включая тех, что находятся под контролем сыщиков), чьи имена не отмечены галочкой в графе журнала «Члены экспедиции», и случайным образом выберите одного из них в качестве жертвы. Если таковых нет, пропустите остаток интерлюдии.

Вы не замечаете пагубного влияния шёпота на ваших спутников, пока не становится слишком поздно. Ваш коллега не просто разглядывает стену, он прикивает к ней, прижимается ухом, его глаза стекленеют от восторга. Он подходит к двери, не видя — или не желая видеть — ни струи отвратительной скверны, сочащейся из трещин, ни густой серый туман, угрожающий поглотить его целиком. Вы кричите несчастному, когда дверь открывается, но всё, что успеете сделать, — отвести взгляд от изливающейся изнутри скверны. Вам никогда не узнать, что увидел ваш товарищ. Вы лишь мельком замечаете невыразимое, бездонное мучение, обитающее по ту сторону.

Если жертва — Данфорт:

Студент широко раскрывает глаза, полностью вбирая в себя ужасное зрелище. Каждый коварный шёпот. Каждый обрывок безумия. Ледоруб падает на пол из его руки.

— Оно... Прекрасно... — наконец произносит он. — Чёрная яма... Резной край... Лунная лестница... — Его речь становится всё более лихорадочной. — Первозданное, вечные, бессмертные! — Жуткая улыбка расплывается по его губам.

Сыщик, под чьим контролем находится Данфорт, находит 1 улику в ближайшей локации, где есть хотя бы 1 улика. Если Данфорт не находится под контролем сыщика, вместо этого улику находит ведущий сыщик.

Ваш коллега застыл в дверном проёме — то ли от ужаса, то ли под действием неведомой силы. Вы с товарищами подбираетесь к двери, старательно отводя взгляды, чтобы вас не постигла та же участь. С оглушительным грохотом вы захлопываете каменную дверь, запирая остатки бурлящей скверны. Когда обитающий внутри ужас исчезает из вида, глаза несчастного закатываются и он падает на пол.

Его сердце ещё бьется... Но глаза не откроются никогда.

Вычеркните имя выбранного персонажа в графе журнала «Члены экспедиции». Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Израненные и уставшие, вы устраиваетесь на ночлег в относительно безопасной внутри одного из циклопических сооружений. Ваш единственный шанс — укрыться в городе инопланетян, надеясь, что ваше присутствие останется незамеченным для его обитателей, которые всё ещё бродят по древним улицам и мрачным залам.

☞ **Перейдите к исходу 2.**

Исход 1: Войдя в потайной ход, ваша команда погружается в неземное безмолвие. Вы ожидали встретить здесь шум и зрость, но эта жуткая тишина едва ли не хуже. В полном молчании вы спускаетесь всё ниже и ниже по тайному коридору, подмечая удивительную гладкость стен, причудливые отметины на полу и приглушённое «кап-кап-кап» в отдалении.

Вы крадётесь в кромешной тьме несколько часов, постоянно сомневаясь в собственном благоразумии. Кто вообще добровольно отправился бы в пасть такого кошмара? Вы рискнули репутацией, уже просто согласившись на эту экспедицию. Затем вы рисковали жизнью, не повернув назад сразу, как только дела стали плохи. Теперь вы рискуете рассудком, пытаясь докопаться до тайн, которые человек никогда не должен был познать.

Храбрость ли это? Или последняя ошибка стада упрямых глупцов, отказывающихся видеть, что в конце пути их ждёт гибель? Впрочем, это неважно. Вы зашли слишком далеко, чтобы останавливаться. Так или иначе, вы найдёте ответы, которые ищете. Вопрос лишь в том, выживете ли вы, чтобы рассказать миру о своём открытии.

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики нашли тайный ход.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик также получает 1 опыт дополнительно за каждую пару жетонов хаоса, потраченную в этом сценарии.

☞ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.

☞ Перейдите к **интерлюдии III «Последняя ночь»**.

Исход 2: Проходят часы. Вы не рискуете выходить наружу, но исследуете каждый уголок своего убежища, надеясь найти хоть что-нибудь обладающее научной ценностью. Но вместо этого вы натываетесь на нечто невероятное. В святилище на заледенелом подземном уровне здания бурлит лужица переливающейся всеми цветами скверны. С её поверхности испаряется клубами серая мгла, внутри которой появляются и исчезают знакомые фигуры и загадочные видения.

Словно почувствовав ваше приближение, скверна перестаёт клокотать и приподнимается, словно приветствуя вас. Затем она сворачивается в мерцающий блестящий шар и ползёт по полу, замирая, когда вы останавливаетесь, и продолжая путь, когда вы следуете за ней. Она манит вас за собой, словно направляя куда-то. Вы с трепетом переглядываетесь. Она пытается вам что-то показать? Куда-то отвести? И если так... то разумно ли следовать за ней?

В конце концов вы приходите к согласию. Оставаться здесь бесполезно, а погода становится хуже с каждой минутой. Вы решаете, не забывая об осторожности, последовать за скверной в надежде, что она приведёт вас к ответам. Вы крадётесь в кромешной тьме несколько часов, постоянно сомневаясь в собственном благоразумии. Древние коридоры уступают место ледяным туннелям, их гладкие стены вымазаны тёмной слизью, а пол покрыт причудливыми отметинами неясного происхождения. Наконец густок скверны исчезает, просочившись сквозь стену. Вы остаётесь наедине с сомнениями, страхами и невозможно длинным проходом, пронзающим ледяное сердце Антарктиды и ведущим в ещё более далёкие глубины...

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщиков вывели к тайному ходу.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик также получает 1 опыт дополнительно за каждую пару жетонов хаоса, потраченную в этом сценарии.

☞ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.

☞ Перейдите к **интерлюдии III «Последняя ночь»**.

Интерлюдия III: Последняя ночь

Последняя ночь I: Сложно назвать безопасным местом тёмное подземелье, где вы оказались, и всё же оно кажется вполне пригодным для ночёвки. Если наверху, под незаходящим антарктическим солнцем определять время было сложно, то здесь, в крошечном мраке глубоко под землёй, это и вовсе невозможно. Кто-то, взглянув на карманные часы, сообщает, что с начала спуска прошло четырнадцать часов, и в ответ раздаются недоверчивые возгласы. Вы не помните, чтобы шли так долго, но ваши усталые мускулы подтверждают это.

В мрачном молчании вы разбираете лагерь. В отряде остались только вы да несколько специалистов, с которыми ещё в Бостоне познакомил вас доктор Кенслер. Остальные студенты и учёные либо остались

в базовом лагере, который вы разбили после высадки с «Феодосии», либо... покинули вас навсегда.

Пещера достаточно просторна для немногих оставшихся в команде, а ледяной пол позволяет установить палатки. Тем не менее вы всё равно не чувствуете себя в безопасности. Сможете ли вы когда-нибудь снова испытать это чувство?

У вас есть немного времени, чтобы заглянуть к нескольким спутникам (не имеет значения, живы они или вычеркнуты). Выберите и прочтите три из нижеследующих разделов один за другим (либо четыре раздела, если сыщиков вывели к тайному ходу). Если игровой эффект выбранного раздела не может быть разыгран, он не идёт в счёт лимита и вы можете выбрать вместо него другой раздел. После того как прочли нужное число разделов, перейдите к разделу «Последняя ночь 2».

Если профессор Уильям Дайер жив:

Профессор, который сперва противился экспедиции, кажется, в корне изменил своё мнение... И это тревожит вас даже сильнее.

— Теперь я понимаю, почему Данфорт хотел вернуться, — признаётся он. — Оно зовёт нас. Разве вы не чувствуете? Разве не слышите? Оно хочет, чтобы мы шли дальше.

Вы спрашиваете, что за «оно», и профессор широким жестом обводит окружающее вас пространство.

— Оно. Я не знаю. Эти фантомы не ведут себя как самостоятельные существа, вам так не кажется? Думаю, ими управляет нечто большее. Или... — Он осторожно подбирает слова. — Возможно, все они суть одно и то же. Проявления одного безмянного безумия. Интересно, если бы мы с Данфортом не сбежали, что бы мы нашли? Вдруг мы могли бы избежать всех этих страданий?..

Разговор с профессором Дайером помогает вам найти здравое зерно в этом безумии. Один любой сыщик может удалить из своей колоды до пяти слабостей «Текели-ли» на свой выбор (замешав их в набор контактов «Текели-ли»).

Если профессор Уильям Дайер вычеркнут и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Некоторое время вы просматриваете старые зарисовки профессора, которые он взял с собой на случай, если они окажутся полезными. Как вы и предполагали, ни одно из изображённых им существ не похоже на тех тварей, что видели вы. Вы уже готовы бросить поиски, когда натываетесь на рисунок города, который, по словам Дайера, находится за тёмными иззубренными горами. На них изображён огромный арочный проём, украшенный пятью символами в окружении пятиконечной звезды. Под аркой — или, возможно, за ней — вырисовывается нечто фантастическое. В этом месте набросок превращается в трудноописуемую мешанину тонких штрихов и чернильных пятен. По сторонам арки стоят несколько существ со звёздчатыми головами и телами-бочками — инопланетные Старцы, о которых упоминал в отчёте Дайер. Их позы почтительны, а крыловидные отростки благоговейно расправлены. Как бы вы хотели спросить самого Дайера, что бы это могло значить, но, к сожалению, уже слишком поздно. Вы собираете зарисовки и уносите их в надежде, что они пригодятся позже.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетное событие «Зарисовки Дайера». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Данфорт жив:

Этой ночью вы не говорите с Данфортом. Это он говорит, но с кем или с чем, вам неизвестно. Поначалу вы думаете, что он, как это часто бывает, бормочет себе под нос, но вскоре понимаете, что слышите только половину диалога.

— Я близко, — тихо произносит он. — Я пришёл по указанному тобой пути. Ещё немного, и я увижу тебя снова. Мы снова будем вместе. Мы будем... едины.

Наконец вы решаете, что слышали достаточно. Вы кладёте руку Данфорту на плечо, и он резко оборачивается. Вы могли бы поклясться, что заметили призрачный туман, вытекающий из его глаз, но Данфорт сразу вытирает их рукавом, и туман исчезает.

— А, это вы, — говорит он. — Ну что же. Пожалуй, нам не помешает отдохнуть. Впереди долгий день.

Слова Данфорта помогают вам глубже проникнуть в суть этого безумного места. Набирая стартовую руку в сценарии IV «Сердце безумия», один любой сыщик может взять на 2 карты больше.

Если Данфорт вычеркнут и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Вы осматриваете вещи Данфорта в надежде, что у него сохранились записи или иные материалы из предыдущей экспедиции с Дайером. Вместо этого вы находите целую библиотеку мрачных фантастических книг, среди которых — зачитанный до дыр сборник избранных произведений Эдгара Аллана По. Томик во множестве мест заложено импровизированными закладками, а страницы испещрены пометками и записями на полях, смысл которых местами прозрачен, а местами ускользает от вас. Почему Данфорт счёл нужным взять с собой этот сборник вымышленных историй, пусть даже он был его любимой книгой? Вы открываете одну из заложённых страниц и читаете: «Он боялся не только взять её в руки, но даже приблизиться к ней, а когда мы хотели заставить его силой, он задрожал с головы до ног и завопил: „Текели-ли!“» На полях Данфорт приписал: «Что в силах вывести человека из такого припадка? Как мне оставить в прошлом то ужасное чувство?»

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Томик Эдгара Аллана По». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если доктор Эми Кенслер жива и в журнале записано, что Кенслер на пороге открытия:

Войдя в её палатку, вы видите, что доктор Кенслер лихорадочно роется в бумагах. Она на миг поднимает взгляд, чтобы поприветствовать вас, и сразу возвращается к поискам.

— Она где-то здесь, я уверена... — бормочет учёная. Вы ещё никогда не видели её столь возбуждённой. — Ага! Вот.

Извлечённая ею книга ничуть не похожа на трактат по биологии или блокнот с зарисовками. Это древний заплесневелый фолиант на французском языке, явно не имеющий отношения ни к одной науке.

— Это должно быть где-то здесь... — бормочет она, листая страницы в поисках нужного отрывка. Вы молча сидите рядом, не решаясь задавать вопросы. Доктор Кенслер совсем не похожа на прежнюю себя, холодную и спокойную.

— Вот оно! — Заложив страницу, она оборачивается к вам. — Я могу вам доверять?

Вы киваете. Что бы ни обнаружила доктор Кенслер, она делится этим с вами только потому, что вы и прежде поддерживали её. Открыв том, она показывает схему какой-то эзотерической космической иерархии, абсурдность которой очевидна для любого учёного.

— Генри Армитедж — единственный из всего университета, кто не одобрил нашу экспедицию. Именно он показал мне это, когда Дайер представил свой отчёт. — Она указывает на изображение Земли, и вы видите с краю пересечение нескольких линий. — Южный полюс. На краю земли, где встречаются линии. Средоточие мистических сил, сказал он. Суеверная чепуха, решила я. Но мои изыскания говорят об обратном. Эти существа — эти бестелесные миражи, призраки сломленных разумов, — они не прибыли сюда откуда-то ещё. Они всегда были здесь. С самого начала. Понимаете? — Кенслер стискивает в кулаке образец скверны. — И мы... Мы не первые, кто наткнулся на них.

Исследования доктора Кенслер позволяют вам значительно прояснить ситуацию. Запишите в журнал кампании, что Кенслер понимает истинную природу скверны.

Если доктор Эми Кенслер жива, но в журнале не записано, что Кенслер на пороге открытия:

Доктор Кенслер бросает на вас холодный взгляд, когда вы входите в её палатку, а затем возвращается к работе.

— Простите, но я слишком занята, чтобы развеивать ваши необоснованные опасения. У меня нет времени бездельничать. Если хотите поболтать, найдите кого-нибудь другого, а мне дайте поработать.

В этот раз она не хочет вас видеть. Выберите кого-то ещё. (Этот раздел не идёт в счёт разделов, которые вы можете прочитать.)

Если доктор Эми Кенслер вычеркнута и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду её карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Вы изучаете записи, оставленные главой этой обречённой экспедиции. Определённо, если бы кто-то и мог разобраться в том, что вы видели, это была доктор Кенслер. Возможно, она знала об этих созданиях больше, чем говорила. Вы обыскиваете её палатку и перебираете её вещи, пока не наткнётесь на толстый дневник, заполненный скрупулёзными записями о плавании в Антарктиду и тех первых днях, когда вы разгружали припасы и разбивали лагерь. Дальше заметки становятся менее подробными и более сбивчивыми. Её рассказы о днях, предшествовавших катастрофе, больше похожи на бред сумасшедшего, нежели на дневник учёного. Она пишет о стенах, с которых стекает чёрная скверна, о бездонной пустоте подо льдами, о чуждом зле, обитающем в ядре за вратами, а затем — ничего.

Доктор Кенслер не стала бы записывать сны или сочинять небывлицы. Что-то потрясло её. Что-то заставило её увидеть то, о чём она писала. Но как? И когда? Вы решаете продолжить её записи собственным отчётом о последовавших событиях, мрачно надеясь, что в случае вашей гибели кто-нибудь прочтёт этот дневник и сможет понять, что здесь произошло...

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Дневник доктора Кенслер». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если доктор Мала Синха жива:

Впервые за всё это время доктор Синха сама интересуется вашим состоянием. Вы показываете ей свои раны, и она без привычного ворчания обрабатывает их, прежде чем нарушить тишину.

— Я потеряла столько пациентов, что давно сбилась со счёту, — признаётся она. — Большинству из них я ничем не могла помочь. Наверное, это естественный порядок вещей. В конце концов, мы хрупкие создания. Согни нас немного — и мы ломаемся.

Она ловко накладывает повязку, но вы видите, что её руки дрожат.

— Я стала врачом, потому что не хотела, чтобы люди страдали. Оглядываясь вот назад и понимаю, что это было глупо. Теперь я только и вижу, как они страдают.

Вы спрашиваете, радуется ли она, когда пациент выздоравливает.

— Конечно, — отвечает она с глубоким вздохом. — Но на этот раз... — Она отводит взгляд и переходит на шёпот. — Не думаю, что мне придётся испытать эту радость. А вы?

Талант доктора Синхи помогает вам оправиться от повреждений. Один любой сыщик может вылечить 1 физическую травму или снизить на 1 значение ран актива-Спутника, записанное в журнале кампании.

Если доктор Мала Синха вычеркнута и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду её карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Сложно сказать, зачем вам понадобилось искать палатку доктора Синхи, но зайдя в неё, вы понимаете, что ответов здесь не найти. И тем не менее её старые аптечки и зимнее снаряжение всё ещё смогут сослужить вам пользу. Укладывая медикаменты в один из её рюкзаков, вы чувствуете, как по спине пробегают холода. Вы убеждаете себя, что делаете это из необходимости, однако вам всё равно совестно брать у мертвецов. Накинув лямки на плечи, вы оборачиваетесь к выходу и пытаетесь выбросить мрачные мысли из головы, когда ваше внимание привлекает тихий стук чего-то выпавшего из переднего кармана рюкзака. Под ногами вы находите небольшой кожаный бумажник, в котором лежат закладка, фото доктора Синхи в окружении, очевидно, её семьи, а также корешок билета в кинотеатр «Ривервью». Недолго думая, вы кладёте кошелек в карман. Если для неё было важно сохранить эти сувениры, значит, они имеют какое-то значение.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Аптечка Синхи». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Джеймс Фредерикс жив:

Едва вы подходите, Сухарь выхватывает кольт. По его покрасневшим глазам и дрожащей руке вы понимаете, что он давно уже толком не спал. Узнав вас, он извиняется и опускает пистолет.

— Думал, это кто-то из... Ну, знаете, — путано объясняет он. Вы вслух радуетесь, что Сухарь не потерял самообладания и не открыл пальбу.

— Самообладания, ха, — фыркает он.

В воздухе повисает долгая пауза.

— Ну-ка, помогите мне с огнём.

Вы вместе молча собираете то, что осталось от костра посреди лагеря, и пытаетесь развести огонь. Из-за холода и сырости на это уходит почти полчаса. Пламя жадно пожирает хворост, по ледяным стенам пещеры плещут тени. Наконец седеющий ветеран нарушает тишину.

— Да, — твёрдо произносит он. — Знакомое чувство.

Вы ни о чём не спрашиваете. Вам достаточно поймать его блуждающий где-то далеко взгляд, чтобы понять: он имеет в виду нависшее над лагерем ощущение близкой смерти.

— Совет, — добавляет он. — Когда придёт время, не медлите. Неважно, много ли вас осталось. Неважно, что за дрянь стоит перед вами. Дрогнете — вам конец.

Вы согласно киваете. Почему-то вам кажется, что Сухарь не дрогнул ни разу в жизни.

Совет Сухаря помогает вам подготовиться к грядущим невзгодам. Один любой сыщик получает 1 опыт дополнительно.

Если Джеймс Фредерикс вычеркнут и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Когда вы разбиваете лагерь, один из товарищей подходит к вам, держа в руках сумку Сухаря.

— Думаю, лучше всего отдать это вам, — печально произносит юноша, протягивая её.

Вы садитесь у костра и рассматриваете содержимое сумки. Внутри лежат несколько вещей Сухаря: карманные часы с треснувшим циферблатом, спичечный коробок с логотипом отеля «Эксельсиор» и, конечно, его верный револьвер 32-го калибра. Он в отличном состоянии: ствол блестит, на деревянной рукоятке ни пятнышка. Зная Сухаря, вы понимаете, что дело не в его любви к оружию, а во ввевшихся армейских привычках. В барабане осталась только пара патронов. Рассеянно вращая барабан, вы даёте Сухарю мысленное обещание:

— Не волнуйся. Эти пули не пропадут даром.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Кольт Сухаря 32-го калибра». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Эйвери Клейпул жив:

Беспокойно нахмурившись, Клейпул осматривает ледяные стены.

— Здесь холоднее, чем должно быть, — говорит он. — Градусов на десять. Даже при полном безветрии.

Внезапно внутри льда движется нечто тёмное — вроде тени или отражения на его поверхности. Вы с Клейпулом инстинктивно отшатываетесь, а мимолётная тьма клубится и пропадает. Никакой свет позади вас не мог бы породить такую тень.

— Этот лёд... С ним что-то не так, — шепчет Клейпул. — Ещё и этот неестественный холод. Дайер описывал подземелья как тёплые и пригодные для жизни, но тут... — Вы понимающе переглядываетесь. — Нам нужно быть готовыми. Ко всему.

Прогнозы Клейпула помогают вам уберечься от холода. Удалите 1 жетон * из мешка хаоса.

Если Эйвери Клейпул вычеркнут и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

По главной палатке лагеря разбросаны вещи Клейпула, в том числе карта шельфового ледника Росса, испещрённая разнообразными, но в равной степени непонятными вам пометками. Холодный ветер распахивает полы палатки и наполняет её ледяным воздухом. Вы обнимаете себя за плечи, чтобы согреться. Без Клейпула вы беззащитны перед погодой. Он единственный умел точно предсказывать смертельно опасные полярные бури. Вздохнув, вы собираетесь уходить, когда ваш взгляд задерживается на тяжёлой меховой шубе, сложенной с остальными вещами Клейпула. Затем вы смотрите на свою одежду — поношенную и истрепанную в трудном путешествии. Сбросив её, вы надеваете шубу Клейпула. Так или иначе, он по-прежнему защищает вас от непогоды.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Шуба Клейпула». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если Роальд Элсворт жив:

Вы догадываетесь, что на уме у Элсворта, когда он подходит к вам с фонарём в одной руке и ледорубом в другой.

— Прогуляемся?

Он протягивает вам фонарь, и вместе вы покидаете лагерь. Негромко разговаривая, вы исследуете ледяные глубины, передвигаясь куда быстрее, чем со всеми спутниками и припасами.

— Вам, наверное, кажется, что я сумасшедший или дурак, — предполагает он после часа быстрой ходьбы. — Всегда уходит один, лезет в опасные места. Туда, где нас быть не должно.

Пожав плечами, вы замечаете, что вообще-то вы здесь, с ним.

— Верно. Выходит, ваше мнение обо мне необъективно, — шутит он.

По пещере пронесётся струя холодного гнилого воздуха, словно выдох чудовища, в чьей глотке вы оказались.

— Что ж, если на то пошло, я рад, что вы со мной, — немного нерешительно признаётся путешественник. — Смотрите. — Он указывает на развилку впереди. Порыв затхлого ветра уже стих, но вы видите, что он вырвался из левого туннеля. — Воздух идёт с той стороны. Там наверняка что-то есть.

Вы киваете, хотя вам чертовски не нравится этот запах...

Разведка с Элсвортом помогает вам проложить маршрут. Запишите в журнал кампании, что сыщики развели развилку в пещере.

Если Роальд Элсворт вычеркнут и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Можно подумать, что Элсворт готовился к концу света. Оставшаяся после него огромная гора провизии, припасов и зимнего снаряжения никак не вяжется с образом лёгкого на подъём путешественника, привыкшего бродить по свету с одним рюкзаком. Пока сокрушённые коллеги подыскивают вещам Элсворта новых хозяев, вы замечаете запасную пару водонепроницаемых ботинок. Вряд ли кто-нибудь сумеет по-настоящему заменить Элсворта, но вы по крайней мере попытаетесь продолжить его путь.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Ботинки Элсворта». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Такада Широко жива:

На сей раз вы пришли к Такаде не за помощью, но с обвинениями. Она планировала побег. Вы поняли это по припасам, которые она прятала от остальных, и деталям самолёта, с которыми она возилась в свободное время.

— Вы правы, — со вздохом признаётся она. — Я думала о том, чтобы сбежать. Вернуться на ледник и убраться как можно дальше от этого проклятого места. Но... — Она смотрит на других членов команды, полных надежд, несмотря на злое предчувствие в воздухе. — Одна я бы не справилась. Не волнуйтесь. Я никуда не денусь. Можете взять из того рюкзака всё, что нужно.

Вы верите ей, хотя ваше беспокойство не уходит. Обычно её монотонный голос полон усталого цинизма, но сейчас всё иначе. Она говорит так, как будто сдалась.

— Почему вы ещё здесь? — спрашивает она спустя некоторое время. — Вы получили то, зачем пришли.

Вы качаете головой и говорите, что пришли ради неё. Такада слабо улыбается.

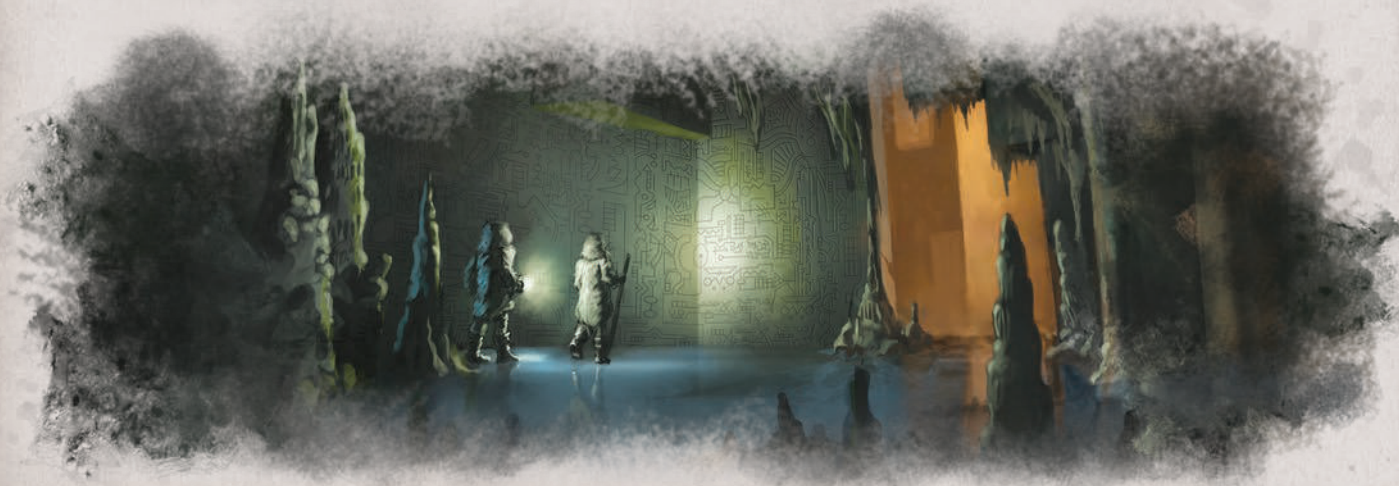
— Что ж, очень глупо с вашей стороны. Но... Спасибо.

Такада позаботилась о вашем снаряжении на следующем этапе экспедиции. В сценарии IV «Сердце безумия» у одного любого сыщика на 3 стартовых ресурса больше.

Если Такада Широко вычеркнута и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду её карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Для того, кто мог бы гордиться собственной организованностью, Такада держала свой небольшой склад запчастей в полном беспорядке. Впрочем, зная Такаду, вы уверены, что за внешним хаосом скрывается какая-то продуманная система. Несколько минут вы перебираете её вещи в поисках того, что может пригодиться остальным членам экспедиции. Без Такады вам не привести последний из самолётов в годное для полёта состояние. Более того, завтра вы наверняка оставите львиную долю её вещей здесь, чтобы не тащить их с собой. И всё же кое-что из припрятанного Такадой ещё вам послужит.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетное событие «Припасы Такады». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.



Если Илайя Ашевак жив:

Найти Илайю несложно: вы просто идёте на настойчивый лай.

— Тихо, девочка! — командует Илайя, из всех сил стараясь успокоить Анью. Собака упорно лает на темноту за пределами лагеря, как будто там что-то таится. Возможно, так оно и есть. Нечто, что может увидеть только она.

— Серьёзно, Анью! Хватит! Слишком много шума! — кричит Илайя. Завидев вас, он жестом просит о помощи. — Можете взять её за ошейник? Нужно увести её обратно к палаткам.

После некоторых усилий вам удаётся сдвинуть собаку с места и вернуть её в лагерь. Всю дорогу она скулит, подёргивая носом.

— Учужа что-то, — говорит Илайя, когда Анью смолкает. — Никогда не видел, чтобы она так себя вела. Что бы ни ждало нас там, это не к добру. — Он пожимает плечами и проводит рукой по волосам. — Но чего ещё ждать от этого проклятого места?

Проведя время с Илайей и Анью, вы чувствуете себя лучше. Один любой сыщик может вылечить 1 ментальную травму или снизить на 1 значение ужаса актива-Спутника, записанное в журнале кампании.

Если Илайя Ашевак вычеркнут и в предыдущих интерлюдиях никто не включил в колоду его карту из набора контактов «Память об ушедших»:

Сидя на краю лагеря, вы размышляете о том, что ещё уготовила вам судьба, когда вас выводит из задумчивости осторожный толчок в бок. Вы резко оборачиваетесь, ожидая увидеть, как сквозь лёд просачивается одно из тех ужасающих существ, — но это всего лишь Анью, верная спутница Илайи. Большая серая собака умоляюще смотрит на вас. Вы качаете головой и с трудом поднимаетесь на ноги. Достаточно траура для одного вечера. Возвращаясь в лагерь, вы слышите за спиной скрип мягких шагов по снегу. Вы останавливаетесь и смотрите на Анью. И снова она отвечает на ваш взгляд. Ей нужно утешение? Или новый хозяин? Вы опускаетесь на колени и гладите густой мех, успокаивая собаку — да и себя заодно.

— Да, Илайи больше нет. Нет, я не знаю, что будет дальше. Хочешь пойти со мной? — Анью виляет хвостом. — Ну хорошо.

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Анью». Вы можете найти его в наборе контактов «Память об ушедших». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Последняя ночь 2: Вы тщетно пытаетесь заснуть, но ночь, кажется, длится вечно, и ваши мысли бесконечно блуждают в лабиринте тревог и сомнений.

☞ Если вы уже проходили **сценарий ??? «Роковой мираж»** в этой кампании, перейдите к **разделу «Последняя ночь 3»**.

☞ В противном случае перейдите к **разделу «Последняя ночь 4»**.

Последняя ночь 3: В тот самый момент, когда вы наконец начинаете дремать, дверь возникает снова. Она мерцает, из щелей дверной рамы сочится серая мгла. И снова перед вами встаёт выбор. Но осмелитесь ли вы вернуться в ледяную иллюзию?

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Открыть дверь и снова войти в мираж. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ❄ до конца кампании. Перейдите к **сценарию ??? «Роковой мираж»**.

☞ Не обращать внимания на дверь и позволить ей исчезнуть. Перейдите к **сценарию IV «Сердце безумия»**. (У вас больше не будет шанса вернуться в роковой мираж до конца кампании.)

Последняя ночь 4: В тот самый момент, когда вы наконец начинаете дремать, смутное ощущение опасности на задворках сознания выдёргивает вас из сна. Вы резко просыпаетесь и немедленно тянетесь к оружию, но, открыв глаза, не видите ничего необычного. Хотя...

Вы поднимаетесь на ноги и в потрясении осматриваетесь. Ваш лагерь хоть и защищён от непогоды, но всё-таки разбит в антарктической глуши. И тем не менее вы обнаруживаете себя в помещении — в зале, который не можете узнать, хотя он и кажется знакомым. Смахнув снег, лежащий вокруг вашего спального мешка, вы видите выложенный плиткой пол, которого раньше не было. Это сон?

Пока вы сомневаетесь в реальности этого места, стены и плиточный пол мерцают и исчезают. Вы снова в мёрзлом лагере, в окружении спящих товарищей — но дверь, ведущая из зала, всё ещё на месте. Густая серая мгла вьётся вокруг вас, словно приглашая войти.

Это точно не игра света. Здесь явно творится какая-то чертовщина. Вокруг лагеря клубится густая скверна, напоминающая ту, из которой были сотканы существа, преследовавшие вас после крушения самолёта. Вы действительно хотите увидеть то, что она хочет вам показать?

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Открыть дверь и войти в мираж. Перейдите к **сценарию ??? «Роковой мираж»**.

☞ Не обращать внимания на дверь и позволить ей исчезнуть. Перейдите к **сценарию IV «Сердце безумия»**. (У вас больше не будет шанса вернуться в роковой мираж до конца кампании.)



Сценарий IV: Сердце безумия

Читая вступление к сценарию, сверяйтесь с журналом и применяйте соответствующие эффекты из разделов ниже.

Вступление: На следующий день вы продолжаете спуск в пещеры и коридоры, скрытые под ледяным покровом Антарктиды. Вы идёте под огромными арками из обсидиана и сланца, по богато украшенным резьбой коридорам и огромным залам с множеством колонн, погружаясь в непознанные и непостижимые глубины.

Если доктор Эми Кенслер жива:

Глава экспедиции собирает вас, чтобы произнести последнее напутствие перед тем, как вы покинете относительную безопасность вашей стоянки.

— Ну что же. Понимаю, что обстоятельства... неидеальны, — начинает доктор Кенслер. — Но мы уже близко. Очень близко. К тому, чтобы получить ответы. К тому, чтобы всё это безумие, все эти усилия не пропали зря. Ещё немного, и мы узнаем правду. — Она вздыхает. — Нам пришлось непросто. Всем нам. Но прошу вас, продержитесь ещё немного. Обещаю, всё это не напрасно.

Несмотря на мрачное настроение, среди выживших разносится одобрительный ропот. Вы не собираетесь отступить.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Шаг за шагом вы и оставшиеся члены команды спускаетесь всё глубже и глубже. Настроение у всех мрачное и безнадежное. Похоже, вам уже не вернуться на поверхность. Видимо, здесь вы и встретите свой конец. От этих тягостных мыслей каждый шаг даётся всё сложнее.

Каждый сыщик получает 1 физическую травму.

Если сыщики разведали развилку в пещере:

В какой-то момент вы подходите к знакомой развилке — тому самому месту, где вы с Элсвортом были прошлой ночью. Вы рассказываете товарищам, что наблюдали поток воздуха из левого прохода, поэтому он вряд ли окажется тупиковым. Остальные согласно кивают, и команда сворачивает в левый коридор.

После подготовки, перед началом следующей партии, ведущий сыщик может посмотреть открытые стороны любых двух локаций «Древнее сооружение» в игре.

В противном случае:

В какой-то момент вы подходите к развилке. Туннель слева узкий и обледенелый, он круто уходит вниз и выглядит более опасным. Справа продолжается равномерный спуск. Поскольку иной информации у вас нет, вы выбираете более широкий проход. Он продолжает ветвиться, ведя вас извилистым и длинным путём. Закончив спуск, вы не уверены, сможете ли найти дорогу назад...

С вами не происходит ничего плохого.

Проходят часы. Наконец колоссальный пандус, по которому вы спускались, заканчивается. За последней аркой, украшенной пятью неизвестными символами, открывается широкий коридор, больше похожий на туннель метрополитена, чем на естественную пещеру. Его гладкие каменные стены усеяны инопланетными надписями и покрыты тонким слоем разноцветной зловонной слизи.

Если Данфорт жив:

— Всё это создали они, те существа, — размышляет вслух Данфорт, когда вы проходите под последней аркой. — Я так и думал, когда был здесь в прошлый раз. Это не естественная часть Антарктиды. Тут всё взаимосвязано. Тут настоящее средоточие их цивилизации.

Вы интересуетесь, что он имеет в виду. А как же город, который вы исследовали вчера?

— Это была лишь видимая часть айсберга, если позволите, — говорит он. — Верхний этаж небоскрёба. Остальное похоронили снег и лёд. Поэтому мы не могли этого понять.

Вы спрашиваете, как глубоко, по его мнению, уходит город.

— Исходя из того, что мы знаем об их истории? — Он смотрит вам в глаза, по его лбу течёт пот. Затем он со всей серьёзностью отвечает: — До самого океанского дна.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Пройдя под последней аркой, вы начинаете сомневаться в природе этого места. Поначалу вы считали его естественным образованием, но теперь очевидно, что Старцы — или другая допотопная неземная сила — приложили руку к его созданию. Или вы всё не так поняли? Может быть, это не они вторглись в ваш дом, словно инопланетные захватчики? Может быть, Антарктида — да и вся Земля — никогда не предназначалась для вас и вашего вида? Осознание ничтожности человечества потрясает вас до глубины души.

Каждый сыщик получает 1 ментальную травму.

Если в графе «Найденные припасы» записан скверностный кристалл:

Как только вы входите в коридор со стенами из обработанного, покрытого резьбой камня, ваш рюкзак начинает светиться. В панике вы сбрасываете его и отшатываетесь. Выждав минуту и не заметив изменений, вы осторожно открываете рюкзак, извлекая загадочный неземной кристалл, который нашли вскоре после крушения. Он словно отзывается на это место: изнутри него исходят яркое свечение и низкий гул. Кристалл не кажется опасным, поэтому вы привязываете его к поясу и используете в качестве источника света.

С вами не происходит ничего плохого.

В противном случае:

Тьма впереди подобна океанской бездне. Свет ваших фонарей и факелов распространяется лишь на несколько футов вперёд, а потом его поглощает чернота. Этот непроницаемый мрак, сильнейшее напряжение и пронизывающий холод заставляют вас ощутить всю тяжесть мира на своих плечах. С каждым шагом вы всё сильнее погружаетесь в ни с чем не сравнимый ужас.

Добавьте 1 жетон ❄ в мешок хаоса.

Добравшись до дальнего конца огромного помещения, вы оказываетесь в самом сердце заброшенного подземного комплекса — у огромных закрытых врат с теми же пятью загадочными символами. Врата оснащены множеством запорных механизмов, а к каждому из символов ведут желобки и бороздки, испещряющие всю поверхность врат. Из-за них доносятся знакомые звуки: хлопок и бурление скверны, кипение омерзительной мглы.

— Оно прямо за этой дверью, — говорит один из вас, и вы не можете не согласиться. Вы чувствуете его присутствие. Вы всегда его ощущали, ещё с тех пор, как попали в Антарктиду, но теперь его невозможно отрицать. Оно тихо взывает к вам. На грани вашего восприятия пляшут видения. Ваши самые смелые мечты и самые счастливые воспоминания. Самые тёмные желания и самые тяжёлые передраги. Это мираж. Мираж с большой буквы. Запечатанный по ту сторону многие миллионы лет назад. Те, кто был до вас, следили за ним, возможно, даже поставили себе на службу. А сейчас он капля за каплей выбирается из заточения. Твари, которые нападали на вас, — достаточно тому доказательство. Старцы тоже знали, что он рвётся на свободу. Они построили эти подземелья, но теперь здесь никого нет...

Сыщики должны выбрать одно:

- ☉ Остаться здесь и исследовать врата, чтобы больше узнать о них. Вы пройдёте обе части этого сценария. Перейдите к **сценарию «Сердце безумия», часть I**.
- ☉ Нельзя терять время. Нужно войти во врата! Пропустите первую часть этого сценария. Перейдите к **сценарию «Сердце безумия», часть II**.

Сердце безумия, часть I

Вы решили исследовать врата и множество расходящихся от них туннелей в надежде найти способ предотвратить побег того, что заперто по ту сторону. Судя по всему, принцип действия врат каким-то образом связан с теми пятью символами. Возможно, если хорошенько поискать вокруг, вы найдёте недостающие части.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сыщиков

- ☉ Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции». Если имя выбранного персонажа отмечено галочкой, вместо этого используйте его **неколебимую** версию из набора контактов «Роковой мираж».

Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Сердце безумия», «Великая печать», «Скверна», «Безымянные ужасы», «Пингины», «Шогготы», «Текели-ли», «Древнее зло» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру «Врата И'Куаа» открытой стороной вверх.
 - ✦ Все сыщики начинают игру во «Вратах И'Куаа».
 - ✦ **Обратите внимание:** закрытая сторона «Врат И'Куаа» не используется в этой части сценария.
- ☉ Перемешайте все 15 локаций «Древнее сооружение» (пять из набора «Великая печать» и десять из набора «Сердце безумия»). Введите локацию в игру согласно схеме на странице 52. Они выкадываются на указанные места случайным образом.
 - ✦ Локации «Древнее сооружение» в этом сценарии расположены в виде пяти радиусов, расходящихся от «Врат И'Куаа», и трёх колец, окружающих «Врата И'Куаа».
- ☉ Отложите в сторону пять жетонов печатей.
- ☉ Проверьте уровень сложности.
 - ✦ Если вы играете на сложном уровне, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - ✦ Если вы играете на экстремальном уровне, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Локации «Древнее сооружение»

Локации «Древнее сооружение» встречаются в нескольких наборах контактов (в данном случае это наборы «Сердце безумия» и «Великая печать»), поэтому на их закрытой стороне нет символа набора контактов. Чтобы узнать, в какой набор входит такая локация, посмотрите её открытую сторону.

Печати

В данном сценарии появляется новый вид жетонов — печати. Они представляют собой могущественные артефакты, способные удержать безумие за вратами И'Куаа. У каждой печати свой символ:



Печать ☾ Печать ψ Печать ⚬ Печать ⚬ Печать ⚬

У каждого жетона есть дремлющая сторона и активированная. На активированной стороне символ печати светится:



Дремлющая Активированная

Сыщики получают указания, когда вводят в игру печати и дремлющие они или активированные. **Сами по себе печати не имеют игрового эффекта.** Сыщики должны разобраться, как взять под контроль, активировать и использовать печати, чтобы остановить безумие.

Когда сыщик берёт под контроль печать, он кладёт её на свою карту сыщика. Если сыщик, под чьим контролем находится хотя бы одна печать, выбывает из сценария (кроме как совершив побег), удалите все его печати из игры. Они потеряны навсегда.

В качестве свойства, активируемого действием (➡), сыщик может передать свою печать под контроль другому сыщику в той же локации либо забрать под свой контроль печать у другого сыщика в той же локации.

Соседние локации в «Сердце безумия»

В этом сценарии карты локаций размещены в виде сетки из радиусов и колец. В каждом из трёх колец находится по 5 локаций, а в каждом из пяти радиусов — по 3 локации.

🕒 В этом сценарии каждая локация считается связанной с каждой соседней локацией в своём радиусе и с каждой соседней локацией в своём кольце.

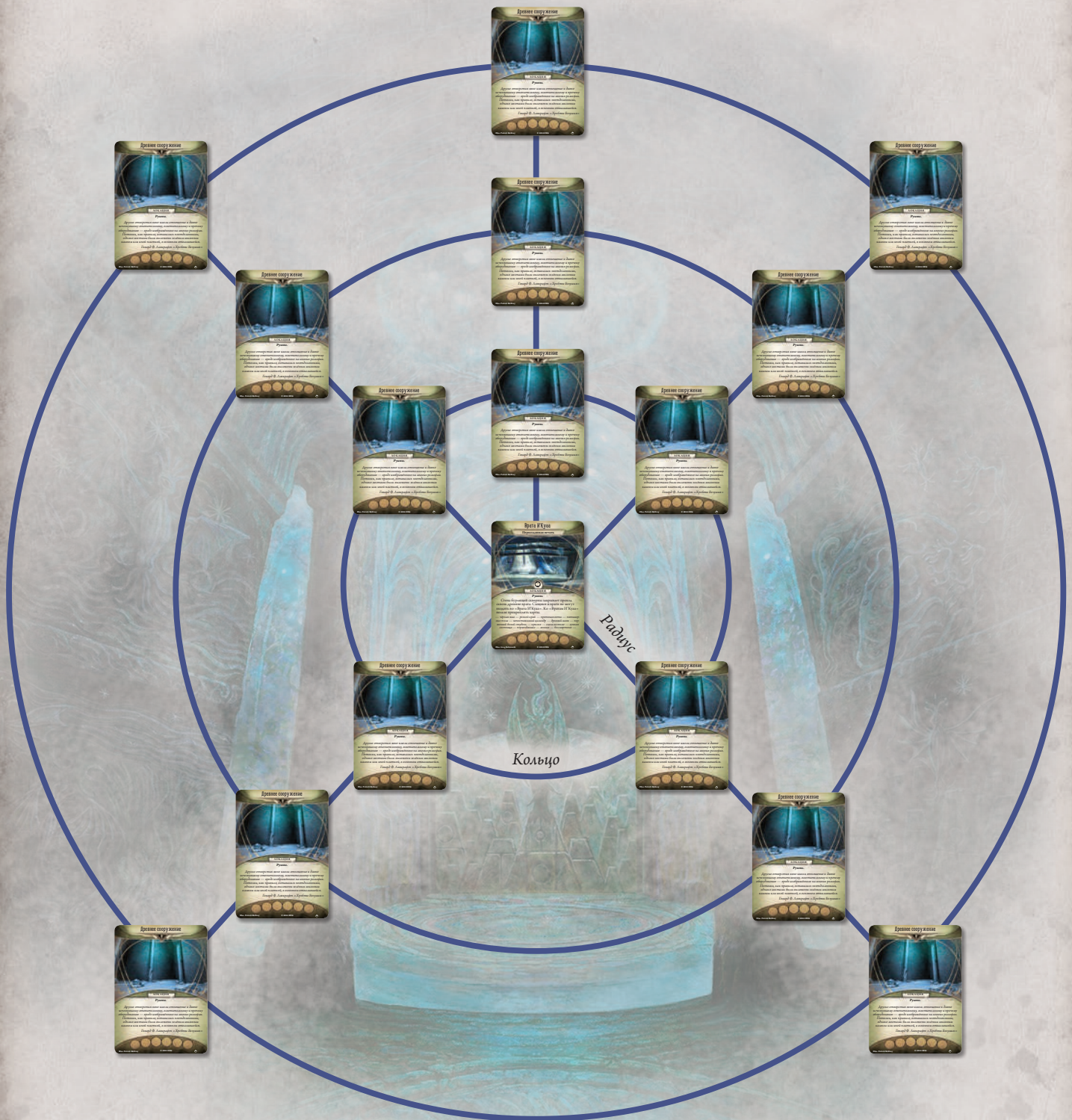
Одиночный режим

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

🕒 Добавьте в мешок хаоса 2 дополнительных жетона 🎲.



Расклад локации для сценария «Сердце безумия»



Обратите внимание: во второй части сценария на пяти случайных позициях вместо «Древних сооружений» будут «Дымчатые пилоны».

Интерлюдия сценария: Последняя соломинка

Вы инстинктивно пытаетесь защититься от того, что таится за иллюзией, но вашим товарищам, похоже, не хватает силы воли. Их рты раскрыты в благоговении. Их остекленевшие глаза отражают лишь ту правду, что скверна хочет им показать.

Если жертва — доктор Эми Кенслер:

— Что? Да... Да, конечно... — произносит доктор Кенслер с улыбкой на лице. — С удовольствием увижусь с тобой снова, Мала. В эту пятницу?.. Так скоро...

Кенслер поправляет волосы, пока к ней тянется отросток скверны в виде руки...

Если доктор Мала Синха жива:

— Нет! — Доктор Синха успевает первой. Она поворачивает Кенслер лицом к себе и заключает в объятия. Мала крепко держит голову подруги, заставляя её смотреть только себе в глаза. — Я здесь, Эми. Здесь, а не там.

Руки доктора Кенслер дрожат.

— Мала! Ты была... Я... Я чуть не... — Она трясёт головой и обнимает Синху, содрогаясь от беззвучных рыданий. Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Она берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Эми в мираж, в мир фальшивого счастья, где она пропадает навсегда.

Вычеркните Кенслер в графе журнала «Члены экспедиции».

Если она была в игре, она побеждена; удалите её из игры.

Если жертва — профессор Уильям Дайер:

— Профессор Лейк? — говорит Дайер, узнав силуэт внутри скверны. — Да, я видел ваше предложение. Я не буду против отмены экспедиции. Согласен, ещё многое предстоит обдумать.

Он поворачивается к рельефам на стене и изучает их, словно это его собственные записи на меловой доске.

— Да, думаю, это было бы наиболее разумно...

К нему тянется отросток скверны в виде руки...

Если доктор Эми Кенслер жива:

— Лейк мёртв, — говорит доктор Кенслер, положив руку на плечо профессора. — Мы вместе были на его похоронах. Помните? В больнице Святой Марии.

Белёная пелена уходит из глаз Дайера, когда он осознаёт правду.

— Да, — отвечает он наконец. — Да, я... помню. Это... — Он делает глубокий вдох, закрыв глаза, чтобы отгородиться от горьких воспоминаний. — Это была прекрасная служба.

Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Он берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Дайера в мираж, в мир фальшивого счастья, где он пропадает навсегда.

Вычеркните Дайера в графе журнала «Члены экспедиции».

Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

Соберите всех выживших членов экспедиции (включая тех, что находятся под контролем сыщиков), чьи имена не отмечены галочкой в графе журнала «Члены экспедиции», случайным образом выберите одного из них в качестве жертвы и прочтите относящийся к нему раздел. Если таковых нет, пропустите остаток интерлюдии.

Если жертва — Данфорт:

— Я вижу тебя, — произносит юноша, приветствуя мираж взмахом руки, словно старого друга. — Да! Да, я вижу тебя. Я тебя вижу! — восклицает он, расплывшись в улыбке. К нему тянется отросток скверны в виде руки...

Если профессор Уильям Дайер жив:

— Данфорт, нет! — Пожилой мужчина встаёт между учеником и скверной. — Не смей больше смотреть на этот мираж!

— Но сэр, — отчаянно кричит Данфорт. — Вы не понимаете! Оно... Оно было здесь — всё это время... — Он указывает на собственный висок. — Всё это время, здесь. Ждало меня. Ждало. И я... Я...

— Смотри на меня! — рявкает Дайер. Студент отводит взгляд от твари за спиной наставника. Затем его глаза закатываются, и он без чувств падает на руки Дайеру. Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Он берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Данфорта в мираж, в мир фальшивого счастья, где он пропадает навсегда.

Вычеркните Данфорта в графе журнала «Члены экспедиции».

Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

Если жертва — Эйвери Клейпул:

— Оно прекрасно, — бормочет Клейпул. В его глазах, словно припорошенных снегом, отражается разноцветное полярное сияние. — Будто... Затерянный мир. Укрытый далеко-далеко, созданный только для нас. Тайное сокровище...

К нему тянется отросток скверны в виде руки...

Если Роальд Эллсворт жив:

Эллсварту достаточно положить руку на плечо Клейпула, чтобы отвлечь его внимание от миража.

— В этом мире тоже есть сокровища для тебя, Эйвери, — шепчет он. — Пожалуйста, останься.

Глаза Клейпула мерцают и снова становятся обычного цвета. Он на мгновение встречается взглядом с Эллсвортом, а потом прижимается лбом ко лбу товарища.

— Извини. Ты прав.

Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Он берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Эйвери в мираж, в мир фальшивого счастья, где он пропадает навсегда.

Вычеркните Эйвери Клейпула в графе журнала «Члены экспедиции». Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

Если жертва — Такада Хироко:

— Папа? — зовёт Такада, широко раскрыв глаза. Она роняет ледоруб на каменный пол, по её лицу текут слёзы. — Это правда ты? Но они сказали... Они сказали мне, что ты... — Её голос дрожит. К ней тянется отросток скверны в виде руки...

Если Илайя Ашевак жив:

Внезапный лай разрушает иллюзию. Анью бросается на Такаду и валит её на пол. Девушка какое-то время борется с собакой, но потом осознаёт, что произошло.

— Анью? Подожди...

— Хорошая девочка, — говорит Илайя, свистом подзывая собаку, и ласково чишет её за ухом.

Такада медленно поднимается. В её взгляде читаются боль, стыд и печаль. Она ничего не говорит, только коротко кивает Илайе. Тот кивает в ответ. Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Она берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Такаду в мираж, в мир фальшивого счастья, где она пропадает навсегда.

Вычеркните Такаду Хироко в графе журнала «Члены экспедиции». Если она была в игре, она побеждена; удалите её из игры.

Если жертва — Роальд Элсворт:

Элсворт смело шагает вперёд.

— Куда ведёт этот проход? — тихо спрашивает он, нацупывая фонарик. — В глубину комплекса? Или это естественная пещера? Похоже, я на пороге потрясающего открытия!

Он подходит, и к нему тянется отросток скверны в виде руки...

Если Джеймс Фредерикс жив:

В считанные секунды Сухарь оказывается рядом с Роальдом и даёт ему пощёчину, прерывая его бред. Звук удара разносится по пещере. Элсворт прикасается к щеке.

— Ты знаешь, зачем я это сделал, — рычит Сухарь.

— Ещё как знаю, — отвечает Роальд, поправляя челюсть.

Сухарь ухмыляется, и Элсворт ухмыляется в ответ. Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Он берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Роальда в мираж, в мир фальшивого счастья, где он пропадает навсегда.

Вычеркните Роальда Элсворта в графе журнала «Члены экспедиции». Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

Если жертва — Джеймс Фредерикс:

— Лейтенант... Вы живы! — ахает Сухарь, падая на колени. — И весь отряд тоже? Но я думал... — Сверху доносится рёв самолёта. — Да, конечно! Я знал, что если мы продержимся...

К нему тянется отросток скверны в виде руки...

Если Такада Хироко жива:

Такада быстро и решительно выхватывает револьвер Сухаря из кобуры и дважды стреляет в туман. Оглушительный грохот разносится по пещере. Сухарь, зажав ухо ладонью, осыпает проклятиями Такаду, когда та возвращает ему оружие.

Если жертва — Илайя Ашевак:

— Смотри, Анью! — Илайя указывает в мираж, видя в нём то, чего не видите вы. — Это они... Все они... Они выжили!

Анью вцепляется в его рюкзак и тащит назад, но Илайя ничего не замечает. К нему тянется отросток скверны в виде руки...

Если Эйвери Клейпуд жив:

Клейпуд хватается за руку, как раз когда Анью стаскивает рюкзак с его плеч.

— Хватит, Илайя! — кричит он. — Хватит! Они все мертвы! Выжила только Анью, и сейчас ты нужен ей как никогда!

Пещера погружается в тишину. Илайя моргает, сбрасывая оцепенение. Он стискивает челюсти и смотрит вниз, на Анью.

— Я... Прости меня, девочка, — произносит он.

Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Он берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Илайю в мираж, в мир фальшивого счастья, где он пропадает навсегда.

Вычеркните Илайю Ашевака в графе журнала «Члены экспедиции». Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

Если жертва — доктор Мала Синха:

— Мир без смерти, — произносит доктор Синха, вглядываясь в мираж. — Мир без боли. Без страданий...

Она делает шаг, и к ней тянется отросток скверны в виде руки...

Если Данфорт жив:

— Грань, отделяющая Жизнь от Смерти, в лучшем случае обманчива и неопределённа, — цитирует Данфорт. — Кто может сказать, где кончается одно и начинается другое?

Мала выныривает из транса, только чтобы взглянуть на юношу.

— Снова По?

Тот кивает в ответ.

— Есть мудрость в неизбежности смерти.

— Возможно. — Она отворачивается от миража. — Возможно.

Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Она берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Малу в мираж, в мир фальшивого счастья, где она пропадает навсегда.

Вычеркните Малу Синху в графе журнала «Члены экспедиции». Если она была в игре, она побеждена; удалите её из игры.

— Хочешь, чтоб я оглох, рядовой?

— Очнись, Сухарь. Ты тут, вместе с нами, — отвечает она.

Сухарь ошарашенно оглядывается, прежде чем осознать ужасную правду. Потерпев неудачу, тварь отступает.

В противном случае:

Он берётся за призрачную руку, и тварь затягивает Сухаря в мираж, в мир фальшивого счастья, где он пропадает навсегда.

Вычеркните Джеймса Фредерикса в графе журнала «Члены экспедиции». Если он был в игре, он побеждён; удалите его из игры.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Несмотря на все старания, вам не удалось найти и установить все пять печатей. В этих тёмных покинутых залах обитают не только пингвины. Здесь живут твари, которых встретили Дайер и Данфорт в прошлый раз: бесформенные чудовища из вязкой пузырящейся массы, покрытые глазами без век. Вы отступаете к воротам, чтобы отдохнуть и зализать раны, но прежде чем успеете продумать следующие шаги, что-то бьёт во врата с той стороны, пугая вас почти до смерти. Звук гулко разносится по коридорам. Затем снова и снова. Вы пытаетесь бежать, но уже слишком поздно.

☉ Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Тяжёлая дверь гудит и светится от инопланетной энергии. Вы всем весом наваливаетесь на неё, чтобы открыть. За нею — ответы на все ваши вопросы. Причина, по которой вы пришли сюда. Вы движетесь дальше не ради карьеры, но ради собственного рассудка. Вы обязаны узнать правду. Даже если она ломает вас.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую активированную печать, находящуюся в игре.

☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.

☉ Перейдите к **точке сохранения III «По ту сторону»**.

Исход 2: Огромные врата распахиваются с оглушительным скрипом и шипением выходящего воздуха. Изнутри, стелясь по полу и стенам, лезут разноцветные щупальца. За считанные секунды всё вокруг погружается в хаос. Скверна хватает вас с невероятной силой, сковывая по рукам и ногам. Жуткие тени, знакомые образы и невыразимые кошмары пляшут на её поверхности, пока она втягивает вас внутрь, за врата.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую активированную печать, находящуюся в игре.

☉ В графе журнала «Члены экспедиции» запишите число ран и ужаса на каждом активе-Спутнике в игре.

☉ Перейдите к **точке сохранения III «По ту сторону»**.

Исход 3: Выплеск энергии, вызванный вашей роковой ошибкой, стирает всю органическую жизнь с лица Земли.

☉ Ой.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики использовали печать не по назначению.

☉ Каждый сыщик **убит**.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

Точка сохранения III: По ту сторону

По ту сторону 1: Вы приходите в себя в тумане по ту сторону врат. Вы не представляете, сколько времени прошло с тех пор, как вы оказались внутри.

Перейдите к **разделу «По ту сторону 2»**, если хотите пройти следующую часть сценария прямо сейчас, либо к **разделу «По ту сторону 3»**, если хотите сделать перерыв и пройти её в следующий раз.

По ту сторону 2: Время покончить с этим — раз и навсегда.

☉ Удалите из игры все локации, кроме «Врат И'Куаа». Не удаляйте печати, лежащие на «Вратах И'Куаа» (однако удалите с них все остальные жетоны и сбросьте все карты из этой локации, как обычно).

☉ Каждый сыщик, под чьим контролем есть печать, оставляет её на своей карте сыщика (он начнёт следующую игру с печатью под своим контролем). Однако, похоже, печать потеряла свой заряд. Если она активирована, переверните её дремлющей стороной вверх.

☉ Удалите из игры все печати, которые не лежат на «Вратах И'Куаа» и не находятся под контролем сыщиков.

☉ Перейдите к **сценарию «Сердце безумия», часть II**.

По ту сторону 3: Вы отдыхаете и собираетесь с силами. Скоро вы покончите с этим — раз и навсегда.

☉ Зарисуйте все активированные печати, которые лежат на «Вратах И'Куаа», в графе журнала «Сердце безумия» в разделе «Размещённые печати».

☉ Зарисуйте все печати, которые в конце игры находились под контролем сыщиков, в графе журнала «Сердце безумия» в разделе «Найденные печати».

☉ Уберите игру, как обычно.

☉ Когда будет готовы продолжить игру, перейдите к **сценарию «Сердце безумия», часть II**.



Сердце безумия, часть II

Вступление 1: За порогом древних врат находится ещё более древняя и необычайная часть подземного комплекса. Кто знает, сколько миллионов лет это место пребывало в покое, пока Земля наверху менялась и развивалась? Возможно, оно спало бы вечно, если бы его не потревожили. Но прошлое не изменить. Всё, что вы можете сделать сейчас, — постараться предотвратить ужасное будущее.

Мрачные залы наполняет тусклое свечение, питаемое какой-то высокотехнологичной энергией наподобие электричества. За вашей спиной смыкается калейдоскопическая стена скверны, отрезая вам путь назад. Вы заперты здесь, возможно навсегда. Впереди продолжается лабиринт обширных залов, их гладкие каменные стены покрыты древними рисунками и инопланетными иероглифами. Воздух кажется разреженным. Свет колеблется и изгибается, искажая ваше восприятие подобно оптической иллюзии. Это мираж? Или всё взаправду?

Несколько часов ваша команда исследует рисунки на стенах. На них изображена древняя, незнакомая вам история. Альтернативная история Земли. Совсем не такая, какую вы могли бы себе представить.

☞ Сверьтесь с журналом:

- ☞ Если доктор Кенслер жива и понимает истинную природу скверны, перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ В противном случае перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Доктор Кенслер изучает изображения, комментируя их.

— Старцы были путешественниками. Колонизаторами. Они прибыли на Землю более миллиарда лет назад, — пересказывает она заметки профессора Дайера. — Но они не были здесь первыми. Это место, всё это было древним уже тогда. — Она проводит рукой по стене, продолжая рассказ. — Но то, что было заперто здесь, нельзя назвать жизнью.

Вы обеспокоенно спрашиваете, что она имеет в виду. Доктор Кенслер поворачивается к вам, её глаза горят вдохновением.

— Я изучала физиологию тех созданий, пытаюсь понять, как они могут существовать в таком виде: без формы, без материи, без структуры. Но я ошибалась. Невозможно изучить биологию чего-то неорганического. Видите ли, это не живое существо, не вполне живое. Это больше похоже на... — Она медлит, подбирая слова. — Это как альтернативное измерение. Другая реальность, спроецированная на нашу. Разумный микрокосм всего сущего. Состоящий не из органической жизни, но из насмешки над ней.

Это расставляет всё по своим местам. Теперь вам понятно, чем были фантомы и миражи, встреченные вами ранее. Вы боролись не с чудовищами, но с обрывками поддельной реальности. Которая может воплотиться в жизнь. Вы спрашиваете доктора Кенслер, возможно ли не дать этой силе вырваться.

— То, что не живо, не может быть убито. Только сдержано. В этом комплексе есть пять пилонов, которые использовали заключённую здесь сущность для выработки энергии, которая питала цивилизацию Старцев. Не думаю, что после стольких лет пилоны всё ещё действуют, но... — Она умолкает, перебирая варианты. Наконец её глаза вспыхивают озарением. — Я знаю, что делать. Я знаю, как остановить это. Вам нужно найти пилоны и уничтожить их — тогда разрушится и весь комплекс. А тем временем... — Она снимает с плеч рюкзак и опускает его на пол. — Я... Мне нужно идти. Времени в обрез.

Вы возражаете против столь резкого ухода, но Кенслер неколебима. Она делает шаг назад, обводит вас всех последним взглядом и убегает прочь. Вы надеетесь, она знает, что делает... Ради всеобщего блага.

Запишите в журнал кампании, что у доктора Кенслер есть план. В этом сценарии доктора Эми Кенслер нельзя выбрать в помощники.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Вам удаётся получить лишь крупицы информации, сокрытой в древних фресках, но уже в это почти невозможно поверить. Когда Старцы прибыли на Землю более миллиарда лет назад, они колонизировали не только Антарктиду, но и всю остальную планету. И уже тогда существовали и это место, и то, что находится в нём. Старцы построили здесь город и подземный комплекс, чтобы изучить эту доисторическую сущность, разобраться в ней, и тем самым пробудили силу, о которой даже не подозревали. Они создали врата и печати, чтобы удержать её внутри, но века небрежения ослабили защиту. Насколько вы понимаете, именно появление в Антарктиде разумной жизни — людей, принявшихся исследовать безжизненные горы и ледяные пустоши, — заставило эту сущность воспрянуть снова.

Настенные изображения рассказывают о структуре комплекса, о пяти пилонах, созданных не только для сдерживания древней сущности, но и чтобы снабжать энергией всю цивилизацию Старцев. Судя по всему, если сломать эти пилоны, рухнет и весь остальной комплекс, а возможно, и гора, под которой он построен. Вы не знаете, сможете ли уничтожить этот безымянный ужас или хотя бы сдержать его здесь, но у вас нет выбора. Вы обязаны попробовать. Если скверна продолжит сочиться наружу, она сможет переписать на свой лад самую суть реальности. Не останется ничего, кроме миража. Ничего, кроме извращённого, ужасного воображения. Кошмара, от которого невозможно проснуться.

Запишите в журнал кампании, что правда о мираже ускользает от вас.

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:

- ☞ Добавьте в мешок хаоса 2 дополнительных жетона 🎲.
- ☞ Сыщики могут выбрать, сколько печатей у них есть:
 - ☞ Для простой игры — три случайные печати размещены, две другие найдены.
 - ☞ Для средней сложности — две случайные печати размещены, одна найдена, остальные не используются.
 - ☞ Для серьёзного вызова — одна печать размещена, остальные не используются.
- ☞ Чтобы игра превратилась в кошмар, не используйте печати вовсе.



Подготовка сыщиков

- Каждый сыщик может выбрать в помощники одного из доступных не вычеркнутых членов экспедиции и ввести в свою игровую зону одноимённый сюжетный актив-Спутника. Положите на него столько ран и ужаса, сколько указано рядом с его названием в графе журнала «Члены экспедиции». Эти сюжетные активы входят в набор контактов «Члены экспедиции». Если имя выбранного персонажа отмечено галочкой, вместо этого используйте его *неколесбимую* версию из набора контактов «Роковой мираж».

Подготовка к сценарию (сразу)

Следуйте этим инструкциям, только если продолжаете игру сразу после части I.

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Смятение в глубинах», «Агенты неизведанного», «Пронизывающий холод» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Охваченные страхом» возьмите только 2 карты «Несмолкающие голоса» и 2 карты «Застыть от страха» (не берите 3 карты «Гниющие останки»).

- Найдите в колоде контактов и вне игры все карты из наборов контактов «Великая печать», «Шогготы» и «Запертые двери» (в том числе пять локаций «Древнее сооружение» из набора «Великая печать») и удалите их из игры. Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите колоду замыслов из замыслов 4–5 и колоду сцен из сцены 3 (они находятся в наборе контактов «Смятение в глубинах»).

- Переверните «Врата И'Куаа» закрытой стороной вверх.

- Возьмите пять локаций «Дымчатый пилон» и десять оставшихся локаций «Древнее сооружение» (из набора контактов «Сердце безумия»), перемешайте их и введите в игру случайным образом согласно схеме на странице 52 (как в части I) за тем исключением, что на пяти случайных позициях вместо локаций «Древнее сооружение» будут лежать пять «Дымчатых пилонов».

❖ **Обратите внимание: если все пять локаций «Дымчатый пилон» окажутся во внутреннем кольце, разложите локации заново.**

❖ Ведущий сыщик выбирает ближайшую к «Вратам И'Куаа» локацию «Древнее сооружение». Все сыщики начинают игру в выбранной локации.

- Отложите в сторону следующие карты: все 15 экземпляров врага «Неименуемое безумие», сцену «Последний мираж», 4 локации «Колоссальный пандус» и локацию «Тайный ход».

- Разместите жетоны печатей следующим образом:

❖ Для каждой активированной печати, лежащей на «Вратах И'Куаа», выберите сыщика, который берёт её под контроль.

❖ Каждый сыщик с дремлющей печатью начинает игру с ней под своим контролем.

❖ Удалите из игры все остальные печати.

- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты ранее собранных наборов контактов и перемешайте.

- Можете начинать.

Подготовка к сценарию (с нуля)

Следуйте этим инструкциям, только если пропустили часть I или играете часть II после перерыва.

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Сердце безумия», «Агенты неизведанного», «Скверна», «Безымянные ужасы», «Пингвины», «Смятение в глубинах», «Текели-ли», «Древнее зло», «Пронизывающий холод» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Охваченные страхом» возьмите только 2 карты «Несмолкающие голоса» и 2 карты «Застыть от страха» (не берите 3 карты «Гниющие останки»).

- Соберите колоду замыслов из замыслов 4–5 и колоду сцен из сцены 3 (они находятся в наборе контактов «Смятение в глубинах»).

- Введите в игру «Врата И'Куаа» закрытой стороной вверх.

- Возьмите пять локаций «Дымчатый пилон» и десять оставшихся локаций «Древнее сооружение» (из набора контактов «Сердце безумия»), перемешайте их и введите в игру случайным образом согласно схеме на странице 52 (как в части I) за тем исключением, что на пяти случайных позициях вместо локаций «Древнее сооружение» будут лежать пять «Дымчатых пилонов».

❖ **Обратите внимание: если все пять локаций «Дымчатый пилон» окажутся во внутреннем кольце, разложите локации заново.**

❖ Локации в этом сценарии расположены в виде пяти радиусов, расходящихся от «Врат И'Куаа», и трёх колец, окружающих «Врата И'Куаа».

❖ Ведущий сыщик выбирает ближайшую к «Вратам И'Куаа» локацию «Древнее сооружение». Все сыщики начинают игру в выбранной локации.

- Отложите в сторону следующие карты: все 15 экземпляров врага «Неименуемое безумие», сцену «Последний мираж», 4 локации «Колоссальный пандус» и локацию «Тайный ход».

- Если вы прошли часть I, сверьтесь с графой журнала «Сердце безумия». Разместите 5 жетонов печатей следующим образом:

❖ Проверьте, какие печати зарисованы в разделе «Размещённые печати». Для каждой из них выберите сыщика, который берёт её под контроль активированной стороной вверх.

❖ Проверьте, какие печати зарисованы в разделе «Найденные печати». Для каждой из них выберите сыщика, который берёт её под контроль дремлющей стороной вверх.

❖ Удалите из игры все остальные печати.

- Если вы не проходили часть I, удалите все 5 печатей из игры.

- Замешайте в колоду Текели-ли все экземпляры слабости «Текели-ли», которые не находятся в колодах игроков. Положите эту колоду рядом с колодой замыслов.

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

- Можете начинать.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Когда вы приходите в себя, в подземелье снова темно и тихо. Вы поднимаете спутников на ноги и возвращаетесь на поверхность, задаваясь вопросом, удалось ли вам предотвратить побег сущности, запертой по ту сторону врат. Наверху всё тихо. Спокойно. Никаких следов ледяных мороков, жутких миражей или инопланетных организмов.

В городе, раскинувшись у подножия гор, вы делаете заметки, фотографии и зарисовки. Обратный путь к шельфовому леднику проходит быстро и легко. Даже холодная погода не беспокоит вас по дороге во временный лагерь. Как будто весь антарктический континент отдал себя в ваше распоряжение. Вы раздумываете, не воспользоваться ли этим, чтобы провести дополнительные исследования, но в конце концов решаете вернуться в цивилизацию со своими многочисленными находками. Под чистым безоблачным небом ваш корабль отходит от шельфового ледника и берёт курс на север.

И всё же вам неспокойно. Сущность, некогда запертая за вратами Старцев, исчезла. Когда вы вернулись на поверхность, от неё не осталось и следа. А это означает только одно: она сбежала и может оказаться где угодно. Или везде. Ваши мысли становятся тревожными. Вы вспоминаете причудливые, живые миражи, которые создавала та сущность. Правдоподобные галлюцинации. Вы рассматриваете свои ладони, пытаетесь понять, остались ли они такими, как прежде, или это только искусное подобие. Воздух вокруг вас мерцает.

... Есть ли здесь вообще хоть что-нибудь настоящее?

☉ Запишите в журнал кампании, что неименуемое безумие вырвалось на свободу.

☉ Вычеркните все имена в графе журнала «Члены экспедиции».

☉ Все сыщики сошли с ума.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 1: Внезапно вас настигает порыв тёплого ветра и раздаётся звук, подобный мощному выдоху. Воздух мерцает, словно в мираже, и вы в ужасе видите, как скверна неожиданно разворачивается. Она сворачивается внутрь самой себя, отступает в гору, и в этот самый момент начинается обрушение. По стенам зданий ползут яркие голубые трещины. Без пилонов лишился опоры не только комплекс внутри горы, но и весь город. Лёд раскалывается. Циклопические строения инопланетного города медленно погружаются в снег.

И тогда вы слышите его — рёв самолёта в небе. Последняя из трёх машин Такады проносится над городом, и среди древних рушащихся зданий отдаются эхом знакомые голоса:

— Они здесь! У того туннеля! Быстрее!

Вы видите двое саней, запряжённых собаками, которых Илай оставил во временном лагере. Или управляют несколько членов экипажа «Феодосии». При виде их вы не можете сдержать удивления и радости. Они неистово машут руками, потирая вас и не сводя глаз с обваливающейся горы.

В самый последний момент из туннеля доносится ещё один голос.

— Подождите! — Из темноты появляется доктор Кенслер. Она кричит и размахивает руками: — Подождите меня!

Кенслер запрыгивает в сани, и все вместе вы мчитесь в предгорья, пока город уходит в лёд за вашей спиной. Один из членов экипажа объясняет, что они смогли починить последний самолёт и решили отправиться на ваши поиски, прекрасно осознавая все риски.

— Когда мы увидели, что вы вошли в ту пещеру, бросив почти всё снаряжение, мы поняли, что придётся вас спасти. Но не думали, что настолько буквально, — рассказывает он. Вы отвечаете, что они успели как нельзя вовремя.

Как только вы возвращаетесь на шельфовый ледник, доктор Кенслер даёт команду готовиться к отплытию. Вы едва успеваете собрать временный лагерь. Впрочем, это уже неважно. Единственное, что имеет значение, — выбраться отсюда, сохранив жизни. И собранные свидетельства, конечно же.

И всё же вас мучают вопросы. Оказавшись в безопасности на борту «Феодосии», вы встречаетесь с доктором Кенслер и спрашиваете, что она делала, когда покинула вас в том комплексе. Сущность преследовала вас, а затем внезапно...

— Я говорила вам, что это не живое существо, — объясняет Кенслер. — Потому его невозможно убить. По крайней мере, в нашем понимании. Но у него есть некое подобие разума. Оно знает наши желания. Наши надежды. Наши страхи.

Вы замечаете, что она говорит про сущность в настоящем времени. Доктор Кенслер стискивает челюсти. Воздух вокруг неё едва заметно мерцает.

— Я заключила сделку, — шепчет она. — Другого пути не было.

☉ Запишите в журнал кампании, что неименуемое безумие сдержано внутри носителя... на какое-то время.

☉ Вычеркните доктора Кенслер в графе журнала «Члены экспедиции». Вместо неё впишите: «Сущность».

☉ Запишите в журнал кампании «Выжившие члены экспедиции:» и перечислите все не вычеркнутые имена из раздела журнала «Члены экспедиции», а также имена всех выживших сыщиков.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно за спасение реальности от невыразимой гибели.

☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 2: Внезапно из туннеля доносится низкий гул, и надежда возвращается в ваше сердце. Выбравшись из-под арки, вы видите, как по стенам зданий расползаются яркие голубые трещины. Без пилонов лишился опоры не только комплекс внутри горы, но и весь город. Лёд раскалывается. Циклопические строения инопланетного города медленно погружаются в снег. Похоже, это место станет вам могилой, но по крайней мере вы заберёте с собой ту тварь и весь этот проклятый город.

И тогда вы слышите его — рёв самолёта в небе. Последняя из трёх машин Такады проносится над городом, и среди древних рушащихся зданий отдаются эхом знакомые голоса:

— Они здесь! У того туннеля! Быстрее!

Вы видите двое саней, запряжённых собаками, которых Илай оставил во временном лагере. Или управляют несколько членов экипажа «Феодосии». При виде их вы не можете сдержать удивления и радости. Они неистово машут руками, потирая вас и не сводя глаз с обваливающейся горы.

Один из членов экипажа объясняет, что они смогли починить последний самолёт и решили отправиться на ваши поиски, прекрасно осознавая все риски.

— Когда мы увидели, что вы вошли в ту пещеру, бросив почти всё снаряжение, мы поняли, что придётся вас спасать. Но не думали, что настолько буквально, — рассказывает он. Вы отвечаете, что они успели как нельзя вовремя.

Все вместе вы мчитесь в предгорья, пока город уходит в лёд за вашей спиной. Вы даёте команду готовиться к отплытию, как только возвращаетесь на шельфовый ледник. Вы едва успеваете собрать временный лагерь. Впрочем, это уже неважно. Единственное, что имеет значение, — выбраться отсюда, сохранив жизни. И собранные свидетельства, конечно же.

Обратное плавание проходит тихо и спокойно, но ваши мысли тревожны. Вас мучают вопросы об истинной природе той сущности, что вы встретили в древнем подземелье Старцев. Вы не представляете, что расскажете научному сообществу, когда вернётесь. Благодаря вам больше никто не попадёт в этот кошмарный город и не сможет его исследовать.

Но что насчёт Старцев — тех из, кому удалось выжить? Продолжат ли они скрываться или же — как и вы — захотят побольше узнать о времени, в котором оказались?

Время покажет. А пока вы можете быть спокойны, зная, что обитавшая во льдах сущность никак не могла выжить. Вы дописываете последние строки отчёта, и воздух вокруг вашей ручки мерцает. Да, наконец-то всё закончилось.

... Так ведь?

- ☉ Запишите в журнал кампании, что подземный комплекс уничтожен.
- ☉ Запишите в журнал кампании «Выжившие члены экспедиции:» и перечислите все не вычеркнутые имена из раздела журнала «Члены экспедиции», а также имена всех выживших сыщиков.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно за спасение реальности от невыразимой гибели.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 физическую и 1 ментальную травму, поскольку никогда не сможет полностью оправиться после пережитого.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 3: Вы пронеситесь под аркой, когда гора начинает стонать и грохотать. Вам удалось обрушить достаточно пилонов, чтобы поставить под угрозу целостность подземного комплекса, но этого недостаточно. Вы умрёте здесь, но что ещё хуже, вы помогли сущности сбежать.

И тогда вы слышите его — рёв самолёта в небе. Последняя из трёх машин Такады пронесётся над городом, и среди древних рушащихся зданий отдаются эхом знакомые голоса:

— Они здесь! У того туннеля! Быстрее!

Вы видите двое саней, запряжённых собаками, которых Илайя оставил во временном лагере. Ими управляют несколько членов экипажа «Феодосии». При виде их вы не можете сдержать удивления и радости. Они неистово машут руками, поторпливая вас и не сводя глаз с надвигающегося вала скверны.

— Что это за чертовщина? — кричит один из них.

Но времени объяснять нет. Запрыгнув в сани, вы приказываете убираться отсюда как можно скорее.

Побег из города сливается в одно неясное пятно. Вы смутно помните, как петляли по засыпанному снегом древним улицам, огибая здания из серого сланца, уворачиваясь от преследующего тумана; как едва спаслись от переливающейся слизи, переходя через горы.

Когда тварь скрывается из виду, один из членов экипажа объясняет, что они смогли починить последний самолёт и решили отправиться на ваши поиски, прекрасно осознавая все риски.

— Когда мы увидели, что вы вошли в ту пещеру, бросив почти всё снаряжение, мы поняли, что придётся вас спасать. Но не думали, что настолько буквально, — рассказывает он.

Вы с облегчением видите, что пилот посадил последний самолёт сразу по другую сторону хребта. Едва добравшись до него, вы и ваши спасители — включая собак — спешно поднимаетесь на борт. Вдалеке вы видите, как надвигается тёмная сущность, карабкающаяся по иззубренным вершинам, поднимаясь в небо.

Вы бросаете сани и все припасы. Мотор ревёт, и вы оставляете хребты безумия позади. Вы не смеете обернуться и бросить взгляд на то, что преследовало Данфорта эти долгие месяцы, но всё же вы слышите его по сей день: отголоски криков и непостижимые вопли; ветер, слишком резкий и пронзительный, чтобы быть правдой; шёпот, который манит вернуться.

Прошли годы с того рокового дня. Вы ничего не рассказали научному сообществу о своей экспедиции. И тем не менее до сих пор нигде нет никаких следов сбежавшей сущности. Неужели оно не может выбраться за пределы этого загадочного мёрзлого континента? Или просто выжидает?

Или оно уже здесь, в воздухе, которым вы дышите? В вашем сознании? Показывает вам ложную реальность? Мираж?

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали из подземелья Старцев.
- ☉ Запишите в журнал кампании «Выжившие члены экспедиции:» и перечислите все не вычеркнутые имена из раздела журнала «Члены экспедиции», а также имена всех выживших сыщиков.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что столкнулся с древними ужасами и выжил, чтобы рассказать о них.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку никогда не сможет полностью оправиться после пережитого.

☉ Сыщики победили в кампании?..

Эпидог

Сверьтесь с журналом. Если сыщики победили в кампании, прочтите один за другим те из следующих разделов, которые соответствуют информации в вашем журнале.

Если Роальд Элсворт и Эйвери Клейпул выжили:

Расположившись на корме «Феодосии», Элсворт и Клейпул наслаждаются величественным видом Атлантики. Прошло несколько дней после вашего спасения, и на корабле царит смешанное чувство облегчения, печали и вины. Мужчины приветствуют вас и предлагают присесть рядом. Немного помолчав, вы спрашиваете исследователей об их планах. Друзья переглядываются.

— Возьмём отпуск, — говорит Элсворт. — Очень долгий отпуск.
— Ничего, кроме тепла и ясного неба, — подхватывает Клейпул.
— Определённо. И желательно, чтобы это место можно было найти на карте, — добавляет Элсворт с лёгкой улыбкой.
— Серьёзно? Я думал о чём-то более отдалённом.

Вы усмехаетесь и оставляете друзей за обсуждением грядущего отпуска. Похоже, хоть для кого-то из вас ещё не всё потеряно.

Если Эми Кенслер и Мала Синха выжили:

Вы видели доктора Кенслер перед лицом кошмарных тварей и невероятных опасностей, но это последнее испытание, похоже, страшит её сильнее всего. Она нервно шагает туда-сюда, шёпотом повторяя фразы, пока наконец не появляется доктор Синха. Вы хотите оставить их наедине, но она просит вас не уходить.

— Мала, — сухо, несмотря на все тренировки, начинает она. — Я думала... То есть... я бы хотела... — Она прокашливается и начинает снова. — Не хочешь как-нибудь снова поужинать вместе? И, может, сходить в кино? — наконец выдавливает она.

Доктор Синха закатывает глаза, пряча улыбку.

— Ну конечно, глупая.

Доктор Кенслер удивлённо моргает. Такое ощущение, что её никогда так не называли.

— Эми, ты сообразительная, начитанная и настоящий профи в своей области. Но когда дело доходит до этого... — Доктор Синха жестом указывает на них обеих. — Ты слегка глуповата.

К вашему удивлению, Эми довольно ухмыляется.

— Да. Похоже, так оно и есть.

Если профессор Уильям Дайер и Данфорт выжили:

Несколько недель спустя вы входите в кабинет профессора Дайера, где они с Данфортом роются в куче старых пыльных книг. На доске нарисована мелом какая-то эзотерическая схема, исписанная причудливыми символами.

— Может, эта? — спрашивает Дайер, показывая другую схему в одной из книг. Этот том вы видели у доктора Кенслер, а ещё несколько знакомы вам по закрытому отделу библиотеки Орна.

Данфорт закрывает глаза.

— Нет, нет, нет... — Он подходит к доске и начинает стирать линии. — Это не то. Не то, не то...

Только тогда они замечают вас. Вы спрашиваете, чем они заняты.

— То, что мы ныне считаем своим существованием, для нашего будущего воплощения будет всего лишь сном, — отвечает Данфорт цитатой из По, как будто это что-то должно объяснить.

Если Такада Хироко и Джеймс Фредерикс выжили:

К вашему удивлению, вы находите Такаду и Сухаря вдвоём в мастерской в трюме. Сухарь разобрал свой револьвер и тщательно чистит каждую его деталь, пока Такада перебирает запчасти самолёта, которые команда успела прихватить во время вашего спешного отступления. Вы втайне наблюдаете за тем, как эти двое в шутку переругиваются.

— Поддай-ка мне ту тряпку, а?

— Ты мне не начальник, Сухарь.

— Брось, Роко, она же рядом с тобой. Просто возьми её и кинь.

— Да, сэр, не желаете ли заодно чашечки чаю?

— Очень смешно. Зачем ты швырнула её через всю мастерскую?

— Ты сам сказал бросить её.

— Бросить мне, чертовка, мне!

Вы улыбаетесь, прислушиваясь к перепалке. Эти двое, казалось бы, совсем разные, но, похоже, проводить время вместе им приятнее, чем с кем-то ещё из команды. Наконец в разговоре возникает пауза, и вы решаете показаться им. Друзья приветствуют вас короткими кивками и возвращаются к работе. Вы спрашиваете, что они собираются делать по возвращении в Аркхэм.

— Роко хочет... Нет, сама скажи, — отвечает Сухарь.

Такада вздыхает и садится, вытирая пот со лба тыльной стороной ладони.

— Я... Я хочу разыскать отца. Я попросила мистера Фредерикса помочь мне. — Они значительно переглядываются. — Знаю, шансов мало. Скорее всего, он разбился в океане много лет назад. И всё же я хочу... Я должна знать. У меня есть его бортовые журналы. Мы должны найти хоть какие-то следы. Хоть что-то.

— А если и нет, — добавляет Сухарь, — всё лучше, чем сидеть и ждать, пока тебя увлекут в очередную дурость вроде этой.

Вы киваете и прощаетесь. Пока они вдвоём, вы уверены, что у них всё будет в порядке.

Если выжили только Илайя Ашевак и сыщики:

Илайя сидит на носу корабля, печально и отрешённо уставившись в пространство. Анью лежит на палубе рядом с ним, положив голову ему на колено. Она первой замечает ваше приближение, но никто из них не приветствует вас. Вы тоже ничего не говорите и садитесь рядом, молча глядя на горизонт.

— Снова всё то же самое, Анью, — наконец бормочет Илайя хриплым голосом. — Все погибли. Все, кроме нас. Почему? Почему всегда мы?

Вы говорите Илайе, что они с Анью — бойцы, как и вы. Слишком упрямые, чтобы умирать. Он качает головой.

— Нет. Это проклятие. Непосильное бремя. — Он нежно гладит Анью. Собака поднимает голову и умоляюще смотрит на вас. — Я должен был погибнуть. Уже дважды.

Вы настаиваете, что это не так. Кроме того, всё это время он заботился об Анью. Разве это не достаточная причина, чтобы жить?

— Нет, всё наоборот, — отвечает он, и на его губах появляется улыбка. — Это она спасла меня тогда. Это она спасает меня каждый день.

Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «На краю земли», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- Надёжная ставка:** Разбейте лагерь в локации со значением убежища 8 в первой части «Льда и смерти».
- Вы только гляньте!** Найдите все семь припасов в сценарии «Лёд и смерть» и поднимите их все на вершину горы в сценарии «К запретным вершинам».
- Всё в твоей голове:** Завершите «Роковой мираж» с девятью картами сюжета на победном счёту.
- Хаотичный хаос:** Соберите и потратьте суммарно хотя бы десять ключей в «Городе Старцев».
- Тук-тук:** Соберите, активируйте и разместите все пять печатей в первой части «Сердца безумия».
- Сила опьяняет:** Поверните сразу все пятнадцать экземпляров «Неименоваемого безумия» во второй части «Сердца безумия».
- Нужно больше пилонов:** Разрушите все пять «Дымчатых пилонов» и успеете сбежать во второй части «Сердца безумия».
- Звуки безумия:** Возьмите десять экземпляров слабости «Текели-ли» на протяжении одной игры.
- Извините, у меня закончились шутки про собак:** Сделайте так, чтобы в игре одновременно были «Аню» и хотя бы четыре других актива со словом «собака» или «пёс» в названии.
- Наши сани едут сами:** Сыграйте «Деревянные сани» из «Рюкзак» и тут же используйте их свойство, чтобы прикрепить к ним «Рюкзак».
- Это была твоя идея:** Используйте «Профессора Уильяма Дайера», чтобы вылечить хотя бы 4 ужаса «Данфорту» в ходе одного сценария.
- Никакого уважения к павшим:** Держите под контролем сразу хотя бы пять активов из набора контактов «Память об ушедших».
- Вук! Вук! Бум!** Используйте «Динамит», чтобы победить двух «Гигантских пингвинов-альбиносов» сразу.
- Холод всё равно никогда меня не беспокоил:** Победите в кампании «На краю земли» с восемью жетонами ❄ в мешке хаоса к концу кампании.
- Шоггот на горе свистнул:** Победите в кампании «На краю земли» без жетонов ❄ в мешке хаоса к концу кампании.
- Оставленность и одиночество:** Победите в кампании «На краю земли», ни разу не взяв с собой спутника в начале сценария.
- Друзья навсегда:** Победите в кампании «На краю земли», выбирая одного и того же спутника в начале каждого сценария, причём так, чтобы он бросил вызов своим демонам и выжил.
Туда и обратно: Победите в кампании «На краю земли», сохранив в живых следующих спутников:
 - Доктор Эми Кенслер
 - Илайя Ашевак
 - Профессор Уильям Дайер
 - Доктор Мала Синха
 - Данфорт
 - Такада Хироко
 - Джеймс Фредерикс
 - Эйвери Клейпул
 - Роальд Элсворт
- Красная Белая линия:** Победите в кампании «На краю земли», используя хотя бы три ультиматума.
- Эксперт по Антарктиде:** Победите в кампании «На краю земли» на экстремальном уровне сложности.

От разработчика

Если их не разбудить, они проникнут в самое сердце Антарктиды и будут бурить и плавить, пока не доберутся до того, что способно положить конец миру, каким мы его знаем. И потому я не должен более молчать ни о чём, даже о том невообразимом безымянном нечто, что находится по ту сторону хребтов Безумия.

Говард Ф. Лавкрафт «Хребты Безумия»

Поздравляю вас с завершением сюжетной кампании «На краю земли»!

Когда пришло время делать цикл по знаменитым «Хребтам Безумия», мне сразу стало понятно, что это должно быть нечто особенное. Холодный безжизненный континент, иззубренные чёрные вершины, спрятанный между ними инопланетный город, и всё это пропитано древними легендами и пронизано зловещей атмосферой. Но именно вышеприведённый отрывок послужил толчком к созданию «На краю земли» — и частые намёки на то, что цивилизация Старцев была уничтожена некоей высшей силой, «невообразимым безымянным нечто», которое может быть потревожено вмешательством человека. Возникает вопрос — что это было?

Возможно, «Хребты Безумия» подсказывают, что ответ на этот вопрос — нечто, пробуждённое Дайером и Данфортом в тёмных, мрачных пещерах, — не что иное, как шоггот, один из первобытных «слуг», созданных Старцами. Но меня больше вдохновил мираж, увиденный Данфортом во время побега из пещеры, и мне стало любопытно, что получится, если поставить в центре кампании этот мираж — и вообще саму природу этого миража. Надеюсь, что ярые поклонники Лавкрафта простят нам вольности, которые мы себе позволили, придумав фантомы и то, как они связаны с историей Старцев и шогготов, рассказанной в «Хребтах безумия».

Работа над кампанией была непростой задачей, поскольку впервые нужно было разработать цикл в новом формате, с изменяемым числом сценариев в одной коробке вместо привычных восьми. Мне хотелось максимально использовать преимущества нового формата, начиная с идеи длинных сценариев с точками сохранения и заканчивая кампанией переменной длины. Для меня было важно, чтобы кампания менялась во время разных прохождений — иногда из-за решений игроков, иногда нет.

Последним штрихом, который нравится мне больше всего, стали девять членов экспедиции. Мне хотелось передать ощущение из фильмов ужасов, когда вы знакомитесь с различными персонажами, привыкаете к ним, а затем их убивают одного за другим. На мой взгляд, этот классический приём становится в десять раз сильнее, когда вы играете в игру, ведь с каждым прохождением события могут разворачиваться иначе. Мне хотелось, чтобы у каждого персонажа были свои проблемы, свои демоны, своя индивидуальность. Для меня было важно, чтобы все они были по-своему симпатичны, чтобы игроки острее чувствовали их гибель и стремились сохранить им жизнь. Конечно, не так-то просто оказалось уместить всё это в одну книгу сценариев! Но надеюсь, нам удалось рассказать о каждом персонаже достаточно, чтобы все они стали небезразличны игрокам. Кто больше всех пришёлся вам по душе? Дайте нам знать!

Надеюсь, вам понравилась кампания «На краю земли» и вы будете проходить её снова и снова, погружаясь в её глубины в поисках новых секретов, как делают это наши бесстрашные сыщики. Но не забывайте: мир огромен, и Антарктида не единственный его уголок, полный тайн. Возможно, в следующей кампании вам доведётся исследовать больше чем один континент...

М. Дж. Ньюман

Журнал кампании: *На краю земли*

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

Еще на пути

- Лёд и смерть**
- Часть 1 Часть 2 Часть 3
- К запретным вершинам**
- Город Старцев**
- Сердце безумия**
- Часть 1 Часть 2
- Роковой мираж**

Заметки

МЕШОК ХАОСА

УБИТЫЕ
И СОШЕДШИЕ
СУМА СЫЩИКИ

THE POLAR REGIONS

Antarctic Explorers

- Cook 1772-5
- Bellinghousen 1819-21
- Weddell 1820-4
- Biscoe 1831-2
- D'Urville 1839-40
- Wilkes 1839-40
- Ross 1840-3
- Challenger 1874
- Gerlach 1888-9
- Borchgrevink 1900
- Nordenfjeld 1902-3
- Scott 1902-4

Роковой мифраж

Обнаруженные восточные мифы

Известные восточные мифы

Лёд и смерть

Открытые локация










Найденные припасы

Сердце безумия

Размещённые печати

Найденные печати





Члены экспедиции

	Раны	Ужас
Доктор Эми Кенслер		
Профессор Уильям Дайер		
Данфорт		
Роальд Эллсворт		
Такада Хироко		
Эйвери Клейпул		
Доктор Мала Синха		
Джеймс Фредерикс		
Илайя Апевак		

Символы наборов контактов

 Агенты неизведанного	 Антарктические опасности
 Безмолвие и тайны	 Безымянные ужасы
 Великая печать	 Город Старцев
 К запретным вершинам	 Крушение
 Лёд и смерть	 Оставленные
 Память об ушедших	 Пингвины
 Пропавшие в ночи	 Роковой мираж
 Сердце безумия	 Скверна
 Смятение в глубинах	 Сочащиеся кошмары
 Старцы	 Твари во льду
 Текели-ли	 Убийственная погода
 Члены экспедиции	 Шогготы

Из базовой коробки:

 Древнее зло	 Запертые двери
 Охваченные страхом	 Пронизывающий холод

Указатель

Точки сохранения.....	2
Жетоны мороза.....	2
Текели-ли.....	3
Спутник.....	3
Бдительный.....	3
Мираж.....	25
Ключи.....	38
Печати.....	51
Локации «Древнее сооружение»	51

Создатели игры

Авторы дополнения «На краю земли»: М. Дж. Ньюман и Джереми Цвирн

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Б. Д. Флори

Менеджер по карточным играм: Джим Картрайт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Филип Д. Генри

Креативный директор по сюжету: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Иллюстрация на коробке: Андерс Финер

Арт-директоры: Дебора Гарсия и Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Специалист по контролю качества: Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Тим Наймолхода

Креативный директор по дизайну: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Авита Амёба, Кайли Аммен, Даля Берковиц, Ицхак Бессер, Сьюзан Бессер, Юлиус Бессер, Джо Билеки, Кэди Билеки, Патрик Брайтенбах, Джон Бэгли, Шелли Даниэле, Андреа дельАньезе, Азраель Джонстон, Уэсли Кинслоу, Нэйт Лангредер, Кейси Лент, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Гвюдбрандюр Магнуссон, Джош Макклоу, Кевин Макленитен, Дэйн Митчелл, Тайлер Мур, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Стивен Редман, Пен Сейвуд, Девин Стинчкомб, Аарон Странк, Майкл Странк, Оуэн Уэлдон, Джулия Фаэта, Джереми Фредин, Маттисон Фрэзе, Джозайя Харриет, Нейтан Четэм, Боб Юранек, Джон Юранек.

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

Переводчик: Сергей Вакуленко

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий

Корректор: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

© 2022 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.