

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ В КОГТЯХ ХАОСА

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

Сценарий VII: В когтях Хаоса

Вступление 1: После того, с чем вы столкнулись на Безлюдном острове, ваша вера в человечество висит на волоске. Словно какая-то заблудшая душа, вы бесцельно бродите по городу. Было бы здорово просто вернуться домой и забыть все события последних недель, но вы понимаете, что это несбыточная мечта. Несколько часов спустя вы обнаруживаете себя на площади Независимости. Лёгкий порыв ветра взмывает над лужайкой ворох сухих листьев, и ваш взгляд поднимается вслед за ними. В круге красно-жёлтой листвы сидит Анна Каслоу. Её глаза плотно закрыты, пальцы прижаты к вискам. На траве перед ней разложено шерстяное покрывало, а на нём — круг закрытых карт Таро. Вы подходите ближе и присаживаетесь перед гадалкой. Только теперь вы осознаёте, насколько устали и измотаны. Каждый мускул отзывается болью, и вам приходится приложить немалые усилия, чтобы вдруг не потерять сознание.

Сверьтесь с журналом.

☞ Если сыщики бесследно исчезли, перейдите к **вступлению 2**.

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

Вступление 2: Прорицательница знакома вам по расследованию исчезновений в поместье Джозефа Майгера. Судя по всему, именно её напутствия привели вторую группу пропавших к их участи. К вашему удивлению, Анна тоже вас узнаёт. Она пробегает пальцами по кругу разложенных перед ней карт. «Похоже, последние недели выдались для вас весьма тяжёлыми. Вы пришли за советом?» Вы морщитесь. Для тех, кому Анна гадала в прошлый раз, всё закончилось скверно. Вы же не думаете, что с вами выйдет иначе?

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Анна открывает глаза. «Я всё думала, когда же мы снова увидимся». Вы удивляетесь, как она не могла знать этого, хотя предвидела всё, что случилось с тех пор. В ответ гадалка довольно усмехается. «Это ещё не значит, что мне ведомо вообще всё, душа моя. — Она пробегает пальцами по кругу карт. — Похоже, последние недели выдались для вас весьма тяжёлыми. Вы пришли за новым советом?» Вы морщитесь. Всё это началось с её гадания. Вы же не думаете, что второе гадание положит кошмару конец?

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Прежде чем вы успеете ответить, Анна переворачивает ближайшую карту. На ней изображена загадочная фигура в капюшоне, вокруг которой в землю впечатаны пять мечей. Несколько человек бегут прочь от победоносной фигуры, а над её головой собираются чёрные тучи. Над картинкой начертано: ПЯТЁРКА МЕЧЕЙ. «Даже если думаете, что проиграли, не опускайте рук. Может, эта битва и окончена, но ваша борьба продолжается». Тоска подступает вам к горлу. Вы желаете только того, чтобы этот кошмар закончился, но Анна права: он не прекратится, пока вы сами не положите ему конец.

Небо озаряет вспышка, за которой следует раскатистый гром. Облака приобретают странный вид. Неестественные силуэты роятся во мгле над вами. Если прислушаться, можно расслышать, как ветер разносит их горестные мучительные стоны. «Началось», — тихо произносит Анна. Вы поднимаетесь на ноги, не обращая внимания на боль, страх и усталость.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «В когтях Хаоса», «Агенты Азатота» и «Ночные призраки». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Случайным образом выберите одну из двух локаций «Ривертаун», одну из двух локаций «Торговый район», одну из двух локаций «Френч-Хилл», одну из двух локаций «Аптаун», одну из двух локаций «Саутсайд», одну из двух локаций «Южная церковь» и введите их в игру. Удалите из игры другие версии локаций «Ривертаун», «Торговый район», «Френч-Хилл», «Аптаун», «Саутсайд» и «Южная церковь». (См. примерный расклад на следующей странице.) Все сыщики начинают игру в «Саутсайте».

☞ Сверьтесь с журналом. Если Анетта Мейсон одержима злом, выполните следующее:

☞ Дополнительно соберите все карты из следующих наборов контактов: «Музыка проклятых», «Ковен Анетты», «Город грехов» и «Ведьмовство». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ При составлении колоды сцен используйте карты «Сцена 1. Тёмное знание (вариант I)» и «Сцена 2. По ту сторону могилы».

☞ Введите в игру локации «Висельный холм (здесь всё и закончится)» и «Ложа Серебряных Сумерек (под покровом тайн)».

☞ Сверьтесь с журналом. Если Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной, выполните следующее:

☞ Дополнительно соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тайны Вселенной», «Ложа Серебряных Сумерек», «Охваченные страхом» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только 5 карт напастей (2 карты «Ложный след» и 3 карты «Преследующая тень»). Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

☞ При составлении колоды сцен используйте карты «Сцена 1. Тёмное знание (вариант II)» и «Сцена 2. Новый мировой порядок».

☞ Введите в игру локации «Ложа Серебряных Сумерек (здесь всё и закончится)» и «Висельный холм (под покровом тайн)».

☞ Отложите в сторону карту врага «Флейтист Азатота».

☞ Выберите 2 случайные локации. Положите 1 брешь на каждую из них. (См. «Бреши и вторжения» на следующей странице.)

☞ Если в игре 2 сыщика, выполните этот шаг дважды.

☞ Если в игре 3 сыщика, выполните этот шаг трижды.

☞ Если в игре 4 сыщика, выполните этот шаг трижды, каждый раз выбирая три случайные локации вместо двух.

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

Одиночный режим

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

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

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

- ◆ Анетта Мейсон одержима злом.
- ◆ Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной.

Выбор случайных локаций

В этом сценарии вам часто надо будет выбирать случайную локацию. Чтобы сделать это, перемешайте 8 локаций, удалённых из игры во время подготовки (неиспользуемые версии каждой локации в игре), и вытяните одну из них наугад.

Чтобы выбрать несколько случайных локаций, перемешайте 8 неиспользуемых локаций и вытяните наугад столько локаций, сколько нужно.

Бреши и вторжения

В этом сценарии безысходность накапливается не так, как обычно. Вместо этого на локации кладутся бреши, обозначаемые жетонами ресурсов. Когда в одной локации накапливается требуемое число брешей, там происходит **вторжение**, которое добавляет безысходность на эту локацию и приводит к появлению брешей в связанных локациях. Главная цель сыщиков в этом сценарии — предотвратить вторжения, удаляя бреши с локаций. Это можно сделать, только используя свойства каждой локации.

Размещение брешей

Как правило, бреши выкладываются на локации из-за свойства замысла 1а: **«Обязательно — Когда на этот замысел должна быть положена безысходность: Вместо этого положите по 1 бреши на X разных случайных локаций, где X на 1 больше числа сыщиков»**. Однако эффекты карт также могут выкладывать бреши непосредственно в локацию.

Например, в игре два сыщика, сейчас фаза Мифа. На шаге «положите 1 безысходность на текущий замысел» вместо того, чтобы класть безысходность на замысел 1а, сыщики должны выбрать 3 случайные локации. Ими оказываются «Саутсайд», «Ривертаун» и «Френч-Хилл». На каждую из этих локаций кладётся 1 брешь.

Когда бреши появляются в нескольких разных локациях, их следует класть по очереди, по одной. Этот процесс может быть прерван, если очередная брешь вызывает **вторжение** (см. ниже).

Розыгрыш вторжений

Как правило, вторжения случаются из-за свойства замысла 1а: **«Обязательно — Когда брешь должна быть положена на локацию, где уже есть 3 бреши: Вместо этого разыграйте вторжение в той локации»**.

Однако эффекты карт также могут вызвать **вторжение**. Чтобы разыграть вторжение, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- ☉ Сперва удалите все бреши из указанной локации.
- ☉ Затем положите на эту локацию 1 безысходность.
- ☉ Наконец, положите 1 брешь в каждую связанную локацию. Это может привести к цепной реакции и вызвать новые вторжения, так что не теряйте бдительности!
- ☉ До конца текущей фазы в локацию, где произошло вторжение, нельзя выкладывать бреши от других вторжений.

Например, на «Ривертаун», где уже есть 3 бреши, нужно положить ещё одну брешь. Вместо этого в «Ривертауне» разыгрывается вторжение. Сначала с «Ривертауна» удаляются все бреши. Затем туда кладётся 1 безысходность. Наконец, на каждую связанную с «Ривертауном» локацию кладётся по 1 бреши. Это может привести к новым вторжениям в тех локациях.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если Анетта Мейсон одержима злом, перейдите к исходу 3.
- ☉ Если Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной, перейдите к исходу 4.

Исход 1: Дух только хохочет, услышав ваши слова, но смех вскоре обрывается. Из-за деревьев выходят оставшиеся от ковена ведьмы под предводительством рыжеволосой Эринн и безмолвно обступают Анетту. Эринн мрачно кивает вам, в её суровости видна непреклонная решимость. Понимая, зачем они явились, вы отходите, чтобы не мешать им делать своё дело.

Одна из ведьм чертит на земле окружность вокруг Анетты, пока остальные сдерживают её узами обжигающей мощи. Призрак визжит и воет в агонии, но ведьмы не останавливаются. Наконец, когда их пение достигает кульминации, Эринн пронзает магический круг ножом, вдавливая клинок в воздух с такой силой, словно пытается пробить каменную стену. Дух Кассии с последним криком уносится прочь вихрем потусторонней мглы, бесследно растворяясь в воздухе. Тело Анетты безвольно падает наземь. «Всё кончено», — произносите вы, положив руку на плечо Эринн.

«Нет», — отрезает она, указывая вверх. Штормовые тучи рассеялись, но в ночном небе нет ни одной звезды. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота, брешь настолько огромная, что вы и не осознавали её существования. Как долго она висела над городом, пока вы закрывали мелкие разломы?

Вы спрашиваете Эринн, как залатать брешь таких размеров. Ведьма стискивает зубы. «Не могу сказать. Но знаю, кто сможет». Она опускается на колени перед Анеттой и хлестко бьет её по лицу, выдёргивая из ступора. Анетта резко приходит в сознание.

«Этого ты добивалась, сестра?» — Эринн поднимает её на ноги, заставляя посмотреть наверх, на сотворённый ею катаклизм.

«Ты знаешь, что не этого, — хрипло отвечает Анетта. — Я лишь хотела дать нам хоть малую толику могущества, которым она обладала. Я не желала использовать его так же, как она. Но призрак подчинил меня, и я не могла сопротивляться. — Она виновато опускает голову. — Простите, сёстры. Я подвела нас всех. Я оказалась недостаточно сильна».

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

- ◆ «Вы наделали довольно бед. Дальше разберёмся без вас». Запишите в журнал кампании, что сыщики идут дальше сами.
 - ◆ «Нам понадобится ваша помощь, чтобы всё исправить». Запишите в журнал кампании, что сыщики попросили Анетту о помощи.
 - ◆ «Вы арестованы». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Детектив**, **Полиция** или **Агентство**. Запишите в журнал кампании, что сыщики арестовали Анетту.
 - ◆ «Тогда научи меня, как стать сильнее». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Чародей**, **Мискатоник** или **Учёный**. Запишите в журнал кампании, что Анетта обучила вас заклинаниям былых дней.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к интерлюдии IV «Причуда судьбы».

Исход 2: Вы не позволите президенту Ложи Серебряных Сумерек снова обмануть вас. Вы спрашиваете, что он имеет в виду, говоря, что мы выйдем. Он кривится и предлагает вам посмотреть в окно.

Штормовые тучи рассеялись, но в ночном небе нет ни одной звезды. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота, брешь настолько огромная, что вы и не осознавали её существования. Как долго она висела над городом, пока вы закрывали мелкие разломы?

Проковыляв за вами, Сэнфорд тоже смотрит в небо. Вы спрашиваете, как залатать брешь таких размеров, но прежде чем он успевает ответить, из теней появляются клубы тьмы, превращаясь в чёрные мантши. За считанные секунды вы окружены ведьмами ковена Анетты. Верховная жрица делает шаг вперёд, пронзая Карла Сэнфорда взглядом яростным, как сама преисподняя.

«Не верьте этому злобному червю, — предупреждает она — Он всегда стремился только к своей выгоде. Он бы с радостью взял в заложники весь мир, чтобы только удержаться у власти».

Несмотря на раны, Сэнфорд поднимается на ноги и рвякает в ответ: «Какое лицемерие! Ты забыла, кто со своей заблудшей сектой всё это начал? Призывал мёртвых, искал их мощи? — Он фыркает. — Мы бы возвысили всё человечество. А ты хотела только возвыситься сама. — Сэнфорд поворачивается к вам, в последний раз взывая к вашему здравому смыслу. — Не глумите, — тихо говорит он. — Не такого исхода желала Ложа. Позвольте мне помочь, вместе у нас есть шанс всё вернуть».

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

- ◆ «Вы наделали довольно бед. Дальше разберёмся без вас». Запишите в журнал кампании, что сыщики идут дальше сами.
 - ◆ «Нам понадобится ваша помощь, чтобы всё исправить». Запишите в журнал кампании, что сыщики попросили Сэнфорда о помощи.
 - ◆ «Вы арестованы». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Детектив**, **Полиция** или **Агентство**. Запишите в журнал кампании, что сыщики арестовали Сэнфорда.
 - ◆ «Вы недостойны нас вести». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Чародей**, **Серебряные Сумерки** или **Культист**. Запишите в журнал кампании, что сыщики захватили контроль над Ложей Серебряных Сумерек.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к интерлюдии IV «Причуда судьбы».

Исход 3: Анетта стоит посреди круга ведьм, и в её глазах пылает безграничная мощь. С неба тянутся сотни призрачных фигур, связанных с ведьмами паутиной мистической силы. Тени спускаются, каждая вселяется в одно из тел и управляет им по своему разумению. Капли крови сочатся из глаз ведьм, пока они поневоле доводят заклинание до кульминации.

«Час настал! — возвещает устами Анетты бестелесный голос Кассии. — Изначальный хаос ждёт! Услышь нас, Султан демонов!»
Её голос возносится в ночь, и над вами открывается брешь большие самого неба. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота. Она уходит в бесконечность, за границы трёх измерений. «Я свершила приказанное тобой, — говорит Кассия существу, которого здесь нет, но которое слышит каждое слово. — Пожми же этот мир живых, и пусть они страдают за свои проступки». С этими словами тени одна за одной исчезают, затаенные в пустоту наверху. Анетта и её сестры безвольно падают наземь. По ткани бытия разносится тонкая нестройная мелодия флейт...

☞ Запишите в журнал кампании, что гибель приближается.

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

☞ Перейдите к интерлюдии IV «Причуда судьбы».

Исход 4: На помосте в Святая святых Ложы стоит Карл Сэнфорд, облаченный в серебряно-голубую мантию. Перед ним покорно преклонили колени его подчинённые, готовые принять обещанную им мощь и занять свои места в новом мире, что они создадут. Книга, которую читает Сэнфорд, сияет ведьмовским светом. «Оковы брэнности удерживали нас слишком долго! — провозглашает он, когда ритуал достигает кульминации. — Мы разрушим эти оковы и вознесёмся в высшее пространство!»

Над зданием открывается брешь большие самого неба. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота. Она уходит в бесконечность, за границы трёх измерений. Все свечи в святилище Ложы разом гаснут, и пение смолкает, уступая место тихому нервному переищёптыванию. «Что происходит?» — требовательно вопрошает Сэнфорд, лихорадочно листая лежащую перед ним книгу. Но уже слишком поздно. Ложе удалось лишь приблизить свой роковой конец. Истинное бессмертие обретают лишь достойные. По ткани бытия разносится тонкая нестройная мелодия флейт...

☞ Запишите в журнал кампании, что гибель приближается.

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

☞ Перейдите к интерлюдии IV «Причуда судьбы».

Интерлюдия IV: Причуда судьбы

Причуда судьбы 1: Трепещи от благовеиного ужаса, вы стоите под брешью. Всё, что предрекла провидица, сбылось. «Речь идёт о жизни и смерти», — сказала она. Как же она была права. По ту сторону космического портала вас ждёт центр мироздания. Теперь вы понимаете, что обитает там, яростно взрываясь в ткань реальности: гибель человечества. Нет, не только человечества. Гибель всей жизни во вселенной.

Вы чувствуете горечь во рту. На глаза наворачиваются слёзы. Вы сжимаете кулаки так сильно, что ногти вонзаются в кожу. Если вам суждено умереть, так тому и быть. Но вы не собираетесь покорно ждать гибели.

Запишите в журнал кампании, что путь лежит перед вами. Рядом с этой записью поставьте отметки в соответствии с нижеперечисленными условиями. Затем перейдите к разделу «Причуда судьбы 2».

☞ Если вы приняли свою судьбу:

☞ Вы знаете, что должны сделать. Поставьте 1 отметку.

☞ Если сыщики попросили Анетту о помощи:

☞ «Посланник древнего существа убедил Кассию подписать книгу. Чёрную книгу Азатота. — Вас бросает в дрожь от одного этого имени. Анетта сжимает кулак. — Как же я не поняла раньше! Это и было источником её могущества. Не ведьмовство, а сделка с ужасным тёмным богом. Кассия с самого начала стремилась ко всему этому — и к вторжениям в наш мир, и к уничтожению оков смерти. Она исполнила безмолвную волю Азатота», — с досадой говорит ведьма.

☞ Поставьте 2 отметки. Затем в зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса следующий жетон:

☞ лёгкий: -3;

☞ сложный: -5;

☞ обычный: -4;

☞ экстремальный: -6.

☞ Если сыщики попросили Сэнфорда о помощи:

☞ «Это врата, — поясняет Сэнфорд. — Они соединяют наш мир с внешним Космосом. Согласно некоторым самым гнусным книгам, что мне довелось прочесть, там спит существо, известное как Азатот. — Вас бросает в дрожь от одного этого имени. — Боюсь, мы потревожили его сон. Все эти бреши в пространстве, все сломанные барьеры между мирами — всё это произошло из-за краткого мига, одной доли секунды, на которую мы прервали сон Азатота. Понимаете?»

☞ Поставьте 2 отметки. Затем в зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса следующий жетон:

☞ лёгкий: -3;

☞ сложный: -5;

☞ обычный: -4;

☞ экстремальный: -6.

☞ Если в графе «Собранные свидетельства» 2 свидетельства или меньше:

☞ Вы прискорбно не подготовлены. (Ничего не происходит.)

☞ Если в графе «Собранные свидетельства» от 3 до 5 свидетельств:

☞ Изучив найденные улики, вы чуть лучше понимаете, что за путь вам предстоит. Но многое остаётся для вас тайной. Поставьте 1 отметку.

☞ Если в графе «Собранные свидетельства» 6 свидетельств или больше:

☞ Вам предельно ясно, что вас ждёт. Поставьте 2 отметки.

☞ Если у одного из сыщиков в колоде есть «Чёрная книга»:

☞ Здесь собраны знания о мире за пределами упорядоченного времени и пространства. Поставьте 1 отметку.

☞ Если гибель приближается:

☞ Пасть Азатота начинает открываться. Поставьте 2 отметки.

Причуда судьбы 2: Почти час вы глядяетесь в пустую бездну, обдумывая свои возможности и свою судьбу. Над полем, где вы сидите, кружит стая безликих крылатых существ. Они летают почти как стервятники в ожидании вашей смерти, чтобы полакомиться мертвечиной. Твари всё ближе и ближе, и вы думаете, не способны ли они читать мысли, роящиеся на поверхности вашего сознания. Встав на ноги, вы машете рукой одному из них. Возможно, это самое глупое, что вы когда-либо делали, но интуиция вас не подводит: существа спускаются и садятся на влажную траву перед вами. Одно из них пригибается до уровня ваших плеч, приглашая к себе на спину. Отбросив последние сомнения и остатки страха, вы забираетесь на существо. Ловким движением перепончатых крыльев оно уносит вас в пустоту, за пределы пространства... Во владения Азатота.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в финальном сценарии цикла «Нарушенный круг» — «Перед Чёрным престолом».

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

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

