

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ПРИЗРАК ИСТИНЫ



«Призрак Истины» — это сценарий V сюжетной кампании «Путь в Каркозу» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми сценариев, вместе с другими дополнениями каркозского цикла.

Сценарий V: Призрак Истины

Сверьтесь с журналом. Если Король получил свою жертву, перейдите к **вступлению 1**.

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

Вступление 1: Несколько месяцев прошло с представления «Короля в жёлтом» в театре Уорда. Спектакль сопровождали загадочные события, и вы с друзьями решили разобраться в них. То, что вы узнали, заставило вас задуматься, разумно ли продолжать поиски, но вы не в силах противиться зову истины. Похоже, не только вам удалось связать воедино странные происшествия, окружающие «Короля в жёлтом», — их расследованием занималась ещё одна команда. Однако все её участники через несколько дней после спектакля угодили в психиатрическую лечебницу: они бредили о возвращении Короля и о напавших на них чудовищах. Почему-то вы не удивлены, узнав это. Их судьба только убеждает вас, что вы на верном пути. А ещё — что вам стоило бы остановиться, пока не стало слишком поздно.

Обнаружив записи, оставленные вашими предшественниками перед тем, как их унесли в психушку, вы продолжаете их расследование. Они узнали несколько ценных фактов из разговоров с актёрами и персоналом «Короля в жёлтом». В досье также содержится описание того, что они нашли в Историческом обществе Аркхэма, и отчёты об их пребывании в лечебнице, в том числе об общении с пациентом по имени Дэниел Честерфилд. Засидевшись за бумагами почти до рассвета, вы засыпаете глубоким сном. И в сновидениях вам является Каркоза: её чёрные звёзды, два солнца, расколотые луны и закрученные шпильки.

Перейдите к **сновидению 1**. Не заблудитесь.

Вступление 2: За несколько недель, прошедших после вашего визита в лечебницу, вы так и не узнали ничего нового о «Короле в жёлтом» и Каркозе. Вы прочесали город в поисках тех, кто, по словам Дэниела, «открывает путь в Каркозу», — но ничего не нашли. Либо они залегли на дно, либо уже покинули Аркхэм. А может быть, Дэниел был по-настоящему сумасшедшим, и теперь вы вслед за ним спускаетесь в пучину безумия. Каждую ночь вы ворочаетесь в постели, когда в сновидениях вам является Каркоза: её чёрные звёзды, два солнца, расколотые луны и закрученные шпильки.

Перейдите к **сновидению 1**. Не заблудитесь.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущие сценарии, выбирая их исходы, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♠, ♣ или ♠. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☉ Во время подготовки выберите одно: **сомнение** или **уверенность**.
 - ❖ Если выбрали **сомнение**, до конца сценария считайте, что у вас больше **сомнения**, чем **уверенности**.
 - ❖ Если выбрали **уверенность**, до конца сценария считайте, что у вас больше **уверенности**, чем **сомнения**.
- ☉ При подготовке этого сценария упоминаются события, занесённые в журнал. Ни одного из этих событий не произошло. Кроме того, в графе «Преследуя Незнакомца» нет отметок, а Джордан Перри не записан ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».
- ☉ Не получайте слабость «Пропавшая душа», когда получите указание сделать это во вступлении к сценарию.
- ☉ Ведущий сыщик добавляет в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (♥59).

Сновидение 5: Вы смотрите в зеркало, и отражение отвечает вам любопытным взглядом. «Постойте, — говорите вы, — это ведь не сновидение 1!».

Перейдите к **сновидению 1**.

Сновидение 4: Дым и тлеющая зола поднимаются в беззвёздное ночное небо. Вопли горящих тварей наполняют вас неприятным чувством удовлетворения. «Их крики почти человеческие», — думаете вы. Но вы знаете, что они не люди.

Каждый сыщик получает 1 ментальную травму.

Перейдите к **сновидению 6**.

Сновидение 8: Вы смотрите в зеркало, а оттуда на вас глядит Незнакомец. Его пристальный взгляд пронзает ваш разум. Зеркало разбивается.

Сверьтесь с журналом. Если в графе «Преследуя Незнакомца» 3 отметки или меньше, перейдите к **сновидению 9**.

Если в графе «Преследуя Незнакомца» 4 отметки или больше, перейдите к **сновидению 10**.

Сновидение 12: Вы с любопытством рассматриваете витраж. Что за тень угадывается в окне? Кто скрывается за этой причудливой картиной?

Отметьте в журнале 1 **сомнение**. Перейдите к **сновидению 13**.

Сновидение 2: Констанс берёт вас за руку и ведёт танцевать. «Ну же, не стесняйтесь. Этой ночью все пляшут! Все веселятся!»

Сверьтесь с журналом. Если Король получил свою жертву, перейдите к **сновидению 8**.

Если это не так и вы прервали тайную встречу, перейдите к **сновидению 3**.

Если вы убили чудовищ с вечеринки, перейдите к **сновидению 4**.

Если в журнале не записано ничего из перечисленного, перейдите к **сновидению 6**.

Сновидение 9: Вы преследуете Незнакомца по тёмным холодным коридорам, сделанным из сотен тысяч скелетов. Череп следят за вами, язвительно гремя челюстями, когда вы пробегаете мимо. Незнакомец приближается к глухой стене из костей, руки скелетов хватают его и затягивают внутрь. Их издевательский смех бешено нарастает.

Перейдите к **сновидению 13**.

Сновидение 1: Вы падаете сквозь бездонную пустоту Хали. Неведомые и невозможные существа таятся во тьме за пределами вашего зрения. Над вами нависает Хастур, величественный и всё же заточённый в темнице безумия. Его вытянутая рука направляет ваше мучительное падение.

Каждый сыщик приобретает слабость «Пропавшая душа» (♣ 227).

Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Затасуйте 1 экземпляр этой слабости в колоду каждого сыщика. Перейдите к **сновидению 2**.

Сновидение 7: В аркхэмском полицейском участке вы пытаетесь объяснить дежурному, что произошло в театре Уорда, но он недоверчиво фыркает в ответ. «Мы всё про вас знаем, — говорит он и защёлкивает наручники на ваших запястьях. — Вы арестованы за кражу. Парни, уведите их». Вас окружают несколько полицейских, не оставляя ни малейшего шанса сбежать. Несмотря на ваши протесты, вас грубо препровождают вниз по бетонной лестнице и бросают в холодную тюремную камеру. «Может быть, посидев взаперти, вы пересмотрите свои показания», — кричит дежурный. Он захлопывает за собой дверь, оставляя вас наедине с лихорадочными мыслями. Откуда они узнали? Откуда они вообще могли знать?

Выберите сыщика. Он приобретает слабость «Паранойя» (♠ 97).

Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Затасуйте 1 экземпляр этой слабости в колоду этого сыщика, если это возможно.

Перейдите к **сновидению 8**.

Сновидение 10: Преследуя Незнакомца, вы бежите вверх по крутой каменной лестнице с выщербленными ступенями. Потoki дождя хлещут вас по спине, вдалеке сверкает молния. Над головой в грозном вихре кружатся чёрные тучи, готовые поглотить весь мир. Добравшись до верха лестницы, человек в маске пронесётся сквозь широкие двери, и вы следуете за ним. Оглушительные раскаты грома становятся тише,

когда двери закрываются за вами. Подняв глаза, вы видите витраж с изображением чего-то знакомого. «Разве не прекрасно?» — тихо спрашивает Незнакомец.

♣ Сыщики должны решить (выбрать одно):

♦ «Как вы вообще можете считать это прекрасным?»

Перейдите к **сновидению 11**.

♦ «А на что, собственно, я смотрю?» Перейдите к **сновидению 12**.

Сновидение 3: «О, да ведь это наш уважаемый гость, — говорит уса-тый мужчина, держащий трость с серебряной ручкой. Он берёт со стола бутылку вина и наполняет вам бокал. — Я слышал, вас очень интересу-ет наша маленькая постановка, — произносит он с улыбкой. — Ска-жите, вам всё ещё нравится второй акт?»

Перейдите к **сновидению 6**.

Сновидение 13: Вы слышите голос Дэниела: «Они открывают путь в Каркозу».

Перейдите к **пробуждению**.

Сновидение 6: Свет в зале гаснет, и на сцену падает луч прожектора. «Дамы и господа, добро пожаловать!» — восклицает существо. Его многочисленные щупальца тянутся по всей сцене, наверх к стропилам и по проходам между креслами. Оно срывает занавес, и изодранная красная ткань накрывает его огромную тушу.

Сверьтесь с журналом. Если полиция подозревает вас, перейдите к **сновидению 7**.

В противном случае перейдите к **сновидению 8**.

Сновидение 11: Вы отводите глаза от витража. Если этот негодяй считает что-то прекрасным, то это наверняка какая-нибудь ловушка для вашего разума. Вы сжимаете кулаки, пока костяшки не побелеют, и делаете шаг вперед, чтобы напасть на Незнакомца.

Отметьте в журнале 1 **уверенность**. Перейдите к **сновидению 13**.

Пробуждение: Вы просыпаетесь от беспокойного сна. Вас подташни-вает, а простыни влажные от пота. Так больше нельзя. Если вы намере-ны продолжить расследование, то выбора у вас нет. Вы должны найти Найджела Энграма, режиссёра «Короля в жёлтом» и архитектора всего этого безумия. Только у него есть ответы, которые вы ищете. Вы покупаете вещи и заказываете билеты в Париж — город огней.

Сверьтесь с журналом. Если Джордан Перри записан в графе «Опро-шенные гости», перейдите к **разделу «Информация Джордана»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Информация Джордана: По словам мистера Джордана Перри, который финансировал несколько представлений «Короля в жёлтом» по всему миру, Найджел Энграм — эксцентричный и увлечённый человек, почти на грани мании. Ходили слухи, что он не ставил никаких других спектаклей с тех пор, как открыл для себя «Короля в жёлтом». Джор-дан познакомился с мистером Энграмом на Монпарнасе, в кафе «Заблуд-шая овца». Первым делом вы отправляетесь туда в надежде разыскать мистера Энграма...

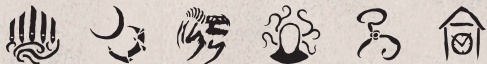
♣ Каждый сыщик начинает игру с 3 дополнительными ресурсами. Вместо обычной стартовой локации все сыщики начинают игру на Монпарнасе.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Призрак Истины», «Дурные предзнаменования», «Бьякхи», «Незнакомец», «Агенты Хастура» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только 5 карт напасть (2 карты «Ложный след» и 3 карты «Преследующая тень»). Не берите локации, сцены, замыслы и памятки сценария из этого набора.





- Сверьтесь с журналом. Если у вас больше **сомнения**, чем **уверенности** (или столько же):
 - Найдите среди отобранных карт контактов 2 карты «Два солнца» и 3 карты «Преследующая тень» и удалите их из игры.
 - В этом сценарии используйте карту «Сцена 1. Парижский заговор (вариант I)». Удалите из игры другую версию сцены 1.
- Если у вас больше **уверенности**, чем **сомнения**:
 - Найдите среди отобранных карт контактов 2 карты «Восход чёрных звёзд» и 2 карты «Ложный след» и удалите их из игры.
 - В этом сценарии используйте карту «Сцена 1. Парижский заговор (вариант II)». Удалите из игры другую версию сцены 1.
- Случайным образом выберите 1 экземпляр локации «Монпарнас», 1 экземпляр локации «Гранд-опера» и 1 экземпляр локации «Марэ». Введите выбранные карты в игру и удалите из игры оставшиеся экземпляры этих локаций.
- Введите в игру остальные локации: «Монпарнас», «Вокзал Орсе», «Гран-Гиньоль», «Канал Сен-Мартен», «Кладбище Пер-Лашез», «Нотр-Дам» и «Люксембургский сад» (см. примерный расклад справа). Все сыщики начинают игру на вокзале Орсе.
- Отложите в сторону двустороннюю карту врага «Органист».
- Отложите в сторону оставшиеся экземпляры слабости «Пропащая душа», если они есть.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария





Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Спасаясь бегством, вы совершенно теряетесь в этом городе. Ноги несут вас сами. Хлопанье жилистых крыльев и визг тварей над головой гонят вас вперёд. Вскоре вы бежите по узкой улочке мимо тяжёлых железных ворот. Вы в тупике: высокие старинные здания окружают двор со всех сторон. Обернувшись к выходу, вы видите силуэты множества крылатых тварей, преграждающих вам путь. Они расселись на воротах и на балконах в ожидании вашей гибели. Человек в чёрном открывает железные ворота и с холодной злоеющей уверенностью входит во двор. Его лицо мерцает во тьме. Его глаза пронзают вашу душу. В этот момент вы понимаете, кто он на самом деле. И это последнее, что вы помните о той ночи.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы не укрылись от глаз призрака.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 1: Вы можете лишь предполагать, что этот дом принадлежит Найджелу Энграму, режиссёру «Короля в жёлтом». Наконец-то вы нашли то, что искали... но это не приносит облегчения вашему истощённому разуму. Вы чувствуете себя собакой на поводке, вашей судьбой словно распоряжается жестокий хозяин, долго державший вас в темноте. Но вы задвигаете эти мрачные мысли подальше и стучитесь в дверь мистера Энграма. Нет ответа — от вашего стука лишь стая сорок срывается с крыши. Вы поворачиваете дверную ручку, надеясь, что вам не придётся прибегать к силе. К вашему удивлению, дверь не заперта.

Жилище Найджела завалено исписанными бумагами, старыми книгами и непонятными схемами. На журнальном столике в гостиной разложена выцветшая карта, порванная на сгибах и по краям. Видимо, это неполная карта катакомб под Парижем — или по крайней мере их части. Еда в кладовке протухла и сгнила. Тут явно никто не жил уже несколько лет, и всё же чернила на обоях в гостиной ещё свежие. Почти на каждом дюйме стены повторяется одна и та же надпись:





Он уже здесь.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы нашли дом Найджела.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.





Исход 2: Вы можете лишь предполагать, что этот дом принадлежит Найджелу Энграму, режиссёру «Короля в жёлтом». Наконец-то вы нашли то, что искали... но это не приносит облегчения вашему истощённому разуму. Вы чувствуете себя собакой на поводке, вашей судьбой словно распоряжается жестокий хозяин, долго державший вас в темноте. Но вы задвигаете эти мрачные мысли подальше и стучитесь в дверь мистера Энграма. От вашего стука с крыши срывается стая сорок. Затем, к вашему удивлению, дверь открывается.

На пороге стоит высокий мужчина с густыми каштановыми усами. Рядом с вешалкой к стене прислонилась знакомая трость с серебряной ручкой. «Вот и вы, — произносит мужчина. — Входите. Я ждал вас». Он поворачивается и направляется на кухню. Вы слышите, как свистит чайник, будто хозяин готовился к вашему визиту.

Вы входите в дом, не зная, что теперь делать. Этот тихий скромный мужчина — совсем не тот, кого вы ожидали увидеть. Жилище Найджела завалено исписанными бумагами, старыми книгами и непонятными схемами. На журнальном столике в гостиной разложена выцветшая карта, порванная на сгибах и по краям. Видимо, это неполная карта катакомб под Парижем — или по крайней мере их части. Минуту спустя мистер Энграм возвращается с горячим чаем и тарелкой сыра с крекерами. «Полагаю, вы здесь затем, чтобы найти путь в Каркозу?» — спрашивает он с натянутой улыбкой. Вы отрицательно качаете головой, но он, похоже, не замечает этого, шагая взад-вперёд по комнате и быстро говоря: «Он сказал мне, что вы скоро будете. И что я должен... всё подготовить. — Остановившись у деревянной двери в дальней стене, Найджел поворачивается к вам, его глаза горят. — Не волнуйтесь. Всё готово. Путь проложен». Он открывает дверь и уходит в кабинет, оставив вас размышлять о смысле его загадочных слов. Несколько минут вы ждёте его возвращения, но потом начинаете волноваться. Затем вы замечаете, что сыр, который он принёс, уже покрылся плесенью. «Мистер Энграм?» — зовёте вы, нерешительно стуча в дверь кабинета. Нет ответа. Войдя в комнату, вы видите, что хозяин повисел на потолочном вентиляторе. И судя по тому, как разложился труп, он провисел здесь уже несколько недель.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы нашли Найджела Энграма. Каждый сыщик получает 1 ментальную травму в результате ужасного открытия. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 3: Когда солнце вновь поднимается над крышами Парижа, вы терзаете таинственную фигуру из виду. В расстройстве из-за неудачи вы возвращаетесь в отель, чтобы отоспаться и прийти в себя после ужасов прошлых ночей. Ваши беспокойные сны возвращаются — сновидения о Каркозе, Короле в лохмотьях и призрачной фигуре, за которой вы гнались по улицам Парижа. Проснувшись, вы понимаете, что вы уже не в своём гостиничном номере.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы не смогли найти Найджела.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VI «Бледная маска».