

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ТАЙНОЕ ИМЯ

«Тайное имя» — это сценарий III 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 III: Тайное имя

Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если сыщики приняты в Ложу, перейдите к **вступлению 1**.
- ☞ Если сыщики враждуют с Ложей, перейдите к **вступлению 4**.
- ☞ Если сыщики ничего не узнали о планах Ложки, перейдите к **вступлению 5**.
- ☞ Если сыщики бесследно исчезли, перейдите к **вступлению 6**.

Вступление 1: Кабинет на верхнем этаже Ложки Серебряных Сумерек немного тесноват, но оттого не менее уютен. Тепло освещённая комната обставлена мягкими диванами и круглыми столиками, а пол укрыт мягким ковром. С портретов на стенах устало глядят уважаемые члены Ложки. Карл Сэнфорд, президент Ложки, сидит напротив вас, отвлечённо вертя в морицинистых пальцах бокал мерло.

«Ложка Серебряных Сумерек ищет знаний, раскрывающих тайны устройства Вселенной, — объясняет мистер Сэнфорд, прерываясь, чтобы пригубить вина. — Появление существа, свидетелями которого вы стали в поместье Джозефа Майгера, — не единственная странность, произошедшая в последнее время в Аркхэме. Вам случайно не довелось столкнуться с чем-то, что может быть связано с недавними событиями?»

Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☞ Рассказать Ложке о ведьмах в лесах. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Сказать, что вы не знаете ни о чём подобном. (Вы жмёте.) Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вы рассказываете о том, что случилось с вами на прошлой неделе — как вы проснулись в лесу, как странная мгла растекалась между деревьями, про ведьм и их заклание. Сэнфорд наклоняется вперёд, внимательно слушая ваши немного спутанные воспоминания о событиях той странной ночи. Когда вы завершаете рассказ, пожилой мужчина обдумывает услышанное. «Любопытно, — говорит он наконец. — Я знаю об этом ковене. Во главе у них ведьма по имени Анетта Мейсон. Их магия непростая. Они передают из поколения в поколение тайные знания, дающие власть над силами Вселенной. Насколько мне известно, они унаследовали эти опасные знания от могущественной ведьмы, которая сбегала из Салема больше двухсот лет назад. Вам о чём-нибудь говорит имя Кассия?»

Вы киваете. Каждый в Аркхэме хоть раз слышал истории о ведьме, чей призрак обитает в заброшенном доме во Френч-Хилле. Большинство считает эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от разваливающегося дома. Судя по твёрдому взгляду мистера Сэнфорда и его серьёзному тону, это вовсе не выдумка. «Возможно, Анетта действительно потомок Кассии, а может, она просто присвоила её фамилию. В любом случае я считаю, что эти события связаны. А раз так, то у меня для вас задание от имени Ложки Серебряных Сумерек». Карл Сэнфорд встаёт, используя трость скорее для вида, чем для опоры. Вы тоже поднимаетесь в готовности сделать всё необходимое, чтобы разгадать эти тайны.

«Нам нужно узнать об этом ковене как можно больше. Если где-то и есть ответы, то в доме, где некогда жила Кассия». Вы согласно киваете: у вас и у самих много вопросов. Что за заклание ведьмы пытались наложить той ночью в лесу? Какова их цель? И как с этим связано существо, похитившее тех четырёх несчастных? Вы жмёте руку мистера Сэнфорда и отправляетесь в Ведьмин дом.

Запишите в журнал кампании, что сыщики рассказали Ложке о ковене. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон **▲** до конца кампании. Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Вы качаете головой. Вы полагаете, что произошедшее в лесах вряд ли имеет какое-то отношение к делу, вы даже не уверены, произошло ли это на самом деле, — хочется верить, что это был странный сон. Мистер Сэнфорд холодно и пристально глядит на вас. Вам кажется, будто он видит вас насквозь. «Хорошо, — произносит он. — Любопытства ради: вам о чём-нибудь говорит имя Кассия Мейсон?»

Вы киваете. Каждый в Аркхэме хоть раз слышал истории о ведьме, чей призрак обитает в заброшенном доме во Френч-Хилле. Большинство считает эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от разваливающегося дома. Судя по твёрдому взгляду мистера Сэнфорда и его серьёзному тону, это вовсе не выдумка. Он указывает на старую потрёпанную книгу, лежащую на столе перед вами. Она открыта на странице, заполненной непонятными надписями и таинственными символами. «Я считаю, что существо, с которым вы встретились в поместье Джозефа, связано с Кассией и тайными знаниями, которыми она владела. Взгляните». Вы берёте книгу и внимательно изучаете символы на странице.

Если среди сыщиков есть хотя бы один Мистик (**▲**), прочтите текст в рамке ниже. В противном случае вы не понимаете ни единого написанного в книге слова: пропустите текст в рамке.

(**▲**): Написанное в книге служит основой некоего заклинания или ритуала. Помимо прочего, эта магия вызывает к мёртвым, испрашивая у них силы, знаний или, возможно, помощи. Но кто обращается, к кому и зачем?

«В связи с этим у меня для вас задание от имени Ложки Серебряных Сумерек». Карл Сэнфорд встаёт, используя трость скорее для вида, чем для опоры. Вы тоже поднимаетесь в готовности сделать всё необходимое, чтобы разгадать эти тайны.

«Нам нужно узнать об этом существе как можно больше. Если где-то и есть ответы, то в доме, где некогда жила Кассия». Вы согласно киваете: у вас и у самих много вопросов. Ведьминское заклание в лесах вполне может иметь какое-то отношение к исчезновениям. Если так, то что нужно ведьмам? И как с этим связано существо, похитившее тех четырёх несчастных? Вы киваете мистери Сэнфорду и отправляетесь в Ведьмин дом.

Запишите в журнал кампании, что сыщики скрыли информацию о ковене. Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: После стычки с президентом Ложы Серебряных Сумерек вы отправляетесь в особняк Исторического общества Аркхэма в Саутсайте. Вы не сомневаетесь, что случившееся на прошлой неделе в лесах имеет какое-то отношение к существу, похитившему тех четырёх несчастных. Это лишь чутьё — как чувство, что щекочет шею, заставляя обернуться, — но вы уверены, что всё взаимосвязано. Осталось понять как.

В особняке вас встречает одна из многочисленных сотрудниц Исторического общества. Она интересуется, чем может вам помочь. Вы в общих чертах описываете, что вас интересует: достаточно ясно, чтобы вам указали, где искать, но без деталей, раскрывающих ваши цели. «Не понимаю, зачем вам влезать в эти тёмные дела, но записи о них должны быть в библиотеке на третьем этаже», — отвечает сотрудница.

Поблагодарив её, вы поднимаетесь на третий этаж, где погружаетесь в историю аркхэмского ведьмовства. В конце XVII века Аркхэм был одним из очагов охоты на ведьм в Новой Англии. Обвинения в ведьмовстве распространялись как пожар, и многих обвинённых повесили или сожгли — как заслуженно, так и несправедливо. Но дурная слава одной ведьмы выделяется на фоне других, и в её мистических способностях никогда не было сомнений: Кассия Мейсон.

Вы узнаете это имя. По слухам, именно её призрак обитает в старом Ведьмином доме во Френч-Хилле. Вы всегда считали эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от заброшенного дома. Но архивы Исторического общества свидетельствуют, что Кассия — могущественная ведьма, которая сбежала из Салема больше двухсот лет назад, — действительно существовала.

Вы не понаслышке знакомы с ведьмовством. Если Кассия Мейсон имеет какое-то отношение к тому ковену в лесах, вам надо узнать, как именно они связаны. Вы направляетесь во Френч-Хилл, где вас ждёт Ведьмин дом...

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Ваше предположение о причастности благотворительного вечера Ложы Серебряных Сумерек к исчезновениям не подтвердилось, но предсказание Анны Каслоу не идёт у вас из головы. Вы не можете отделаться от чувства, что вам не хватает какой-то детали, чтобы разгадать эту головоломку и избежать предначертанной судьбы. Решив сосредоточить своё внимание на том ведьмовском ковене, с которым вы столкнулись в лесах на прошлой неделе, вы отправляетесь в Историческое общество Аркхэма в Саутсайте. Возможно, там вы найдёте упущенную деталь и сможете пролить свет на происхождение ковена или его мотивы.

В особняке вас встречает одна из многочисленных сотрудниц Исторического общества. Она интересуется, чем может вам помочь. Вы в общих чертах описываете, что вас интересует: достаточно ясно, чтобы вам указали, где искать, но без деталей, раскрывающих ваши цели. «Не понимаю, зачем вам влезать в эти тёмные дела, но записи о них должны быть в библиотеке на третьем этаже», — отвечает сотрудница.

Поблагодарив её, вы поднимаетесь на третий этаж, где погружаетесь в историю аркхэмского ведьмовства. В конце XVII века Аркхэм был одним из очагов охоты на ведьм в Новой Англии. Обвинения в ведьмовстве распространялись как пожар, и многих обвинённых повесили или сожгли — как заслуженно, так и несправедливо. Но дурная слава одной ведьмы выделяется на фоне других, и в её мистических способностях никогда не было сомнений: Кассия Мейсон.

Вы узнаете это имя. По слухам, именно её призрак обитает в старом Ведьмином доме во Френч-Хилле. Вы всегда считали эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от заброшенного дома. Но архивы Исторического общества свидетельствуют, что Кассия — могущественная ведьма, которая сбежала из Салема больше двухсот лет назад, — действительно существовала.

Вы не понаслышке знакомы с ведьмовством. Если Кассия Мейсон имеет какое-то отношение к тому ковену в лесах, вам надо узнать, как именно они связаны. Вы направляетесь во Френч-Хилл, где вас ждёт Ведьмин дом...

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 6: Вы прикрепляете газетную статью на стену к остальным свидетельствам, которые вам удалось найти. Что бы ни происходило в особняке Джозефа Майгера, это выходит из-под контроля. Сначала четыре исчезновения на ежегодном благотворительном вечере Ложы Серебряных Сумерек. Теперь новые пропавшие после второго мероприятия в том же поместье. Замешана ли в этом Ложя? Иначе зачем они перенесли этот ужин в поместье мистера Майгера?

И это не единственное. По всему городу что-то происходит: люди рассказывают о призрачных фигурах, о пепельной мгле и о скрюченной фигуре в плаще, личность которой вызывает у жителей горячие споры. У всех на устах одно имя: Кассия Мейсон — призрак, обитающий в старом Ведьмином доме во Френч-Хилле. Вы всегда считали эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от заброшенного дома. Но все эти исчезновения и загадочные явления в городе заставляют вас задуматься. Возможно, за этой историей о призраках действительно что-то стоит.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка

- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тайное имя», «Город грехов», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Ведьмовство» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Введите в игру локации «Затхлый коридор», «Комната Уолтера Гилмана» и три локации «Прогнившая дверь» (см. примерный расклад ниже). Все сыщики начинают игру в «Затхломе коридоре».

- ☞ Возьмите семь локаций «Неизведанные места», соберите из них отдельную колоду неизведанных мест и отложите её в сторону. Колода неизведанных мест составляется следующим образом:

- ♦ Найдите карту «Неизведанные места» с «Руинами Ведьминого дома» на открытой стороне и перемешайте её с тремя другими случайными картами «Неизведанные места» закрытой стороной вниз. Это будут четыре нижние карты колоды неизведанных мест.

- ♦ Затем положите сверху в случайном порядке три оставшиеся карты «Неизведанные места». Все семь карт должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, какая из них — «Руины Ведьминого дома».

- ☞ Отложите в сторону следующие карты: «Нахаб», «Место жертвоприношения», «Комната Кассии», «Чёрная книга», оба экземпляра «Чуждой геометрии» и оба экземпляра «Призрачного присутствия».

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

Примерный расклад локаций



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:

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

☞ Сыщики враждуют с Ложей.

Мультиклассовые карты

Некоторые карты игроков из этого дополнения принадлежат больше чем к одному классу — Хранитель (🛡), Искатель (🔍), Ловкач (👉), Мистик (👁) или Выживший (👊).



Эти карты золотистого цвета, а в правом верхнем углу на них размещены несколько символов классов вместо одного. Мультиклассовая карта считается картой каждого из этих классов, но не нейтральной. Мультиклассовую карту можно включить в колоду сыщика, если среди его возможных карт есть хотя бы один из указанных на ней классов.



Например: «Свиток тайн» — мультиклассовая карта уровня 0 с символами Искателя и Мистика. Значит, это карта Искателя уровня 0 и карта Мистика уровня 0. Это не нейтральная карта. Любой сыщик с доступом к картам Искателя уровня 0 и/или картам Мистика уровня 0 может включить «Свиток тайн» в свою колоду. Например, Диана Стэнли может включить «Свиток тайн» в свою колоду несмотря на то, что у неё нет доступа к картам Искателей.

Если у сыщика есть ограничения по числу карт одного из классов, к которому принадлежит мультиклассовая карта, она будет идти в счёт этого ограничения, даже если у сыщика есть неограниченный доступ к картам другого класса, указанного на карте.

Например: Кэролин Ферн может включить в свою колоду до 15 карт Искателя и/или Мистика. «Зачарованный клинок» — карта и Хранителя, и Мистика. Если Кэролин включит эту карту в свою колоду, она будет считаться одной из 15 карт Мистика несмотря на то, что у Кэролин нет ограничений на число карт Хранителя в колоде.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вспышки видений озаряют вашу память, пока вас тащат по грязному деревянному полу. Нечестивый ритуал — дом — Нахаб — монотонное пение — спираль чёрной воронки — мрачное ликование — Первородный Хаос — плач ребёнка — туннель, что скручивается в вашей груди.

☞ **Перейдите к исходу 1.**

Исход 1: Вы приходите в себя на грязном газоне у подножия кривой лестницы. Над вами нависает парадная дверь Ведьминого дома. Всё ваше существо преисполнено скорбью. Вы осознаёте, что не смогли предотвратить нечто ужасное, но не вполне понимаете, что именно. То, что вы видели своими глазами и слышали своими ушами внутри Ведьминого дома, произошло не здесь и не сейчас. Но в любом случае вы кое-что узнали о Кассии Мейсон — ведьме, некогда обитавшей в этом старом и ныне заброшенном доме. Ваш дух настолько истощён, а тело так измучено, что вам придётся довольствоваться добытыми крупными знаниями. Вы не осмелитесь снова войти в этот треклятый дом.

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

- ❖ Если в ходе этого сценария «Бурый Дженкин» был побеждён хотя бы 1 раз, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.
- ❖ Если в ходе этого сценария «Нахаб» была побеждена хотя бы 1 раз, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☞ **Проверьте колоду сцен.**

- ❖ Если партия завершилась в сцене 1, ничего не происходит.
- ❖ Если партия завершилась в сцене 2, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Дневник Гилмана*. Кроме того, любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Чёрная книга». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Если кто-то из сыщиков решил включить эту карту в свою колоду, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.
- ❖ Если партия завершилась в сцене 3, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Дневник Гилмана* и *Формула Кассии*. Кроме того, любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Чёрная книга». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Если кто-то из сыщиков решил включить эту карту в свою колоду, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.

Исход 2: Когда вы приходите в себя, вы лежите на деревянном полу в комнате Уолтера Гилмана. Нигде не видно ни следов от мерзких ритуалов Кассии, ни зубастой бородатой крысы — как оказалось, «фамильяра» Кассии. Собравшись уже подняться на ноги, вы замечаете какой-то блеск в углу комнаты. Вы забираетесь под кровать Гилмана и тянетесь за вещицей. Это потёртый никелевый крестик вроде тех, что висели в комнате мастера по ткацким станкам. Вы кладёте крестик в карман и уходите из проклятой комнаты с её непостижимыми углами. Вы узнали всё, что хотели, о Кассии Мейсон — ведьме, некогда обитавшей в этом старом и ныне заброшенном доме. Выйдя на зябкий ноябрьский воздух, вы оборачиваетесь, чтобы ещё раз взглянуть на покосившийся Ведмиин дом. Хотя вы наверняка больше не вернётесь сюда, этот дом всегда будет преследовать вас в снах и мыслях.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Архэма.

☞ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Дневник Гилмана*, *Формула Кассии* и *Потёртое распятие*.

☞ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Чёрная книга». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Если кто-то из сыщиков решил включить эту карту в свою колоду, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии IV «Расплата за грехи».



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 Португалова • **Вычитка:** Елена Ворноскова • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия правил 1.0

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.

