

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ ЗАБЫТАЯ ЭПОХА

Мы не хозяева на Земле

Первобытные мифы и современные видения сходились в том, что человечество — лишь один и, возможно, наименее развитый из множества разумных видов, царивших на нашей планете на протяжении её долгой и полной белых пятен истории.

Говард Ф. Лавкрафт «Тень из безвременья»

«Забятая эпоха» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это большое дополнение входит два сценария: «Дремучие джунгли» и «Погибель эцтли». Их можно проходить как по отдельности, так и в качестве завязки большой кампании из восьми частей, которая продолжится в шести малых дополнениях цикла «Забятая эпоха».

Дополнительные правила

Печать

Когда игрок вводит в игру карту с ключевым словом «Печать», в качестве дополнительной цены этого ввода он должен найти в мешке хаоса указанный жетон и положить его на эту карту, тем самым запечатав его. Если карта позволяет выбрать один из нескольких жетонов, выбор делает игрок, под чьим контролем она находится. Если в мешке хаоса нет нужного жетона, карта не может войти в игру.

Запечатанный жетон хаоса не считается находящимся в мешке, поэтому его нельзя вытянуть из мешка во время проверки или благодаря свойству.

Когда жетон хаоса освобождается, он возвращается в мешок и больше не считается запечатанным. Если карта с жетоном (жетонами) хаоса по любой причине выходит из игры, все запечатанные на ней жетоны немедленно освобождаются.

Уряда карт (с ключевым словом «Печать» или без него) есть свойства, эффект которых запечатывает жетоны хаоса. Это делается тем же образом: найдите в мешке нужный жетон и положите на карту. Если в мешке нет нужного жетона, эффект не срабатывает.

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 уходившим от него сыщиком.

Новые слабости

В это дополнение включено две новые базовые слабости с текстом «Только в кампании»: «Тёмная сделка» и «Обречённость». Добавляйте эти слабости в подборку доступных игрокам базовых слабостей только в том случае, если проходите кампанию (но не в одиночном режиме).

Кроме того, в этом дополнении есть три новые слабости, которые не являются ни базовыми, ни сюжетными: «Цена провала», «Проклятая судьба» и «Час пробил». Не добавляйте их в подборку доступных базовых слабостей. Они могут попасть в колоду игрока только по указанию другой карты.

Припасы

В ходе кампании «Забывтая эпоха» сыщики несколько раз смогут выбрать припасы для своей экспедиции. Каждый сыщик записывает свои припасы в соответствующей графе журнала кампании.

Припасы приобретаются за очки припасов, которые выдаются сыщикам, когда они получают шанс выбрать припасы. Непотраченные очки припасов сгорают — не записывайте их в журнал.

Припасы сыщика влияют на его возможности в ходе игры и при развитии сюжета. **Сами по себе припасы не обладают эффектами.** Однако некоторые эффекты карт, исходы и сюжетные развилки могут измениться или стать доступными в зависимости от припасов сыщика (сыщиков).

Возмездие X

На некоторых картах контактов есть значение возмездия. Текст «Возмездие X» на карте указывает, что она приносит X очков возмездия.

Как и в случае с «Победой», когда карта контакта со значением возмездия побеждена сыщиками, она сохраняется на победном счете до конца сценария. Однако, в отличие от победных очков, возмездие символизирует внимание и враждебность Отца Змей к сыщикам, и обычно им лучше избегать очков возмездия.

Очки возмездия на победном счете влияют на игру только в том случае, если они напрямую упомянуты в тексте другой карты контакта.

- ☞ Когда побеждён враг со значением возмездия, положите его карту на победный счёт вместо того, чтобы сбрасывать.
- ☞ В конце сценария положите на победный счёт все открытые локации со значением возмездия, на которых не осталось улик.
- ☞ Разыграв карту напасти со значением возмездия, положите её на победный счёт вместо того, чтобы сбрасывать.
- ☞ Карты со значением возмездия приносят победные очки только в том случае, если у них есть и «Возмездие X», и «Победа X».

Разведка

В этой кампании встречаются свойства, отмеченные словом «Разведка». Как правило, они позволяют отыскать и ввести в игру новые локации. Такие свойства применяются с помощью действия «Активация».

Свойства разведки предписывают вам взять верхнюю карту колоды разведки. Это отдельная колода, которая составляется при подготовке к некоторым сценариям. Она состоит из нескольких односторонних локаций и карт нападений.

- ☞ Каждое свойство разведки указывает, какой должна быть локация, которую вы стремитесь отыскать. **Если взята карта — подходящая локация, введите её в игру и переместитесь в эту локацию.** Такая разведка считается успешной.
- ☞ Если взята карта — другая локация, положите её рядом с колодой разведки и возьмите следующую карту из колоды разведки. Повторяйте это, пока вам не попадётся подходящая локация или напасть. После завершения этого действия замешайте в колоду разведки все локации, которые лежат рядом с ней.
- ☞ Если взята карта — напасть, разыграйте её как обычно. Если такую напасть нужно сбросить, она уходит в сброс контактов (у колоды разведки нет своего сброса). Такая разведка считается безуспешной.
- ☞ Когда односторонняя локация из колоды разведки входит в игру, положите на неё указанное число улик.

Пример. У замысла 1а «Экспедиция в джунгли» есть свойство: «➤»: Разведка. Возьмите верхнюю карту колоды разведки. Если это связанная локация, введите её в игру и переместитесь туда». Урсула Даунс хочет отыскать новую локацию, находясь в «Лагере экспедиции». Она тратит своё первое действие на разведку и берёт верхнюю карту колоды разведки. Это локация «Петляющая тропа». Поскольку она не связана с «Лагерем экспедиции», Урсула кладёт её рядом с колодой разведки и берёт следующую карту. На этот раз ей попадает напасть «Припасы на исходе», которая разыгрывается по обычным правилам и отправляется в сброс контактов. Разведка безуспешна, и Урсула замешивает «Петляющую тропу» обратно в колоду разведки. Затем она решает провести ещё одну разведку и тратит на это второе действие. Теперь она берёт локацию «Тернистый путь», которая связана с «Лагерем экспедиции». В результате успешной разведки Урсула вводит в игру «Тернистый путь», кладёт на него указанное число улик и перемещается туда сама.

Изменённые термины

Для большей понятности и удобства некоторые игровые термины русского издания были изменены. Приводим их список здесь.

Новый термин	Старый термин
Держать под контролем	Распоряжаться
Повернуть	Задействовать
Развернуть	Обновить
Преследует	Добыча

Символ дополнения

Все карты цикла «Забывтая эпоха» отмечены этим символом перед порядковым номером.



Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Забывтая эпоха» 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 познакомиться с сюжетом):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Обычный** (чтобы испытать вызов):
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):
+1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Архэма):
0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣.

Теперь игроки могут перейти к прологу.

Пролог

2 июля 1925 года, вторник

Похоже, этим летом нам не удастся отдохнуть.

Сегодня у меня была встреча с Харланом Эрнстоном — теоретиком истории из Мискатоникского университета и моим старым другом. Он предупредил, что собирается предложить мне работу, но какую именно, не сказал.

Харлан познакомил меня со своим коллегой Александром Велой, видным мексиканским историком. Мистер Вела закончил престижный университет в Мехико и многие годы изучал Ацтекскую империю. Он утверждает, что напал на след ранее неизвестного ацтекского города-государства под названием Эцтли. Однако в университете не приняли всерьёз феноменальные находки Александра, и он был осмеян научным сообществом.

Александр приехал в Архэм в поисках финансирования экспедиции в джунгли Южной Мексики, где, по его мнению, скрываются руины альтепетля Эцтли. То, что он рассказывает о возникновении этого города-государства, не укладывается ни в какие рамки современных представлений об истории Мезоамерики. Несмотря на это — или, зная моего старого друга, именно поэтому, — Харлан буквально одержим находками Александра. Мискатоникский университет согласился профинансировать экспедицию, хоть и весьма скупо, и Харлан предлагает мне присоединиться к ней.

Насколько я понимаю, мы ищем то, чего, скорее всего, никогда не было. Но если есть хотя бы малейший шанс, что племя эцтли существовало, это будет во всех смыслах историческое открытие. Мы немного подискутировали, но в конце концов приняли приглашение Александра. Подготовка уже идёт, отправление запланировано на конец месяца. Если повезёт, эту тетрадь заполнят описания наших невероятных открытий. Если нет — что ж, подложу её под ножку стола Харлана, чтобы не шатался.

☞ Если в этой кампании кто-нибудь играет за Урсулу Даунс, Лео Андерсона или Монтерея Джека, выберите одного из этих сыщиков лидером экспедиции. Он становится ведущим сыщиком в первом и втором сценариях.

Поскольку репутация Алехандро подмочена, на его предприятие выделены очень скромные средства. Каждый сыщик должен выбрать припасы, которые возьмёт в экспедицию. Запишите выбранные каждым сыщиком припасы в соответствующих графах журнала кампании. (Обратите внимание: сыщик может взять провизию и аптечку по несколько раз. Каждая взятая единица этих припасов оплачивается и записывается в журнале отдельно.)

Каждый сыщик может потратить очки припасов на один или несколько припасов из нижеприведённого списка. Число очков припасов у каждого зависит от количества сыщиков в кампании:

1 сыщик: 10 очков припасов;

2 сыщика: 7 очков припасов каждому;

3 сыщика: 5 очков припасов каждому;

4 сыщика: 4 очка припасов каждому.

Описания припасов дают некоторое представление о том, для чего они могут пригодиться. Выбирайте с умом.

Доступные припасы:

• **Провизия** (1 очко припасов за единицу): Пища и вода для одного человека. Необходима в любом путешествии.

• **Аптечка** (2 очка припасов за единицу): Средства против болезни, заражения и яда.

• **Верёвка** (3 очка припасов): Несколько мотков крепкой верёвки для скалолазания и спелеологии.

• **Одеяло** (2 очка припасов): Согревает ночами.

• **Фляга** (2 очка припасов): Можно набрать воды в реках и ручьях.

• **Факелы** (3 очка припасов): Разгоняют темноту и зажигают светильники.

• **Компас** (2 очка припасов): Укажет путь, если вы безнадёжно заблудитесь.

• **Карта** (3 очка припасов): Пока чистая, но при случае вы сможете нанести на неё окружающую местность.

• **Бинокль** (2 очка припасов): Чтобы видеть на большом расстоянии.

• **Мел** (2 очка припасов): Оставляет метки на камне.

• **Медальон** (1 очко припасов): Бесполезен, но пробуждает приятные воспоминания вдали от дома.

Сценарий I: Дремучие джунгли

28 июня 1925 года, воскресенье

Сегодня был тот ещё денёк. Мы только что закончили разбивать лагерь у северной границы джунглей, в которых, по мнению Алехандро, некогда жили эцтли. Джунгли здесь густые, просто дремучие. За кронами деревьев не видно неба, но, судя по свежему ветерку, над головой собираются грозовые тучи.

Нас не раз предупреждали о том, как опасна наша затея.

Мы в сотнях миль от цивилизации. Никто из наших современников не проникал в сердце этого леса. Никто до нас и не задумывался о том, чтобы сделать это. В конце концов, в этой части Мексики не должно быть никаких ацтекских руин. И тем не менее мы здесь — в поисках развалин, которых может и не существовать, там, где они, по всем данным, не должны находиться.

Один из наших топографов уже слёг больным, а другого укусила гадюка. Мне уже кажется, что джунгли хотят прогнать нас. Если всё будет так продолжаться, наша экспедиция окажется самой короткой в истории Мискатоникского университета. Сегодня — день отдыха. Завтра мы отправимся в неизведанные дебри.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Дремучие джунгли», «Тропический лес», «Змеи», «Экспедиция», «Стражи времени», «Агенты Йига», «Отрава» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



Введите в игру локацию «Лагерь экспедиции». Все сыщики начинают игру в «Лагерь экспедиции».

Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят пять односторонних локаций-джунглей и по одному экземпляру слабостей «Потерявшись в глуши», «Заросли», «Змеиный укус», «Припасы на исходе» и «Град стрел».

Отложите в сторону следующие карты: три односторонние локации-руины, набор контактов «Агенты Йига», четыре слабости «Отравление», актив «Алехандро Вела» и врага «Ичтака». Набор «Агенты Йига» отмечен следующим символом:



Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):

1 июня 1925 года, среда

До сих пор не представляю, как мы смогли вернуться в лагерь живыми.

Джунгли оказались опаснее, чем мы могли себе представить. Пусть это прозвучит как бред сумасшедшего, но я не вижу иного объяснения происшедшему. Заблудиться в джунглях — уже не шутка, но это стало наименьшей из наших трудностей. Лес находится под защитой. Под защитой кошмарных чудовищ — змееподобных существ, полных злобы и ненависти, которые неустанно преследовали нас.

И почти столь же беспощадными оказались люди, живущие в джунглях. Если судить по одежде и языку, это были ацтекские воины. Каким-то невероятным образом они пережили покорение ацтеков, случившееся сотни лет назад, и всё это время оставались в изоляции от остального мира. Мне казалось, что Александро будет рад возможности узнать о них больше, однако дикари вызвали у него скорее смятение, чем интерес. Думаю, он вправе проявить скептицизм. В этой экспедиции всё идёт наперекосяк.

Кажется, змееподобные существа гнали нас несколько дней. Наконец мы сумели отыскать путь к лагерю, но дорогой ценой. Все наши усилия пропали даром, многие из нас изранены или отравлены змеиным ядом. Нам оставалось только послать людей в ближайший город за новыми припасами, ждать и оправляться от ран.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики вынуждены ждать новых припасов.

☉ Если сценарий завершился в сцене 1 или 2:

☞ Запишите в журнал кампании, что Ичтака с интересом наблюдала за вашими усилиями.

☞ Запишите в журнал кампании, что Александро пошёл в развалины вместе с сыщиками. Любой

сыщик может включить в свою колоду карту «Александро Вела». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если вы сразились с Ичтакой:

☞ Запишите в журнал кампании, что Ичтака опасается сыщиков.

☞ Запишите в журнал кампании, что Александро пошёл в развалины вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Александро Вела». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если Ичтака показывает путь:

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики заслужили доверие Ичтаки.

☞ Запишите в журнал кампании, что Александро остался в лагере. Не включайте карту «Александро Вела» ни в одну колоду сыщика.

☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете. Страшитесь прогневать Отца Змей, ибо ярость его падёт на вас в грядущем.

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

Исход 1:

2 июня 1925 года, четверг

В конце концов, после невероятных мытарств и долгих поисков, мы обнаружили развалины, к которым стремился Александро. Тем не менее мы едва ли оказались готовы к тому, с чем столкнулись в джунглях. Лес находится под защитой. Под защитой кошмарных чудовищ — змееподобных существ, полных злобы и ненависти. Они неустанно преследовали нас, размахивая примитивным оружием и переговариваясь резкими свистами.

И почти столь же беспощадными оказались люди, живущие в джунглях. Если судить по одежде и языку, это были ацтекские воины. Каким-то невероятным образом они пережили покорение ацтеков, случившееся

сотни лет назад, и всё это время оставались в изоляции от остального мира. Особенно любопытной оказалась воительница по имени Ичтака. Нам удалось снять напряжение первой встречи с ней, и, к нашему удивлению, она провела нас через джунгли — и бесследно пропала, лишь мы достигли развалин.

Александро не понравилось, что мы решили довериться воинам-эцтли. Он раздражён их обществом и решил до поры до времени остаться в лагере. Мне казалось, что он будет рад возможности узнать о них больше, однако, похоже, это открытие идёт вразрез даже с его невероятными теориями. Думаю, он вправе не доверять им. В этой экспедиции всё идёт наперекосяк.

Мы расчистили путь к развалинам, которые Александро считает главным храмом города. На отдых почти нет времени. Змееподобные существа, похоже, вознамерились остановить нас, поэтому нам нельзя терять время зря. Совсем скоро мы углубимся в руины и узнаем, какие тайны они хранят.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро остался в лагере. Не включайте карту «Александро Вела» ни в одну колоду сыщика.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики заслужили доверие Ичтаки.
- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету. Страшиться прогневать Отца Змей, ибо ярость его падёт на вас в грядущем.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 2:

2 июля 1925 года, ревьер

В конце концов, после невероятных мытарств и долгих поисков, мы обнаружили развалины, к которым стремились Александро. Тем не менее мы едва ли оказались готовы

к тому, с чем столкнулись в джунглях. Лес находится под защитой. Под защитой кошмарных чудовищ — змееподобных существ, полных злобы и ненависти. Они неустанно преследовали нас, размахивая примитивным оружием и переговариваясь резкими свистами.

И почти столь же беспощадными оказались люди, живущие в джунглях. Если судить по одежде и языку, это были ацтекские воины. Каким-то невероятным образом они пережили покорение ацтеков, случившееся сотни лет назад, и всё это время оставались в изоляции от остального мира. Мне казалось, что Александро будет рад возможности узнать о них больше, однако он оказался обеспокоен не меньше нас. Мы сумели захватить и допросить их главную — воительницу по имени Ичтака. Перед уходом она предупредила, чтобы мы не ходили в развалины. Жаль огорчать её, но мы не отправимся домой с пустыми руками.

Под руководством Александро мы расчистили путь к развалинам, которые он считает главным храмом города. На отдых почти нет времени. Змееподобные существа, похоже, вознамерились остановить нас, поэтому нам нельзя терять время зря. Совсем скоро мы углубимся в руины и узнаем, какие тайны они хранят.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро пошёл в развалины вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Александро Вела». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Ичтака опасается сыщиков.
- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету. Страшиться прогневать Отца Змей, ибо ярость его падёт на вас в грядущем.

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

Интерлюдия I: Бессонные ночи

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть одеяло, читает **«Здоровый сон»**. Остальные читают **«Беспокойно ворочаясь»**.

Здоровый сон: *К счастью, по ночам я беспробудно сплю. Но пока моё тело отдыхает, разум одолевают кошмары. Пещера, подобная зияющей пасти, озарённая тусклым красным светом... Стены, блестящие чешуёй сотен гадюк... Возможно, лучше бы мне вовсе не спать.*

С вами не происходит ничего плохого.

Беспокойно ворочаясь: *Этими ночами в джунглях я едва могу сомкнуть глаза. Каждый вечер на лагерь опускается загадочный туман, и температура резко падает. Конечно, в постели теплее, чем под открытым небом, но на такую аномальную погоду мы не рассчитывали. Стоит задремать, как меня будит жужжание мух и комаров. И даже если удастся заснуть, совсем скоро я вскакиваю оттого, что по лицу проползла ящерица или насекомое. Бьюсь об заклад, что так и не смогу выспаться до конца путешествия.*

Вы получаете 1 физическую или ментальную травму (на ваш выбор).

Проверьте припасы. Сыщики совместно должны вычеркнуть из припасов по единице провизии на сыщика. За каждую единицу провизии, которой не хватило, выберите сыщика, который читает **«Еда на исходе»**.

Еда на исходе: *Мы думали, что взятой воды и еды хватит на всех, но путешествие истощило наши припасы. Когда возшло солнце и настало время завтрака, мы обнаружили, что провизии почти не осталось.*

В следующем сценарии у вас на 3 стартовых ресурса меньше.

Ведущий сыщик должен выбрать одного сыщика, который станет дозорным. Этот сыщик проверяет свои припасы. Если у него есть бинокль, он читает **«Тени среди деревьев»**. В противном случае он читает **«Взгляды из темноты»**.

«Тени среди деревьев»: *Большинство ночей выдались спокойными, но на этот раз меня встревожил хруст веток, раздававшийся из леса к югу от лагеря. Несмотря на темноту, в бинокль мне удалось разглядеть тени, двигавшиеся между деревьев. Они выглядели человеческими, однако... Зачем они следят за нами? Чего добиваются?*

Вы получаете 2 опыта дополнительно, больше узнав о том, что нужно эцтли.

«Взгляды из темноты»: *Каждую ночь за мной следили. И это было не просто ощущение: из чернильной тьмы, окутывавшей лагерь, на меня смотрели жёлтые глаза. Они знали, что мы здесь. Эти глаза заставили меня вскочить, достать оружие, приготовиться защищать лагерь. Наши взгляды встретились, и тьма охватила моё сердце.*

Вы получаете 1 ментальную травму.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть аптечка, может вычеркнуть её, чтобы выбрать сыщика и удалить из его колоды слабость **«Отравление»**. После этого каждый сыщик, в чьей колоде осталось **«Отравление»**, читает **«Яд разливается»**.

«Яд разливается»: *День за днём яд растекается по моему телу. На вторую ночь меня прошиб ужасный пот. Мне тяжело дышать, и каждое утро я извергаю вчерашний ужин.*

Вы получаете 1 физическую травму.

Сценарий II: Погибель эцтли

Сверьтесь с журналом. Если сыщики вынуждены ждать новых припасов, перейдите к **вступлению 1**.

Если сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1:

8 июня 1925 года, среда

Несколько дней спустя вернулись Хосе и Мария, отправленные пополнить припасы. Они привезли вдоволь еды, воды, аспирина и оружия. Любопытно, что у Алехандро такие хорошие связи в Мехико. Несмотря на подмоченную репутацию, он раздобыл оружие и патроны куда быстрее, чем можно было подумать. Впрочем, возможно, лучше не интересоваться, откуда всё это взялось.

Мы снова отправились в джунгли — на сей раз во всеоружии. Предыдущая попытка не прошла даром: мы пересекли речную долину и углубились на юг гораздо дальше, чем неделю назад. В конце концов мы достигли развалин, к которым стремился Алехандро, и теперь собираемся исследовать сооружение, которое он считает главным храмом города. Удивительно, что змееподобные существа, обратившие нас в бегство, на этот раз не стали нападать. Может, они отступили? Или затаились в засаде и обрушатся на нас ночью?

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2:

3 июня 1925 года, пятница

Большую часть вчерашнего дня мы переносили лагерь к развалинам. Учитывая, что змееподобные существа всё ещё бродят неподалёку, мы решили, что у небольшой группы будет больше шансов проскользнуть в главный храм незамеченными. По моей просьбе Мария, натуралист экспедиции, возьмёт один из грузовиков и будет ждать нас на северном краю джунглей. Наш картограф Хосе остаётся охранять лагерь. В руинах мы сможем рассчитывать только на себя, но, по крайней мере, у нас есть отходной путь на случай, если что-то пойдёт не так...

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Погибель эцтли», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Искажения времени», «Смертельные ловушки», «Забытые руины», «Отрава» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



Введите в игру локацию «Главный вход». Все сыщики начинают игру в локации «Главный вход».

Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят пять односторонних **древних** локаций и по одному экземпляру слабостей «Дурной знак», «В могиле» «Кромешная тьма», «Роковая ошибка» и «Могильный холод».

Отложите в сторону врага «Предвестник Валузии», локацию «Зал времени» и актив «Реликвия веков».

Отложите все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущий сценарий, выбирая его исход, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, .

Сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли.

У вас нет припасов.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Прежде чем переходить к любому исходу, если хотя бы один сыщик был побеждён: Каждый побеждённый сыщик читает раздел «Сыщик побеждён».

Сыщик побеждён: Храм содрогается, словно от землетрясения, и вы падаете на пол. Со всех сторон вас окружают змееподобные существа, возникшие из тени. «Значит, это конец», — проносится у вас в голове. На миг вы задумываетесь о том, как нелепо погибли. Вы можете лишь надеяться, что больше никому не хватит глупости полезть в эти проклятые развалины.

☉ Сверьтесь с журналом. Если в графе «Ярость Йига» 4 отметки или больше: Твари бросаются на вас, прежде чем вы успеете что-то сделать. Вы кричите в агонии, когда острые как бритва копыта пронзают вас.

❖ Все побеждённые сыщики **убиты**. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков.

❖ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.

❖ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 2**.

☉ Если в графе «Ярость Йига» 3 отметки или меньше: Внезапно издали доносится чей-то свист, и рептилии неохотно отступают в темноту. Вы убегаете со всех ног, не желая испытывать судьбу.

❖ Проставьте 3 отметки в графе «Ярость Йига».

❖ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.

❖ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 3**.

Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики совершили побег до наступления сцены 3, перейдите к исходу 3.

Исход 1 (каждый побеждённый сыщик должен сначала прочитать раздел «Сыщик побеждён»):

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Снаружи руины храма выглядели ацтекскими, но когда мы пробрались внутрь, стало ясно, что у них совсем иное, нечеловеческое происхождение. Развалины оказались живыми. Бороздки на стенах светились, словно от электричества, а по коридорам разносилось глухое гудение энергии. Отбиваясь от змееподобных существ, мы отыскивали тайный проход, ведущий вниз.

В центральной зале подземелья нас ждала награда — стальной шар неизвестного происхождения, издававший тихий гул и слабый голубой свет. Он был прикреплен к изящной бронзовой подставке и производил впечатление религиозной святыни. Мы сразу поняли, что ацтеки не могли создать ничего подобного.

Прихватив реликвию, мы поспешили наружу. Руины начали обваливаться вокруг нас, будто только этот шар удерживал их от разрушения. Может быть, он подпитывал их, как батарея? Что это вообще за устройство, если его столь ревностно охраняли рептилии?

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики добыли Реликвию веков. Один из сыщиков должен включить в свою колоду карту «Реликвия веков». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если «Предвестник Валузии» в игре или отложен, запишите в журнал кампании, что Предвестник ещё жив. Рядом отметьте в скобках, сколько ран на нём лежит.

☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

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

Исход 2:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Не в моих правилах оставлять дело незавершённым. Из уважения к моим павшим спутникам я завершу описание нашей экспедиции в этом дневнике.

Первая группа так и не вернулась из храма. Я уговорил Хосе и Андреа, двух других участников экспедиции, отправиться на их поиски. Боюсь, этих двоих тоже постигла ужасная участь.

К счастью, моя хитрость сработала. Пока Хосе и Андреа искали остальных, я прокрался в храм с собственной целью. После всего, что мы увидели и узнали, я просто не мог вернуться в университет без свидетельств нашего открытия. Пока змееподобные существа были заняты моими спутниками, я отыскал тайный проход, ведущий вниз.

Я нашёл устройство в центральной зале подземелья. Шар из диковинной стали был прикреплен к изящной бронзовой подставке. Он дрожал от наполнявшей его энергии у меня в руках и издавал слабый голубой свет. Даже глупец понял бы, что ацтеки не могли создать ничего подобного, однако мои спутники и не подозревают о его истинной ценности. Когда я уходил, руины вокруг начали обваливаться, но это уже не имело значения. Важна была только реликвия.

Вернувшись в лагерь с артефактом, я велел всем сворачиваться. Когда мы наконец вышли к северной границе леса, Мария и грузовики уже ждали нас. Мы направляемся в Техас, чтобы пересечь границу Соединённых Штатов.

Судьба моих спутников достойна глубочайшего сожаления. Их жертва не будет напрасной. Теперь я могу продолжить свою работу.

Александро Вела

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро добыл Реликвию веков.
- ☉ Если «Предвестник Валузии» в игре или отложен, запишите в журнал кампании, что Предвестник ещё жив. Рядом отметьте в скобках, сколько ран на нём лежит.

☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

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

Исход 3:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Это было ошибкой. Всё это было ужасной ошибкой. Каким-то чудом мы выбрались из храма, избежав гибели. Развалины оказались живыми. Как будто стены почувствовали наше вторжение и разгневались. Словно они желали прогнать нас. Убить нас.

Мы собрались снаружи храма, где нас ожидал Хосе. Александро, не желая возвращаться домой с пустыми руками, требует, чтобы мы снова пошли внутрь. Нужно решить, что делать дальше.

Сыщики должны решить (выбрать одно):

☉ «Нельзя сдаваться. Попробуем ещё раз». Перейдите к **исходу 4**.

☉ «Это слишком опасно. Храм надо уничтожить». Перейдите к **исходу 5**.

Исход 4:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Мы приняли решение. Александро прав: назад дороги нет. Мы соберёмся с силами и вернёмся в храм. Даже отсюда заметно, что храм стал выглядеть по-другому. Похоже, развалины снова погружаются в спячку. Если повезёт, на этот раз у нас всё получится...

☉ Сыщики должны переиграть сценарий II «Погибель эцтли». Подготовьтесь к нему заново. По итогам предыдущей попытки не записывайте в журнал ничего, кроме полученных травм, и не получайте опыт.

☉ Каждый игрок, чей сыщик умер или сошёл с ума, должен выбрать нового сыщика, как обычно.

☉ Во время подготовки, когда введёте в игру «Главный вход», положите на него столько безысходности, сколько раз достигали этого исхода.

Исход 5:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Мы приняли решение. Мы ни за что не пойдём в эту ловушку снова. К счастью, у нас есть другой выход. Хосе сходил к грузовикам за взрывчаткой, и её хватит, чтобы сровнять с землёй это проклятое место.

Той ночью мы устроили настоящий фейерверк. Джунглям не понравилось. Небо заполнили птицы, земля зарокотала, а из леса раздалось яростное рычание. Но динамит сделал своё дело. Как только осела пыль, мы принялись прочёсывать обломки в поисках чего-нибудь обладающего исторической или культурной ценностью, что можно было бы увезти в Архэм.

Хосе первым заметил голубое свечение, которое выбивалось из-под останков храма. С каждой секундой свет становился ярче. Когда мы начали расчищать мусор, чтобы найти источник света, сверкнула вспышка, и обломки в центральной части руин разлетелись. На груде мусора, издавая тихий гул, лежал стальной шар неизвестного происхождения. Он был прикреплен к изящной бронзовой подставке и производил впечатление религиозной святыни. Свечение устройства ослабло, стоило мне прикоснуться к нему. Ацтеки ни за что не смогли бы создать ничего подобного.

Прихватив реликвию, мы покинули дымящиеся руины храма. Мы отлично понимали, что злоупотребили гостеприимством джунглей. Лес вокруг был преисполнен шипением. По земле ползали полчища змей. В темноте

мы слышали крики на непонятном языке. Без лишних размышлений мы поспешили прочь, не став даже сворачивать лагерь. Стрела с чёрным оперением пробила горло Андреа, и её испуганный вопль застыл в загробной вечности. Когда мы спускались в долину, Хосе схватил огромный удав. Он сломал несчастному шею, прежде чем мы успели прийти на помощь.

Когда мы наконец вышли к северной границе леса, Мария и грузовики уже ждали нас. Мы мчались без остановок до самого Мехико. Даже теперь я не могу расслабиться: да и кто бы смог после всего, что мы пережили?

К чёрту эцтли и к чёрту этот проклятый город.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики добыли Реликвию веков. Один из сыщиков должен включить в свою колоду карту «Реликвия веков». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
 - ☉ Если «Предвестник Валузии» в игре или отложен, запишите в журнал кампании, что Предвестник ещё жив. Рядом отметьте в скобках, сколько ран на нём лежит.
 - ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете. Проставьте ещё 10 отметок, поскольку вы прогневали Йига своим безрассудством.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.



Интерлюдия II: Финал экспедиции

Сверьтесь с журналом. Если сыщики добыли Реликвию веков, перейдите к разделу «Финал экспедиции 1».

Если Александро добыл Реликвию веков, перейдите к разделу «Финал экспедиции 5».

Финал экспедиции 1:

17 июля 1925 года, пятница

Мы наконец-то вернулись в Аркхэм — но не знаю, можно считать нашу экспедицию успешной. Александро в восторге от возможности сделать доклад о наших находках в университете. Не понимаю, как он может оставаться таким прекраснотушным идеалистом после того ада, через который мы прошли в джунглях. Его внимание приковано к загадочной реликвии, которую мы нашли в руинах. Хотелось бы мне чуть больше знать о том, кто её создал. Реликвия крайне беспокоит меня. Она постоянно гудит и вибрирует от нездешней энергии, которую я едва могу описать. Возможно, поэтому весь обратный путь нас одолевали причудливые кошмары об иных мирах и цивилизациях.

Александро предлагает выставить реликвию в Мискатоникском музее вместе с прочими артефактами эцтли, которые мы привезли. Не знаю, хорошая ли это идея. В музее о нашей находке должным образом позаботятся, учёные смогут исследовать её и, возможно, поймут, для чего она нужна. Вместе с тем я боюсь, что реликвия может быть опасна для окружающих. В конце концов, мы понятия не имеем, что она такое. Александро это не понравится, но, возможно, лучше всего спрятать реликвию в надёжном месте, где мы с Харланом сможем изучить её без лишних глаз. Мне нужно принять решение сегодня — завтра я уже не смогу передумать...

☉ Ведущий сыщик должен решить (выбрать одно):

- ☞ Реликвия должна быть в музее. Александро и музейные сотрудники смогут изучить её и больше узнать о её природе. Перейдите к разделу «Финал экспедиции 2».
- ☞ Реликвия слишком опасна для публики. Лучше надёжно спрятать её, пока мы не узнаем о ней больше. Перейдите к разделу «Финал экспедиции 3».

Финал экспедиции 2:

19 июля 1925 года, воскресенье

Моё решение — доверить реликвию Александро. Он имеет полное право изучать её — в конце концов, именно его исследования сделали экспедицию возможной. Если кто и сможет раскрыть секреты реликвии, то только он.

Реликвия станет главным экспонатом новой выставки в музее. Александро уже исписал много страниц отчётами о наших открытиях, но основная работа у него ещё впереди. В нашей экспедиции хватает нераскрытых тайн. Как удавалось эцтли так долго оставаться необнаруженными? Почему они словно охраняли джунгли и от кого? Кто на самом деле построил храм, руины которого мы обследовали? Не сомневаюсь, что со временем Александро найдёт ответы на все эти вопросы.

Что до меня, то моя роль в этом предприятии сыграна. Впрочем, мне ещё предстоит прийти в себя. Я постоянно вспоминаю джунгли: змеевидные фигуры в тенях, торчащие из скелетов обсидиановые стрелы, нечеловеческие вопли во мраке пещер. Выйдя на прогулку, я чувствую, как меня тянет к музею, словно мне очень надо ещё раз увидеть реликвию. В глубине души меня грызёт мысль, что мы забыли нечто очень важное. Как же мне избавиться от...

(Запись резко обрывается.)

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики передали реликвию Александро.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики заслужили доверие Александро. Если карта «Александро Вела» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🎲 до конца кампании.
- ☉ Перейдите к разделу «Финал экспедиции 4».

Финал экспедиции 3:

19 июля 1925 года, воскресенье

Моё решение — пока лучше сохранить реликвию в тайне. Конечно, Александро не рад этому, но пока мы не узнаем, на что способен этот шар, важно хранить его в надёжном месте, где он не будет представлять угрозы. Харлан поддержал меня и предложил спрятать его в своём личном кабинете. Там мы сможем изучить его без лишних глаз.

Александро задержался в Архэме: он делает заметки об экспедиции и помогает устроить в музее выставку других, менее опасных наших находок. Что до меня, то я надеюсь раскрыть иные тайны. Как удавалось эцтли так долго оставаться необнаруженными? Почему они словно охраняли джунгли и от кого? Кто на самом деле построил храм, руины которого мы обследовали?

Я постоянно вспоминаю джунгли: змеевидные фигуры в тенях, торчащие из скелетов обсидиановые стрелы, нечеловеческие вопли во мраке пещер. Выходя из кабинета Харлана, я всякий раз чувствую, как меня тянет вернуться и ещё раз взглянуть на реликвию. В глубине души меня грызёт мысль, что мы забыли нечто очень важное. Как же мне избавиться от...

(Запись резко обрывается.)

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики передали реликвию Харлану.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро Вела продолжает исследования в одиночку. Если карта «Александро Вела» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды.
- ☉ Перейдите к разделу «Финал экспедиции 4».

Финал экспедиции 4:

От громкого стука в дверь вы роняете перо и вскакиваете. Уже почти полтретьего ночи. Кто может прийти к вам в такой час? Вы снова возвращаетесь мыслями в джунгли и представляете, как змееподобные существа нападают на вас в вашем собственном доме. Вздрыгнув, вы достаёте оружие и на цыпочках подходите к двери, готовясь нанести удар. Вы делаете глубокий вдох и открываете дверь.

За дверью стоит знакомая женщина со смуглой кожей, длинными каштановыми волосами и тяжёлым взглядом пронзительных жёлтых глаз. Хотя она и сменила одежду, вы сразу узнаете Ичтаку, воительницу-эцтли, с которой встретились в джунглях. Теперь на ней длинный плащ, боллмановская шляпа и обувь, явно доставляющая ей неудобство. Её зубы гневно сжаты. Вы уже готовитесь поднять оружие для защиты, когда она глубоко вздыхает, медленно переступает порог вашего дома и закрывает за собой дверь. «Что бы вы ни сделали, вы должны обратиться это вспять, — мрачно произносит она. — Иначе всем нам придёт конец».

Сюжет продолжается в сценарии III «Нити судьбы».

Финал экспедиции 5: Харлан Эрнстон меряет шагами вашу гостиную, потирая носовым платком свой морщинистый лоб. «Это всё моя вина. Я не должен был вовлекать их в эту кошмарную экспедицию». Хотя вы встречались всего несколько раз, мистер Эрнстон успел стать для вас своим человеком в Мискатоникском университете. Когда последняя университетская экспедиция вернулась с огромными потерями и горсткой загадочных древних артефактов, Харлан пришёл к вам за советом.

«Знаю, знаю, меня должно утешать уже то, что экспедиция оказалась успешной, несмотря на все эти жертвы. Всё это время Александро был прав. Эцтли действительно существуют. И всё же... Не дают мне покоя эти находки». Харлан достаёт из портфеля небольшую тетрадь в кожаном переплёте и протягивает вам. «До того, как лидера экспедиции постигла ужасная гибель, он описывал всё, что они обнаружили, в этом дневнике. Когда выжившие бежали из лагеря, одному из них удалось спасти дневник. Думаю, если вы прочитаете эти записи, вы поймёте, что я имею в виду. Что им пришлось пережить, с кем довелось столкнуться... — Харлан сильно вздрагивает и поправляет очки дрожащими пальцами. — Я боюсь не только за Александро, но за всех нас. Прошу вас, прочитайте дневник и, если получится, присмотрите за моим коллегой. — Вы соглашаетесь помочь, но его беспокойство не утихает. — Надеюсь, своей просьбой о помощи я не обрекаю вас на такую же участь».

Весь оставшийся вечер вы изучаете дневник экспедиции, то и дело думая о таинственных змееподобных существах и ацтекских воинах. Через много часов после ухода Харлана раздаётся громкий стук в дверь, и вы вскакиваете. Уже почти полтретьего ночи. Кто может прийти к вам в такой час? Вы осторожно открываете дверь. За ней стоит женщина со смуглой кожей, длинными каштановыми волосами и тяжёлым взглядом пронзительных жёлтых глаз. На ней длинный плащ, боллмановская шляпа и обувь, явно доставляющая ей неудобство. Её зубы гневно сжаты. Внезапно вас озаряет понимание, кем она должна быть. В конце концов, вы несколько раз перечитали то место дневника, где описана воительница-эцтли Ичтака. Женщина глубоко вздыхает, медленно переступает порог вашего дома и закрывает за собой дверь. «Что бы они ни сделали, вы должны обратиться это вспять, — мрачно произносит она. — Иначе всем нам придёт конец».

Сюжет продолжается в сценарии III «Нити судьбы».

Журнал кампании: *Забывтая эпоха*

СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ			
ПРИПАСЫ	ПРИПАСЫ	ПРИПАСЫ	ПРИПАСЫ

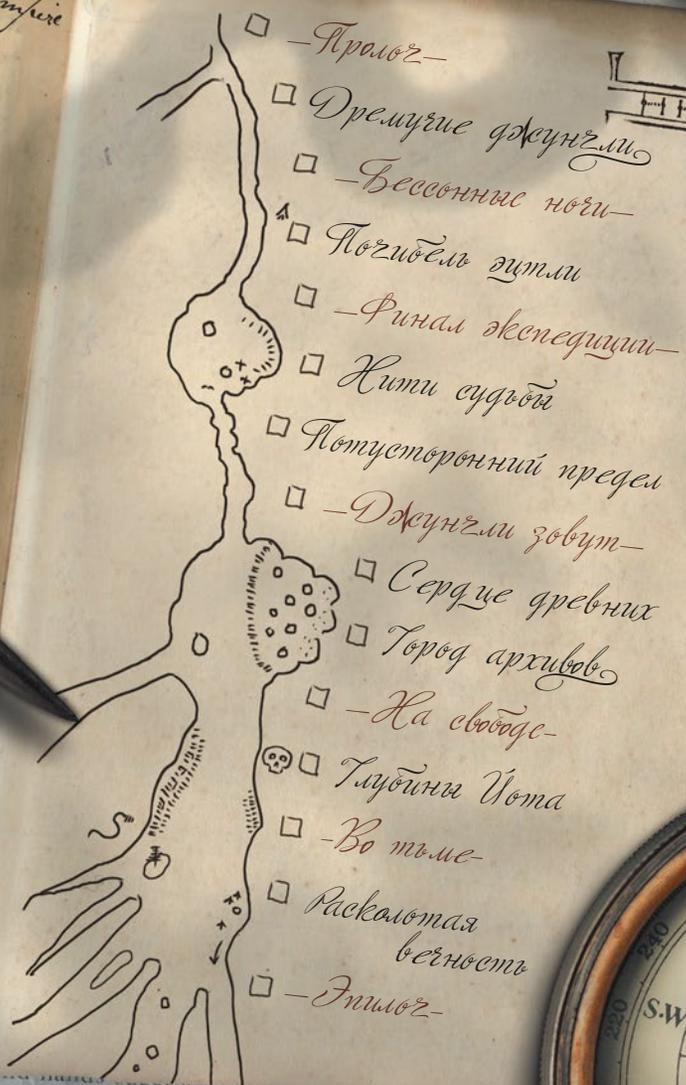
Заметки

Эрость Инга

It was had the highest glory of the empire
 subject to perfection
 Now the world wakes, and you
 but again the issue of the price



at city, many temples
 of very beautiful
 are of one, the principal
 no human touch
 within the precincts,
 a town of some
 built.



- - Пролоз -
- Древние друнзлы
- - Бессонные ноги -
- Позволя зытлы
- - Финал экспедиции -
- Жити судьбы
- Потусторонний предел
- - Друнзлы зовут -
- Сердце древних
- Город архивов
- - На свободе -
- Тубины Уота
- - Во тьме -
- Раскалота вечность
- - Эмоз -

УБИТЫЕ И СОПЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ



Символы наборов контактов



Агенты Йига



Погибель
этли



Дремучие
джунгли



Смертельные
ловушки



Забутые
руины



Стражи
времени



Змеи



Тропический
лес



Искажения
времени



Экспедиция



Отравы



Яд Йига



Пнакотикское
братство

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алекс Ладо

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргуляна

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



Играть интересно

Что дальше?

Каждый сценарий цикла «Забятая эпоха» можно разыгрывать по отдельности, а можно объединить в кампанию из восьми частей. Следующий сценарий кампании «Забятая эпоха» вы найдёте в малом дополнении «Нити судьбы», а последующие выпуски цикла продолжат историю.

Создатели игры

Fantasy Flight Games

Автор дополнения «Забятая эпоха»: Мэтью Ньюман

Редакторы и корректоры: Кевин Томчик и Кристин Крэбб

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми и Никки Валенс

Дизайнер дополнения «Забятая эпоха»: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на коробке: Кристи Баленеску

Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон и Тэйлор Ингварссон

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Редактор сюжетного текста: Катрина Острандер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Креативный директор: Эндрию Наваро

Asmodee North America

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Дэвид Аттали, Майкл Боггс, Роберт Брантсег, Закари Варберг, Андреа дель'Аньезе, Марсия Колби, Стивен Коулман, Гийом Куто, Джеймс Лау, Грегуар Лефевр, Джефф Ли Джонсон, Донован Макферон, Майкл Странк, Кен Уй, Джулия Фаэта, Джереми Фук, Джек Хамфрис, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Мэтт Шарбоно, Винсент Шварц, Джастин Энгелькинг

The FFG logo is ® of Fantasy Flight Games.



© 2019 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, 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.