

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА



## АЛЫЕ КЛЮЧИ

Книга сценариев

# УЖАС АРКХЭМА

## КАРТОЧНАЯ ИГРА

### АЛЫЕ КЛЮЧИ

#### Книга сценариев

#### Тайная война

... Но где-то в мае или июне я понял, что во всем мире происходит удивительная и лихорадочная активность в эзотерических или мистических организациях, обычно спокойных и стремящихся к тому, чтобы о них пореже вспоминали.

Г. Ф. Лавкрафт, Хейзел Хилд «Вне времени»

«Алые ключи» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. «Алые ключи» содержат 10 сценариев: «Загадки и дождь», «Безумные танцы», «Смертельная жара», «Сделки во тьме», «Псы войны», «По тонкому льду», «Кровавые тени», «Оттенки страдания», «Без следа» и «Конгресс ключей». Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

#### Вокруг света

Дополнение «Алые ключи» отличается от своих предшественников тем, что представляет собой открытую и нелинейную кампанию. После прохождения пролога «Загадки и дождь» сыщики получают карту мира, и с этого момента они смогут **отправляться** в различные места по своему выбору. Ваш маршрут определит порядок прохождения сценариев и сможет влиять на историю и игровой процесс каждого из них, достигнув пика в эпическом финале. Выбирайте с умом. Удачи!

#### Символ дополнения

Все карты кампании «Алые ключи» отмечены этим символом перед порядковым номером:



#### Содержание

Дополнительные правила и разъяснения .....	3
Новые ключевые слова .....	3
Подготовка к кампании .....	4
Досье #5-A (Пролог): Загадки и дождь .....	5
Интерлюдия: Организация .....	9
Досье #11-B: Смертельная жара .....	11
Досье #14-C: Интриги и претензии .....	14
Досье #16-D: Кровавые тени .....	16
Досье #20-E: Великое дело .....	20
Досье #21-F: Сделки во мраке .....	21
Досье #26-G: Услуга за услугу .....	26
Досье #27-H: Мертвым мертво .....	27
Досье #28-I: Безумные танцы .....	28
Досье #32-J: Свернувшаяся змея .....	32
Досье #33-K: По тонкому льду .....	33
Досье #36-L: Чудная архитектура .....	36
Досье #37-M: Срочная доставка .....	37
Досье #38-N: Псы войны .....	38
Досье #44-O: Теория аннигиляции .....	44
Досье #45-P: Превращение .....	45
Досье #46-Q: Оттенки страдания .....	46
Досье #49-R: Звенящая пустота .....	49
Досье #50-S: Кровь, пот и чай .....	50
Досье #51-T: Ромул и Рем .....	51
Досье #52-U: Убежище .....	52
Досье #53-V: Свист на ветру .....	53
Досье #54-W: Дьявольский механизм .....	54
Досье #55-X: Неестественный отбор .....	55
Досье #56-Y: Без следа .....	56
Досье #59-Z (Финал): Конгресс ключей .....	59
Эпилог .....	67
Список достижений .....	68
От разработчика .....	68
Отчёты .....	69
Журнал кампании .....	70–71
Указатель и создатели игры .....	72

### Ключи

В кампании «Алые ключи» встречается новый тип карт: ключи. Ключи представляют собой мощные артефакты, которые можно «разрядить», переводя их из состояния в состояние, чтобы помогать или мешать сыщикам, в зависимости от того, под чьим контролем находится ключ и какая сторона (*устойчивая* или *неустойчивая*) активна в данный момент.

- ⊙ Во время розыгрыша исхода сценария ключ может быть связан с определённым носителем, чьё имя отмечается в журнале кампании. Ключ может быть связан с сыщиком, сюжетным активом или врагом.
- ⊙ Ключ всегда входит в игру прикреплённым к своему носителю. В начале каждого сценария каждый сыщик, являющийся носителем хотя бы 1 ключа, прикрепляет эти ключи к своей карте сыщика. Когда сюжетный актив входит в игру, если он является носителем хотя бы 1 ключа, те ключи прикрепляются к своему носителю.
  - ❖ Если носитель ключа — сыщик или сюжетный актив, тот ключ входит в игру *устойчивой* стороной вверх.
  - ❖ Если носитель ключа — враг, тот ключ входит в игру *неустойчивой* стороной вверх.
- ⊙ Ключ не может выйти из игры, пока его носитель не выйдет из игры. Если носитель хотя бы 1 ключа выходит из игры, отложите каждый ключ под его контролем в сторону, вне игры. (Тем не менее те ключи остаются связанными со своим носителем в следующих сценариях, если прямо не сказано обратного.)
- ⊙ Пока ключ прикреплен к сыщику, тот сыщик может активировать его свойство разряда во время любого окна игрока в качестве бесплатного активируемого свойства (⚡). Это называется «разрядить ключ». Одним из эффектов розыгрыша данного свойства будет указание перевернуть ключ другой стороной вверх, чтобы стало активным другое свойство разряда. Сыщику затем придётся активировать свойство разряда на *неустойчивой* стороне, чтобы снова перевернуть ключ.
  - ❖ Пока ключ прикреплен к сюжетному активу, любой сыщик, под чьим контролем находится данный актив, может точно так же активировать свойство разряда того ключа.
  - ❖ Каждый ключ с разным названием, прикрепленный к сыщику или сюжетному активу, может быть разряжен раз в раунд.
- ⊙ Пока ключ находится под контролем врага, его свойство разряда разыгрывается, только когда карта или игровой эффект указывают сыщику разрядить тот ключ, после чего он остаётся лежать *неустойчивой* стороной вверх.
  - ❖ Ключ, прикрепленный к врагу, нельзя перевернуть *устойчивой* стороной вверх.
  - ❖ Ключ, прикрепленный к врагу, может быть разряжен неограниченное количество раз.
- ⊙ Эффекты некоторых карт могут прямо указывать перевернуть ключ, прикрепленный к сыщику или сюжетному активу, с *устойчивой* на *неустойчивую* сторону или наоборот. Это не считается разрядкой ключа и не приводит к розыгрышу свойства разряда.



### Человек в красных перчатках

В ходе кампании «Алые ключи» сыщики столкнутся с рядом опасных и загадочных членов тайного общества, известного как Красная Клика. Одним из них является легендарный Человек в красных перчатках. Таким образом, во время прохождения «Алых ключей» сыщики не могут включать в свои колоды актив «Человек в красных перчатках» («Наследие Данвича», #310).



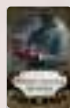
### Сокрытый X

У некоторых карт врагов из этой кампании есть ключевое слово «Сокрытый X». Местоположение (а порой и истинное лицо) сокрытых врагов неизвестно сыщикам, пока они не разоблачат их.

Когда сценарий содержит хотя бы 1 сокрытого врага, сыщики получают указание отложить в сторону несколько сокрытых мини-карт. У таких мини-карт две стороны. Закрытая карта указывает возможное местоположение сокрытого врага. Открытая же сторона раскрывает её истинную природу: является ли она действительным расположением врага, или это лишь ложная цель.



Рубашка сокрытой мини-карты



Мини-карта врага обозначает местонахождение врага в тени



Ложная цель — это что-то незначительное: безобидный прохожий или, возможно, игра света

Когда сыщик берёт врага с ключевым словом Сокрытый X (или получает указание разыграть данное ключевое слово врага), тот враг выкладывается в игровую зону над колодой замыслов. Эта зона не считается ни одной из локаций. Эта зона называется «тенью» и представляет собой врагов, в существовании которых сыщики уверены, но их точное местонахождение неизвестно. Затем тот сыщик берёт отложенную мини-карту того врага и X карт ложных целей (где X равен значению, указанному на карте врага после слова Сокрытый), замешивает их лицом вниз и вводит в игру, распределяя как можно равномернее между всеми локациями в игре, начиная с ближайшей к себе. Затем для каждой локации, где уже была хотя бы 1 сокрытая мини-карта, также следует перемешать все лежащие в ней мини-карты лицом вниз.

Например: Амина берёт врага «Агент Клики (А)», на котором указано «Сокрытый 2». Сначала она выкладывает того врага в тень. Затем она берёт отложенную мини-карту «Агента Клики (А)» и 2 ложные цели, перемешивает их лицом вниз и кладёт по одной в три ближайших к ней локации. Затем, если в тех локациях уже была хотя бы 1 сокрытая мини-карта, она перемешивает все сокрытые карты лицом вниз в каждой из таких локаций.



Для врагов в тени действуют следующие дополнительные правила:

- ⊙ Враги в тени считаются находящимися в игре, но не в какой-либо локации. Они не могут перемещаться или покидать тень.
- ⊙ Враги в тени могут считаться «ближайшими», но только если ни в одной локации в игре нет других врагов.
- ⊙ Врагам в тени нельзя наносить раны, они не могут покидать игру по эффектам карт.



**Вступление 1:** Тьма удушает. Она движется, будто живое существо, и сдавливает воздух вокруг, словно вы находитесь в бесформенном коконе. Вы надеетесь, что это всего лишь плод вашего беспокойного и чересчур активного воображения. Но всё, что связано с этой встречей, буквально действует вам на нервы. Вы почти отказались от таинственного приглашения, но недавние события вынудили вас принять его. Прошло уже несколько месяцев с начала исчезновений, и все ваши зацепки в Аркхэме иссякли.

Всё началось зимой 1924-го с нескольких автомобилей в Саутсайде: два «студебеккера», «кадиллак» и «роллс-ройс», последние модели. Вот они тут, а вот... Ничего, только одно спущившее колесо. Полиция считала, что это дело рук торговцев вышивкой, которым нужно больше транспорта для контрабанды, но эти авто были слишком хороши. Они бы привлекали слишком много внимания. Возможно, их переправляли в Бостон или Нью-Йорк и продавали за хорошие деньги, и именно так вы и считали... Пока исчезновения не продолжились.

Следом пропал уличный фонарь, стоявший рядом с театром Уорда в Даунтауне. Затем двое домашних животных — собака и кошка, практически одновременно пропавшие прямо под носом у своих хозяев, буквально в паре домов друг от друга. Вы узнали об этом, когда увидели объявления о пропаже, расклеенные по всей Колледж-стрит. По наитию вы решили опросить хозяев. Не было никаких следов преступления, и вряд ли животные могли сбежать. Всё указывало на то, что здесь что-то нечисто.

Потом начали исчезать люди. Ребёнок в Исттауне. Студент Мискатоникского университета. Начальник Аркхэмского пожарного депо. И по мере того как полиция закрывала каждое дело за отсутствием улик и подозреваемых, всё начало становиться ещё любопытнее. Со временем аркхэмские пропажи исчезали не только из города, но и из памяти. Хозяева тех автомобилей утверждали, что никогда ими не владели. Животные, люди — все они словно были стёрты из воспоминаний буквально каждого жителя города.

Каждого... Кроме вас. Вы и только вы помнили о них.

Возможно, это просто естественный порядок вещей. Люди непостоянны и забывчивы по своей природе. Но всё не могло быть так просто. Это было бы слишком... Странно. Не бывает таких совпадений.

Как раз тогда вы получили письмо.

Приветствую!

Надеюсь, это письмо застанет вас в добром здравии. Вы меня не знаете, но я знаю вас. Не могу рассказать многого в переписке, ибо боюсь, что она может быть перехвачена. Достаточно сказать, что я знаю о событиях, которые вы изучаете, и также знаю, что вы считаете себя единственными заинтересованными лицами в своём расследовании. Истина же в том, что вы не одиноки. Подобные события присутствуют не только вашему городу, Аркхэму. То, что вы наблюдаете, происходит в крупных городах по всему миру. Я один из тех, кто, подобно вам, ищет истину. Кто помнит.

Есть ещё один связанный с этим вопрос, который я хотел бы обсудить с вами. Мне нужна ваша помощь, а вам — моя. К письму прилагается билет на сеанс в «Ривервью». Если хотите узнать больше, пожалуйста, встретьтесь со мной там, чтобы мы могли обсудить всё в деталях. Приходите одни.

Искренне,

Ли Флинт

В конверте действительно лежал билет на закрытый показ в новом кинотеатре Аркхэма, построенном в Даунтауне. Не имея иных зацепок или веских причин отказаться, вы решили принять таинственное приглашение...

☞ Если в игре только один сыщик, перейдите к **вступлению 2**.

☞ Если в игре хотя бы 2 сыщика, ведущий сыщик должен выбрать одно:

❖ Отправиться в одиночку, как указано. Перейдите к **вступлению 3**.

❖ Отправиться с поддержкой. Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 2:** Когда вы начинаете подозревать, что вас разыграли, вы видите тень, приближающуюся в проходе. Человек сразу же замечает вас и опускается на сидение спереди. На нём очки в широкой роговой оправе и пиджак с высоким воротником поверх шёлкового жилета. Его каштановые волосы коротко пострижены и уложены набок, к тому же он носит аккуратную ухоженную бороду. К вашему облегчению, других фигур из тени не появляется.

— Ли Флинт? — спрашиваете вы, и человек спереди коротко кивает. Он не поворачивается, чтобы поговорить с вами, вместо этого его голос мягко звучит поверх немого изображения на экране.

— Так и есть, — говорит он. — Инспектор Ли Флинт, МКУП. Я уверен, что у вас множество вопросов, но, к сожалению, времени у нас в обрез. Сомневаюсь, что вы работаете в одиночку. Тем не менее будьте благоразумны; в данных обстоятельствах не доверяйте никому. Даже мне.

Перейдите к **вступлению 5**.

**Вступление 3:** Когда вы начинаете подозревать, что вас разыграли, вы замечаете тень, приближающуюся в проходе. Человек сразу же замечает вас и опускается на сидение спереди. На нём очки в широкой роговой оправе и пиджак с высоким воротником поверх шёлкового жилета. Его каштановые волосы коротко пострижены и уложены набок, к тому же он носит аккуратную ухоженную бороду. К вашему облегчению, других фигур из тени не появляется.

— Вы один. Отлично, — тихо говорит мужчина, не поворачиваясь и позволив своему голосу мягко звучать поверх немого изображения на экране. — Грош цена доверию в наши дни. Хорошо, что мы хотя бы можем доверять друг другу.

— Ли Флинт? — спрашиваете вы, и человек спереди коротко кивает.

— Так и есть, — говорит он. — Инспектор Ли Флинт, МКУП. Я уверен, что у вас множество вопросов, но, к сожалению, времени у нас в обрез.

Перейдите к **вступлению 5**.



**Вступление 4:** Когда вы начинаете подозревать, что вас разыграли, вы видите тень, приближающуюся в проходе. Человек сразу же замечает вас и опускается на сиденье спереди. На нём очки в широкой розовой оправе и пиджак с высоким воротником поверх шёлкового жилета. Его каштановые волосы коротко пострижены и уложены набор, к тому же он носит аккуратную ухоженную бороду. К вашему облегчению, других фигур из тени не появляется.

— Мне кажется, я просил прийти в одиночку, — тихо говорит мужчина, не поворачиваясь и позволив своему голосу мягко звучать поверх немного изображения на экране. Судя по нотке гнева, он недоволен вашим решением, но через мгновение он сдаётся. — Понимаю. Благоразумно с вашей стороны не доверять мне. В данных обстоятельствах вы не должны доверять никому, мне в том числе.

— Ли Флинт? — спрашиваете вы, и человек спереди коротко кивает.

— Так и есть, — говорит он. — Инспектор Ли Флинт, МКУП. Я уверен, что у вас множество вопросов, но, к сожалению, времени у нас в обрез.

Перейдите к **вступлению 5**.

**Вступление 5:** Флинт достаёт толстую папку с документами и передаёт её вам между подушками сидений. Внутри собрана информация о происшествиях, похожих на те, что вы расследуете. Фото автомобилей, заводских станков и политических деятелей, пропавших без вести. Исчезнувших и забытых. Всё как Флинт упоминал в письме — свидетельства со всего мира. Лондон. Шанхай. Брюгге. Рио-де-Жанейро. Каир. Список будто не заканчивается. «Это ещё не всё, — говорит Флинт, дав вам немного времени на чтение. — Пролитайте до конца».

Сделав это, вы видите две фотографии, скреплённые вместе. На первой изображена улица Лондона, искажённая помехами. Перекрёсток ярко освещён фонарём, а изображение вокруг него выглядит сжатым, будто небольшой вихрь втягивает в себя реальность. На второй — человек на другой стороне того же перекрёстка, прячущийся в тени. На нём хорошо скроенный серый костюм и широкополая шляпа, скрывающая лицо. Единственная деталь, хорошо различимая на фото, — его приметные красные перчатки. Цветная фотография — редкость, но вы думаете о том, не вызвано ли странное размытие длинной выдержкой. «Мой напарник сделал эти фото несколько дней назад. Незадолго до того, как сам исчез. Что бы ни происходило, можете быть уверены, этот Человек в красных перчатках как-то в этом замешан».



Вы переходите к сути и спрашиваете инспектора Флинта, чего именно он хочет от вас. «Работать вместе. Делиться информацией. Похоже, лишь немногие знают правду». Вы соглашаетесь. Если этот человек не лжёт и подобные события происходят по всему миру, вам понадобится помощь, чтобы докопаться до истины. «Посему я прошу вас отправиться со мной в Лондон. Тот Человек в красных перчатках снова замечен в том районе, и он не один. Бьюсь об заклад, он знает, где мой напарник. Я уже обо всём позаботился. Билеты на пароход лежат в папке. Корабль отправляется из Бостона через два дня».

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Принять его предложение. Перейдите к **вступлению 6**.



☞ Отправиться в Лондон самостоятельно. Перейдите к **вступлению 7**.

**Вступление 6:** Вы принимаете папку и говорите инспектору Флинту, что будете отчитываться ему обо всех находках. В спешке вы приводите дела в порядок и садитесь на ближайший поезд до Бостона. Флинт дал вам больше улик для развития расследования, чем последний месяц работы в Архэме. Если работа с МКУПом поможет вам разгадать эту загадку, вы без колебаний доверитесь им. Вы добираетесь до Лондона с хорошим запасом времени и немедленно приступаете к работе.

☞ Доверие зиждется на наивности. Удалите 1 жетон  из мешка хаоса и добавьте 1 жетон . (Позже вы сможете удалить его из мешка, продемонстрировав умение хранить тайны. Однако вы сможете стать сильнее, если будете последовательны в своих убеждениях.)

☞ Прочтите правила учёта времени справа. Отметьте 1 время в журнале кампании. Затем перейдите к **подготовке**.

**Вступление 7:** Вы берёте папку, но не выполняете просьбу инспектора Флинта. В конце концов, вы только что встретили этого человека и не знаете, чему верить. Если события так ужасны, как он говорит, вы уже достаточно рискуете, разговаривая с ним лично. Вместо отправления из Бостона вы садитесь на океанский лайнер, идущий в Плимут, а затем пересаживаетесь на автобус до Лондона. Дорога отнимает больше времени, чем могла бы, но так вы хотя бы уверены, что за вами не следят ни Флинт, ни сообщники этого Человека в красных перчатках.

☞ Обман порождает сомнение. Удалите 1 жетон  из мешка хаоса и добавьте 1 жетон . (Позже вы сможете удалить его из мешка, продемонстрировав свою лояльность. Однако вы сможете стать сильнее, если будете последовательны в своих убеждениях.)

☞ Прочтите правила учёта времени ниже. Отметьте 2 времени в журнале кампании. Затем перейдите к **подготовке**.

## Учёт времени

На протяжении всей кампании очень важно следить за течением времени. Со временем эти паранормальные события будут становиться всё опаснее, а махинации за рамками вашего понимания будут продвигаться к своей цели. Кроме того, некоторые возможности будут доступны вам только в определённые периоды времени. Когда вам указано отметить 1 и более времени в журнале кампании, отметьте столько же секций под заголовком «Прошедшее время».

Если при этом вы отметили секцию с символом (в виде буквы греческого алфавита), перейдите к разделу «Отчёты» журнала кампании (на странице 69), найдите соответствующий отчёт и прочтите его.

## Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Загадки и дождь», «Багряный заговор», «Тёмная вуаль», «Внешние», «Тень сомнения», «Странные происшествия», «Пронизывающий холод», «Запертые двери» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



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

☞ Отложите в сторону все карты из наборов контактов «Багряный заговор» и «Внешние».

☞ Введите в игру локацию «Дождливые улицы Лондона».

❖ Все сыщики начинают игру на «Дождливых улицах Лондона».

❖ Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.

☞ Отложите врага «Человек в красных перчатках» и ключ «Воронов глаз» в сторону, вне игры.

☞ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Человек в красных перчатках» и «Агенты Клики (А, Б и В)». Отложите их в сторону, вне игры.

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

☞ Можете начинать.

## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): С наступлением ночи ощущение, что за вами следят — или охотятся, — усиливается. Вспомнив фотографии исчезнувших и забытых людей по всему миру, которые вам показал инспектор Флинт, вы решаете, возможно, лучше проявить осторожность. Не поднимая головы, вы возвращаетесь к месту встречи на Трафалгурской площади. Пускай вам и не о чем доложить инспектору Флинту, это лучше, чем быть схваченными.

☉ Перейдите к исходу 4.

**Исход 1:** Вы ищете Человека в красных перчатках во всех возможных укромных местах и по всем затенённым коридорам, но его нигде нет. Он словно растворился в воздухе. На мгновение вы задумываетесь, не был ли он стёрт из реальности, словно другие пропавшие, но затем отмечаете эту мысль. Нет никаких следов, например пятен эктоплазмы. Он просто был здесь, а следующую секунду его уже нет.

Вы отказываетесь от его поисков и вместо этого рассматриваете предмет, который упал на пол во время вашей потасовки. Это маленький рубиновый шарик, размером не больше глазного яблока. И действительно — исследуя склеп, в котором копался мужчина, вы обнаруживаете, что шарик точно подходит к глазницам давно почившего мертвеца. Должно быть, тело похоронили с ним. Возможно, именно это и искал Человек в красных перчатках всё это время... Но зачем?

Продолжая исследовать захоронение, вы не находите ни имени, ни эпитафии, позволившей бы установить личность погребённого, лишь несколько строк на крышке гроба:

Красным мы повязаны.  
В красном мы — одно.

Посему в красном мы погребаем друзей и родню.  
Спи спокойно, пока не понадобится снова.

Прежде чем вы успеете подумать, что бы это могло значить, вы слышите предательский грохот двери, открывающей путь в тайный проход, в котором затем раздаются тяжёлые шаги. Вы вооружаетесь и готовитесь к бою. К вашему удивлению, вас приветствует инспектор Флинт, которого держит под прицелом женщина в чёрном костюме и широкополой шляпе. Её кожа черна как смоль, под холодными глазами залегли тяжёлые мешки, а волосы короткие и вьющиеся. По бокам её, словно молчаливые истуканы, появляются двое в таких же костюмах. Она машет неразборчивым серебряным значком и приказывает вам оставаться на месте. «Куда делся Человек в красных перчатках? — спрашивает она. — И кто вы вообще такие?»

«Я могу опустить руки?» — спрашивает инспектор Флинт.

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

☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Воронова глаза». Отметьте это в журнале кампании. С этого момента, когда персонаж становится носителем ключа, держите этот ключ неподалёку до конца кампании, потому что он будет входить в игру прикреплённым к носителю. (В следующих сценариях «Воронов глаз» будет входить в игру прикреплённым к своему носителю.)

☉ Запишите в журнал кампании, что Человек в красных перчатках ещё встретится вам.

☉ Отметьте 1 время в журнале кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии «Организация» (стр. 9).

**Исход 2:** Вы демонстративно приближаетесь настолько мирно и медленно, насколько это возможно. Где бы вы ни стали, вам не удаётся найти угол, под которым свет бы падал на лицо этого человека. «Подозреваю, вы... хотели бы знать... почему я здесь», — говорит мужчина.

Каждое слово произносится со скрипучей, неземной дикцией; ударение падает на неправильные слоги; длинные паузы прерывают каждую фразу. Вы киваете. Он указывает на склеп в дальнем конце комнаты. «Любопытство, — угрожающе произносит он. — Первый шаг... Первое проклятие... В черед проклятий».

Вы с трепетом подходите к гробу внутри склепа. Это ловушка? Нигде нет ни имени, ни эпитафии, позволившей бы установить личность похороненного. Лишь несколько строк, выбитых на крышке гроба:

Красным мы повязаны.  
В красном мы едины.

Посему в красном мы хороним друзей и родню.  
Спи спокойно, пока не понадобится снова.

Вы спрашиваете Человека в красных перчатках, что всё это значит. «Он... понадобился... снова», — хрипит мужчина. Вы поднимаете крышку гроба. Внутри лежит старый и забытый труп, которому, вероятно, сотни лет. В тусклом свете свечи вы замечаете, что на вас смотрит искусственный рубиновый глаз. «Это... дар», — тихо говорит мужчина позади вас. С отвращением отвернувшись, вы тянетесь вниз и вытаскиваете шарик из глазницы трупа. Когда вы оборачиваетесь, чтобы спросить у мужчины, что это такое, он уже исчез; будто растворился в воздухе, словно пропавшие до него. Вот только он не оставил после себя никаких следов, вроде пятен эктоплазмы. Он просто был здесь, а в следующую секунду его уже нет.

Прежде чем вы успеете подумать, куда он мог пропасть, вы слышите предательский грохот двери, открывающей путь в тайный проход, в котором затем раздаются тяжёлые шаги. Вы вооружаетесь и готовитесь к бою. К вашему удивлению, вас приветствует инспектор Флинт, которого держит под прицелом женщина в чёрном костюме и широкополой шляпе. Её кожа черна как смоль, под холодными глазами залегли тяжёлые мешки, а волосы короткие и вьющиеся. По бокам её, словно молчаливые истуканы, появляются двое в таких же костюмах. Она машет неразборчивым серебряным значком и приказывает вам оставаться на месте. «Куда делся Человек в красных перчатках? — спрашивает она. — И кто вы вообще такие?»

«Я могу опустить руки?» — спрашивает инспектор Флинт.

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

☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Воронова глаза». Отметьте это в журнале кампании. С этого момента, когда персонаж становится носителем ключа, держите этот ключ неподалёку до конца кампании, потому что он будет входить в игру прикреплённым к носителю. (В следующих сценариях «Воронов глаз» будет входить в игру прикреплённым к своему носителю.)

☉ Запишите в журнал кампании, что Человек в красных перчатках ещё встретится вам.

☉ Отметьте 1 время в журнале кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии «Организация» (стр. 9).

**Исход 3:** Вы ищете Человека в красных перчатках во всех возможных укромных местах и по всем затенённым коридорам, но его нигде нет. Он словно растворился в воздухе.

На мгновение вы задумываетесь, не был ли он стёрт из реальности, словно другие пропавшие, но затем отбрасываете эту мысль. Нет никаких следов, например пятен эктоплазмы. Он просто был здесь, а следующую секунду его уже нет.

Вы отказываетесь от его поисков и вместо этого рассматриваете склеп, в котором рылся мужчина. Внутри лежит старый и забытый труп, которому, вероятно, сотни лет. У вас нет ничего похожего размера, но вы определённо уверены, что рубиновый шарик, похищенный Человеком в красных перчатках, идеально бы подошёл к глазнице трупа. И действительно, рассмотрев его череп, вы замечаете, что одна из глазниц забита паутиной и гнилью, а вторая подозрительно гладкая. Чем бы ни был этот шарик, похоже, именно его всё это время искал Человек в красных перчатках... Но зачем?

Продолжая исследовать захоронение, вы не находите ни имени, ни эпитафии, позволившей бы установить личность погребённого, лишь несколько строк на крышке гроба:

Красным мы повязаны.  
В красном мы — одно.

Посему в красном мы погребаем друзей и родню.  
Спи спокойно, пока не понадобится снова.

Прежде чем вы успеваете подумать, что бы это могло значить, вы слышите предательский грохот двери, открывающей путь в тайный проход, в котором затем раздаются тяжёлые шаги. Вы вооружаетесь и готовитесь к бою. К вашему удивлению, вас приветствует инспектор Флинт, которого держит под прицелом женщина в чёрном костюме и широкополой шляпе. Её кожа черна как смоль, под холодными глазами залегли тяжёлые мешки, а волосы короткие и вьющиеся. По бокам её, словно молчаливые истуканы, появляются двое в таких же костюмах. Она машет неразборчивым серебряным значком и приказывает вам оставаться на месте. «Куда делся Человек в красных перчатках? — спрашивает она. — И кто вы вообще такие?»

«Я могу опустить руки?» — спрашивает инспектор Флинт.

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

☉ «Человек в красных перчатках» — носитель «Воронова глаза». Отметьте это в журнале кампании. С этого момента, когда персонаж становится носителем ключа, держите этот ключ неподалёку до конца кампании, потому что он будет входить в игру прикрепленным к носителю. (В следующих сценариях, когда «Человек в красных перчатках» входит в игру, «Воронов глаз» входит в неё прикрепленным к нему.)

☉ Запишите в журнал кампании, что Человек в красных перчатках ещё встретится вам.

☉ Отметьте 1 время в журнале кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии «Организация» (стр. 9).

**Исход 4:** Вы нетерпеливо ждёте прибытия инспектора Флинта, ваши нервы на пределе. С ним определённо что-то случилось. Но вы всё ещё помните его, что хорошо. Вы нервно топаете ногой, изо всех сил вспоминая его лицо, звук его голоса, события, которые привели вас сюда. Топ-топ-топ. Возможно, вам стоило бы отправиться на его поиски. Что, если он попал в беду? Топ-топ-топ. Быть может, он уже мёртв. Быть может, что только вы помните его. И что это за Человек в красных перчатках? Топ-топ-топ. Вы ждёте. И ждёте. И ждёте.

Вы не обращаете внимания на отодвигающийся перед вами стул, пока на него не садится инспектор Флинт. К вашему облегчению, он цел и невредим, хоть и давно не спал, судя по его виду. Беспокойные морщины залегли на его лбу, а глаза налиты кровью и расширены от страха. Вы разделяете его чувства.

Разрядив напряжённую атмосферу шуткой, вы замечаете, что он опоздал. Он хмыкает и кивает. «Прошу прощения. Ещё один детектив МКУПа... исчез, — объясняет он. Усталость и тревога придают его голосу горький оттенок. — Пожалуйста, скажите, что у вас есть что-нибудь для меня».

Вы вздыхаете и отчитываетесь. Флинт сжимает свои пальцы и машинально потирает их, пока вы рассказываете, что узнали. «Что ж, это доказывает, что Человек в красных перчатках работает не один», — говорит он.

Тут же женский голос прерывает вас из другой части комнаты. «Это ещё мягко сказано», — говорит она с холодком и сухостью в голосе. Женщина, одетая в чёрный костюм и широкополою шляпу, одной рукой взмахивает перед вами неразборчивым серебряным значком, а другой — направляет на вас дуло пистолета. Её кожа черна как смоль, под холодными глазами залегли тяжёлые мешки, а волосы короткие и вьющиеся. По бокам её, словно молчаливые истуканы, появляются двое в таких же костюмах. Оба кладут руки на пистолеты в кобурах, покоящихся под их пиджаками. Вы с ужасом осознаёте, что остались одни в некогда оживлённой чайной. Все остальные ушли. Руки Флинта взлетают в воздух, и ваши медленно следуют их примеру. «Куда делся Человек в красных перчатках? — спрашивает она. — И кто вы вообще такие?»

Вы и Флинт взволнованно переглядываетесь. Во что вы вообще ввязались?

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

☉ «Человек в красных перчатках» — носитель «Воронова глаза». Отметьте это в журнале кампании. С этого момента, когда персонаж становится носителем ключа, держите этот ключ неподалёку до конца кампании, потому что он будет входить в игру прикрепленным к носителю. (В следующих сценариях, когда «Человек в красных перчатках» входит в игру, «Воронов глаз» входит в неё прикрепленным к нему.)

☉ Запишите в журнал кампании, что Человек в красных перчатках ещё встретится вам.

☉ Отметьте 2 времени в журнале кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии «Организация» (стр. 9).



## Интерлюдия: Организация

### Организация 1:

— Говорите, — приказывает женщина.

— Я детектив МКУП, — рявкает Флинт. — Флинт, Ли Флинт. У вас будут большие проблемы, когда комиссия узнает об этом.

— Уверю вас, не будут. А вы? — спрашивает она, переведя взгляд на вас. Вы объясняете, что проводите независимое расследование, работая с Флинтом. На секунду она пылливо всматривается вам в глаза, пытаясь понять, не лжёт ли вы. Похоже, она, как и Флинт, не склонна доверять людям. Наконец, после нескольких долгих и напряжённых мгновений она убирает оружие в кобуру. Флинт опускает руки. Вы выдыхаете, только сейчас заметив, что задерживали дыхание.

— Мы уже давно выслеживаем этого Человека в красных перчатках. Впервые мы подобрались так близко. Похоже, он умеет скрываться.

Она кивает стоящим по бокам подручным — высокой бледной женщине атлетического телосложения и строгому, чисто выбритому мужчине — и указывает на стены. Держа руки на кобурах, они тщательно обследуют периметр комнаты.

— Что за «мы», к слову? — спрашивает инспектор Флинт. Всё это время вы задаётесь тем же вопросом. У допрашивающей вас женщины британский акцент, но она непохожа на местную. Она ждёт подтверждения от подчинённых, прежде чем продолжить.

— Всё чисто, мэм, — объявляет мужчина.

Она вздыхает и скрещивает руки.

— Хорошо. То, что я вам сейчас расскажу, не должно покинуть эту комнату. Доступно объясняю?

Флинт пожимает плечами.

— А не то что?

— Казнь через расстрел, — отвечает она без колебаний.

Ваше горло сжимается. Даже ваш спутник слегка вздрагивает.

— Ну что ж. Похоже, у нас особо нет выбора, так ведь? — Он смотрит на вас. Вы киваете; можно послушать, что она скажет.

— Я — комиссар Тейлор, а это — агенты Хадсон и Антонова. Мы представляем ОРГАНИЗАЦИЮ, международное агентство, занимающееся обнаружением, исследованием и сдерживанием объектов с внепространственными свойствами.

— Что за бред? — усмехается Флинт.

Но женщина, представившаяся как Тейлор, не смеётся.

— После Великой войны было подписано множество договоров и соглашений. Париж. Версаль. Но их целью было не только сохранить мир. Там и тут происходили... странные вещи. Во время войны. Нечто выбивающиеся из рамок. Цель Организации — найти эти «выбивающиеся» предметы и убедиться, что их никогда более не используют во вред.

— Что ж, знатную аферу вы тут заварили, — говорит Флинт, но мрачный тон его голоса указывает, что он не особо верит себе. И вы склонны согласиться — тот факт, что комиссар Тейлор знает о Человеке в красных перчатках, указывает на наличие у неё некоей закрытой информации.

Вы решаете, что она скорее говорит правду, нежели лжёт, и спрашиваете, что она собирается делать с вами. Она вышагивает в неловком молчании, прежде чем наконец вздохнуть:

— Что ж, я определённно не могу позволить вам вести своё расследование параллельно с моим. Кроме того, у вас может быть информация, относящаяся к нашей работе. Поэтому я предлагаю нам работать вместе.

— Работать вместе или работать на вас? — с прищуром уточняет Флинт.

Она позволяет себе улыбнуться.

— Вы умны, надо отдать вам должное. — Она кивает агенту Хадсону, который достаёт несколько значков и раздаёт их вам. — Вы будете отдельной ячейкой Организации. Действуйте независимо, но под нашим руководством. От вас требуется лишь передавать нам свои находки. — Она оценивающе смотрит на Флинта. — Вы будете нашим связным.

Вы спрашиваете Тейлор, что вы получите от этого сотрудничества, кроме повышенного риска для ваших жизней.

— Мы передадим вам разведанные на организацию, на которую работает Человек в красных перчатках, и предоставим документы, которые позволят вам попасть в любую точку мира, без вопросов, бесплатно.

Флинт осторожно вертит значок в руках, будто он вот-вот взорвётся.

— Пару минут назад вы угрожали мне оружием, а теперь предлагаете работу?

— Всё так. Что скажете? Вы согласны?

Вы отводите Флинта в сторону, чтобы поговорить с ним наедине. Разговор выходит тихий и короткий, полный догадок и параноидальных теорий об этой «Организации» и их истинных мотивах. Но в конце концов вы решаете принять предложение. Если это позволит вам докопаться до сути происходящего — это ваш единственный выбор.

— Отлично, — начинает Тейлор. — Человек в красных перчатках — лишь один из оперативников этой организации. Возможно, лидер — нам не удалось этого установить. Они называют себя КРАСНАЯ КЛИКА, в честь красных предметов одежды, которые они носят. Они охотятся за артефактами, разбросанными по всему миру и обладающими внепространственными свойствами, — как раз такие вещи мы и разыскиваем. Мы называем их ключи.

Вы спрашиваете комиссара Тейлор, что она имеет в виду под словом «внепространственный».

— Представьте торт со множеством слоёв, — объясняет она. — Всё, что мы видим и чувствуем, существует в одном слое. Но над и под ним есть множество других слоёв. Нечто, обладающее внепространственными свойствами, существует в одном из слоёв, но черпает энергию из других, параллельных ему. В результате эти ключи игнорируют законы нашего измерения. Причины и следствия. Если бросить их без присмотра, они могут нанести ужасный ущерб нашему миру. Наша задача — а теперь и ваша — вырвать их из рук Клики и надёжно укрыть под охраной Организации.

Если эти ключи так сильны, как считает Организация, вы согласны, что их лучше держать в надёжных руках. Но вы не можете не задуматься, какое отношение это имеет к исчезновениям, которые вы расследовали.

Если вообще имеет. Флинт встречается с вами взглядом и слегка качивает головой. Похоже, он не намерен им рассказывать.

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Рассказать Тейлор об исчезновениях.

Перейдите к разделу «Организация 2».

☞ Не рассказывать Тейлор об исчезновениях.

Перейдите к разделу «Организация 3».

**Организация 2:** Вы решаете, что комиссару Тейлор стоит рассказать, почему вы преследовали Человека в красных перчатках. Флинт шумно выдыхает. Она обдумывает это несколько мгновений, затем качает головой.

— Это определённно интересно, но ваша главная цель — найти ключи, за которыми охотится Клика. Найти любой ценой. Я ясно выражаюсь?

Затем Тейлор объясняет, что будет передавать всю значимую информацию в отдел Флинта, конечно же опустив некоторые «деликатные» детали. Кроме того, она предоставит МКУПу необходимые бумаги, касающиеся новой «должности» Флинта.

— Ах да, агент Флинт. — Выходя, она обращается к нему, используя новую должность. — Ваша ячейка может действовать независимо, но вы всё равно обязаны отчитываться мне напрямую. Я ожидаю, что вы незамедлительно сообщите мне, если обнаружите что-то важное.

Он кивает, и лишь небольшой намёк на непокорство выдаёт его.

☞ Удалите 1 жетон 🎲 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🎲 в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка сообщила Тейлор правду. Перейдите к разделу «Организация 4».

**Организация 3:** Вы плотно закрываете рот. То, о чём она не знает, ей не повредит. Тейлор говорит Флинту, что будет передавать всю значимую информацию в его отдел, конечно же опустив некоторые «деликатные» детали. Кроме того, она предоставит МКУПу необходимые бумаги, касающиеся новой «должности» Флинта.

— Ах да, агент Флинт. — Выходя, она обращается к нему, используя новую должность. — Ваша ячейка может действовать независимо, но вы всё равно обязаны отчитываться мне напрямую. Я ожидаю, что вы незамедлительно сообщите мне, если обнаружите что-то важное.

Он кивает, но, учитывая ваши сомнения, вы ожидаете, что он тоже будет опускать некоторые «деликатные» детали.

- Удалите 1 жетон из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).
- Запишите в журнал кампании, что ячейка утаила правду от Тейлор. Перейдите к разделу «Организация 4».

**Организация 4:** На следующее утро ваша «ячейка» собирается в чайной недалеко от Трафальгарской площади, в которой вы планировали встретиться предыдущим вечером. Вместе вы изучаете документацию, предоставленную Флинту этой «Организацией».

— Скажу честно, в это трудно поверить, — говорит Флинт. — Но всё выглядит правдой. Транспортные бумаги, перевод на работе, всё это. Даже у моего босса не возникло вопросов. Похоже, мы теперь тайные агенты?

Вы соглашаетесь; как бы ни было трудно в это поверить, всё это не удивительнее, чем события, которые вы расследовали.

— Что ж, думаю, лучшее, что мы сейчас можем сделать, — разделиться. Я вырос в Шанхае. У меня там остались связи, которые я могу задействовать. Так что сначала я отправлюсь туда. Что расследовать вам — решайте сами. Потом найдите меня, и вместе подумаем, что делать дальше.

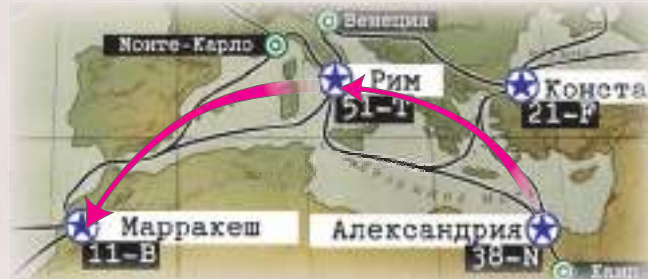
Организация предоставила несколько зацепок, указывающих на местоположение членов Клики.

- Один из них, вероятно, находится в родном городе инспектора Флинта — Шанхае, где ходило множество слухов о существовании тайного общества, возглавляемого загадочной женщиной с красным зонтиком.
- В Александрии по всему городу произошла целая серия совершенных со звериной яростью убийств. Организация считает, что в этом замешан кто-то из Клики.
- Через громких ограблений в Буэнос-Айресе вынудила Организацию предположить, что ответственность за это несёт один из членов Клики. Вероятно, главной целью является ключ.
- У одного из членов Клики есть убежище в Найроби. Возможно, там вы сможете узнать, что они планируют.
- Организация приобрела дневник старателя, недавно работавшего в Анкоридже. Возможно, это местонахождение ключа?
- Агент Клики, работающий в Стамбуле, уже связался с оперативниками Организации. Перебежчик? Или ловушка?
- Жители Катманду сообщили, что видели «призрак», подходящий под описание другого агента Клики.
- В Марракеше замечен смертельно опасный агент Клики. Сообщения об ограблениях гробниц и странных зарослях не на шутку встревожили местных оперативников Организации.
- Агент Клики сделал себе имя в Гаване, откуда в США контрабандой ввозится ром и другие запрещённые товары.

Прочтите правила для «Отправления и путешествий» и «Досье Организации» справа. Затем, когда будете готовы, можете отправляться из Лондона в новое место.

## Отправление и путешествия

Когда вы отправляетесь, вы можете путешествовать куда захотите, используя карту мира, входящую в состав дополнения «Алые ключи. Кампания». Каждое из возможных мест на карте мира связано с одним и более других мест путями. Когда вы готовы отправиться, совместно следуйте по пути, чтобы достичь желанной цели. За каждый путь, который вы проделали к цели, вы должны отметить 1 время в журнале кампании (минимум 1).



Каждое из возможных мест на карте мира сопровождается комбинацией числа и буквы, которые отсылают к определённой странице книги сценариев. Вы не обязаны останавливаться в каждом месте, через которое вы путешествуете; тем не менее, если вы хотите остановиться и узнать, что там находится, вы должны перейти к соответствующей странице книги сценариев и следовать указаниям художественного текста. (Используйте оглавление на стр. 2, чтобы было проще найти нужную страницу.) Это может привести вас к интерлюдии или сценарию. В этой кампании не существует идеального маршрута, просто доверьтесь своей интуиции... Но не забывайте следить за потраченным временем (см. «Учёт времени» на стр. 6).

Например: Мария хочет отправиться из Александрии в Марракеш. Она отмечает 1 время, чтобы добраться до Рима, но решает не останавливаться там, и отмечает ещё 1 время, чтобы попасть в Марракеш, который является конечной точкой её маршрута. Марракеш закодирован как «11-B», поэтому она открывает журнал кампании на стр. 11 и читает досье «#11-B: Смертельная жара».

- Некоторые места обведены красным и не отмечены кодом. Вы можете остановиться в таком месте только в том случае, если запись в журнале кампании указывает вам сделать это.
- Некоторые другие места обведены зелёным. В этих локациях вы можете сыграть ответвления от сюжетной кампании (приобретаются отдельно). Если вы хотите сыграть одиночный сценарий в качестве ответвления, просто отправьтесь в одно из таких мест на карте мира и дополнительно отметьте в журнале кампании столько времени, какова стоимость игры того сценария в опыте (при этом опыт тратить не нужно).
  - Если вы не планируете останавливаться в одном из таких мест, чтобы сыграть ответвление, просто пропустите его и продолжайте свой путь. В таком случае можете считать пути до и после места ответвления как один непрерывный путь вместо двух.
- Если вы где-то остановились, то не сможете оставаться там вновь до конца кампании, если только прямо не будет указано обратное.

## Досье Организации

В журнале данной кампании представлено множество врезок с досье Организации (см. пример ниже). Сыщикам дозволено читать эти досье для любого места на карте мира в любое время. Используйте данные досье, чтобы планировать свои действия и будущий маршрут. Читая досье, сыщики не могут читать любой другой текст на странице того досье до тех пор, пока не остановятся в соответствующем месте.

### Можете прочесть это в любое время

Досье #11-B

Класс объекта: Красный

Настоящее имя: Неизвестно

Последнее известное местонахождение:



**Можете прочесть это в любое время**

**Досье #11-В**

**Класс объекта:** Красный

**Настоящее имя:** Неизвестно

**Последнее известное местонахождение:** Марракеш, Марокко

**Описание:** Объект #11-В (здесь и далее «Амарант») — женщина европейского происхождения; на вид чуть старше 20 лет. Обычно носит большой красный цветок, который частично скрывает её лицо.

**Внепространственные способности:** Может [REDACTED] и [REDACTED]. Направляет [REDACTED] сквозь [REDACTED] и [REDACTED], чтобы [REDACTED] из [REDACTED]. Ограничения неизвестны; в наличии данные лишь о нескольких незначительных примерах. Объект [REDACTED] через тактильный контакт, что ограничивает [REDACTED]. Последствия могут быть [REDACTED].

**Наблюдения:** 1. 23 ноября 1923 г.: Арххэм, Массачусетс. Агенты стали свидетелями того, как объект заживлял рану члена [REDACTED], [REDACTED] близлежащие деревья. В последующие месяцы в регионе участились сообщения о [REDACTED].

2. 11 января 1924 г.: Лиссабон, Португалия. Местная ячейка задержала объект. Подтверждён [REDACTED] контакт. Один из членов группы сразу же скончался; вторая жертва находится в кататоническом состоянии. Объект избежал допроса.

3. По неподтверждённым данным, замечена в Марракеше. Требуется дальнейшая разведка. Подкрепление необходимо немедленно.

**Процедура контакта:** Объект невероятно опасен. Вступать в бой только с крайней осторожностью. Физический контакт запрещён. Дополнительная информация доступна в офисе в Сан-Франциско (досье #26-G2).

**Вступление 1:** Вы просыпаетесь от скрипа колёс, когда ваш поезд с грохотом останавливается. Хотя сейчас только утро, жар поднимается мерцающими волнами от раскалённого тротуара и окутывает Марракеш потусторонним блеском. Ваша голова раскалывается. Город колеблется, словно мираж посреди марокканской пустыни.

Сверьтесь с журналом кампании:

- ⌚ Если прошло меньше 15 времени, перейдите к вступлению 2.
- ⌚ Если прошло от 15 до 24 времени, перейдите к вступлению 3.
- ⌚ Если прошло больше 24 времени, перейдите к вступлению 4.

**Вступление 2:** Вы встречаете связного на крыше небольшого кафе недалеко от железнодорожного вокзала. Почти мальчишеское телосложение мужчины компенсируется ухоженной седой бородой, скрывающей глубокие мимические морщины. «Вы, должно быть, от Организации, — протягивает он руку. — Меня зовут Латиф. Пожалуйста, садитесь. Вы, наверное, голодны».

Стол заставлен мисками и блюдами с яйцами, оливками и сыром, которые подаются с плоским хлебом и горячим атаем. Пока вы едите, Латиф расстилает стопку газет на столе между вами. «Не хотелось бы портить вам аппетит, друзья, но в городе назревает нечто зловещее». Он указывает на три заголовка:

ТАИНСТВЕННОЕ ОГРАБЛЕНИЕ ГРОбНИЦЫ  
ВНЕЗАПНОЕ ЗАБОЛЕВАНИЕ УНИЧТОЖАЕТ ОЛИВКОВУЮ РОЩУ  
ДЕСЯТКИ ИСЧЕЗНОВЕНИЙ В МЕДИНЕ

Тёплый резкий ветерок обдувает вас и шелестит газетой. Латиф заговорщицки шепчет: «Полагаю, вы читали досье. Здесь видели ту, что зовёт себя Амарант, и я считаю, что она несёт ответственность». Оглянувшись через плечо, мужчина средних лет достаёт чёткую фотографию красивой молодой женщины в чёрном платье и таких же перчатках, с броским цветком за ухом.

«Буквально вчера вечером я послал своего связного собрать любую информацию о её местонахождении. Он не вернулся. Я опасюсь худшего, — говорит Латиф, опустив взгляд. — Но ведь потому вы и здесь, я полагаю! Комиссар всегда отправляет... — Он смотрит на вас, подбирая слова. — Уникальных людей».

Вы заверяете Латифа, что, пускай вы и недавно работаете в Организации, вы более чем способны справиться с ситуацией.

«Я действительно на это надеюсь, — говорит Латиф, делая глубокий глоток мятного чая. — Здесь творится что-то непонятное. Мой брат сказал мне, что видел нашего покойного дедушку, бредущего по улице в его погребальном саване. Я ответил ему, что он, должны быть, грезил наяву, но я слышал похожие истории. Теперь небезопасно ходить по улицам ночью. Я считаю, что здесь творится какое-то чудовищное колдовство. Какое-то противоестественное воздействие. Если бы только Организация не вымарывала свои собственные послания!»

Остаток утра вы проводите за просмотром пачки газет и вырезок, собранных Латифом. Началом череды странных событий — ограблением гробницы — стало осквернение могилы Разина Фархи, философа и математика XVI века. «Ходят слухи, что он был одним из основателей Клики», — рассказывает вам Латиф. Вы судорожно пытаетесь собрать информацию воедино: неужели Амарант нашла на след ещё одного ключа? «Что бы ни происходило, мы не можем позволить себе ждать сложа руки», — говорит Латиф.

Перейдите к подготовке.

**Вступление 3:** Такси у железнодорожного вокзала не поймать, поэтому вы идёте пешком, чтобы встретиться со своим связным на крыше пустующего кафе. Встречающий вас мужчина имеет почти мальчишеское телосложение, компенсированное ухоженной бородой, скрывающей глубокие мимические морщины. Впрочем, сейчас он не улыбается. «Вы опоздали, — мрачно произносит он. — Я направлял в Организацию телеграмму с просьбой о помощи. Мы в отчаянии».

Вы извиняетесь и говорите, что сделали всё, что могли, а он обеспокоенно потирает лоб. «Простите. Хорошо, что вы здесь, но боюсь, механизм уже запущен. И мы не сможем его остановить. Меня зовут Латиф. — Жестом он указывает на сиденья. — Присю. Вам лучше присесть».

На столе были разложены соблазнительные местные деликатесы, но, судя по остаткам, нервничающий Латиф съел большую часть. Одну за одной он показывает вам газеты с заголовками об осквернённых захоронениях, гибнущих посевах и многочисленных заявлениях о пропаже людей. Пока он излагает вам эти отрезвляющие новости, вы улавливаете по ветру запах чего-то неприятного. Окинув взглядом город, вы видите узор из чёрных как смоль лиан, которые тянутся по фасадам зданий. На расстоянии они выглядят словно вены на умирающем теле.

«Друг мой? — Голос Латифа прорывается сквозь вашу задумчивость. Вы извиняетесь и спрашиваете его об этих побегах. Мужчина средних лет вздыхает. — Похоже, это ещё одна тайна. Вчера вечером у дворца Бахия был большой переполох. Крики и скрежет зубов. Я послал одного из своих информаторов на разведку, но он не вернулся. Вскоре после этого появилась странная чёрная растительность, вьющаяся на каждой стене и поверхности. Она воняет гнилью и выпускает ужасные острые шипы. Я бы не осмелился их трогать».

«Прежде чем начались все эти странности, мой брат сказал мне, что видел нашего покойного дедушку, бредущего по улице в его погребальном саване. Я бы отмахнулся от этого, если бы количество подобных историй не перевалило за десятки. Сейчас по улицам ходят толпы медленно движущихся, молчаливых людей. Глаза их пусты... В отличие от желудков», — с горечью говорит Латиф, затем залпом допивает свой чай.

«Я считаю, что ответственность несёт та, что зовёт себя Амарант. Вы можете узнать о ней побольше из досье Организации. Если бы они только не вымарывали из них самое важное!» Латиф достает чёткую фотографию красивой молодой женщины в чёрном платье и таких же перчатках, с броским цветком за ухом.

«Другой мой информатор сказал, что видел эту Амарант в садах дворца Бахия. Творится нечто странное, и она явно в этом замешана. Предлагаю отправиться во дворец и положить конец её ужасным планам, но будьте готовы ко всему».

Вы улавливаете знакомый запах гнили на ветру и смотрите вниз с крыши кафе. Одинокий чёрный побег ползёт вверх по стене здания. На конце лианы начало развиваться луковичеобразное чёрное плодовое тело. Вы не уверены, игра ли это позднего утреннего солнца или нечто более необычное, но вы могли бы поклясться, что видели мерцающие зелёные блики и хорошо заметное движение при полном отсутствии ветра.

Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 4:** Запах дыма и разложения встречает вас, когда вы сходите с поезда. Вы — одни из немногих, кто вышел на пустую платформу железнодорожной станции. Чёрные иссохшие лианы, оканчивающиеся буйными красными цветами, взбираются по стенам окружающих зданий. Над всем повисла жуткая тишина.

По дороге на встречу со своим связным вы проходите мимо нескольких рассеянных людей, бредущих неловкой, неуклюжей походкой. Некоторые из них протягивают к вам руки, но вы держитесь в стороне, подметив, что их кожа желтушная и сухая, а в глазах лишь пустота и безразличие. Жужжащий рой мух преследует их, не замолкая ни на секунду. Вы ни капли не удивлены, увидев, что дверь в кафе, где вы должны были встретиться с Латифом, заколочена.

На стенах и витринах наспех забаррикадированных магазинов цветёт смолистая смерть. Испуганные глаза смотрят на вас из-под досок. Марракеш полностью разорён. Побродив по городу, вы обнаруживаете, что эпицентр странных чёрных лиан находится в разрушенном дворце Бахия. В заросших садах вы находите остатки непонятного ритуала, но никаких следов тех, кто его проводил.

Перейдите к **исходу 5** (стр. 13).

## Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Смертельная жара», «Алая ворожба», «Растекающаяся порча», «Упыри» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Введите в игру все 5 локаций **Марракеша**, используя только не **покинутые** версии. Отложите в сторону **покинутую** версию каждой локации.

☞ Все сыщики начинают игру на «Вокзале Марракеша».

☞ Положите на каждую локацию в игре ресурсы в количестве на один больше, чем играющих сыщиков, в качестве горожан (см. «Горожане» ниже). Затем сверьтесь с журналом:

☞ Если прошло 10 или меньше **времени**, изменений нет.

☞ Если прошло 11–17 **времени**, выберите 1 горожан, распределённых как можно равномернее среди всех локаций в игре. Те горожане убиты.

☞ Если прошло 18–24 **времени**, выберите 2 горожан, распределённых как можно равномернее среди всех локаций в игре. Те горожане убиты.

☞ Отложите в сторону следующие карты: двустороннего врага «Амарант», врага «Разин Фархи», врага «Халид», оба экземпляра врага «Древний воин», ключ «Последний цветок» и двустороннюю карту сюжета «Спасти горожан / Последствия».

☞ Сверьтесь с журналом кампании и соберите колоды замыслов и/или сцен следующим образом:

☞ Если прошло меньше 15 **времени**, изменений нет.

☞ Если прошло 15–24 **времени**, удалите из игры сцену 1. Игра начинается со сцены 2а. Положите безысходность на замысел 1 в количестве, равном количеству игроков. Выложите «Амарант (Скрытое гниение)» в «Сады дворца Бахия» и прикрепите к ней «Последний цветок». Введите в игру отложенную сюжетную карту «Спасти горожан». Замешайте врага «Халид» в колоду контактов.

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

☞ Можете начинать.

## Горожане

В этом сценарии ресурсы на локациях представляют собой невинных горожан Марракеша, находящихся в смертельной опасности.

☞ Считайте горожан сыщиками при определении, куда перемещаются и кого атакуют враги. (Враги не начинают сражаться с горожанами, но могут атаковать горожанина в своей локации, как будто сражаются с ним.) Если горожанин атакован, он автоматически убит.

☞ Горожане остаются в локациях, когда та открывается.

☞ Когда горожанин убит, положите его на карту сценария, чтобы вести учёт погибших.

## Выбор случайных локаций

В этом сценарии вам часто нужно будет выбирать случайную локацию. Для этого перемешайте 5 локаций, находящихся вне игры (неиспользуемые версии каждой локации в игре), и вытяните одну из них наугад.

## Замена локаций

В этом сценарии вы можете получить указание заменить локацию в игре на одну из отложенных. Когда происходит замена локаций, новая локация занимает место прежней. Все жетоны, прикрепленные карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в старой локации, теперь находятся в новой (прикрепленные карты остаются прикрепленными, например). При замене считается, что ни один из игровых элементов не переместился.

## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Вы с ужасом наблюдаете, как остатки города захватывают злоеущие лианы. Оставшихся мирных жителей пожирают слуги Амарант. Наблюдая за разрушениями, вы сожалеете, что не смогли сделать больше.

☞ Каждый оставшийся в игре горожанин убит. Если сейчас ещё сцена 1, возьмите отложенную карту сюжета «Спасти горожан» и разыграйте сторону «Последствия».

☞ Сверьтесь с врагами в игре.

☞ Если «Разин Фархи» в игре, перейдите к **исходу 1**.

☞ В противном случае перейдите к **исходу 2**.

**Исход 1:** Понимая всю опасность своего положения, вы отправляетесь на окраину города и стучитесь в каждую дверь, которую видите. С мольбой о спасении вы предлагаете деньги и всё, что у вас есть, но везде слышите лишь отказы. Наконец, морщинистая пожилая женщина жалуется над вами и приглашает в дом. Вы проводите ночь, дрожа от страха и тревоги, а когда утром выходите из дома, город лежит в руинах. Жуткие чёрные лианы обвивают все вокруг. Похоже, это разорение было ценой настоящей любви.

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

☞ «Амарант» — носитель «Последнего цветка». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Запишите в журнал кампании, что возлюбленные воссоединились.

☞ Отметьте **1 время** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 2:** Понимая всю опасность своего положения, вы отправляетесь на окраину города и стучитесь в каждую дверь, которую видите. С мольбой о спасении вы предлагаете деньги и всё, что у вас есть, но везде слышите лишь отказы. Наконец, морщинистая пожилая женщина жалуется над вами и приглашает вас в дом. Вы проводите ночь, дрожа от страха и тревоги, а когда утром выходите из дома, город лежит в руинах. Жуткие чёрные лианы обвивают все вокруг. Хотели бы вы знать, ради чего такого важного Амарант могла устроить подобное разорение.

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

☞ «Амарант» — носитель «Последнего цветка». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Запишите в журнал кампании, что Амарант ещё встретится вам.

☞ Отметьте **1 время** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 3:** Глядя вниз на женщину, называющую себя Амарант, вы зовёте её настоящим именем. «Эрин... Кохвин?» Она прижимает руку к лицу, по её щекам разливается румянец. Вы видите, как расширяются её глаза, когда она начинает вспоминать свою прежнюю жизнь. Когда её взгляд переходит на Последний цветок, извивающийся в вашей руке, она издаёт крик ужаса. «Мне приснился кошмарнейший сон, — говорит она. — Мне снилось, что я великая и ужасная королева, правящая королевством безмолвных подданных». Осознав, что она натворила, Эрин резко меняется в своём поведении. Женщина, которая казалась такой бессердечной и жестокой, теперь плачет, лёжа перед вами.

Вам ясно, что Эрин действовала не по своей воле. Вы утешаете её и ведёте в безопасное место вместе с остальными выжившими, говоря ей, что вы сохраните цветок в безопасности и никогда не позволите Амарант найти нового носителя. «Никогда, — эхом вторит она вашим словам. — Никогда». Когда вы уходите, цветок закрывается и распускается, словно ищет нового хозяина.

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

☞ Выберите сыщика, который становится носителем «Последнего цветка». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Запишите в журнал кампании, что Амарант покинула Клику.

☞ Отметьте **2 времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 4:** Вы держите в руке Последний цветок, а Амарант бьётся в конвульсиях на земле перед вами. Сплёвывая чёрную скверну, красивая молодая женщина вцепляется в вас когтями, словно испуганное животное, а затем бросается прочь по узкой улице. Вы пытаетесь последовать за ней, но вскоре теряете её след в хаосе бегущих из города жителей и увядающих зарослей.

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

☞ Выберите сыщика, который становится носителем «Последнего цветка». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Запишите в журнал кампании, что Амарант ещё встретится вам.

☞ Отметьте **1 время** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 5:** Вы находите множество «Латифов» в списках бесчисленных погибших, пока город пытается оценить свои потери. Вместо поисков своего связного вы решаете тщательно разобраться в ситуации и перечитываете досье. Вы почти не сомневаетесь, что это дело рук Клики. То, что сделала здесь Амарант, унесло тысячи жизней и посеяло всеобщий хаос, который вы вряд ли могли предвидеть. Какими бы ни были её мотивы, она, очевидно, обладает властью устраивать бедствия апокалиптического масштаба.

Пока жители Марракеша мрачно подсчитывают выживших, вы используете имеющееся у вас время, чтобы помочь им восстановить город. В течение многих дней чудовищные лианы засыхают и обращаются в пепел, а мёртвых омывают и готовят к погребению. Несмотря на разрушения, в городе теплится надежда, что со временем он станет прежним и даже лучше. С тяжёлым сердцем вы готовитесь к отъезду.

☞ Запишите в журнал кампании, что Амарант ещё встретится вам.

☞ Каждый сыщик получает 1 ментальную травму, осматривая руины Марракеша.

☞ Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, помогая жителям восстановить город.

☞ «Амарант» — носитель «Последнего цветка». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Отметьте **1 время** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

Определите, здесь ли находятся пропавшие ключи, выполнив следующие шаги:

- ☉ Возьмите сокрытую мини-карту врага (*неважно какого*) и 3 ложные цели.
  - ❖ Если в журнале кампании есть запись *ложный след*, берите на одну ложную цель меньше за каждую отметку рядом с этой записью.
  - ❖ Если рядом с этой записью 3 отметки, пропустите этот шаг и немедленно перейдите к **разделу «Интриги и претензии 2»**.
- ☉ Переверните все собранные сокрытые мини-карты лицом вниз и перемешайте их. Случайным образом выберите одну.
  - ❖ Если это ложная цель, перейдите к **разделу «Интриги и претензии 1»**.
  - ❖ Если это сокрытая мини-карта врага, перейдите к **разделу «Интриги и претензии 2»**.

**Интриги и претензии 1:** *Вы обыскиваете все известные убежища и конспиративные жилища Клики в этом районе, перевернув каждый камень в поисках негодяя, который украл ваш драгоценный груз, но всё зря. Либо его здесь нет, либо он так хорошо спрятан, что продолжение поисков будет пустой тратой времени. Смирившись, вы планируете свои дальнейшие действия.*

☉ Сделайте в журнале кампании запись *ложный след* и поставьте рядом с ней 1 отметку. (Если данная запись в журнале кампании уже есть, поставьте рядом с ней ещё 1 отметку.)

☉ Вы можете **отправляться**.

**Интриги и претензии 2:** *В конце концов вы вычислили свою цель и нашли её убежище. Прежде чем ворваться внутрь, вы решаете заматиться и подождать идеальной возможности нанести удар. Имея в запасе эффект неожиданности, вы тщательно планируете конфронтацию с неприятелем...*

Отметьте **1 время** в журнале кампании. Прочтите только ту секцию, которая относится к вашей ситуации. Затем вы можете **отправляться**.

#### Если похититель ключей — Человек в красных перчатках:

*С таким загадочным и потенциально опасным врагом, как Человек в красных перчатках, лучше всеми силами избегать прямой конфронтации. Вы терпеливо ждёте, пока он покинет убежище, и пытаетесь взломать замок на входной двери... Но к своему удивлению, обнаруживаете, что он не запер её. Вы хорошо представляете себе его безучастный взгляд из тени, словно насмехающийся над каждым вашим действием. Знает ли он, что вы здесь? Зачем ему что-либо красть у вас, чтобы потом вернуть на тарелочке с голубой каёмочкой? Вы решаете, что дарёному коню в зубы не смотрят, — в конце концов, вы не собираетесь упускать такую возможность. Вы хватаете украденную реликвию и бежите прочь, размышляя об истинных намерениях загадочного человека.*

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулся к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи *ложный след* в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у оставшихся локаций в журнале кампании.

#### Если похититель ключей — Бордовый рыцарь:

*Зная Рыцаря по событиям в Александрии, вы сомневаетесь, что он стал бы лично марать руки, скорее послал бы кого-то из подручных. Должно быть, в убежище он тоже оставил охрану. О том, чтобы скрытно выкрасть ключи, речи не идёт, поэтому вы делаете ставку на быстрый и простой подход: заставить стражу врасплох, схватить то, что принадлежит вам, и дать дёру, прежде чем они смогут ответить вам силой. В итоге всё проходит чисто и буквально в считанные секунды. Наверняка подручные Рыцаря сели вам на хвост — так что вы без промедления покидаете город, прихватив свои трофеи.*

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулся к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи *ложный след* в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у оставшихся локаций в журнале кампании.

#### Если похититель ключей — Зверь в багровой рясе:

*Зверь, несомненно, самый жестокий и непредсказуемый враг, с которым вам до сих пор приходилось сталкиваться. Вам очень повезло, что вас не было в номере отеля во время ограбления, иначе вы, скорее всего, были бы мертвы. Но из вашей миссии в Александрии вы знаете, что у этого существа есть слабое место — оно должно время от времени впадать в спячку. Тихо, как мышки, вы пробираетесь в его убежище незамеченными, а из покоев под вами доносится рокочущее дыхание Зверя. Ваше сердце бешено колотится, пока вы крадётесь по зданию, зная, что любой неверный шаг может привести к гибели. В тот момент, когда вы хватаете украденный артефакт, Зверь начинает шевелиться, и вы бросаетесь к выходу. Даже когда между вами и логовом существа остаются километры, вы всё ещё слышите его завывания гнева и ненависти.*

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулся к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи *ложный след* в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у оставшихся локаций в журнале кампании.

#### Если похититель ключей — Девушка в красном:

*Вы и Девушка в красном играете в кошки-мышки уже несколько недель. Вы выслеживали её достаточно раз и знаете её методы, возможно, лучше, чем кто-либо другой. Это даже начинает становиться немного забавным, этот тет-а-тет. Вы пробираетесь в её укрытие и находите реликвию в тайнике, непохожем на тот, где во время вашей последней встречи был найден осколок Плачущей девы. Слегка усмехнувшись, вы заменяете его своей визиткой и уходите незамеченным. Позже тем же вечером, когда вы покидаете город, кто-то из прохожих подбрасывает вам красный конверт с посланием: «Отлично сработано. Надо будет сыграть ещё разок».*

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулся к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи *ложный след* в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у оставшихся локаций в журнале кампании.

**Если похититель ключей — Сангиновый Страж:**

Безликие слуги в алых ошейниках вьются над убежищем Стража на крыльях тьмы. Вы осторожно пробираетесь к нему под покровом ночи, надеясь избежать лишнего внимания. Убежище этого человека больше похоже на мастерскую, заполненную орудиями пыток и диковинными колдовскими инструментами. Среди них, разложенные в центре одного из верстаков будто для изучения, вы находите украденные у вас ключи. Когда вы хватаете их и пробираетесь к выходу, вы слышите его взволнованный голос с другой стороны двери. «Кто здесь? — Две пустых глазницы направляются в вашу сторону, когда вы оборачиваетесь. — Кто вы?» Он судорожно нащупывает свои рубиновые очки, но когда ему удаётся их нацепить, вы уже далеко.

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулись к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи ложный след в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у всех оставшихся локаций в журнале кампании.

**Если похититель ключей — Амарант:**

Вы пробираетесь в убежище Амарант и находите украденное сваленным в углу рядом со входом в пещеру. Слабый рык нарушает тишину, и вы видите истерзанного льва, взирающего на вас из глубины. Ваше потрясение переходит в отвращение, когда вы замечаете, что бедное создание не может даже встать: оно разложилось ещё сильнее, чем раньше. «Вы получили то, зачем пришли. Теперь уходите, — произносит голос из темноты. Прищурив глаза, вы видите Амарант, склонившуюся надо львом. Её щеки мокры от слёз. — Халид, ну пожалуйста, — шепчет она. Лев снова слабо рычит, затем переворачивается набок, обнажая своё гнилое брюхо. — Я же сказала, проваливайте!» — кричит Амарант. Ваше отвращение сменяется жалостью, когда вы следуете к выходу.

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулись к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи ложный след в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у всех оставшихся локаций в журнале кампании.

**Если похититель ключей — Алики Зони Ипиретриа:**

К вашему удивлению, убежище совершенно пусто. Даже не просто пусто, а полностью заброшено, возможно, за долгие годы до того, как вы появились здесь. Вы бродите по тёмным коридорам и пыльным, заросшим паутиной покоем, пока, наконец, не находите старую, обветшалую спальню. Одну из стен украшает зеркало в полный рост, покрытое пылью и грязью. Заметив странное отражение в нём, вы стираете грязь, и перед вами появляется призрачная фигура Алики, её длинные тёмные волосы закрывают глаза, когда она тянется к вашей шее. Когда вы снова поворачиваетесь, фигуры уже нет, но давящее ощущение на шее остаётся. Увидев украденный ключ на ближайшей тумбе, вы хватаете его и бежите, распахивая дверь убежища с гулким стуком. Вы не останавливаетесь, пока город не останется позади.

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулись к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи ложный след в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у всех оставшихся локаций в журнале кампании.

**Если похититель ключей — Торн:**

Торн никогда не упустит возможности заключить сделку — уж в этом-то вы уверены. Вы решаете не пытаться проникнуть в убежище и просто стучите в дверь. Несколько симпатичных слуг проводят вас внутрь. Торн сидит во главе длинного стола, сложив руки. «Какой восторг! Кто мог подумать, что вы придёте?» — улыбается вам агент Клики и жестом приглашает сесть. Подаются напитки и роскошная еда, и со временем вы переводите разговор на возвращение украденного. «Ах да. „Ключи“. Всегда „ключи“, верно? — Торн наливает ещё бокал. — Всё изменилось. Мы могли бы договориться об обмене. Но только если вы сможете меня заинтересовать». Почти час у вас уходит, чтобы сторговаться на сумму достаточной, чтобы Торново упорство уступило, и в итоге вы покидаете убежище с похищенным у вас артефактом... И изрядно облегчёнными карманами.

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулись к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи ложный след в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у всех оставшихся локаций в журнале кампании.

**Если похититель ключей — Дезидерио Дельгадо Альварес:**

Вы пробираетесь в убежище Дези и с удивлением обнаруживаете, что это не хранилище и не конспиративная квартира Клики. Это самый настоящий бар, полный веселящихся посетителей. Вышибала в полосатом пиджаке останавливает вас на входе, но прежде чем вы успеете возмутиться или дать отпор, раздаётся голос Дези: «Всё в порядке. Впусти их». Вышибала отходит, и вы усаживаетесь за стол напротив своего неприятеля. «Кажется, я знаю, зачем вы здесь. И знаете что? У меня хорошее настроение. Опрокиньте бокальчик-другой, и сыграем на ключ», — говорит он, замешивая колоду карт. Заметив ваше недоумение, он ухмыляется. «Расслабьтесь. Я не такой, как другие. Всего разок. Будем считать, что мы квиты, и разойдёмся». Учитывая обстоятельства, вы соглашаетесь подыграть ему — буквально. По счастью, тройки на валах оказывается более чем достаточно, чтобы побить пару Дези. Не задерживаясь, вы покидаете бар со своим ключом и размышляете, насколько хорошо Дези умеет проигрывать.

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулись к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи ложный след в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у всех оставшихся локаций в журнале кампании.

**Если похититель ключей — Цзы Саньнян:**

Учитывая, насколько опасна Цзы с ключом, вы решаете, что о прямой конфронтации не может быть и речи. Скрытность — лучшая стратегия. Вы пробираетесь в большой промышленный комплекс после сумерек и находите похищенное за запёртой дверью. Пока вы взламываете замки, в узких коридорах раздаётся звонкий голос. Пустую фабрику заполняет навязчивая шанхайская песня. Быстро закончив своё дело, вы забираете украденный артефакт и отступаете, оглядываясь на каждом шагу. Песня ещё долго звучит в вашей памяти после того, как вы покинули то место.

Отметьте в журнале кампании, что украденный(-е) ключ(и) вернулись к своим носителям.

Каждый сыщик получает 1 опыт, плюс 1 опыт дополнительно за каждую отметку у записи ложный след в журнале кампании.

Вычеркните «14-С» у всех оставшихся локаций в журнале кампании.



## Можете прочесть это в любое время

Досье #16-D

Класс объекта: Жёлтый

Настоящее имя: Неизвестно

Последнее известное местонахождение: Буэнос-Айрес, Аргентина

**Описание:** Объект #16-D (здесь и далее «Девушка в карминовом плаще») — женщина, судя по всему, аргентинского происхождения (██████████?), чуть старше 20 лет, рост примерно 165 см. ██████████ проявления не обнаружены (до сего момента). Атрибутика Клики — ярко-красный плащ и соответствующая шляпа, обладающая внепространственными свойствами (см. подробнее ниже). Местные жители зовут её «Девушка в красном» (без сомнения ссылаясь на её наряд, хотя неясно, несёт ли это прозвище положительную или отрицательную коннотацию).

**Внепространственные способности:** По сообщениям местных властей, Девушка в карминовом плаще способна либо к ██████████, либо к ██████████. Несмотря на неоднократные попытки, местные власти неспособны взять объект под стражу. (Она умеет манипулировать ██████████ и ██████████? Или просто настолько хороша в уходе от обнаружения?) Похоже, объект стремится избегать конфликтов; на данный момент не зафиксировано смертей или вреда местным жителям от Девушки в карминовом плаще. (Нельзя исключать возможность эскалации насилия.)

**Наблюдения:** Девушка в карминовом плаще несёт ответственность за несколько громких ограблений в Буэнос-Айресе. По сообщениям местных газет, она всё ещё находится на свободе.

**Процедура контакта:** Несмотря на очевидную принадлежность к ██████████, Девушка в карминовом плаще не выглядит враждебной. Известно, что она свободно говорит на испанском, португальском, французском и английском языках. Посему мы считаем, что её можно допросить и/или завербовать. Рекомендуем взять под стражу и опросить о мотивах ██████████.

**Заинтересованные лица:** Старший офицер Матиас Боливар, возглавляет дело по розыску Девушки в карминовом плаще. (Потенциальный сотрудник?)

**Вступление 1:** Только добравшись до Буэнос-Айреса, вы сразу же назначаете офицеру Боливару встречу в кафе с видом на гавань. Вдалеке над многочисленными морскими и рыболовецкими судами кричат чайки. Даже после прибытия Болиvara вы продолжаете следить за тем, чтобы никто вас не подслушивал — особенно люди, носящие красное. Офицер приходит на встречу в форме вместо повседневной одежды. Вы не уверены, следует ли он протоколу или просто вынужден работать сверхурочно. Судя по его ответу на ваше письмо, он крайне заинтересован. Возможно, он так же хватается за любую зацепку, ведущую его к цели, как и вы? «Вы упомянули в письме, что мы можем помочь друг другу, — непринуждённо говорит он, заказав небольшую чашку кофе. — У вас есть информация о Девушке в красном?»

Вы уточняете, что это вам нужна информация от Болиvara, а не наоборот. Его лицо принимает серьёзное выражение: «Рука руку моет, знаете ли. Что известно вам?»

Сыщики должны выбрать одно:

- ☞ Рассказать Боливару всё о цели. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Подкинуть Боливару крохи информации. Перейдите к **вступлению 3**.
- ☞ Настаивать на том, чтобы Боливар рассказал вам всё, что знает. Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 2:** Вы решаете, что честность — лучшая стратегия. Вы сомневаетесь, что он поверит в ваши рассказы о внеземных существах и секретных организациях, но вы можете хотя бы поделиться знаниями о Девушке в красном. Он обдумывает полученную информацию, взяв паузу, чтобы всё взвесить. «Хмм... То есть вы правда считаете, что у Девушки в красном есть эти... Способности?» Вы говорите ему, что полностью в этом уверены. Возможно, в это трудно поверить, но важно, чтобы Боливар понял истинное положение вещей. «Я знал. Я знал! — ухмыляется он. — Ну конечно же! Это столько объясняет. То, как она исчезала в воздухе, двигалась с такой скоростью... — Вы не ожидали, что он вам поверит, но, похоже, ваша информация только подтвердила его собственные подозрения. — Так как же вы собираетесь помочь нам поймать её?»

Вы говорите Боливару, что планируете похитить её самостоятельно. Всё, что вам нужно от него, это информация о её цели и последнем известном местонахождении в Буэнос-Айресе. Он достаёт из своей папки несколько фотографий зданий в Буэнос-Айресе и передаёт их вам. «Девушка в красном творит грабёж и злодеяния по всему городу. Похищенные предметы искусства и артефакты оцениваются в сотни тысяч песо. — Он указывает на каждое фото, одно за другим. — Каса Росада, резиденция президента. Паласио Эррасурис, национальный музей декоративного искусства. Театр «Колон». Её замечали много раз, но как бы мы ни старались, мы не можем поймать её на месте преступления. Начальство, скажем так... недоволено нашей работой». Он смотрит в сторону и почёсывает тыльную сторону ладни, занувшись. Вам ясно, что карьера Болиvara поставлена на карту. Но вы прекрасно понимаете, что реальные ставки гораздо выше. «Она словно играет с нами. Насмехается. — Он в сердцах бьёт по столу. — Срывает куш, выставляя нас всех идиотами».

**Если хотя бы у одного сыщика есть черта Преступник:**

Кому, как не вам, знать, что намерения вашей цели вряд ли ограничиваются столь малым. Собирайся она просто продать украденные реликвии, эти сделки можно было бы отследить на чёрном рынке. Наверняка она заработала бы столько же, если не больше, просто продав украденное обратно владельцам. Кроме того, вы сомневаетесь, что Клике вообще важны деньги. У украденного должна быть какая-то иная ценность.

Вы говорите офицеру Боливару, что поможете ему найти Девушку в карминовом плаще, но только если он поможет вам в вашем расследовании. «Конечно, — говорит он, усмехнувшись. — Если мы наконец-то учём эту вориху за решётку, я сделаю всё, что могу». Вы пожимаете ему руку и вместе начинаете разрабатывать план.

Запомните, что Матиас Боливар доверяет вам.

- ☞ Удалите 1 жетон 🎲 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🎲 в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

Перейдите к **подготовке**.



**Вступление 3:** Из дипломатических соображений вы решаете сообщить Боливару несколько безобидных фактов о Девнице в красном, но не более того. Вы не можете допустить того, чтобы правда о ситуации утекла наружу. Пускай лучшие полиция считает Девушку в карминовом плаще всего лишь необычайно искусной воровкой, и не более того. «И это всё, что вы знаете? — недоверчиво спрашивает он. — А я-то думал, что ваше прибытие означает... Ну что ж. Полагаю, в конце концов, она действительно загадка. Так как же вы собираетесь помочь нам поймать её?»

Вы говорите Боливару, что планируете похитить её самостоятельно. Всё, что вам нужно от него, это информация о её цели и последнем известном местонахождении в Буэнос-Айресе. Он достаёт из своей папки несколько фотографий зданий в Буэнос-Айресе и передаёт их вам. «Девница в красном творит грабёж и злодеяния по всему городу. Похищенные предметы искусства и артефакты оцениваются в сотни тысяч песо. — Он показывает фото одно за другим. — Каса Росада, резиденция президента. Паласио Эррасуриис, национальный музей декоративного искусства. Банк Провинции. Её замечали много раз, но как бы мы ни старались, мы не можем поймать её на месте преступления. Начальство, скажем так... недоволено нашей работой». Он смотрит в сторону и почёсывает тыльную сторону ладони, запнувшись. Похоже, на кону карьера Боливара. Но вы прекрасно понимаете, что реальные ставки гораздо выше. «Она словно играет с нами. И с вами тоже поиграет. Прожужит ваше расследование и выключит».

Вы заверяете офицера Боливара, что способны поймать её, но будет лучше, если его люди не будут путаться под ногами. «Если это значит, что мы наконец-то уцепим эту ворюшку за реишётку, я дам вам шанс», — соглашается он. Вы пожимаете ему руку и начинаете разрабатывать план.

Перейдите к **подготовке**.



**Вступление 4:** Вы качаете головой. Это не переговоры — вы не можете позволить офицеру Боливару и его расследованию помешать вашему. «И почему вы думаете, что я буду сотрудничать, если вы отказываетесь помочь мне?»

Вы достаёте одно из писем, переданных вам агентом Тейлор, и протягиваете его Боливару. Он медленно и настороженно открывает его, не сводя с вас глаз. У него уходит немного времени, чтобы прочесть письмо полностью, после чего он сминает его и бросает обратно на стол. «Чёрт бы вас побрал», — говорит он. Вы ещё раз спрашиваете его, что ему известно о цели и последнем известном местонахождении объекта. Он достаёт из своей папки несколько фотографий зданий в Буэнос-Айресе и толкает их к вам. «Девница в красном творит грабёж и злодеяния по всему городу. Похищенные предметы искусства и артефакты оцениваются в сотни тысяч песо. — Он показывает фото одно за другим. — Каса Росада, резиденция президента. Паласио Эррасуриис, национальный музей декоративного искусства. Банк Провинции. Её замечали много раз, но как бы мы ни старались, мы не можем поймать её на месте преступления. А тут ещё вы, усложняете нам всё».

Вы изучаете фото, игнорируя раздражённый взгляд Боливара. Похоже, на кону его карьера, но вы не можете позволить разочарованию одного человека встать на пути вашего расследования. Если полиция доберётся до Девушки в карминовом плаще раньше вас, в лучшем случае вам будет сложнее получить от неё необходимую информацию. В худшем это только подвергнет их всех опасности. Будет лучше, если против неё выступите именно вы.

Вы говорите офицеру Боливару и его команде не путаться под ногами, пока вы проводите собственное расследование. Более того, именно вы, а не полиция, должны будете допросить её, если её возьмут под стражу. Он вздыхает и качает головой. «Делайте, что должны. В этот раз не моя голова ляжет на плаху». У вас возникает чувство, что Боливар в вас не верит, но, в отличие от него, вы понимаете, с чем вам предстоит столкнуться... Хотя до сих пор не знаете зачем. Вы забираете бумаги и начинаете разрабатывать план.

Запомните, что Матиас Боливар не доверяет вам.

- Удалите 1 жетон  из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон  в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

Перейдите к **подготовке**.

## Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Кровавые тени», «Тёмная вуаль», «Тайны в изобилии», «Тень сомнения», «Странные происшествия», «Запертые двери» и «Ночные призраки». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите колоду замыслов, используя только замысел 1, и колоду сцен, используя только сцены 1 и 2.
- Введите в игру локацию «Аvenida-де-Майо».
  - Все сыщики начинают игру в «Аvenida-де-Майо».
- Случайным образом выберите одну из оставшихся локаций и удалите её из игры. Введите другие 6 локаций в игру вокруг «Аvenida-де-Майо» (см. примерный расклад ниже).
- Положите по 1 ресурсу на каждую локацию в игре, кроме «Аvenida-де-Майо», в качестве целей (всего должно быть 6 целей).
  - Эти цели представляют собой местонахождение чего-то, что, по вашему мнению, может попытаться похитить Девница в красном.
- Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Девница в красном» и «Разделённая душа». Отложите их в сторону, вне игры.
- Найдите двухстороннюю карту «Девница в красном», переверните её стороной врага вверх и разыграйте её ключевое слово Сокрытая, как можно равномернее распределив сокрытые мини-карты по локациям с целями.
- Отложите в сторону следующие карты: врага «Сангиновый Страж», врага «Разделённая душа», сцену/замысел «Кровавая пелена» и ключ «Плачущая дева».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

## Примерный расклад локаций



Обратите внимание: одна из вышеприведённых локаций будет удалена из игры случайным образом во время подготовки

## Интерлюдия сценария: Пролить свет

**Пролить свет 1:** Девушка в красном медленно обходит вас по кругу, пока вы забираете то, за чем она охотилась. «А вы хороши, — заключает она с игривой ухмылкой. — Работаете, правда, не на тех людей. Но вы это и так знаете, правда же?»

Вы приказываете ей сдаться для допроса. Она отходит в тень, скрыв своё лицо, но по её интонации вы понимаете, что она всё ещё улыбается.

☞ Сверьтесь с целями в игре и журналом кампании.

☞ Если на «Девушке в красном» нет целей, перейдите к разделу «Пролить свет 2».

☞ В противном случае (→И1).

**Пролить свет 2:** Вы готовитесь к долгой погоне, собираясь схватить её любой ценой... Но, к вашему удивлению, она протягивает руку и щёлкает выключателем расположенной рядом лампы, заливая комнату оранжевым светом. Она стоит в свете лампы, впервые не убегая и не прячась в тени. «Bien entonces, la capa. Давай поговорим, шейка».

Вы настаиваете, что не служите в полиции. «Полагаю, это очевидно. Не вижу тут этого дурака Боливар. Но если это действительно так, на кого же вы работаете? — спрашивает она. — А впрочем, неважно. Вы, похоже, знаете, на кого работаю я, не так ли? В таком случае вы должны знать, что в Буэнос-Айресе нас двое. Почему вы не гоняетесь за тем, другим?»

Ваше замешательство, должно быть, написано у вас на лице. После некоторой паузы Девушка в красном широко улыбается. «Ох, так вот оно что. У вас, друг мой, устаревшая информация». Вы спрашиваете, использует ли она украденные предметы искусства для создания ключа, как предполагала разведка Фонда. «Ключа? Ах, понятно. Вы называете их „ключи“. Что ж, да, это так. Но вы упускаете почему».

Девушка в карминовом плаще расхаживает по комнате, входя и выходя из бесчисленных теней. «Тот, другой. Они зовут его „Сангиновый Страж“. Никто не знает его настоящего имени». Она снимает шляпу и проводит пальцем по алой ленте, повязанной на ней, а потом закрывает той лентой своё лицо. «Впрочем, моего тоже. Безликие. Безымянные». Фыркнув, она натягивает шляпу обратно на голову. «Вот только el observador sanguinario не такой, как я. Он уже прибрал к рукам больше пары частей. И даже их он использует только в жестоких и злых целях. Эксперименты над людьми. Чародейство. Поистине жуткие штуки. Если он получит недостающие части, кто знает, что он с ними сделает. Мои партнёры обычно преуспевают в подобных делах. Но не я». Её горячие карие глаза встречаются с вашими, мягкие и жёсткие одновременно. «Я пришла сюда остановить его».

Ведущий сыщик должен выбрать одно:

☞ «Я верю тебе». Перейдите к разделу «Пролить свет 3».

☞ «Прости, но я не могу тебе поверить». Перейдите к разделу «Пролить свет 4».

**Пролить свет 3:** «Хорошо. Тогда предлагаю разобраться с этим bastardo вместе. Просто помогите мне, и обещаю, я исчезну. Я даже оставлю вам этот дурацкий „ключ“. Главное, чтобы мой... коллега... до него не добрался». Её голос сквозит неприкрытой яростью. Кем бы ни был этот Сангиновый Страж, она, похоже, и правда его ненавидит.

Вы спрашиваете её, как она собирается одолеть его. «До вашего появления? Никак, у меня не было ни единого шанса. Но вместе, думаю, мы можем что-нибудь придумать». Она подходит к окну и указывает на небо, отбросив тёмную занавеску, закрывающую, как вы думали, беззвездную ночь. Тьма отступает, и вы видите кроваво-красный небосвод. «Его отметина. Он скрывал её какое-то время, чтобы никто не запаниковал. Видите ли, все эти его ритуалы оскверняют город — в том числе тот, что он использует для защиты собственной жизни. Это просто ужасно. Он вытаскивает собственные органы и прячет их, чтобы его невозможно было убить. Если мы найдём их, гарантирую, он станет белым и пушистым».

☞ Если Матиас Боливар верит вам, перейдите к разделу «Пролить свет 5».

☞ Если Матиас Боливар не верит вам, перейдите к разделу «Пролить свет 6».

☞ В противном случае перейдите к разделу «Пролить свет 7».

**Пролить свет 4:** Вы говорите Девушке в красном, что её сказки, конечно, весьма захватывающие, но вы всё ещё не можете ей доверять. Она вздыхает, усмехается и опять щёлкает выключателем стоящей рядом лампы, снова погрузив комнату во тьму. «Ну, тогда увидимся ещё, idiota».

Перейдите к исходу 1.

**Пролить свет 5:** Вы киваете и готовитесь отправляться, как вдруг дверь позади вас распахивается. Офицер Боливар в сопровождении двух других полицейских направляет на вас пистолет. Девушка в карминовом плаще хватается за руку. «Вы! — рывкает Боливар. — Я доверял вам! Надо было сразу догадаться...» Вы начинаете было объяснять, но он обрывает вас. В его глазах читается настоящая обида. «Объясняться будете в участке! Пакуйте их, ребята!»

«Нам пора», — нараспев щебечет ваша недавняя цель. Затем она выпрыгивает из окна, увлекая вас за собой. Град пуль летит вам вслед. Вас окружает вихрь теней и багровых тонов, и вот вы уже плавно опускаетесь на землю, паря на облачке тьмы. «Быстрее! — кричит Девушка в красном. — За мной!»

Перейдите к разделу «Пролить свет 7».

**Пролить свет 6:** Вы киваете и готовитесь отправляться, как вдруг дверь позади вас распахивается. Офицер Боливар в сопровождении двух других полицейских направляет на вас пистолет. Девушка в карминовом плаще хватается за руку. «Вы! — рывкает Боливар. — Я знал, что вам нельзя доверять. Всё это время вы были с ней заодно, да?» Вы начинаете было объяснять, но он обрывает вас. «Как будто я могу верить хоть единому вашему слову? Ну уж нет. Пакуйте их, ребята!»

«Нам пора», — нараспев щебечет ваша недавняя цель. Затем она выпрыгивает из окна, увлекая вас за собой. Град пуль летит вам вслед. Вас окружает вихрь теней и багровых тонов, и вот вы уже плавно опускаетесь на землю, паря на облачке тьмы. «Быстрее! — кричит Девушка в красном. — За мной!»

Перейдите к разделу «Пролить свет 7».

**Пролить свет 7:** Вы и Девушка в карминовом плаще объединились, чтобы уничтожить подлинную угрозу в Буэнос-Айресе!

☞ Переверните «Девушку в красном» стороной сюжетного актива вверх, удалив с неё все жетоны и прикреплённые карты, и выберите сыщика. Тот сыщик берёт её под контроль.

☞ Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры. Введите в игру отложенную замысел/сцену «Кровавая пелена». Она считается и замыслом, и сценой.

☞ Положите 1 безысходность на «Кровавую пелену».

☞ Случайным образом выберите локацию с целью. Выложите в ту локацию «Сангинового Стража». Удалите все остальные цели с локаций в игре.

☞ Найдите отложенного врага «Разделённая душа» и разыграйте его ключевое слово Сокрытая, распределив 5 сокрытых мини-карт как можно равномернее по всем локациям, на которых нет цели (кроме локаций-центра).

☞ Замешайте сброс контактов в колоду контактов.

☞ Можете продолжить играть.



## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и сейчас сцена 1 или 2:** Ночь распадается по городу, но вы не можете продолжать своё расследование. Ужасные крылатые существа, преследующие вас на каждом шагу, и хитроумные уловки вашей цели не позволят вам продержаться всю ночь. Вы вынуждены отступить, зная, что вам не удалось остановить махинации Девы в красном.

☞ **Перейдите к исходу 3.**

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и сейчас сцена/замысел «Кровавая пелена»:**

Раскат грома возвещает алую бурю, прикрывающую ваше отступление. Вы с Девой приложили все усилия, чтобы одолеть Сангинового Стража, но его защитное заклинание было слишком сильно, а слабости надёжно спрятаны. Вы отступаете в убежище новой союзницы, чтобы зализать раны, но не можете остаться там надолго. «Нам нужно бежать из города, — горько говорит она. — Он быстро найдёт нас. Гарантирую, вам не понравится, что этот бессердечный ублюдок может с нами сделать...» Вам претит мысль о его возможной победе, но иного выбора нет. Даже если учесть, что вы нашли несколько частей, у него всё ещё достаточно осколков, чтобы собрать ключ. Вы спрашиваете свою новую союзницу, чем она займётся теперь. В ответ она кивает, касаясь шляпы. «О, я буду рядом. Вы помогли мне. Не волнуйтесь, я отплачу сполна». Взмахнув плащом, она исчезает.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, узнав изнутри, как работает Красная Клика.

☞ Запишите в журнал кампании, что пытки Сангинового Стража продолжаются.

☞ Запишите в журнал кампании, что Девица в красном на вашей стороне.

☞ «Сангиновый Страж» — носитель «Плачущей девы». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Отметьте 2 времени в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 1:** Вы бросаетесь на свою цель в попытке задержать её, но Девица исчезает в завихрени теней, словно всё это время она была игрой света. Похоже на проделки, описанные в отчёте офицера Боливару. К счастью, теперь у вас есть достаточно предметов, за которыми она гонялась, чтобы воспользоваться ими самостоятельно. Требуется немного времени и исследований, но в конце концов вам удаётся собрать различные предметы «искусства» воедино. К вашему удивлению, в результате получается богато украшенная статуэтка женичины в балахоне. Слезы, вырезанные тонкими линиями по её лицу, сбегают вниз по щекам, словно кровавые шрамы. Захватив с собой эту награду за ваши труды, на следующий день вы возвращаетесь к офицеру Боливару. Он «слегка» расстроен, что его враг ускользнул от поимки, но рад, что её воровское турне наконец-то окончено. «А я говорил вам, что она улизнёт, — говорит он между глотками эспрессо. — Что ж, по крайней мере, моё начальство считает, что дело закрыто. Это не очень хорошо отразится на моём личном деле, но если она действительно убралась из города, как вы говорите, меня всё устраивает». Вы благодарите его за помощь и готовитесь покинуть Буэнос-Айрес.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую цель, которая была на листе сценария на момент его окончания.

☞ Запишите в журнал кампании, что Девица в красном ещё встретится вам.

☞ Выберите сыщика, который становится носителем «Плачущей девы». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 2:** Ваша вчерашняя соперница в мрачном молчании наблюдает, как её враг благополучно ускользает на крыльях тьмы. «Проклятые твари, — шипит она. — Похоже, они последуют за любым, кто громче всех свистнет». Вы вслух гадаете, что это значит для вас с ней. Теперь, убрав с дороги Сангинового Стража, вы размышляете, сдержит ли она своё обещание. К вашему облегчению, она ухмыляется и передаёт вам оставшиеся части ключа, за который вы боролись друг с другом. «На самом деле вам ведь это нужно, не так ли? Держите. Для меня главное, чтобы этот ojete en una nube de pedos не наложил на них свои лапы. Доверяю их вам». Затем она показывает вам, как совместить их, и, к вашему удивлению, в результате получается богато украшенная статуэтка женичины в балахоне. Слезы, вырезанные тонкими линиями по её лицу, сбегают вниз по щекам, словно кровавые шрамы. «Краснолицая статуэтка, — объявляет она. — Также известна как Плачущая дева». Вы спрашиваете, чем она займётся теперь, а в ответ она салютует вам шляпой. «О, я буду рядом. Вы помогли мне. Не волнуйтесь, я отплачу сполна». Взмахнув плащом, она исчезает.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, узнав изнутри, как работает Красная Клика.

☞ Запишите в журнал кампании, что Сангиновый Страж ещё встретится вам.

☞ Запишите в журнал кампании, что Девица в красном на вашей стороне.

☞ Выберите сыщика, который становится носителем «Плачущей девы». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Отметьте 3 времени в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 3:** Офицер Боливар был прав: Девушка в карминовом плаще прожевала ваше расследование и выплюнула его вам в лицо. Вы встречаетесь с ним на следующий день, и в воздухе царит атмосфера мертвящего разочарования. «Я же предупреждал вас. Предупреждал? — говорит он между глотками эспрессо, такого же тёмного, как и его настроение. — Это ставит меня в затруднительное положение. Девица в красном провалилась сквозь землю, насколько мы можем судить. По крайней мере, моё начальство считает, что дело закрыто. Больше ничем не могу вам помочь. — Он стонет. — Не уверен, что, когда это всё закончится, я всё ещё буду тут работать». Вы уверяете офицера Боливару, что приложили все усилия к поимке воровки, но он от вас отмахивается. «О, я не сомневаюсь. Но это неважно, правда же? Что сделано, то сделано. Я сдаю. Она победила». Вы снова благодарите его и готовитесь покинуть Буэнос-Айрес.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую цель, которая была на листе сценария на момент его окончания.

☞ Запишите в журнал кампании, что Девица в красном ещё встретится вам.

☞ «Девица в красном» — носитель «Плачущей девы». Отметьте это в журнале кампании.

☞ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Великое дело 1:** Великолепные песчаные пляжи и лазурная вода ослепляют вас, когда вы прибываете на Бермуды. Ряды ярко окрашенных домиков дополняют живописный пейзаж, когда вы путешествуете из одного уголка Бермудского острова в другой, спрашивая местных жителей в надежде найти зацепки о деятельности Клики.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если Твейл Масаи сбежал на Бермуды, перейдите к разделу «Великое дело 2».

☉ В противном случае перейдите к разделу «Великое дело 5».

**Великое дело 2:** Услышав имя Твейла Масаи, местные направляют вас к резиденции, расположенной недалеко от маяка Гиббс Хилл на южной оконечности острова. Следуя указаниям, вы находите роскошное бунгало с ухоженным садом и видом на океан. Оставаясь настороже, вы подходите к сетчатой двери и стучите. Знакомая фигура в свободных брюках и тёмно-бордовой льняной рубашке открывает дверь.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если там записано хотя бы 2 из следующего: Эдже не доверяет ячейке, Девица в красном ещё встретится вам, Дези ещё встретится вам, Бордовый рыцарь ещё встретится вам, Торн ещё встретится вам или Аликс Зони Иниретриа ещё встретится вам, перейдите к разделу «Великое дело 3».

☉ В противном случае перейдите к разделу «Великое дело 4».

**Великое дело 3:** «Если вы пришли убрать меня, пожалуйста, не затягивайте», — холодно говорит Масаи. Он стоит по другую сторону сетчатой двери, и пот стекает по его тёмной коже, пока он пристально смотрит вам в глаза. Вы прикладываете все усилия, чтобы объяснить, но по языку тела и тону Масаи видно, что он настроен против вас. После холодного обмена фразами он выходит на крыльцо.

«Говорите, что хотите, но мне очевидно, что вы заинтересованы лишь в одном: власти. Если бы комиссар Тейлор не выжила из ума, она боялась бы вас так же, как боится моих коллег. Никто из вас не понимает. Никто не видит великое дело, которое мы должны совершить сообща, чтобы жить свободно. Человек может контролировать силу ключа лишь до тех пор, пока сам не попадёт под контроль».

Масаи усмехается и снимает свои большие красные очки. «Вы не лучше худших из нас. — Он следует за вашим взглядом и поднимает свои очки. — Не обращайтесь на них внимания. Я слишком поздно понял, насколько опасна подобная власть. Теперь оставьте меня в покое».

☉ Каждый сыщик получает 3 опыта, узнав изнутри, как работает Красная Клика.

☉ Вы можете **отправляться**.

**Великое дело 4:** «Вы либо очень настойчивы, либо очень глупы», — улыбается Масаи. Он выходит на крыльцо, оглядывает вас с ног до головы, словно оценивая, затем кивком указывает вам следовать за ним и направляется к белому песчаному пляжу. Волны жадно накатывают на берег, пока вы идёте рядом с ним.

«Прошу прощения за мою грубость. Я не был уверен в ваших намерениях. Кроме того, недавно тут была пара... инцидентов», — мрачно говорит Масаи. Перед вами на песке лежит выброшенная на берег толстая гладкая коряга, усыпанная стаей ярких красно-синих крабов. Вы спрашиваете его об инцидентах.

«Несколько неожиданных гостей. Организация, ясное дело. За несколько дней до вашего прибытия на озеро Викториа в нашем лагере появился ещё один член моего круга, очень заинтересованный в найденном нами ключе. Тот, что носит красные перчатки. — Профессор прерывается, глядя на накатывающий прилив. — Полагаю, я должен объясниться. Моё исследование озера Викториа выявило ряд тревожных сигналов. На его дне лежат руины доисторического города. Мы зафиксировали тревожащий уровень углекислого газа и необычные изменения в местной

флоре и фауне вокруг озера. Источником этого, как мы смогли обнаружить, служил механизм инопланетной конструкции. Его назначение и устройство до сих пор остаются загадкой, но чем бы он ни был, он работал. И до сих пор работает».

Масаи протирает свои красные очки носовым платком. «Всё это к тому, что за несколько дней до вашего прибытия я обнаружил человека сидящим перед этим устройством, без шляпы, вглядывающимся в него. Он мычал, сжав губы... А впрочем, нет, не так. Он общался с ним».

Рваное облако закрывает солнечный свет над вашими головами, отбрасывая на пляж пятна теней. Голос Масаи нарушает тишину. «По правде говоря, мне было всё равно почему. Мотивы действий этого человека всегда были для меня загадкой. Но в его поведении было что-то не так. Что-то совершенно неправильное. — Масаи глубоко вздыхает, когда облако уплывает дальше и тёплый солнечный свет заливал пляж. — Потому поймите мою настороженность, когда очередные незнакомые мне оперативники Организации явились мешать моему великому делу».

Вы спрашиваете Масаи о его «великом деле». Он разворачивается и ведёт вас обратно к своему бунгалу.


«Это дело каждого. Что значит быть человеком, если не жить и не помогать другим в этом прекрасном и опасном мире? Это сложнее, чем вы думаете. — Он глубоко вздыхает. — Если я смогу сделать мир лучше, чем он был, когда я пришёл в него, моё дело будет сделано. Вот так.

Потому поиск и препирательства по поводу этих ключей — огромная ошибка. Человек может контролировать силу ключа лишь до тех пор, пока сам не попадёт под контроль».

«Но я чувствую, что ваши цели подобны моим, — говорит Масаи. — Я не скажу своим коллегам о нашем разговоре или о том, что я сделал с этой адской машиной. Ключ ваш, пока вы не решите, что это более не так. Держите его подальше от Человека в красных перчатках. Любой ценой».

☉ Запишите в журнал кампании, что Твейл Масаи на вашей стороне.

☉ Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав изнутри, как работает Красная Клика.

☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Зловредного движителя». Отметьте это в журнале кампании. Эту карту можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом: 

☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Великое дело 5:** Вы испытываете почти облегчение оттого, что ваши расспросы ни к чему не привели; Клики не видно на Бермудах, а значит, вам выпал редкий шанс отдохнуть и восстановить силы. На какое-то время вам остаётся только погрузиться в спокойную безмятежность этого места.

За несколько дней до отъезда вы следуете рекомендации консьержа вашего отеля и отправляетесь на экскурсию в Кристальные пещеры в северной части острова. У вашего гида нет руки; он освещает фонариком танцующие узоры в темноте, рассказывая вам о том, как обнаружили эти пещеры. Вы спрашиваете его, как он потерял руку. «Я служил на Великой войне, — отвечает он. — Иногда мир достаётся дорогой ценой».

☉ Каждый сыщик начинает следующий сценарий с 1 дополнительной картой на стартовой руке.

☉ Вы можете снова вернуться на Бермуды во время этой кампании, но только сыграв другой сценарий.

☉ Вы можете **отправляться**.

## Можете прочесть это в любое время

Досье #21-Ф

**Класс объекта:** Зелёный

**Настоящее имя:** Эдже Шахин

**Последнее известное местонахождение:** Константинополь, Турция

**Описание:** Объект #21-Ф (здесь и далее «Дама в вермиллионовом хиджабе», настоящее имя Эдже Шахин) — женщина турецкого происхождения, 34 года, ростом примерно 161 см. Неизвестно, является ли это

объекта, некоей формой маскировки или вымышленным именем. Временами объект носит традиционный хиджаб необычно яркого красного цвета. Скорее всего, это объект, и выражающий принадлежность к Клике.

**Внепространственные способности:** Похоже, что Дама в вермиллионовом хиджабе не обладает подобными способностями либо успешно скрывает их от разведки Организации.

**Наблюдения:** Эдже Шахин — знаменитый и широко известный коллекционер предметов искусства и музейный куратор, работающая в Музее турецкого и исламского искусства в Константинополе. Она либо, либо, по всем признакам, является обычным человеком. (Обратите внимание: руководство предполагает, что .)

**Процедура контакта:** Эдже уже обратилась к представителям Организации. Отправляйтесь на встречу с ней и выясните её намерения.

**Вступление 1:** Под крики чаек вы пересекаете Галатский мост: то, что многие называют связующим звеном между старой частью Константинополя и районами Галата, Бейоглу, Шишли и Харбие, где живёт и работает большая часть иностранных торговцев и дипломатов. Поскольку вы знаете, куда направляетесь, а время и скрытность сейчас главное, вы решаете не нанимать переводчика и отправляетесь прямо в мечеть Сулеймание, где якобы работает объект вашего расследования — госпожа Эдже Шахин.

Госпожа Шахин сделала себе имя в нескольких областях науки, особенно в области античности и истории искусства. По вашим данным, она работает куратором в недавно открытом Музее турецкого и исламского искусства, но, к вашему удивлению, в материалах дела содержится множество другой информации о госпоже Шахин, начиная с её школьного обучения и заканчивая её молодостью. Всё это указывает на один из двух выводов: либо она не скрывается, как остальные члены Клики, либо тщательно проработала содержательную легенду.

Насколько вам известно, госпожа Шахин уже обратилась к Организации с предложением о знакомстве. Это может быть ловушкой, но если она действительно хочет познакомиться, вы не можете отказать от такой возможности. К счастью, её рабочий кабинет найти несложно: на двери указаны её имя и полный титул на турецком и нескольких других языках. Вы стучите, и она приглашает вас войти, что вы и делаете с большой осторожностью, инстинктивно обшаривая взглядом все углы и укромные места комнаты.

Комната тёплая и богато украшена, стены увешаны великолепными гобеленами и картинами разных стилей — от древних до современных, а полки до краёв заполнены разноцветной керамикой, стеклянной посудой и старыми, заплесневелыми текстами. «Приветствую, — говорит госпожа Шахин с тёплой улыбкой, которая словно освещает комнату. Это молодая женщина с очень смуглой кожей, ореховыми глазами и тонкой фигурой человека, который всю свою жизнь провёл в академических кругах. — Чем могу вам помочь?»

Вы сообщаете госпоже Шахин, что получили «её сообщение» с пожеланием о встрече, и спустя мгновение её глаза расширяются от осознания. «Ох! Получается, вы... — Она прокашливается и не заканчивает эту мысль. — Ясно. В таком случае, пожалуйста, присядьте. Нам нужно многое обсудить».

Вы говорите госпоже Шахин, что она может начать с рассказа о своей причастности к Клике. Вы замечаете, что она неловко ёрзает в своём кресле при упоминании названия организации.

«Клика занимается многими вещами по всему миру, как вы, вероятно, уже знаете, — говорит она, тщательно подбирая каждое слово. — Но их... наши... цели не так уж сильно отличаются от ваших. Много лет я работала на эту организацию в качестве исследователя, занимаясь поиском тех же объектов, которые ищут ваши работодатели. Предметов магической силы, которые могут быть использованы для защиты человечества от незримых угроз».

**Читайте, только если сыщик является носителем хотя бы 1 ключа:**

Вы достаёте свой ключ и показываете его госпоже Шахин, гадая, является ли он одним из тех артефактов, о которых она говорит. «Вижу, что вы уже завладели одним из таких объектов. Где вы нашли его?»

Вы рассказываете госпоже Шахин, что добыли этот ключ до того, как один из её коллег смог использовать его во вред.

«Ключ? Так вы называете их? Интересно. Но неудивительно. Люди называли их по-разному на протяжении всей истории человечества. Ваша терминология вполне уместна. Это ключи к открытию силы других сфер. Силы достаточной, чтобы спасти мир или погубить его».

Или для того, чтобы захватить контроль над миром, замечаете вы вслух.

Госпожа Шахин вздыхает. «Вы не ошибаетесь. Но я уверяю вас, не все в Клике стали бы использовать их в этих целях. Есть и подобные мне, жаждущие использовать их лишь во благо других».

Вы спрашиваете госпожу Шахин, почему вы должны верить ей, учитывая действия Клики в других местах по всему миру.

«В нашей организации нет лидера или иерархии, — объясняет она. — Мы действуем независимо друг от друга во имя единой цели. Но некоторые... — Она тяжело сглатывает, вздрагивая. — Некоторые из нас используют методы, с которыми я не согласна. Методы, которые вызывают у меня отвращение и, если быть до конца честной, ужас».

Вы всё ещё не знаете, говорит ли госпожа Шахин правду, но выслушать её не помешает. Вы спрашиваете, какова ситуация в Константинополе и почему она искала встречи с Организацией. «В Стамбуле, — поправляет она. — Жители Стамбула больше не называют его тем именем». — Вы мысленно отмечаете, что с этого момента будете называть Стамбул только так и никак иначе.

«Одна из реликвий, которую вы ищете, находится здесь, в Стамбуле. Я искала её много лет, это талисман, связанный с могущественной сущностью, которую некоторые называют «джинном». Или, в более традиционных терминах, единственным видом нечеловеческой сущности, способной проявлять свободное волеизъявление».

Учитывая беспристрастное определение госпожи Шахин, вы вслух задаёте вопрос, верит ли она сама в это. «Во что, в джиннов? Нет, я не верю, что талисман связан с джинном. Я подозреваю, что его хозяин — нечто ещё более могущественное и нечеловеческое. Нечто совсем неземное. И мы с вами — не единственные, кто ищет его. После Великой войны и распада Османской империи в записях творился полный хаос, но ещё больше из них всплыли из небытия, включая и относящиеся к этому талисману. Его ищет другая группа... И то, что они творят в поисках этого знания... — Её лицо бледнеет, она изо всех сил пытается сохранить самообладание. — Они сделают всё, чтобы заполучить его. Убийства и пытки для них лишь инструменты. Мне страшно подумать, какие гнусные деяния совершат эти негодяи, если им удастся заполучить талисман. А хуже всего, я думаю, что за этим может стоять один из моих соратников. Я близка к тому, чтобы найти талисман, но если они обнаружат его первыми...»

Теперь вы понимаете, почему госпожа Шахин обратилась к вам: если действиями этого культа руководит кто-то из Клики, она не могла обратиться к ним с этой информацией. И всё же томительное сомнение мучает вас. «Пожалуйста, — умоляет она, — найдите талисман прежде, чем это сделает культ. Я не хочу знать, какой сущности они поклоняются. Я сделаю всё, что в моих силах, чтобы помочь, если после этого вы оставите талисман мне на хранение. Взамен я обещаю никогда не передавать его другим... более опасным членам моей организации. Он останется в целостности и сохранности под моим контролем. Я не могу гарантировать того же, если он будет в вашем распоряжении. Пожалуйста, мы на одной стороне, уверяю вас».

Сыщики должны выбрать одно:

- ☞ «Хорошо. Мы найдём его и отдадим вам на хранение». Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ «Хорошо. Мы найдём его и отдадим вам на хранение». (Вы жёте.) Перейдите к **вступлению 3**.
- ☞ «Мы разыщем талисман, но он останется у нас». Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 2:** Эдже выпускает долгий вздох, заметно успокоившись. «Спасибо вам. Признаю, я не была уверена, стоит ли вам доверять. Мне приятно знать, что наши организации могут работать вместе, когда на кону стоят жизни людей. В конце концов, мы разделяем общую цель». Она встаёт и пожимает вам руку.

Вы спрашиваете госпожу Шахин, где вам следует начать поиски. «Последние письменные свидетельства о существовании талисмана были сделаны во время завоевания города в XV веке. Вероятно, его спрятали, чтобы не дать захватчикам-османам найти его. После этого он оставался скрытым долгие годы. Это была всего лишь легенда, о которой тихо переищывались. Но в связи с недавними событиями... Что ж, я не удивлюсь, если недавняя оккупация города Союзниками как-то связана с этим внезапным интересом к его поиску. Но не будем гадать. Я бы начала поиск с мест, которые не были разграблены армией завоевателей. Университет также может быть вам полезен. Из меня не большой помощник в бою, если до этого дойдёт, но я могу помочь вам по-своему».

Запишите в журнал кампании, что ячейка работает с Эдже.

- ☞ Удалите 1 жетон ☛ из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон ☛ в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 3:** Эдже выпускает долгий вздох, заметно успокоившись. «Спасибо вам. Признаю, я не была уверена, стоит ли вам доверять. Приятно знать, что наши организации могут работать вместе, когда на кону жизни людей. В конце концов, у нас общая цель». Она встаёт и пожимает вам руку. Вы чувствуете укол совести за то, что обманули её, но не можете допустить, чтобы ключ попал в руки кого-то ещё. Госпожа Шахин всё ещё может оказаться волком в овечьей шкуре.

Вы спрашиваете её, где вам следует начать поиски. «Последние письменные свидетельства о существовании талисмана были сделаны во время завоевания города в XV веке. Вероятно, его спрятали, чтобы не дать захватчикам-османам найти его. После этого он оставался скрытым долгие годы. Это была всего лишь легенда, о которой тихо переищывались. Но в связи с недавними событиями... Что ж, я не удивлюсь, если недавняя оккупация города Союзниками как-то связана с этим внезапным интересом к его поиску. Но не будем гадать. Я бы начала поиск с мест, которые не были разграблены Османам. Университет также может быть вам полезен. Из меня не большой помощник в бою, если до этого дойдёт, но я могу помочь вам по-своему».

Вы киваете, чувствуя, что её взгляд прикован к вам. Неужели она подозревает о ваших истинных намерениях? Поэтому она хочет отправиться с вами? Это не имеет значения — что сделано, то сделано. Осталось только найти ключ.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка обманывает Эдже.
- ☞ Удалите 1 жетон ☛ из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон ☛ в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).
- ☞ Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 4:** «Понимаю. — Эдже опускает голову. — Я правда надеялась, что наши организации смогут работать вместе. В конце концов, мы разделяем общую цель. Но... — Она вздыхает. — Пожалуй, я ценю вашу искренность. После всех этих интриг и заговоров я предпочитаю её альтернативе».

Вы спрашиваете, что это значит для вас, надеясь, что вам не придётся сражаться на два фронта. «Смотрите. Я рассказала вам правду. Я всего лишь хочу, чтобы талисман не попал в руки тех, кто использует его во вред человечеству. Надеюсь, что я доверилась правильным людям, но если вы не желаете оставить его под моей защитой... — Она крутит в пальцах авторучку. — Насколько я знаю, вы здесь по тем же причинам, что и они. Я не стану вам мешать, но... Я не могу добровольно помочь вам, если вы намерены хранить ключ без присмотра».

Вы пытаетесь возразить, но у вас не осталось доводов. Вы решили не доверять ей, так что её решение не доверять вам столь же обоснованно. Конечно, вы собираетесь использовать найденные ключи только во благо человечества, но кроме честного слова вам нечем подтвердить это. «Лучше всего начать поиски в местах, которые не были разграблены во время османского вторжения в XV веке. Университет также может быть вам полезен».

Она провожает вас к выходу и желает удачи. Не добавляя более ни слова, она закрывает за вами дверь.

Запишите в журнал кампании, что ячейка отказала Эдже.

Перейдите к **подготовке**.



## Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Сделки во мраке», «Агенты Юггота», «Тёмная вуаль», «Древнее зло», «Тёмный культ», «Запертые двери» 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 локации, сцены, замыслы и памятку сценария из этого набора.

- ☉ Введите двустороннюю карту сюжета «Обнаружение / Обретение» в игру рядом с картой сценария стороной «Обнаружение» вверх.
- ☉ Сверьтесь с журналом кампании:
  - ❖ Если прошло 10 или меньше **времени**, изменений нет.
  - ❖ Если прошло 11–17 **времени**, положите на «Обнаружение» улики в количестве, равном половине числа сыщиков (округляя вверх).
  - ❖ Если прошло 18–24 **времени**, положите на «Обнаружение» улики в количестве, равном числу сыщиков.
  - ❖ Если прошло 25 и более **времени**, положите на «Обнаружение» улики в количестве, вдвое большем числа сыщиков.
- ☉ Введите в игру следующие локации: «Собор Святой Софии», «Стамбульский университет», «Обелиск Феодосия» и «Галата». «Собор Святой Софии» должен находиться в правой части игровой зоны (см. *примерный расклад справа*).
  - ❖ Все сыщики начинают игру в «Соборе Святой Софии».
- ☉ Сверьтесь с журналом.
  - ❖ Если *ячейка работает с Эдже* или *ячейка обманывает Эдже*, введите в игру сюжетный актив «Эдже Шахин» под контроль любого сыщика.
  - ❖ Если *ячейка отказала Эдже*, удалите сюжетный актив «Эдже Шахин» из игры.
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: все 7 локаций «Гранд-базар», врага «Предвестник Мрака», врага «Эмиссар с Юггота», локацию «Доки Галаты», ключ «Искажённая антипризма» и сцену/замысел «Погоня».
- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, 3 экземпляра «Аколита (любой)», «Орденский волшебник», «Зловещий искатель (А, Б и В)» и «Эмиссар с Юггота». Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Каждый сыщик по очереди, в порядке игроков сбрасывает карты с верха колоды контактов, пока не сбросит врага-*культиста*. Каждый сыщик берёт сброшенного таким образом врага, разыгрывая его ключевое слово Сокрытый (по свойству замысла 1а). После того как все сыщики выполнили этот шаг, замешайте все другие сброшенные карты обратно в колоду контактов.
- ☉ Можете начинать.

## Расклад локаций для сценария «Сделки во мраке»



### Связанные локации «Гранд-базар»

Четыре стартовые локации выкладываются так, как показано выше, и связаны в соответствии с символами связанных локацией. Позже в ходе игры сыщикам будет указано ввести в игру локации «Гранд-базар».

**Каждая локация «Гранд-базар» связана с каждой соседней локацией «Гранд-базар».**

- ☉ Локации соседствуют только ортогонально (по вертикали и горизонтали), но не по диагонали.

### Сокрытые мини-карты «Аколитов»

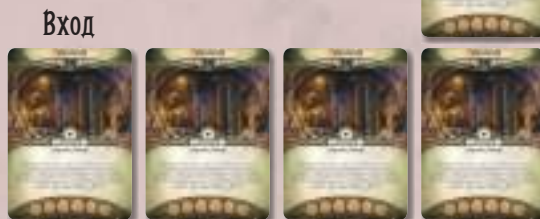
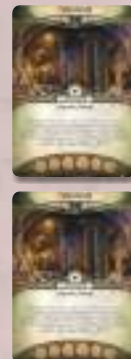
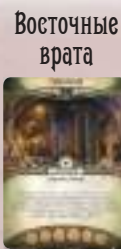
Первый замысел данного сценария предписывает считать, что у каждого врага-*культиста* (включая таковых из базовой коробки) есть ключевое слово Сокрытый. Так как три «Аколита» из базовой коробки не отмечены буквами А, Б и В, разыгрывая их ключевое слово Сокрытый, используйте любую мини-карту «Аколит (любой)» для замешивания с ложной целью. Таким же образом, когда разоблачается мини-карта «Аколит (любой)», разоблачивший её сыщик может выбрать любого «Аколита» в тени, чтобы начать с ним сражаться.



## Подготовка для сцены 2

Когда вам будет указано сделать это во время розыгрыша сцены 1b, следуйте данным указаниям, чтобы подготовить игровую зону к сцене 2.

- ☉ Отложите все имеющиеся локации в сторону, не сбрасывая с них карты и жетоны. Данные локации (а также карты и жетоны на них) не считаются находящимися в игре во время сцены 2, но могут снова войти в игру позже в том же состоянии. *(Этот эффект не побеждает сыщиков.)*
- ☉ Замешайте 7 локаций «Гранд-базар» и не глядя случайным образом удалите одну из них.
- ☉ Вытяните из мешка случайный жетон хаоса и найдите соответствующий ему расклад ниже (если такого нет, попробуйте снова).
- ☉ Введите 6 оставшихся локаций «Гранд-базар» в игру, выложив их в ряды и столбцы так, как указано в раскладе, соответствующем жетону. Обратите внимание: одна из тех локаций отмечена как «вход», а другая — как «восточные ворота».
- ☉ Переместите каждого сыщика в локацию-вход.
- ☉ Замешайте все сокрытые мини-карты, находящиеся в четырёх локациях сцены 1, и распределите их как можно равномернее по локациям «Гранд-базар» в игре.
- ☉ Можете перейти к сцене 2.





## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены) и сейчас сцена 1 или 2:** Отыскать местонахождение талисмана оказалось сложнее — и смертельно опаснее, — чем вы думали. Эдже была права: эти культисты не останутся ни перед чем, чтобы заполучить ключ, и вы опасаетесь, что никак не сможете им в этом помешать. Вы надеетесь, что однажды Организации удастся вернуть талисман и не дать сущности, скованной им, причинить слишком много вреда, но до тех пор... Вы вздрагиваете и отбрасываете эти мысли прочь. Если Эдже была права и за действиями этого культа стоит один из её соратников, вы определённо увидите талисман снова.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ «Человек в красных перчатках» — носитель «Искажённой антипризмы». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 1 **время** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и сейчас сцена 3:** Отыскать местонахождение талисмана оказалось сложнее — и смертельно опаснее, — чем вы думали. Эдже была права: эти культисты не останутся ни перед чем, чтобы заполучить ключ, и вы опасаетесь, что никак не сможете им в этом помешать...

- ☉ Перейдите к **исходу 6**.

**Исход 1:** Когда вы с Эдже благополучно покидаете город, вы запечатываете талисман обратно в футляр, произнеся нужные слова, чтобы обуздать его силу. По мере того как вы это делаете, жуткое затмение, нависшее над городом, быстро рассеивается.

- ☉ Сверьтесь с журналом.
  - ☉ Если ячейка отказала Эдже, перейдите к **исходу 2**.
  - ☉ Если ячейка работает с Эдже или ячейка обманывает Эдже, перейдите к **исходу 3**.

**Исход 2:** Вы пользуетесь моментом, чтобы посмотреть на море и насладиться красотой его нежных волн, мерцающих в сиянии снова сверкающего солнца. Оставляя Стамбул позади, вы позволяете себе немного надежды. Возможно, вы могли бы больше доверять Эдже, но... Вы качаете головой, исполненные мрачной решимости. Нет, эту реликвию должны защищать именно вы. Кто-то другой может воспользоваться ей во зло. По крайней мере, в ваших руках она в безопасности.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Искажённой антипризмы». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 2 **времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 3:** Эдже неуверенно вздыхает, волнение всё ещё ясно прослеживается в её выражении лица. «Что ж, если они меня заметили, возможно, мне стоит покинуть Стамбул на время. Придётся взять отпуск в музее. А пока... — Она поворачивается к вам, подняв брови. — Что насчёт нашего соглашения?»

- ☉ Сверьтесь с журналом.
  - ☉ Если ячейка работает с Эдже, перейдите к **исходу 4**.
  - ☉ Если ячейка обманывает Эдже, перейдите к **исходу 5**.

**Исход 4:** Вы отдаёте ей талисман, надеясь, что она сдержит обещание и сохранит его в безопасности. Она с облегчением вздыхает, пряча его в боковую сумку. «Благодарю вас. Спасибо, что доверились мне, — говорит она. — Буду держать его при себе круглые сутки». Вы пользуетесь моментом, чтобы взглянуть на море и насладиться красотой его нежных волн, мерцающих в лучах снова сияющего солнца. Наконец, вы спрашиваете Эдже, куда она отправится теперь, когда в Стамбуле ей оставаться небезопасно. «Есть место, где Клика тайно встречается. Чтобы обсудить... важные события. Мы нечасто собираемся, но думаю, сейчас это необходимо. Мне придётся созвать остальных». Она тайком бросает на вас взгляд. «Возможно, когда придёт время, мы встретимся снова». Оставляя Стамбул позади, вы позволяете себе немного надежды.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Эдже доверяет ячейке.
- ☉ «Эдже Шахин» — носитель «Искажённой антипризмы». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 3 **времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 5:** Вы встречаетесь с Эдже взглядом и извиняетесь, объясняя, что вы не можете отдать ей талисман. Особенно после того, как своими глазами увидели, какой хаос может разразиться при его распечатывании. Холодный гнев проступает на её лице. «Понимаю... — Она сужает глаза. — Вы и не собирались отдавать его мне», — правильно догадывается она. Вы пытаетесь объяснить, но она прерывает вас. «Нет, я понимаю. Правда. — Она осторожно и напряжённо делает шаг назад. — Вы такие же, как остальные. Завладейте ключом во что бы то ни стало, правда?» Вы протестуете: дело не в том, чтобы прибрать их к своим рукам, а чтобы защитить их. У вас они в безопасности, вы сможете использовать их, чтобы защитить человечество. «И что, по-вашему, говорят остальные?» — рявкает она. — Цзы? Амарант? Альварес? Ровно то же самое. „Всё во благо человечества“, — говорят они, словно это оправдывает средства». Она поворачивается и уходит, её последние слова виснут в воздухе: «Вы прекрасно вписались бы в Клику». Покидая Стамбул, вы размышляете о своём решении, пока вертите в руках запечатанный футляр. Вы знаете, что поступили правильно, но слова Эдже не отпускают вас. Возможно, однажды вы сможете помиритесь... Если она согласится вас выслушать.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Эдже не доверяет ячейке.
- ☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Искажённой антипризмы». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 3 **времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 6:** Вам удалось обнаружить местонахождение талисмана, но культ был на шаг впереди, умыкнув его у вас из-под носа. Не успели вы опомниться, как они сбежали из города, выпустив сущность на свободу. Кто знает, какие ужасы они навлекли на этот мир. Вы надеетесь, что однажды Организация вернёт талисман и предотвратит разрушения связанной им сущности, но до тех пор... Вы вздрагиваете и на время отбрасываете эти мысли прочь. Если Эдже права и за действиями культа стоит один из её соратников, вы определённо увидите талисман снова.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ «Человек в красных перчатках» — носитель «Искажённой антипризмы». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 2 **времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.



Сверьтесь с картой мира, чтобы определить ваше местоположение.

- ☉ Если вы в Сан-Франциско, перейдите к разделу «Услуга за услугу 1».
- ☉ Если вы в Москве, перейдите к разделу «Услуга за услугу 2».

**Услуга за услугу 1:** Набор туманных и нарочито путаных указаний приводит вас в угрюмое двухэтажное здание на краю Чайна-тауна Сан-Франциско. За столом у медного лифта сидит скучающий клерк. Вы набираете специальный код, и лифт увозит вас под землю, глубже, чем вы могли себе представить. На этаже -14F вы выходите, и вас встречает импозантный мужчина в костюме с иголки и чёрной федоре. «Арчибалд Хадсон. Мы встречались в Лондоне, — напоминает он. — Наш офис с большим интересом следит за вашей ячейкой». Агент ведёт вас по, кажется, бесконечному коридору с альковами. В каждом выставлено что-то своё: модель полной Земли, хрустальный череп, карта с лей-линиями и непонятными пометками. Вы останавливаетесь, увидев надкушенный початок кукурузы, от которого всё ещё идёт пар.

«Говорят, эта кукуруза остаётся горячей уже лет двадцать. Как и дама, что её ела», — мрачно говорит Хадсон. От внепространственных артефактов у вас заболела голова. Вам трудно сфокусироваться на них: они словно здесь и в то же время где-то ещё. Хадсон ведёт вас по коридору в квадратную комнату, заставленную металлическими картотеками, и усаживает за тяжёлый деревянный стол. Он говорит в круглый микрофон в металлическом подвесе на пружинках: «Досье #26-G2. Интервью ведёт Хадсон, Арчибалд, личный номер 42A6-951. Для вас — всё ещё агент Хадсон», — он приподнимает бровь. Следующие несколько часов на вас льётся изнурительный поток вопросов о произошедшем с вами, начиная с событий в Лондоне и заканчивая вчерашним днём. По окончании допроса агент Хадсон откидывается на спинку стула и закуривает. «Признаю: сначала я был настроен к вам скептически. Но у комиссара Тейлор хорошая интуиция, и я ещё не видел, чтобы она её подводила, — говорит он. — Вы неплохо поработали. У нас есть кое-какие данные и некоторый ресурс, которые могут оказаться вам полезными. Скажите, что Организация может сделать для вас».

Сыщики должны выбрать одно:

- ☉ «Нам бы не помешало добираться до цели быстрее». Ведущий сыщик добавляет один экземпляр «Курьерского билета» в свою колоду. Вы можете **отправиться**.
- ☉ «Нам бы не помешали некоторые припасы». Каждый сыщик получает 1 опыт. Вы можете **отправиться**.
- ☉ «Нам бы не помешали данные по „Объекту #11-B“». Перейдите к разделу «Услуга за услугу 3». Вы можете выбрать этот вариант, только если ещё не посещали Марракеш.

**Услуга за услугу 2:** До командного пункта Организации в Москве всего пять минут пешком от храма Василия Блаженного: неприметная дверь современного конструктивистского здания выходит на мощёную улицу. Коридор переходит в тесную лестницу и уходит глубже, чем вы ожидали, приводя к красной двери в шелушащейся побеленной стене. Вы представляетесь, и вас провожают по длинному светлomu коридору с роскошным ковровым покрытием.

«Вы умеете следовать инструкциям», — говорит голос. Вы оборачиваетесь и видите высокую, атлетичную женщину в прекрасно пошитом костюме. — Валерия Антонова. Мы уже встречались. Зовите меня Лера. Идёмте». Агент Антонова ведёт вас по лабиринту проходов, и, пройдя через двойные двери, вы попадаете в комнату с белым кафелем, покрытым грязью и, вы надеетесь, ржавчиной. На операционном столе в центре лежит нечто похожее на человека, туго прикованное кожаными ремнями к металлической плите. При взгляде на гуманоида у вас кружится голова: очертания лица размыты, словно в постоянном движении, как у колибри в полёте. Вы улавливаете лишь проблемски его образа: inferнальные глаза, стиснутые зубы, нервные судороги.

## Можете прочесть это в любое время

Досье #26-G1-6

Класс убежищ: Зелёный

Расположение убежищ: [REDACTED], [REDACTED]; Сан-Франциско, США; [REDACTED], [REDACTED]; Москва, Россия; [REDACTED], [REDACTED]; [REDACTED], [REDACTED]

**Описание:** Убежища от #26-G1 до #26-G6 представляют собой офисы Организации и хранилища внепространственных артефактов. Не раскрывайте местонахождение убежищ лицам, не являющимся сотрудниками Организации, под угрозой [REDACTED].

**Процедура контакта:** Агент, отвечающий за убежище, встретит вас по прибытии. Инструкции по входу прилагаются.

«Лера, — прерывает вас другой агент. — Вы нужны Комиссару. — Агент Антонова сурово смотрит на вас. — Это внепространственное существо. Пожалуйста, держите дистанцию. Я скоро вернусь». Агент уходит. Глядя на острые инструменты на стенах лаборатории, вы задаётесь вопросом, каким экспериментам подвергалось это существо. Судя по его отлично пошитому чёрному костюму, вы предполагаете, что ранее это мог быть агент Организации. После минутной тишины оно начинает ёрзать на столе, то растягивая, то сужая свой «рот» в чёрную О, всегда направленную на вас. Вы держитесь в отдалении, стараясь не смотреть в его сторону.

«Прошу прощения, — возвращается агент Антонова. Существо на столе прекращает ёрзать. — Есть ещё одно дело, которым я должна заняться. К сожалению, у нас нет свободных людей, чтобы провести вам экскурсию, поэтому я вынуждена просить вас удалиться. Тем не менее Организация хотела бы всячески помочь вам. Скажите, что мы можем для вас сделать».

Сыщики должны выбрать одно:

- ☉ «Нам бы не помешало добираться до цели быстрее». Ведущий сыщик добавляет один экземпляр «Курьерского билета» в свою колоду. Вы можете **отправиться**.
- ☉ «Нам бы не помешали некоторые припасы». Каждый сыщик получает 1 опыт. Вы можете **отправиться**.
- ☉ «Нам бы не помешали данные по „Объекту #28-I“». Перейдите к разделу «Услуга за услугу 4». Вы можете выбрать этот вариант, только если ещё не посещали Гавану.

**Услуга за услугу 3:** Агент Хадсон перелистывает несколько папок и достаёт обновленное досье, похожее на то, что у вас на руках, но гораздо толще. «Объект 11-B называет себя „Амарант“. Но это не первая Амарант, с которой сталкивается Организация. Она появляется каждые несколько десятилетий и каждый раз выглядит совершенно иначе. Эта итерация имеет поразительное сходство с бывшей студенткой Мискатоникского университета в Массачусетсе Эрин Кохвин. Уже некоторое время она числится пропавшей без вести». Вы вслух размышляете, может ли это быть совпадением. «В нашей работе совпадений не бывает», — бормочет Хадсон.

☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка знает настоящее имя Амарант.

☉ Вы можете **отправиться**.

**Услуга за услугу 4:** Агент Антонова роется в старых папках и выуживает досье с информацией о человеке по имени Дезидеро Дельгадо Альварес. «Насколько мы можем судить, „Объект 28-I“ жил совершенно обычной жизнью в Гаване до 19 лет, когда его связи с организованной преступностью привлекли внимание Клики. — Вы вслух размышляете, может ли он быть обычным торговцем ромом, и она сурово качает головой. — Ровно наоборот, на самом деле. Брат Дезидеро занимался подобными делами, пока его не убили представители конкурирующей банды. Похоже, что тогда Дезидеро завладел ключом, который он использовал, чтобы отомстить. Отсюда и вмешательство Клики. Заметив его талант, они решили взять его на службу».

☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка знает о прошлом Дези.

☉ Вы можете **отправиться**.

**Мертвым мертво 1:** Вы прибываете в Лондон и, следуя указаниям агента Куинн, добираетесь до Эймсбери. Сразу же после заселения в отель консьерж молча даёт вам записку с адресом у парка в западной части исторического города. Вы немедленно отправляетесь туда и обнаруживаете агента Ари Куинн на водительском сидении «бентли», читающей газету и не обращающей на вас совершенно никакого внимания. Не утруждая сцену, вы тихонько садитесь на пассажирское сидение. «Ну наконец-то. Ждала вас тут весь день». Вы не представляете, откуда Куинн знала о вашем прибытии, но предполагаете, что у Организации должны быть глаза и уши в каждой гавани и на каждом пограничном пропускном пункте. Вы спрашиваете, чем она занималась и что хотела показать вам, но она заводит «бентли» и мчит на запад. «Увидите». Через несколько минут вы прибываете на знакомое место. Стоило догадаться — Куинн привезла вас к загадочному и доисторическому Стоунхенджу: два концентрических кольца из стоящих глыб зелёного песчаника, которые, кажется, не имеют никакого особого предназначения. Несколько туристов с трепетом осматривают монумент, но в остальном здесь тихо. Вы следуете за агентом Куинн и спрашиваете, зачем она попросила вас проделать этот путь. «Странное место, правда же?» — спрашивает она. Вопрос риторический — источники давно уже спорят о вероятном назначении этой достопримечательности, но никто не знает наверняка. Когда вы приближаетесь, она указывает на разные стоящие камни и на внутреннее кольцо камней поменьше. «Как будто тут чего-то не хватает».

Сверьтесь с журналом.

☞ Если агент Куинн не доверяет ячейке, перейдите к разделу «Мертвым мертво 2».

☞ В противном случае перейдите к разделу «Мертвым мертво 5».

**Мертвым мертво 2:** Поведение Куинн меняется, когда она видит выражение вашего лица. «Кажется, я навела вас на какие-то мысли. Продолжим играть в молчанку?» Она входит в кольцо камней из песчаника и достаёт небольшое устройство с рядом лампочек на корпусе. Оно издаёт звуки, которые учащаются, когда она подходит к самому центру. «Да, это практически подтверждает мои подозрения... Но я всё ещё не понимаю, почему. Итак, просветите меня, ведь вы, похоже, знаете больше: что, чёрт возьми, могло заставить часть сооружения исчезнуть не только из реальности, но и из исторических документов?»

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Сказать агенту Куинн правду. Перейдите к разделу «Мертвым мертво 3».

☞ Сохранить свои секреты. Перейдите к разделу «Мертвым мертво 4».

**Мертвым мертво 3:** Вы рассказываете Куинн всё — о сущностях, которых вы расследовали в Лондоне, об их предполагаемой связи с Красной Кликой, всё это. Она внимательно слушает, ловя каждое ваше слово. «Итак, эти существа, эти — назовём их „инопланетяне“, — когда они забирают что-то, оно исчезает полностью. Понимаете? — Вы можете сделать из этих событий множество выводов, но просите её прояснить. — Всё, что мы знаем; всё, что мы видим, — это лишь то, что осталось. Вот Стоунхендж. У нас нет ни малейшего представления, что это такое. Может быть, это потому, что он неполный. На том месте, где мы стоим, могли быть десятки других сооружений, и человечество об этом никогда бы не узнало. — Она нервно ходит взад-вперёд. — Это работа всей моей жизни. Я изучаю подобное более десяти лет. Паранормальные исчезновения. Мёртвые цивилизации. Чёрт возьми, я свободно говорю на дюжине мёртвых языков. Я всегда считала эти события лишь маленькой частью чего-то большего. Но что, если всё, что мы видим, — это остатки, кусочек пирога, который эти создания пока не украли?»

☞ Вычеркните в журнале кампании, что агент Куинн не доверяет ячейке.

☞ Удалите 1 жетон ☛ из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон ☛ в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если ячейка завладела загадочным свистком и прошло 30 и менее времени, перейдите к разделу «Мертвым мертво 6».

☞ В противном случае перейдите к разделу «Мертвым мертво 7».

**Мертвым мертво 4:** Куинн вздыхает и отворачивается. «Что ж, тогда прошу прощения за потраченное время. Возьмите „бентли“ и езжайте в Лондон. До Эймсбери всего пара миль. Я уеду на чём-нибудь другом. — Вы возражаете, но она непоколебима. — Если вам нечего сказать мне, мне нечего сказать вам. Оставьте меня, я хочу продолжить своё исследование».

☞ Запишите в журнал кампании, что Организация остаётся в неведении.

☞ Удалите 1 жетон ☛ из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон ☛ в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Вы можете отправляться.

**Мертвым мертво 5:** Куинн входит в кольцо камней из песчаника и достаёт небольшое устройство с рядом лампочек на корпусе. Оно издаёт звуки, которые учащаются, когда она подходит к самому центру. «Это подтверждает мои подозрения, — бормочет она, затем показывает вам данные прибора. — Такие же результаты были получены во множестве других мест. Остров Роанок. Анкор. Смысл вы поняли. — Она стоит и постукивает прибором по ладони, сканируя каменные кольца. — Эти существа, которых вы упомянули в отчёте, эти — назовём их „инопланетяне“, — когда они забирают что-то, оно исчезает полностью. Понимаете? Всё, что мы знаем; всё, что мы видим, — это лишь то, что осталось. Вот Стоунхендж. У нас нет ни малейшего представления, что это такое. Может быть, это потому, что он неполный. На том месте, где мы стоим, могли быть десятки других сооружений, и человечество об этом никогда бы не узнало. — Она нервно ходит взад-вперёд. — Это работа всей моей жизни. Я изучаю подобное более десяти лет. Паранормальные исчезновения. Мёртвые цивилизации. Чёрт возьми, я свободно говорю на дюжине мёртвых языков. Я всегда считала эти события лишь маленькой частью чего-то большего. Но что, если всё, что мы видим, — это остатки, кусочек пирога, который эти создания пока не украли?»

☞ Если ячейка завладела загадочным свистком и прошло 30 и менее времени, перейдите к разделу «Мертвым мертво 6».

☞ В противном случае перейдите к разделу «Мертвым мертво 7».

**Мертвым мертво 6:** Внезапно от слов агента Куинн у вас в голове что-то щёлкает. Куинн — эксперт по давно мёртвым языкам и вымершим цивилизациям. Вы спрашиваете, поможет ли она вам с похожим делом, далеко от Эймсбери. «Если это поможет докопаться до сути, то да, — нетерпеливо отвечает она. — Как я могу помочь?» Затаив дыхание, вы говорите, что, возможно, ей придётся утаить от Организации своё будущее местонахождение. Некоторое время она взвешивает возможные последствия, затем решительно кивает. Вы протягиваете ей свисток Алики и говорите, что он принадлежал члену Клики, которая знала лишь латынь, древнегреческий и другие языки, которые вы не смогли расшифровать. Некоторое время Куинн изучает свисток, вертя в руках. «Белый ворон, — бормочет она про себя. — В греческих мифах говорится, что вороны были посланниками богов, в частности Аполлона. Когда-то они были полностью белыми, но однажды Аполлон послал одного из них итионить за своей возлюбленной Коронидой и, узнав об измене, в гневе опалил крылья ворона до черноты». Вы спрашиваете агента Куинн, есть ли в мире место, связанное с Аполлоном или его вороном. «В Риме есть храмы Аполлона, — говорит она. — На Марсовом поле и на Палатинском холме. Дайте мне знать, когда отправитесь туда. Я вас встречу».

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка послушалась приказа.

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав о странных событиях по всему миру.

☞ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Мертвым мертво 7:** Некоторое время вы и агент Куинн исследуете руины, перебрываясь теориями и идеями, но не находите больше никаких улик.

☞ Каждый сыщик получает 2 опыта, узнав о странных происшествиях по всему миру.

☞ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.



## Можете прочесть это в любое время

Досье #28-I

**Класс объекта:** Жёлтый

**Настоящее имя:** Дельгадо Альварес, Деизерио

**Последнее известное местонахождение:** Гавана, Куба

**Описание:** Объект #28-I (здесь и далее «Человек в окровавленном костюме» или «Деизерио Дельгадо Альварес») — мужчина кубинского происхождения, примерно 192 см ростом, возраст — около 42 лет. Обычно одевается в чёрный костюм, дополненный явно выраженной атрибутикой Клики, включая галстук и шляпу с красными акцентами.

**Внепространственные способности:** Человек в окровавленном костюме, похоже, не обладает никакими экстраординарными способностями, кроме потрясающей физической формы, а также необычайно высокого мастерства и меткости в обращении с огнестрельным оружием. (Усилены?) Будьте осторожны.

**Наблюдения:** Господин Альварес давно живёт в Гаване. Однако не существует никаких записей о детстве или молодости объекта. (Вероятно, были уничтожены при вступлении в Клику, но остаётся вероятность). В любом случае его личность может быть вымышленна.) Известно, что господин Альварес часто посещает ночной клуб, известный как кафе Luna.

**Обратите внимание:** Организация не располагает сведениями о наличии ключей в Гаване, однако господин Альварес, вероятно, знает местонахождение других ключей.

**Процедура контакта:** Начните переговоры с объектом, чтобы узнать местонахождение тайников и/или убежищ Клики. В случае отказа от сотрудничества задержите и допросите. Дополнительная информация доступна в московском офисе (досье #26-G4).

**Вступление 1:** Оказывается, поиск Красной Клики в Гаване — самая простая часть вашей поездки. По вашим данным, господина Альвареса нередко можно увидеть коротающим вечера в кафе Luna — популярном среди местных жителей и американских туристов, желающих спастись от железной хватки сухого закона, месте. Открытый почти в любое время суток и предлагающий такое разнообразие спиртного, что даже у самого опытного бутлегера выпучились бы глаза, бар стал одним из самых популярных во всей Гаване.

Вы приходите в пиковые часы, надеясь слиться с толпой. Насколько вам известно, Альвареса могли предупредить о вашем приближении. По прибытии вас встречает множество ярких огней и толпа настолько плотная, что вам с трудом удаётся протиснуться. Внутри играют джаз, многие танцуют и веселятся — некоторые начинают ещё снаружи. Вышибала в полосатом чёрном костюме встречает вас у дверей, но пропускает внутрь, едва окинув взглядом и не утруждая себя формальностями вроде пароля и досмотра, через которые вам пришлось бы пройти на входе в тайные нелегальные бары США.

Оказавшись внутри, вы направляетесь напрямик к бармену и с трудом привлекаете его внимание. Вы заказываете выпивку для прикрытия, но выражение лица бармена тут же меняется, когда вы говорите, что

ищете господина Деизерио Альвареса. Сузив глаза и глядя на вас с подозрением, он всё же кивает в сторону огороженного коридора в дальнем углу комнаты, охраняемого ещё парочкой вышибал. Они обходят вас по бокам и следуют за вами в помещение, которое, как вы предполагаете, служит VIP-зоной клуба. Там, в тусклой прокуренной комнате, сидит не кто иной, как Человек в окровавленном костюме, названный так за красные акценты, украшающие его наряд, — впрочем, возможно, это всего лишь метафора. Он медленно затягивается сигаретой, болтающейся у него на губах, оценивая вас. Напротив него сидят двое: пожилой кубинский джентльмен в красном костюме-тройке, потыкивающий толстой сигарой, и опасного вида женщина в красном платье, потягивающая из бокала мартини. Все трое смотрят на вас с яростью.

«Кто эти idiotas?» — спрашивает Альварес одного из охранников, сопровождающих вас.

«Они хотят поговорить с тобой, Дези», — заикается мужчина.

«Что ж. Ну, налей им тогда чего покрепче, ладно? Не торчи тут».

Быстро кивнув, ваш сопровождающий вылетает из комнаты, оставив вас наедине с троицей предполагаемых агентов Клики. «Проходите, садитесь». Вы вежливо отказываетесь от разнообразных сигарет и садитесь за стол. «Так вы искали меня?»

Вы киваете и сообщаете господину Альваресу, что он является подозреваемым в вашем расследовании, что вы знали, как часто он посещает этот конкретный бар, и что вы просто надеялись задать ему пару вопросов. Не раздумывая, женщина в красном из ниоткуда извлекает большой красный нож. Но мужчина в костюме протягивает руку, и она убирает оружие обратно в пояс с подвязками, прикрыв тканью своего платья.

**Читайте, если хотя бы у одного сыщика есть черта Полиция или Детектив:** Мужчина одаривает вас обезоруживающей улыбкой.

«Простите мою подругу. Она немного... нервничает... когда рядом policia. Надеюсь на ваше понимание. — Вы объясняете, что пускать это и выглядит иначе, но вы здесь не для того, чтобы пресекать нечто незаконное. На этот раз. — Да, думаю, это довольно очевидно, — говорит он. — Я, пожалуй, догадываюсь, зачем вы пришли на самом деле...»

«Во-первых, зовите меня просто Дези. Все так делают. Я не поклонник формальностей. — Он машет рукой, как бы отгоняя напряжение, повисшее в комнате. — Во-вторых, я не просто „частый гость“ в кафе Luna, я хозяин заведения. Несколько месяцев назад произошла... смена руководства. Полагаю, ваши сведения немного устарели, а? — Он усмехается, давит окурок своей сигареты в ближайшей пепельнице и тут же щёлкает зажигалкой, чтобы прикурить новую. — Итак. Почему бы вам не рассказать мне о вашем расследовании?»

Вы рассказываете, подчёркнув, что вас интересует только местонахождение ключа. Дела Дези вам безразличны.

Выражение его лица каменеет. «Ну да, „Ключи“, а? Это всё? Ну ладно. Быть может, мы сможем помочь друг другу...»

Сверьтесь с журналом:

- ☞ Если прошло меньше 20 времени, перейдите к вступлению 2.
- ☞ Если прошло 20 или больше времени, перейдите к вступлению 3.

**Вступление 2:** Дези вздыхает и открывается вам, к огорчению своих спутников, взирающих на него с удивлением. «Нечто охотится на моих ребят в Гаване. Всё началось с новичка, который внезапно исчез. Потом — пара проверенных людей. Просто испарились, — говорит он, щёлкнув пальцами. — Сначала я думал, что просто какие-то нахальные конкуренты, пытающиеся захватить новую территорию. Дураки, не знающие, кто я на самом деле. Отбросы вроде тех, что чуть не разорили этот город. — Он тушит свою сигарету, вглядываясь в пепел, словно тот хранит некий глубинный смысл, который нужно уловить. — Странно то, что я не помню их имён. Никто не помнит. Как-то странно, правда же? Я никогда не забываю имён. Никогда. — Он смотрит вам прямо в глаза, его взгляд холоден, словно камень. — Начинаю подозревать кое-что похуже. Что-то вроде того, с чем имеют дело ваши люди.»

Вы вслух задаётесь вопросом, разве его люди не должны заниматься тем же самым.

«Не надо причислять меня к остальным, — укоряет он. — У меня тут свои дела. Ладно. У вас есть два варианта. Вы либо поможете мне с моей небольшой проблемой, либо я и мои ребята вышвырнем вас отсюда. Что выбираете?»

После минутного раздумья вы говорите Дези, что поможете, если он сообщит вам местонахождение всех известных ему ключей и сдаст те, которые могут быть у него на руках. Два других агента Клики напрасно сверлят Дези взглядом, ведь он уже принял решение.

Он протягивает руку. «Договорились. Но я пойду с вами. Мы сделаем это вместе. Никто не связывается с моими ребятами и уходит при этом безнаказанным. Приходите сюда завтра вечером — то же время, то же место». Вы киваете и уходите. Забронировав номер в отеле «Плаза» в старой Гаване, вы предаётесь столь необходимому отдыху перед завтрашним расследованием.

Запишите в журнал кампании, что ячейка и Дези заключили сделку. **Перейдите к подготовке (вариант I).**

**Вступление 3:** Дези встаёт и вышагивает по комнате, чем-то обеспокоенный. «Что-то происходит с моими людьми. — Его пожилой спутник сохраняет холодное, нервирующее молчание, но женщина выглядит столь же встревоженной, как и Дези. — Всё началось с пропажи нескольких человек. Я думал, их убрали местные бандиты, что-то в таком духе. Отбросы вроде тех, что чуть не разорили этот город. Но сейчас... — Он трясёт головой, взволнованно наморщив лоб. — Я не помню их. Никто не помнит. И с каждым днём пропавших всё больше. Каждый раз — бум! — Он щёлкает пальцами. — И всё, никаких воспоминаний о них, только ускользающее ощущение, что вот они были здесь, а вот их уже не стало. — Он смотрит на вас, сузив глаза. — Звучит знакомо?»

Вы киваете. Всё это вам очень знакомо. Вы говорите Дези, что поможете ему разобраться в происходящем, если он сообщит вам местонахождение всех известных ему ключей и сдаст те, которые могут быть у него на руках. Женщина закусывает губу и смотрит на Дези, гадая, согласится ли он.

Пожилой мужчина всё ещё хранит грозное молчание, глядя на вас холодными, затуманенными глазами.

Дези пожимает вам руку и кивает. «Договорились. Но я пойду с вами. Мы сделаем это вместе. Никто не связывается с моими ребятами и уходит при этом безнаказанным. Приходите сюда завтра вечером — то же время, то же место». Вы киваете и уходите. Забронировав номер в отеле «Плаза» в старой Гаване, вы предаётесь столь необходимому отдыху перед завтрашним расследованием.

**Перейдите к вступлению 4.**

**Вступление 4:** Следующим вечером вы возвращаетесь в кафе Лупа, готовые снова проталкиваться сквозь плотную толпу к VIP-комнате Дези, но обнаруживаете, что клуб закрыт. Подумав, что Дези, должно быть, закрыл заведение на ночь, чтобы вы и его команда могли без помех спланировать свое расследование, вы пробуете ручку. Подтверждая ваши подозрения, дверь без проблем открывается, и вы проходите внутрь.

В жуткой темноте и тишине бара вы идёте к задней комнате. Зная, как обычно выглядит это место, наполненное живой музыкой и вселяющимися туристами, вы слегка нервничаете. Ваши шаги отдаются тихим эхом на танцполе перед баром. Рядом поскрипывает барный стул. Здесь слишком тихо.

У вас нет времени подумать о том, а не в опасности ли вы. Как только вам в голову приходит эта мысль, вокруг вас раздаётся град выстрелов. Засада! Вы инстинктивно падаете на пол, закрываете лицо и затыкаете уши. Грохот просто оглушительный. Окна в передней части бара разбиваются, и на танцпол сыпятся забуренные осколки стекла. Пули пробивают бар, кабинки, стулья; всю мебель просто разносит на части. У вас есть всего несколько секунд, чтобы среагировать...

Запишите в журнал кампании, что ячейка попала в засаду! **Перейдите к подготовке (вариант II).**

## Подготовка (вариант I)

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Безумные танцы», «Агенты Внешних», «Команда зачистки», «Багряный заговор», «Тайная война» и «Тень сомнения». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Соберите колоду сцен, используя только варианты I сцен 1 и 2, а также сцену 3. Удалите варианты II сцен 1 и 2 из игры.
- ☉ Введите в игру локацию «Кафе Лупа» стороной (Бастийон памяти) вверх.
  - ❖ Каждый сыщик начинает игру в «Кафе Лупа (Бастийон памяти)».
- ☉ Введите в игру все шесть оставшихся локаций (см. примерный расклад на следующей странице).
- ☉ Найдите оба экземпляра врага «Дезидеро Дельгадо Альварес». У одного из них на другой стороне сюжетный актив, у другого — обычная рубашка карты контакта.
  - ❖ Отложите версию с рубашкой карты контакта в сторону, вне игры.
  - ❖ Переверните другую версию стороной сюжетного актива вверх.
- ☉ Выберите сыщика, который берёт под контроль сюжетный актив «Дезидеро Дельгадо Альварес».
- ☉ Отложите в сторону все карты из наборов контактов «Команда зачистки» и «Багряный заговор». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Дезидеро Дельгадо Альварес», «Агент Клики» (А, Б и В), «Ассасин Клики» (А и Б) и «Боец Клики» (А и Б). Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

## Подготовка (вариант II)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Безумные танцы», «Агенты Внешних», «Команда зачистки», «Багряный заговор», «Тайная война» и «Тень сомнения».

Эти наборы отмечены следующими символами:

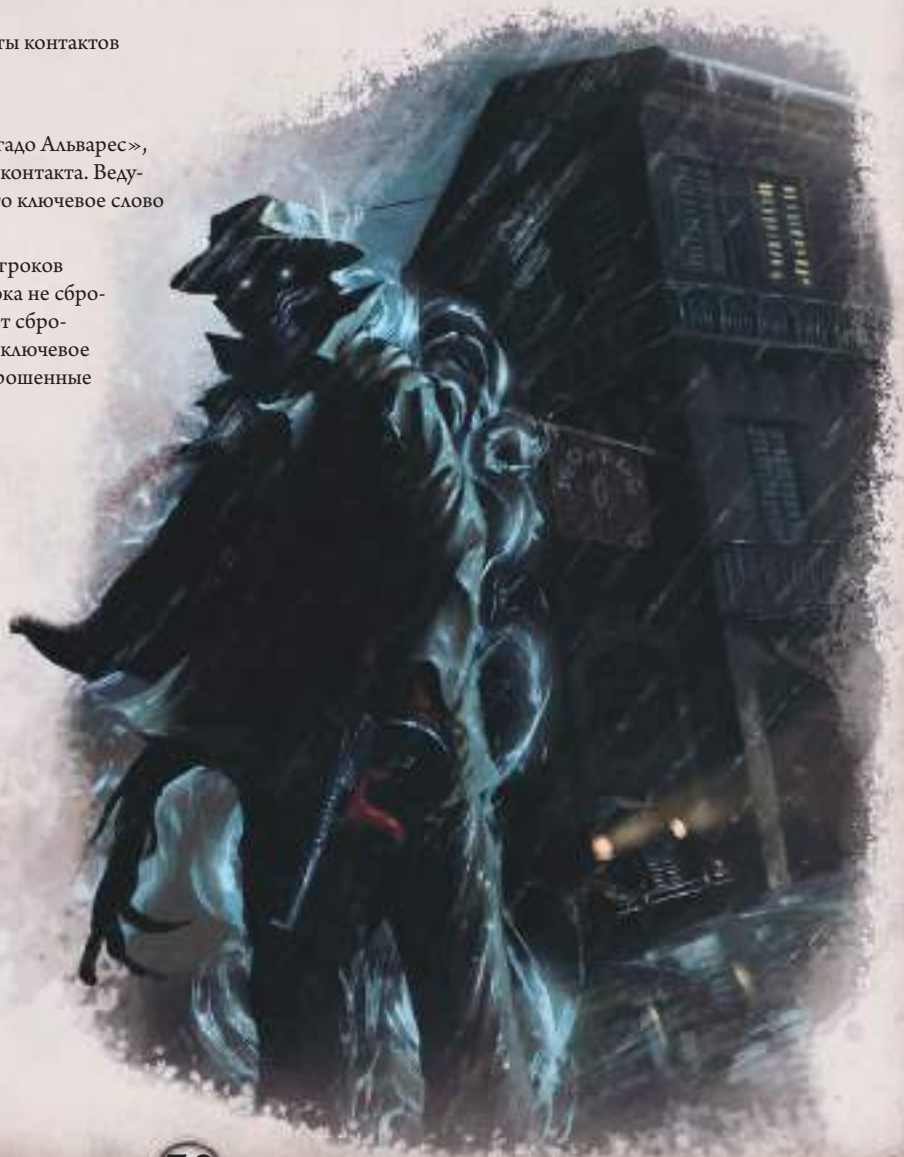


- ☉ Соберите колоду сцен, используя только варианты II сцен 1 и 2, а также сцену 3. Удалите варианты I сцен 1 и 2 из игры.
- ☉ Введите в игру локацию «Кафе Luna» стороной (Логово Клики) вверх.
  - ❖ Каждый сыщик начинает игру в «Кафе Luna (Логово Клики)».
  - ❖ Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.
- ☉ Найдите оба экземпляра врага «Дезидерио Дельгадо Альварес». У одного из них на другой стороне сюжетный актив, у другого — обычная рубашка карты контакта. Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Отложите в сторону, вне игры, каждого из четырёх врагов-Внешних (2 экземпляра «Инопланетного подражателя» и 2 экземпляра «Стирателя парадигмы»).
- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Дезидерио Дельгадо Альварес», «Агент Клики» (А, Б и В), «Ассасин Клики» (А и Б) и «Боец Клики» (А и Б). Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Выложите врагов в тень следующим образом:
  - ❖ Найдите отложенного врага «Дезидерио Дельгадо Альварес», на обратной стороне которого рубашка карты контакта. Ведущий сыщик берёт этого врага и разыгрывает его ключевое слово Скрытый.
  - ❖ Каждый другой сыщик по очереди в порядке игроков сбрасывает карты с верха колоды контактов, пока не сбросит врага с чертой **Клика**. Каждый сыщик берёт сброшенного таким образом врага, разыгрывая его ключевое слово Скрытый. Замешайте все остальные сброшенные карты обратно в колоду контактов.
- ☉ Можете начинать.

## Расклад локаций для сценария «Безумные танцы»



Обратите внимание: если вы играете вариант II данного сценария, только «Кафе Luna» находится в игре во время сцены 1, причём используется другая версия локации, что изображена выше.



## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** О чём бы вы ни договаривались, вы не можете больше оставаться в Гаване. Ваш побег из города — это сплошные выстрелы и разрывы пространства, хлещущий дождь и клубящиеся тучи, самозванцы в знакомой коже и глаза на каждом углу. В конце концов вам каким-то образом удаётся сбежать с улиц, экспроприировать лодку, пришвартованную в гавани Гаваны, и сразу же отправиться в путь.

Когда ваш пульс наконец успокаивается, а разум начинает обрабатывать увиденное, вы беспокоитесь, что ваш побег пускай и был благоразумным, но может аукнуться вам в будущем. Кроме того, вы так и не нашли новых ключей или зацепок. Но несмотря на то, что вы были на волосок от гибели, вы выбрались и остались в памяти людей — это должно что-то значить.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка не узнала правду в Гаване.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Дезидерио Дельгадо Альварес ещё встретится вам.
- ☉ «Дезидерио Дельгадо Альварес» — носитель «Зеркального клинка». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 1:** Вы прокручиваете в голове события этой ночи, пока Дези созывает незапланированную встречу с остальными членами своей команды. «Я должен разобраться с этим, — разочарованно бормочет он. — То, что любой из них может быть... Ну, вы понимаете... Это всё объясняет. Не знаю, кому верить». Он определённо приходит в норму. Вы должны сделать правильный выбор. И снова... Вы мысленно возвращаетесь к той версии Дези, что преследовала вас на дождливых улицах Гаваны, к выстрелам и искажениям в небе. Не в силах удержаться, вы продолжаете вглядываться в глаза Дези в поисках любого признака — какого угодно, — что он не тот, за кого себя выдаёт. Вы не находите ни одного. А может, подражатель просто знает, как себя вести, раз так долго был в его шкуре? «Что ж, — прерывает он ваши размышления. — Полагаю, моя очередь выполнить свою часть сделки. „Чёрный дрозд-отшельник“».

Вы сконфуженно моргаете. «„Чёрный дрозд-отшельник“, — повторяет он. — Это один из паролей к моему убежищу в Ибор-Сити. Мы меняем пароли, когда я даю доступ к кому-то из моих

команды, что происходит... редко. Даже другие члены Клики не знают, как попасть туда. Да и вообще, они думают, что это всего лишь прикрытие. Думаю, большинство из них не догадывается, чем я занят большую часть ночей. — Словно почувствовал ваш следующий вопрос, он растягивает губы в улыбке. — Вычисляю этот город, вот чем. — Он щелчком отправляет сигарету в лужицу, похоже даже не понимая иронии этого поступка. — Короче, 7-я авеню. Старая заброшенная сигарная фабрика. Не пропустите. Внутри хранится одна из этих штук, за которыми вы охотитесь. Подождите недельку или две, чтобы до них дошла весть о новом пароле. И потом она в вашем распоряжении. — Затем Дези заряжает новый магазин в свой «Томпсон» и поворачивается к своим людям. — А теперь простите, мне нужно избавиться от нескольких самозванцев». Вы решаете уйти прежде, чем вам придётся узнать, как именно он собирается это сделать.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Дези у вас в долгу.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы знаете пароль.
- ☉ В графе журнала «Прошедшее время» отсчитайте 6-ю ячейку от текущей. Запишите в ней символ «Θ». (Когда вы дойдёте до этой ячейки, отмечая прошедшее время, перейдите к отчёту тета Θ в графе журнала «Отчёты».) Если в графе «Прошедшее время» осталось меньше 6 ячеек, вместо этого запишите «Θ» в последнюю ячейку.
- ☉ Запомните — не смотрите на другую сторону «Дезидерио Дельгадо Альвареса», когда будете убирать игру.
- ☉ Отметьте 2 времени в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 2:** И хотя опасность вроде бы отступила, ваше беспокойство растёт с каждой минутой и каждым потерянным воспоминанием. С кем вы пришли сюда?.. С кем вы встречались?.. Всё это будто смешалось в вашем сознании. Вы помните достаточно, чтобы знать, какая участь постигла тех, кто погиб. Нет, не только люди — искажённое облако преследует вас по городу, стены дышат, мостовая меняется, глаза в огнях, уши в музыке... Вы задыхаетесь, будто сама ночь душит вас. Звучит невозможно, но это так: они забрали всё. Украли стены, небо, сам город. Ваша голова идёт кругом, вы бежите по дождливым улицам, словно вас преследуют невообразимые ужасы. Вы проталкиваетесь к первому кораблю, выходящему из гавани, и бежите из города без оглядки. Вы не успокоитесь, пока не убедитесь, что само небо не может вас поглотить.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка не узнала правду в Гаване.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Дези ещё встретится вам.
- ☉ «Дезидерио Дельгадо Альварес» — носитель «Зеркального клинка». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

Можете прочесть это в любое время

Досье #32-Ж

Имя сотрудника: Флинт, Ли

Оперативный регион: Шанхай, Китай

Специализация: Недавно приобретённый агент, руководящий неназванной ячейкой, подчиняющейся непосредственно комиссару Тейлор.

Текущее задание: Согласно последнему отчёту, сотрудник разделился с ячейкой и в данный момент находится в Шанхае, выясняя местонахождение объекта #46-Q.

Заметки: Преданность сотрудника делу Организации под сомнением. Рекомендуются проявлять крайнюю бдительность.

**Свернувшаяся змея 1:** Перед приездом вы отправляете агенту Флинту послание, в котором назначаете место и время встречи — храм Цзинганьсы, полдень, — и направляетесь туда сразу же по прибытии, войдя в широкий каменный двор у входа в храм. Спустя некоторое время к вам подходит турист и спрашивает по-английски: «Уверены, что вы один?» Вы не сразу понимаете, что этот турист — не кто иной, как Флинт, неприметно, но убедительно замаскировавшийся. Он сужает глаза от вашего пристального взгляда. «Отвечайте», — говорит он, оглядываясь вокруг.

Вы уверяете его, что за вами никто не следил. «Осторожность не повредит. Глаза повсюду. У меня есть наводка на одну из агентов Клики здесь, в Шанхае. Всё как предполагала разведка Организации. Они зовут её „объект 46-Q“ или „Дама с красным зонтиком“. Она действительно везде носит с собой этот зонтик. В сравнении с другими символами принадлежности к Клике этот не самый скрытный». Не переставая шептаться, он достаёт из рюкзака большую камеру и штатив и тщательно выстраивает кадр с храмом.

Вы вслух интересуетесь, что Флинт затеял. «Прекратите пялиться, — шипит он. Затем вы замечаете, как другие туристы тоже фотографируют храм, и понимаете, что Флинт гораздо лучше вас сливается с публикой. — Когда я в последний раз видел даму с зонтиком, она уходила со встречи богатых британских и китайских бизнесменов-железнодорожников, — тихо говорит он, не поднимая головы. — Допускать женщин на подобные собрания не принято. Обычных людей с улицы тоже. Чтобы оказаться в той комнате, нужно суметь привлечь внимание этих влиятельных людей. То есть быть либо очень влиятельным, либо неприлично богатым. — Флинт делает несколько фотографий, затем переходит на другое место и заново начинает утомительный процесс фокусировки камеры. — Спустя две недели после той встречи они объявили о новой выгодной сделке. Похоже, всех конкурентов так или иначе убедили отказаться от участия в проекте, что позволило им диктовать условия. Назвать свою цену. — Он медленно осматривает двор храма, вращая одним глазом, не крутя головой. — Возможно, у неё есть рычаги давления на них. А может, она просто очаровательна. Но я готов поспорить, что всё это — влияние ключа. Если это правда, нам крайне важно не попасть под него». Паранойя Флинта заразительна.

Сверьтесь с журналом.

☞ Если ячейка сообщила Тейлор правду, перейдите к разделу «Свернувшаяся змея 2».

☞ Если ячейка утаила правду от Тейлор, перейдите к разделу «Свернувшаяся змея 3».

**Свернувшаяся змея 2:** «Слушайте, я бы рассказал вам больше, возможно, даже позволил бы помочь мне здесь, но вы уже продемонстрировали свою болтливость, и последнее, что мне нужно, — чтобы Клика узнала, что я под них копаю. Так что... Разделимся? Продолжайте заниматься, чем вы там занимаетесь, а я свяжусь с вами, когда у меня появится хороший след». Не дав вам возразить, Флинт собирает свою камеру и уходит.

☞ Запишите в журнал кампании, что Флинт работает в одиночку.

☞ В графе журнала «Прошедшее время» отсчитайте 6-ю ячейку от текущей. Запишите в ней символ «ψ». (Когда вы дойдёте до этой ячейки, отмечая прошедшее время, перейдите к отчёту пси ψ в графе журнала «Отчёты».)

☞ Вы можете отправляться.



**Свернувшаяся змея 3:** «Потребуется некоторое время, чтобы узнать о ней больше и найти подходящую возможность задержать её, — тихо говорит Флинт. — Я видел, как вы вели себя с Тейлор. Верю, что вы будете держать язык за зубами. Я свяжусь с вами, когда у меня появится хороший след. Впрочем, вы могли бы остаться здесь и помочь мне с расследованием».

Сыщики должны выбрать одно:

☞ «Продолжайте наводить справки и дайте нам знать, когда что-то появится». Перейдите к разделу «Свернувшаяся змея 4».

☞ «Мы задержимся и поможем». Перейдите к разделу «Свернувшаяся змея 5».

☞ «Забудьте о ней. Нам нужна ваша помощь». Перейдите к разделу «Свернувшаяся змея 6».

**Свернувшаяся змея 4:** «Что ж, тогда удачной вам охоты, — говорит Флинт, кивая. Он протягивает вам листок бумаги, на котором нацарапаны его отель, номер комнаты и псевдоним. — На случай, если понадобится связаться. Я отправлю вам телеграмму, когда узнаю побольше. Что ж, по крайней мере, мы путешествуем за счёт правительства, да?»

☞ Запишите в журнал кампании, что Флинт работает в одиночку.

☞ В графе журнала «Прошедшее время» отсчитайте 6-ю ячейку от текущей. Запишите в ней символ «ψ». (Когда вы дойдёте до этой ячейки, отмечая прошедшее время, перейдите к отчёту пси ψ в графе журнала «Отчёты».) Если в графе «Прошедшее время» осталось меньше 6 ячеек, вместо этого запишите «ψ» в последнюю ячейку.

☞ Вы можете отправляться.

**Свернувшаяся змея 5:** В течение нескольких недель вам удаётся завязать отношения с некоторыми деловыми партнерами вашей цели — ти-танами горнодобывающей и железнодорожной промышленности. Вы не спешите, завоевывая их доверие, и со временем они начинают упоминать женщину с красным зонтиком, которую они зовут Цзы Саньнян. О её красноречии и умении вести переговоры ходят легенды. Кое-кто, жутко смеясь, рассказал вам о её способности убеждать профсоюзы рабочих мириться с ужасными условиями, а местные правительства — не моргнув глазом соглашаться на добычу природных ресурсов. Под предлогом того, что вам нужна её помощь со своим проектом, вы спрашиваете, как с ней связаться. Ваши знакомые сообщают, что она только что заключила сделку в Гонконге и уже находится на пути туда.

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка помогла Флинту в его расследовании.

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав изнутри, как работает Красная Клика.

☞ В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Гонконг». Напишите под ним «50-S». Теперь вы можете отправиться туда.

☞ Отметьте 3 времени в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Свернувшаяся змея 6:** Флинт разочарованно смотрит на вас. «Серьёзно? После всей проделанной работы? — Вы объясняете ему, что раз Дама с красным зонтиком так неуловима и опасна, как кажется, было бы разумнее заняться другими, более срочными делами. — Возможно, вы правы. Жаль, правда, потерянного времени. Я обязательно доложу комиссару, чтобы она была в курсе того, что здесь происходит. Может, они смогут прислать кого-нибудь другого... — Он прерывается, затем трясёт головой. — Не-а. Они всё испортят».

☞ Запишите в журнал кампании, что Флинт оставил свои поиски. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Инспектор Флинт». Она не идёт в счёт размера колоды. Эту карту можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом:



☞ Вы можете отправляться.





## Можете прочесть это в любое время

Досье #33-К

Класс объекта: Жёлтый

Настоящее имя: Неизвестно

Последнее известное местонахождение: Анкоридж, Аляска

**Описание:** Объект #33-К (здесь и далее «Торн») — высокий худощавый человек с андрогинными чертами лица и светлым цветом кожи. Предпочитает практичную, свободно сидящую одежду. Субъект, по-видимому, имеет ██████████ и, предположительно, намного старше, чем кажется (сотрудничающий источник предполагает ██████████ год рождения). Объект носит на шее узнаваемый красный платок, часто скрывающий лицо.

**Внепространственные способности:** Субъект обладает острой чувствительностью к ██████████. Клика использует эти способности для обнаружения ██████████ артефактов и отслеживания перемещений ██████████.

**Наблюдения:** Множество случаев наблюдения по всему миру. Считается одним из самых мобильных членов Клики. Несмотря на общеизвестную скрытность, Торн пользуется репутацией оценщика и скупщика ██████████. Анализ предполагает, что объект открыт к заключению сделок и склонен торговаться. Последняя активность позволяет предположить, что Клика занимается ██████████.

**Процедура контакта:** Скорее всего, Торн разделяет ваши цели. Рекомендуется соблюдать крайнюю осторожность. Торн, скорее всего, пойдёт на переговоры, но только на своих условиях.

**Вступление:** Едва заселившись в гостиницу в Анкоридже, вы тут же получаете немаркированный конверт:

Агенты,

в последние недели мы потеряли связь с несколькими оперативниками в центральной части Аляски, вероятно из-за деятельности Клики. Один из них прорабатывал потенциальную зацепку: лупу с очевидными внепространственными свойствами. Прилагается дневник старателя Ретта Лэндри, который в настоящее время находится в санатории «Морнингсайд» в Орегоне.

Если данная лупа — ключ, добудьте её любой ценой.

~К. Тейлор

Вы проводите весь день за изучением дневника старателя, который состоит в основном из зарисовок дикой природы и заметок о горнодобыче. Тем не менее последняя запись пробирает до мурашек:

«4 октября 1923 года

Сегодня вечером я похороню эту проклятую лупу там, где я её нашел.

Я не осмеливался доверять свои мысли бумаге с момента её находки, но теперь мне нечего терять. Обследовав новую выработку в шахте, я обнаружил любопытную лупу внутри скалы. Она была матовой и излучала чарующий свет. Держа её в руках, я чувствовал себя особенным.

Будто я был избран. Глядя сквозь неё, я видел невероятные растения, существ, людей, строения в чуждом потустороннем ландшафте. Мир за пределами нашего. Мир, который должен существовать. Тёмное отражение нашего собственного: убежище для потерянных предметов, потерянных воспоминаний. Эта лупа, это Соболиное стекло — зеркало, показывающее истинное обличье того, иного мира.

Каким же глупцом я был, думая, что смогу использовать её в своих корыстных целях! Чем дольше я смотрел на другой мир, тем дольше он вглядывался в меня. Всмотриваясь в стекло, я должно быть, вызвал нечто оттуда — ужасное, неизменное создание. Всё больше и больше моих товарищей-старателей пропадали в лесах и стирались из памяти. Мои спутники, моё имущество, мой дом — всё поглотило странное существо, которое я увидел в Соболином стекле. И теперь, когда я смотрю сквозь него, я вижу их там, в том другом месте.

Существо, которое бродит по лесу, соткано из ничего, и всё же оно многолико: постоянно меняющееся, текучее, словно ртуть. В нём есть черты многих животных, словно в химере из старых мифов. Я попытался выследить его с помощью Соболиного стекла, но от одного взгляда на него у меня закружилась голова. Обследовав местность, я поставил капкан и думал, что убил одну из его форм: огромного волка, который завыл и растворился в небытии. Но когда я вернулся в лагерь на следующий день, оно уже побывало там. Мои спутники исчезли из памяти и пространства.

Власти говорят, что меня нужно изолировать от общества. Моя единственная надежда всё исправить — вернуть Соболиное стекло туда, где я нашёл его. Возможно, тогда всё снова станет прежним».

Рядом с этой записью беспорядочно разбросаны чёрные штрихи, которые вы приняли за нервные каракули. Однако, учитывая рассказ Лэндри, вы размышляете, не пытался ли он изобразить существо. На следующий день вы отправляетесь на поиски любых записей о золотом прииске мистера Лэндри, начиная с разрешений на разработку в мэрии Анкориджа и местной библиотеки. Безрезультатно потратив день, вы так и не смогли найти официального разрешения или записей о прииске, связанном с Реттом Лэндри. Возвращаясь к своему домику вечером, вы замечаете высокую стройную фигуру в узнаваемом красном шейном платке, стоящую рядом с запряжёнными санями.

— Ну, здравствуйте, — приветствует вас фигура с самодовольной улыбкой. — Вы, должно быть, те самые нарушители спокойствия, о которых все говорят. Приятно познакомиться. Я Торн. — Вы пожимаете уверенно протянутую руку. — Могу предположить, что вы здесь по той же причине, что и я. Пустите за погодой: вблизи Фэрбанкса должно быть довольно холодно! Пусть победит сильнейший!». Подмигнув вам, Торн усаживается в сани.

Вы гадаете, было ли упоминание Фэрбанкса ловкой попыткой сбить вас с толку или же дружеской подкачкой. В ответ на ваши расспросы один из сотрудников гостиницы рассказывает о приготовлениях вашего соперника: «Почему я был в замешательстве, пока не стало ясно, что этот человек расспрашивал о чём-то на территории местного племени. Чтобы заниматься там добычей, не нужно разрешения». Порасспрашивав ещё, вы довольно точно определяете местоположение шахты, привлёкшей Торново внимание.

### Если хотя бы у одного сыщика есть черта Путешественник:

Куда бы вы ни направлялись, вам лучше идти вдоль реки. Золотые прииски обычно располагаются примерно в сотне ярдов от реки и часто соединяются с ней каналом, снабжающим шахту чистой водой и илом для промывки породы.

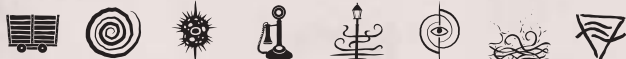
Прежде чем отправиться в путь, вы спрашиваете дорогу у одного из местных коренных жителей, проживающих на той территории. Тот опасается вмешательства посторонних, но также беспокоится о вашей безопасности, учитывая недавние проблемы, с которыми столкнулись старатели на их земле. Вы объясняете, что золото вас не интересует и что вы расследуете странное дело мистера Лэндри. Для убедительности вы показываете ему дневник старателя и необычную гравюру в нём. Судя по всему, этого оказалось достаточно, чтобы пробудить к вам доверие, и представитель племени даёт вам несколько указаний.

«Будьте особенно осторожны, переходя реки в это время года, — говорит он вам. — Легко сбиться с пути, а ещё легче провалиться под лёд. Вы найдёте там свою смерть, если не будете осторожны».

Перейдите к подготовке.

## Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «По тонкому льду», «Агенты Внешних», «Агенты Юггота», «Багряный разговор», «Тёмная вуаль», «Внешние», «Пространственная аномалия» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локации «Анкоридж» и «Фэрбанкс». Все сыщики начинают игру в «Анкоридже».
- Замешайте лицом вниз три локации «Дебри Аляски» («Горный ручей», «Уединённая дорога» и «Замёрзшее озеро»), чтобы вы не знали, какая из них где. Введите каждую из них в игру рядом с «Фэрбанксом». Отложите в сторону, вне игры, 3 локации «Отдалённая глушь».
- Отложите в сторону следующие карты: ключ «Соболиное стекло», двустороннего врага/сюжетный актив «Торн» и все экземпляры врага «Химера из пустоты».
- Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Эмиссар с Юггота» и «Агенты Клики (А, Б и В)». Также соберите мини-карту и четыре специальные ложные цели «Химеры из пустоты». Отложите их в сторону, вне игры.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Сверьтесь с журналом: за каждые 5 прошедших времени добавьте по 1 безысходности на замысел 1.
- Можете начинать.

## Интерлюдия сценария: Нечестная сделка

Проверьте, какой сейчас замысел. Если сейчас замысел ...

- ... 1, перейдите к разделу «Нечестная сделка 1».
- ... 2 или 3, перейдите к разделу «Нечестная сделка 2».

**Нечестная сделка 1:** «Какая встреча! — восклицает Торн. — Похоже, вы честно и справедливо обошли меня в этом маленьком тет-а-тет. Я прямо под впечатлением. Не припомню такой компетентности от Организации. Теперь, я полагаю, нам нужно обсудить кое-какие дела. Пожалуйста, присаживайтесь, — говорит Торн, щёлкнув пальцами. Несколько членов Клики приводят вас к накрытому навесом костру и нескольким стульям. Присев, Торн прочищает горло. — Что ж. Мы все здесь понимаем, что у вас есть кое-что, что мне нужно. Кое-что невиданной цены. Хотя я очень сомневался, что вас интересуют деньги. Но что, если я расскажу вам о более серьёзной угрозе? — Шутливый тон совсем не гармонирует с серьёзным

выражением Торново лица. Вы просите объяснений. — Думаю, вы понимаете: не я здесь главная угроза. По этим лесам бродит нечто ужасное. Высший хищник. Взяв в руки Соболиное стекло, вы подписали себе смертный приговор. Оно будет охотиться за вами и полотит вас целиком, до последней частички, как это уже было со многими до вас. — Вы киваете, взвешивая эти слова. — К счастью для вас, это существо — мой давнишний враг. Я обладаю уникальной способностью отслеживать его передвижения и выманивать его. — Торн напряжённо наклоняется вперёд. — Всё, что я прошу за свои услуги, — Соболиное стекло. Поверьте, вам нужен кто-то, кто умеет обращаться с этой штуковиной. — Торн снова протягивает вам для рукопожатия руку в перчатке. — Так скажите же. Мы договорились?»

Сыщики должны выбрать одно.

- «Пока побудем заодно». Перейдите к разделу «Нечестная сделка 3».

- «Нет. Победа за нами». Перейдите к разделу «Нечестная сделка 4».

**Нечестная сделка 2:** «Боже милостивый, — говорит Торн, появляясь из шахты. — Сейчас же уберите оружие, олух! Кто так обращается с гостями? — Под Торновым натиском охрана опускает стволы. — Боюсь, вы опоздали. Хотя как сказать: может, как раз и вовремя. — Ухмыляясь, Торн размахивает обсидиановой лупой. Вспомнив досе Организации, вы спрашиваете, можете ли вы предложить что-то взамен ключа. Торн трясёт головой. — Увы, котятки, боюсь, нет. Иметь ключ в руках дороже, хм, целого состояния. Я не продам его ни за что на свете. — Торн сжимает Соболиное стекло в руке под холодным ветром. — Однако есть кое-что, о чём мы можем договориться. Будь вы слегка сообразительней, вы бы заметили, что это место в смертельной опасности. Нечто поистине ужасное бродит по этим лесам. Высший хищник. На самом деле, оно уже знает, что мы здесь. — Торн смотрит на вас. — На мой взгляд, вы можете дуться из-за того, что приз достался не вам, а можете помочь мне выследить мою добычу. Сделайте это, и я буду у вас в долгу, который позже отплатю сполна. Мы договорились?»

Сыщики должны выбрать одно.

- «Пока побудем заодно». Перейдите к разделу «Нечестная сделка 3».

- «Мы не можем позволить, чтобы ключ достался Клике!» Перейдите к разделу «Нечестная сделка 5».

**Нечестная сделка 3:** «Великолепно! Нужно будет выпить шампанского, когда всё это закончится. — Торн щёлкает пальцами, привлекая внимание соратников. — Полагаю, нам пора заняться делом».

- Запишите в журнал кампании, что ячейка и Торн заключили сделку.

- Удалите 1 жетон из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

- Введите в игру сюжетный актив «Торн» под контроль ведущего сыщика и прикрепите к тому активу ключ «Соболиное стекло» устойчивой стороной вверх.

- Найдите в колоде контактов, сбросе и всех игровых зонах все карты набора контактов «Багряный разговор» и удалите их из игры.

**Нечестная сделка 4:** Торново выражение лица портится с каждой секундой, пока вы игнорируете протянутую руку. Наконец, Торн прочищает горло и поправляет платок. «Прискорбно. Надежда на лучшее во мне пока не угасала. Что ж. На вас свет клином не сошёлся». Не говоря более ни слова, Торн удаляется из шахты.

- Удалите 1 жетон из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

- Введите «Соболиное стекло» в игру под контроль ведущего сыщика.

- Выложите врага «Торн» в локацию «Горный ручей».

**Нечестная сделка 5:** Торн пожимает плечами и проводит пальцем по ободу тёмной, деформированной линзы. «Вам же хуже. Мы могли бы поработать вместе над этим. Пожалуй, мне пора, нужно кое о чём позаботиться, в конце концов. Всего наилучшего». Захватив свой приз, Торн удаляется из шахты и щёлкает пальцами, призывая за собой своих людей.

- Удалите 1 жетон из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон в мешок хаоса (если их в нём уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

- Выложите врага «Торн» в локацию «Горный ручей». Прикрепите к тому врагу «Соболиное стекло» неустойчивой стороной вверх.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Столкновение с внепространственной угрозой оставляет вас истощёнными и обескураженными, но по крайней мере живыми. Готовясь покинуть Аляску, вы находите среди своих вещей дневник старателя. Вдохнув, вы прячете его в прикроватную тумбочку своей комнаты для следующего гостя. Возможно, он сделает то, чего не смогли вы.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Химера из пустоты сбежала.
- ☉ Внесите следующие изменения в графу журнала «Ключи»:
  - ☞ Сверьтесь с журналом. Если ячейка и Торн заключили сделку или «Соболиное стекло» не находится под контролем одного из сыщиков, «Торн» — носитель «Соболиного стекла».
  - ☞ Если «Соболиное стекло» находится под контролем одного из сыщиков, тот сыщик — носитель «Соболиного стекла». Запишите в журнал кампании, что Торн ещё встретится вам.
- ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 1:** Запах озона с шипением вырывается из закрывающегося разрыва реальности, пока вы фокусируетесь на своём окружении. Вы снова на Аляске, откуда химероподобное существо затащило вас в своё логово. Когда вы встаёте, Торн достаёт носовой платок и вытирает со своего рукава запёкшуюся внепространственную кровь, глядя на вас с поднятой бровью. «Похоже, вам удалось развеять мои предрассудки о ребятках из Организации. Уж драться-то вы умеете. Впрочем, рекомендую пересмотреть ваше отношение ко мне и моим собратьям по Клике. Полагаю, не только мне удастся отбросить мелочные разногласия перед лицом столь... — Длительность паузы заставляет вас прочувствовать Торновы возраст и опыт. — Столь грандиозного кризиса. — С этими словами Торн улыбается и ловко поворачивается на каблучках. — Приятно иметь с вами дело. Будьте уверены, я не забуду о нашем соглашении». Похлопав по Соболиному стеклу в нагрудном кармане, Торн удаляется в глушь.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ «Торн» — носитель «Соболиного стекла». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 3 времени в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 2:** Запах озона с шипением вырывается из закрывающегося разрыва реальности, пока вы фокусируетесь на своём окружении. Вы снова на Аляске, откуда химера затащила вас в своё логово, барахтаетесь на земле, и Торн подходит к вам, чтобы помочь подняться. «Учитывая, что вы, эээ, живы, подозреваю, вы достойно справились со зверем. Отличная вышла битва!» — Торн улыбается и подмигивает вам. Инстинктивно вы кладёте руку на Соболиное стекло. «Да за кого вы меня принимаете? — говорит Торн. — Ключ ваш, всё честно. Игры кончились. Я не стану оспаривать заслуженную победу. По правде говоря, будь вы поговорчивее, я бы замолвил словечко перед Кликой, чтобы принять вас в наши ряды. — Ваши визави вздыхает, и вы поистине осознаёте Торновы возраст и опыт. — Заметьте, не все из нас так добродушны, как я. Но не принимайте добродушие за слабость, котятки. Полегче на поворотах, и ехать будет проще». Подмигнув, Торн удаляется в глушь.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Торн ещё встретится вам.
- ☉ Сыщик, контролирующий «Соболиное стекло», — его носитель.
- ☉ Отметьте 3 времени в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 3:** Запах озона с шипением вырывается из закрывающегося разрыва реальности, пока вы фокусируетесь на своём окружении. Вы снова на Аляске, откуда химера затащила вас в своё логово. Лес вокруг вас наполнен звенящей тишиной, нарушаемой лишь журчанием бегущего неподалёку горного ручейка. Не найдя трупа или других следов, вы задаётесь вопросом, действительно ли вы победили внепространственного зверя раз и навсегда или всего лишь одолели одну из мириад его форм. Ближущее на снегу солнце ослепляет вас, пока вы пробираетесь по глуши обратно в безопасное место. Поднявшись на холм, вы оборачиваетесь и видите одинокую фигуру, безмолвно стоящую на фоне голубого неба. Прищурившись, вы различаете Торнов красный шейный платок, белокурые волосы и развевающийся пиджак. Торн пристально смотрит на вас, улыбаясь. Мурашки пробегают у вас по загривку. Ваша голова начинает раскалываться от боли, пока вы смотрите на спокойную, неподвижную фигуру. Вы поднимаете руку и машете ей. Фигура тоже поднимает руку, копируя ваше движение, и резко опускает её синхронно с вами. Есть что-то в Торновом взгляде, от чего вас переполняет всеобъемлющее дурное предчувствие. Изо всех сил отгоняя его, вы поворачиваетесь и продолжаете путь домой. Когда вы оглядываетесь, поднявшись на другой холм, фигура всё ещё неподвижно стоит, где стояла.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что никто не знает, где Торн.
- ☉ Внесите следующие изменения в графу журнала «Ключи»:
  - ☞ Если «Соболиное стекло» находится под контролем одного из сыщиков, тот сыщик — носитель «Соболиного стекла».
  - ☞ Если «Соболиное стекло» не находится под контролем одного из сыщиков, «Торн» — носитель «Соболиного стекла».
- ☉ Отметьте 3 времени в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 4:** Вы просыпаетесь в своей комнате в Анкоридже от, как вам кажется, очень страшного сна, хотя вы с трудом вспоминаете его детали. Гуляя по городу, вы даже не можете вспомнить, зачем приехали сюда. Когда вы телеграфируете об этом Организации, в ответ вам приходит строгое послание, предостерегающее вас от растраты казённых денег. Однако вы всё равно не можете избавиться от ощущения, будто чего-то не хватает.

- ☉ Этого сценария никогда не было.
  - ☞ Не отмечайте время в журнале кампании.
  - ☞ Не записывайте в журнал опыт или травмы, полученные в сценарии «По тонкому льду».
  - ☞ Не записывайте ничего в графу журнала «Ключи».
  - ☞ Запишите в журнал кампании, что в Анкоридже нет ничего примечательного. Вы больше не можете останавливаться здесь до конца кампании.

☉ Вы можете **отправляться**, отбывая из Анкориджа.

Сверьтесь с картой мира, чтобы определить ваше местоположение.

- ☞ Если вы в Бомбее, перейдите к разделу «Чудная архитектура 1».
- ☞ Если вы в Стокгольме, перейдите к разделу «Чудная архитектура 4».

**Чудная архитектура 1:** Наслаждаясь тёплым воздухом, вы ждёте трамвая в Южном Бомбее. До следующего этапа вашего путешествия остаётся несколько дней, и вы позволяете пьянящим цветам и сиянию города увлечь вас. В первый день вы вихрем проносите по различным храмам, сувенирным лавкам и базарам. Ярко-оранжевые цветы свисают с бамбуковых вешалок, когда вы пробираетесь по базару к набережной Колаба, где Врата Индии ведут прямо к воде. День потихоньку клонится к вечеру, а вы продолжаете исследовать подворотни и переулки, освещённые изящно инкрустированными бронзовыми лампами. В воздухе витают незнакомые запахи и смутные очертания, погружая вас в пьянящую атмосферу старого города. По дороге в отель вы пересекаете широкую магистраль в районе Кала Года и прогуливаетесь по его старым извилистым улицам.

Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если ячейка прониклась архитектурой, перейдите к разделу «Чудная архитектура 2».
- ☞ В противном случае перейдите к разделу «Чудная архитектура 3».

**Чудная архитектура 2:** Пробираясь по изыщному лабиринту района, вы проходите мимо знакомого места. Взглянув вверх, вы видите узкое здание со сланцевым фасадом, широкими чёрными окнами и тревожными акцентами. У вас возникает отчётливое ощущение, что вы уже бывали здесь раньше. На мгновение вы замираете, позволяя людям оглянуть вас на узкой улочке, и вспоминаете, что уже видели именно это здание в Стокгольме. Если бы не узнаваемые чёрные окна и резкие линии, вы, возможно, и не вспомнили бы его. Когда вы осматриваете фасад, вам бросается в глаза фриз, нависающий над дверью. Там, где раньше были разнообразные различимые фигуры, вы видите чудные, нескладные факсимиле. Их черты неестественны, улыбки слишком широки, глаза будто выпучены. Рядом с дверью, как и в Стокгольме, высечен номер 13. В порыве любопытства вы подходите и поворачиваете дверную ручку, но она не поддаётся. Дверь выглядит деревянной, а на ощупь она тверда, словно бетон. Стук в неё буквально не производит ни звука. Остановив прохожего, вы спрашиваете, как давно здесь находится это здание. «Это древнее место. Эти здания были здесь испокон веков», — слышите вы в ответ. Вы задумываетесь: какое же из зданий настоящее? В Стокгольме или здесь? И сколько вообще подобных одинаковых построек разбросано по другим городам? Чем дальше вы разглядываете здание, тем более угрожающе оно выглядит. Дрожь пробегает у вас по спине, и вы решаете оставить его в покое.

- ☞ Вычеркните из журнала запись, что ячейка прониклась архитектурой. Каждый сыщик получает 2 опыта, узнав о странных событиях по всему миру.
- ☞ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Чудная архитектура 3:** Пробираясь по изыщному лабиринту района, вы обращаете особое внимание на один из фасадов. Узкий дом с симпатичным карнизом и замысловатой каменной кладкой зажат между двумя более старыми зданиями. Рядом с парой строгих деревянных дверей вырезано число 13. Над дверью — сланцевый фриз, на котором изображены мифологические фигуры: некоторые вы узнаете, некоторые нет. Само здание выглядит неуместно на фоне окружающей его замысловатой архитектуры. Чем дальше вы разглядываете здание, тем больше его вид вызывает у вас тревогу. В облике здания чувствуется холод, резкость, подчеркнутая зубренными стенами и жёсткими углами. Что-то в его широких чёрных окнах и тёмном интерьере напоминает о пустоте полого черепа. Вечерняя темнота только нагнетает жутки; создаётся ощущение, что прохожие пытаются здесь не задерживаться.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка прониклась архитектурой.
- ☞ Вы можете отправляться.



**Чудная архитектура 4:** По прибытии в Стокгольм вас встречают кипящие жизнью доки. Высокие докеры загружают массивные ящики с серебристой хлоплюющей рыбой в грузовики, а в прохладном чистом воздухе висит утренний звон. До следующего этапа вашего путешествия ещё несколько дней, и вы ловите возможность изучить богатую культуру этого города. Аллеи и останки вокруг самого большого театра Стокгольма пестрят афишами постановки «Odestimmen». Вы гуляете по мощёным улочкам старого города, который местные зовут «городом промеж мостов». Извилистые узкие ходы петляют и пересекаются под странными углами, образуя лабиринт из расстрекавшихся горчично-жёлтых переулков и потёртых фасадов. Вы проходите мимо ярко раскрашенных домов с видом на городскую площадь. Присев и наблюдая за проходящими мимо местными жителями, вы чувствуете, как с вас на мгновение спадает тяжкий груз. Широкое голубое небо над головой чисто и безоблачно, а окружающий шум необъяснимо умиротворяет. Сверьтесь с журналом.

- ☞ Если ячейка прониклась архитектурой, перейдите к разделу «Чудная архитектура 5».
- ☞ В противном случае перейдите к разделу «Чудная архитектура 6».

**Чудная архитектура 5:** Прогуливаясь по улице Сапожников, вы проходите мимо знакомого места. Взглянув вверх, вы видите узкое здание со сланцевым фасадом, широкими чёрными окнами и тревожными акцентами. У вас возникает отчётливое ощущение, что вы уже бывали здесь раньше. На мгновение вы замираете, позволяя людям оглянуть вас в узком переулке, и вспоминаете, что уже видели именно это здание в Бомбее. Если бы не узнаваемые чёрные окна и резкие линии, вы, возможно, и не вспомнили бы его. Когда вы осматриваете фасад, вам бросается в глаза фриз, нависающий над дверью. Там, где раньше были разнообразные различимые фигуры, вы видите чудные, нескладные факсимиле. Их черты неестественны, улыбки слишком широки, глаза будто выпучены. Рядом с дверью, как и в Бомбее, высечен номер 13. В порыве любопытства вы подходите и поворачиваете дверную ручку, но она не поддаётся. Дверь выглядит деревянной, а на ощупь она тверда, словно бетон. Стук в неё буквально не производит ни звука. Остановив прохожего, вы спрашиваете, как давно здесь находится это здание. «Что вы имеете в виду? Это очень старый город. Оно всегда было здесь», — слышите вы в ответ. Вы задумываетесь: какое же из зданий настоящее? В Бомбее или здесь? И сколько вообще подобных одинаковых построек разбросано по другим городам? Чем дальше вы разглядываете здание, тем более угрожающе оно выглядит. Дрожь пробегает у вас по спине, и вы решаете оставить его в покое.

- ☞ Вычеркните из журнала запись, что ячейка прониклась архитектурой. Каждый сыщик получает 2 опыта, узнав о странных событиях по всему миру.
- ☞ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Чудная архитектура 6:** Прогуливаясь по улице Сапожников, вы обращаете особое внимание на один из фасадов. Узкий дом с симпатичным карнизом и замысловатой каменной кладкой зажат между двумя более старыми зданиями. Рядом с парой строгих деревянных дверей вырезано число 13. Над дверью — сланцевый фриз, на котором изображены мифологические фигуры: некоторые вы узнаете, некоторые нет. Само здание выглядит неуместно на фоне окружающих его потёртых и осыпающихся каменных построек. Чем дальше вы разглядываете здание, тем больше его вид вызывает у вас тревогу. В облике здания чувствуется холод, резкость, подчеркнутая зубренными стенами и жёсткими углами. Что-то в его широких чёрных окнах и тёмном интерьере напоминает о пустоте полого черепа. Переулок вокруг вас до странного тих, словно прохожие избегают заходить сюда.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка прониклась архитектурой.
- ☞ Вы можете отправляться.



Сверьтесь с журналом и с картой мира, чтобы определить ваше местоположение.

- ☞ Если ячейка доставляет разведанные Организации ...
  - ☞ ... и вы в Токио, перейдите к разделу «Срочная доставка 2».
  - ☞ ... и вы в Лагосе, перейдите к разделу «Срочная доставка 4».
- ☞ Если в журнале нет данной записи ...
  - ☞ ... и вы в Токио, перейдите к разделу «Срочная доставка 1».
  - ☞ ... и вы в Лагосе, перейдите к разделу «Срочная доставка 3».


**Срочная доставка 1:** По прибытии в Токио, побродив по извилистым дождливым улицам города, вы садитесь у киоска с едой. Не успеваете вы сделать заказ, как фигура в плаще и широкополой шляпе подсаживается к вам и шепчет с отчётливым британским акцентом: «Шесть львов рыцут в сумерках».

Через мновение значение фразы доходит до вас, и вы торопливо произносите отзыв, которому вас научили оперативники Организации: «Прайд пирует в темноте». Человек рядом с вами опускает высокий воротник своего пальто, и вы узнаете комиссара Тейлор. Она заказывает рамен себе и вам и отворачивается. «Прежде чем вы спросите: нет, это не совпадение, и нет, я не скажу, откуда узнала, что вы будете именно здесь. Знать больше вашего — моя работа».

Вы сообщаете ей, что она так же бесцеремонна, как обычно, и лёгкая улыбка появляется в уголке её губ. «Близость порождает уязвимость, так что останемся профессионалами. Расскажите мне, что успели узнать. — Вы озабоченно бросаете взгляд на толпу вокруг. Комиссар качает головой. — Я позаботилась, чтобы за вами не было слежки. Говорите». Ваш взгляд падает на оружие в её кобуре, и вы задаётесь вопросом, на что она могла пойти во имя конфиденциальности.

Зачёрпывая из исходящей паром миски рамен, вы перечисляете свои находки. Ливень хлещет вокруг вас, смешиваясь с запахами жареного мяса и сладких приправ. Вы замечаете в толпе проблеск чего-то красного, но, приглядевшись, видите лишь отражение на кроваво-красном веере. Комиссар щёлкает пальцами, привлекая ваше внимание, и вы продолжаете. Когда вы заканчиваете рапорт, Тейлор оплачивает еду и встает.

«Похоже, ваши успехи, скажем так, удовлетворительны? — говорит она подчёркнуто вежливо. — Однако у Организации есть для вас дело. Доставьте этот пакет в наше убежище в Лагосе. Убедитесь, что он будет доставлен в ценности и сохранности». Она вручает вам пачку документов, перевязанную инсурком.

- ☞ Запишите в журнал компании, что ячейка доставляет разведанные Организации. Каждый сыщик должен добавить экземпляр «Разведанных Организации» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Её можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом: 

☞ Отметьте 1 время в журнале компании. Вы можете **отправиться**.

**Срочная доставка 2:** Пробираясь по людным улицам, вы встречаете в подворотне таинственную фигуру. Припомнив фразу из ваших инструкций, вы шепчете: «Шесть львов рыцут в сумерках». Фигура опускает край шляпы и отзывается: «Прайд пирует в темноте». Расслабившись, вы передаёте оперативнику Организации документы, и тот исчезает в тени.

- ☞ Вычеркните в журнале компании, что ячейка доставляет разведанные Организации. Каждый сыщик удаляет из своей колоды экземпляр «Разведанных Организации». Выберите любой числовой жетон в мешке хаоса. Замените его числовым жетоном, чей модификатор больше на 1 (например, вы можете заменить 0 на +1 или -3 на -2).

☞ Вы можете **отправиться**.

## Можете прочесть это в любое время

Досье #37-М

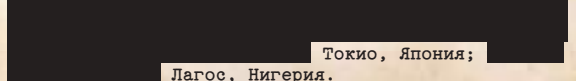
Имя сотрудника: Тейлор, Киана

Оперативный регион: См. текущее задание

Специализация:



Текущее задание:




**Срочная доставка 3:** Выполняя запутанные указания Организации, вы следуете по загруженной дороге к маленькому кафе в самом сердце Лагоса. На веранде с видом на оживлённый рынок комиссар Тейлор потягивает из бокала жидкость насыщенного красного цвета. Когда вы подходите, она помещает одной рукой колоду карт и поднимает на вас взгляд.

«Вы умеете следовать указаниям, — говорит она, предлагая сесть напротив. — Но умеете ли вы играть в вист?» Тёплый ветерок пробегает в воздухе, когда вы садитесь. Тейлор сдаёт по 13 карт и открывает верхнюю карту колоды, с которой косится одним глазом валет. — Рассказывайте». За игрой комиссар расспрашивает вас о ваших находках, обнаруженных по всему свету. Когда открывается последний козырь, Тейлор смотрит вам прямо в глаза.

«На данный момент мы вычислили тринадцать членов Клики, но некоторые свидетельства указывают на то, что их больше. Гораздо больше. Поймав одного, мы не нанесём особого вреда их организации. Это не говоря уже об их многочисленных оперативниках и прихвостнях. Пытаться уничтожить их таким образом — всё равно что пробовать переловить колонию муравьёв по одному». Вы спрашиваете комиссара, к чему она клонит, и она с ухмылкой выкладывает свою последнюю карту: «Единственный способ уничтожить их — отрезать от источника».

Вы играете последнюю карту: Тейлор побеждает с небольшим перевесом. Комиссар собирает карты. «В этот раз моя взяла, но я с нетерпением жду нашей следующей игры. — Она делает глоток своего напитка. — Не забудьте, что я сказала. Найдите, где они собираются. — Пока она говорит, из-за угла к ней подходит здоровяк в костюме и что-то шепчет на ухо. — Простите, что обрываю нашу беседу, но у меня есть кое-какие дела в Монако. К сожалению, у меня нет времени доставить эти документы — позаботьтесь о том, чтобы их получили наши люди в Токио».

- ☞ Запишите в журнал компании, что ячейка доставляет разведанные Организации. Каждый сыщик должен добавить экземпляр «Разведанных Организации» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Её можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом: 

☞ Отметьте 1 время в журнале компании. Вы можете **отправиться**.

**Срочная доставка 4:** Прибыв в порт, вы находите склад, помеченный кодом 39-0 и логотипом красного льва — всё согласно инструкциям Организации. Зайдя внутрь, вы передаёте документы комиссара Тейлор оперативнику с суровым взглядом, который благодарит вас и растворяется в тени.

- ☞ Вычеркните в журнале компании, что ячейка доставляет разведанные Организации. Каждый сыщик удаляет из своей колоды экземпляр «Разведанных Организации». Выберите любой числовой жетон в мешке хаоса. Замените его числовым жетоном, чей модификатор больше на 1 (например, вы можете заменить 0 на +1 или -3 на -2).

☞ Вы можете **отправиться**.



## Можете прочесть это в любое время

**Досье #38-N**

**Класс объекта:** Красный

**Настоящее имя:** Неизвестно

**Последнее известное местонахождение:** Александрия, Египет

**Описание:** Объект #38-N (здесь и далее «зверь в багровой рясе») представляет собой человекоподобную фигуру ростом около 183 см, облаченную в красные лохмотья. Капшон рясы эффективно скрывает личность фигуры (весьма вероятно [REDACTED] происхождения одеяния). Единственный замеченный внешний признак — [REDACTED] когти, [REDACTED], отсюда и прозвище. Вероятно [REDACTED] происхождения.

**Внепространственные способности:** Зверь в багровой рясе, похоже, имеет высокую склонность к физическому насилию. Предыдущие столкновения привели к [REDACTED] и [REDACTED] либо [REDACTED]. Рекомендуется соблюдать крайнюю осторожность.

**Наблюдения:** Зверь в багровой рясе — главный подозреваемый в нескольких жестоких убийствах по всей Александрии.

**Обратите внимание:** Известно, что в Александрии находится внепространственное приспособление (т. н. «ключ»). Члены Клики могут использовать ключ, чтобы [REDACTED].

**Процедура контакта:** Действуя крайне осторожно, укройте объект и захватите внепространственное орудие для дальнейшего изучения.

**Вступление 1:** Вы сходите с поезда в Александрию, и ваше настроение моментально портится. Над городом сгущаются тёмные тучи, а волны ловецке бьются о побережье Средиземного моря. Но вас беспокоит не буря, а повисший за вами хвост.

Поначалу их было всего несколько. Вы предполагаете, что это местная полиция. Или это просто прикрытие. Это могут быть как агенты Организации, желающие убедиться, что вы работаете по своему заданию, так и оперативники Клики, приглядывающие за потенциальной угрозой. Направляясь к отелю «Виндзор», в котором у вас забронирован номер на ночь, вы замечаете всё больше и больше преследователей. На всякий случай вы готовите план. Возможно, вам удастся застать одного из них врасплох и допросить, узнать, что им нужно... Но ваши размышления прерваны группой людей, опередившей вас.

«Добро пожаловать в Александрию, агенты. Да, мы знаем, кто вы, — говорит один из них и, к вашему удивлению, поднимает пустые руки, показывая, что он безоружен. Теперь, когда они так близко, вы легко замечаете красные детали в их одеждах: галстуки, запонки, подобные мелочи. — Не переживайте, мы пришли с миром. Один из нас желает поговорить с вами. У нас есть проблема здесь, в Александрии, с которой, вы, возможно, сможете нам помочь».

Вы усмехаетесь, недоверчиво оценивая столь дерзкую просьбу. Вы явно не намерены самостоятельно отправиться в ловушку Зверя. «Понимаю вашу настороженность, — говорит агент. — Но я считаю, что это соглашение придётся вам по вкусу. Если вы прибыли сюда в поисках Зверя, хотите верить, хотите нет — но у нас общие цели. Это приглашение исходит от человека куда более мудрого и куда менее опасного, уверяю вас. Приходите. Нам нужно многое обсудить».

Вы обдумываете свои варианты. Ловушка это или нет, вы не можете упустить возможность поговорить с одним из высокопоставленных членов Клики. Сейчас информация — ваше главное оружие, и, несмотря ни на что, на этой встрече вы можете узнать нечто важное. Вы соглашаетесь последовать за этими людьми, но на всякий случай приглядываете за ними.

К вашему удивлению, эти агенты приглашают вас в конный экипаж и везут к Бирже — находящемуся в самом сердце города зданию, в котором происходит торговля ценными бумагами. Вы следуете за своими сопровождающими, проталкиваясь сквозь шумную толпу прекрасно одетых людей, поднимаетесь на несколько пролётов вверх по лестнице и входите в ранее запертую дверь кабинета на верхнем этаже здания. Вы тут же понимаете, что это не обычная биржа, а своего рода убежище Клики. Офис представляет собой огромный локс, украшенный поразительным количеством древних реликвий и образов европейского искусства, в том числе огромным портретом рыцаря в алых доспехах.

Сверьтесь с журналом:

- ☞ Если прошло меньше 20 времени, перейдите к вступлению 2.
- ☞ Если прошло 20 или больше времени, перейдите к вступлению 3.

**Вступление 2:** Когда вы входите, вас приветствует хозяин — пожилой мужчина английского или, возможно, французского происхождения в элегантном кремовом пальто поверх старомодного красного костюма. «Ах, вот и они». Жестом он указывает вам сесть. Вы удивлены явно европейским происхождением этого человека. И хотя его волосы поседел и поредели, а лицо испещрено мимическими морщинами, он держится на удивление бодро и статно. Он опирается рукой на полированную серебряную трость, хотя непохоже, чтобы она была нужна ему для ходьбы. Может показаться, что он гораздо моложе, чем подаёт вид.

**Если хотя бы у одного сыщика есть черта Мискатоник или Учёный:**

Вы обращаете внимание на огромную картину с изображением облаченного в алое рыцаря, занимающую большую часть задней стены палаты. Судя по стилю, вы предполагаете, что на ней изображён человек английского или французского происхождения, возможно, времён Анжуйской империи конца XII века. Весьма, весьма интересно...

«Полагаю, у вас много вопросов. Прежде всего необходимо представиться. За свою долгую жизнь я носил несколько имён, но вы можете звать меня просто Бордовым рыцарем, как это делают друзья. Я знаю, почему вы здесь. Вы прибыли в поисках этого, не так ли?» Он отпирает стоящий рядом шкафчик, и вспышка света освещает комнату, когда дверца открывается. Внутри находится хрустальный пузырьёк, содержащий мерцающее сапфировое вещество. Это, без сомнения, ключ, который вы ищете. Ваш разум тут же оживает, его переполняют идеи. Но, учитывая, что прямо позади вас стоят несколько подручных рыцаря, вы решаете вести себя прилично... пока что.

«Долгие годы мы охраняли это приспособление, Свет Фароса, древнего Александрийского маяка. Охраняли от тех, кто желал использовать его не во благо, но во вред человечеству. Мы и только мы способны сохранить его. Спасти столь великую силу от попадания в руки бездельников и смутьянов. Но к делу: есть некто, возжелавший заполучить Свет Фароса, некто гораздо менее благонамеренный».

«Зверь», — высказываете вы вслух своё подозрение. «Безусловно, — подтверждает рыцарь. — И да, прежде чем вы спросите, это создание действительно считается членом нашей уважаемой организации. — Вы вслух любопытствуете, почему два члена Клики препираются вместо того, чтобы работать вместе. — Что ж, дело в том, что последние годы для желающих войти в наши ряды были некоторые послабления, — шутит он с усмешкой. — По правде говоря, у меня нет ни малейшей симпатии к Зверю. Его методы достойны осуждения. Привлекают слишком много нежелательного внимания». Глаза Рыцаря, голубые и глубокие, словно тёмный океан, встречаются с вашими, словно подчёркивая его точку зрения.

Вы напоминаете хозяину, что время не ждёт, и спрашиваете, к чему всё это ведёт. «Да, конечно, — обходительно отвечает он. — Как было сказано, бесчисленные поколения мы охраняли это устройство. Было бы прискорбно, попади оно в руки недостойного или дикаря, не правда ли? Но Зверь подбирается. Подбирается, проливая на своём пути кровь друзей, врагов и случайных прохожих. Его путь ведёт к нам. Он алчет Света, и, будучи хранителем оно, я обязан сделать всё, что в моих силах, чтобы остановить это создание. Посему я и пригласил вас сюда. Чтобы заключить сделку». Он кивает одному из своих агентов, и тот закрывает шкафчик, накрепко заперев его. Когда дверца захлопывается, по комнате проносится резкий порыв воздуха и ощущение повышающегося давления. У вас неприятно закладывает уши.

«Это место силы, одно из нескольких по всему городу, которые мы создали, чтобы не пускать незваных гостей. Если бы вас не привели сюда, вы обратились бы в пепел. Но если уничтожить один из таких локусов, Зверь обрушится на нас, словно голодный волк. Мы не можем быть везде и сразу. Помогите нам защитить локусы, чтобы мы смогли и дальше беречь Свет Фароса. Взамен я расскажу вам о нашей организации всё, что вы захотите узнать. Кроме того, вы предотвратите катастрофу в этом прекрасном городе, который видел уже порядочно бедствий. Что скажете? Можем ли мы рассчитывать на то, что вы сделаете правильный выбор?»

Сыщики должны выбрать одно:

☞ Что ж, мы согласны. Перейдите к **вступлению 4**.

☞ Отказаться. Перейдите к **вступлению 5**.

**Вступление 3:** Когда вы входите, вас приветствует хозяин — пожилой мужчина английского или, возможно, французского происхождения в элегантно кремовом пальто поверх старомодного красного костюма. «Наконец-то вы здесь». — Жестом он указывает вам сесть. И хотя его волосы поседел и поредели, а лицо испещрено мимическими морщинами, он держится на удивление бодро и статно. Он опирается рукой на полированную серебряную трость, хотя непохоже, чтобы она была нужна ему для ходьбы. Может показаться, что он гораздо моложе, чем подаёт вид. «Полагаю, у вас много вопросов. Прежде всего необходимо представиться. За свою долгую жизнь я носил несколько имён, но вы можете звать меня просто Бордовым рыцарем, как это делают другие. Я знаю, почему вы здесь. Вы прибыли в поисках того, что мы храним уже многие столетия. Но даже будь я готов расстаться с этим — а я не готов, — вы опоздали». Жестом он указывает на стоящий неподалёку шкафчик, разорванный практически в клочья. Его дверца болтается на петлях, внутри пусто и темно.

«Бесчисленные годы мы хранили здесь Свет Фароса, древнего Александрийского маяка. Защищали от тех, кто желал использовать его не во благо, но во вред человечеству. Но, боюсь, он был украден. И до тех пор пока мы не вернём его, мы на военном положении».

«Зверь», — высказываете вы вслух своё подозрение. «Безусловно, — подтверждает Рыцарь. — И да, прежде чем вы спросите, это создание действительно считается членом нашей уважаемой организации. — Вы вслух любопытствуете, почему два члена Клики противостоят друг

другу вместо того, чтобы работать вместе. — Да, ну что ж. Я со звероной яростью выступал против его включения в наши ряды, уж простите за каламбур, — мрачно отвечает он. — По правде говоря, мне Зверь крайне противен. Его методы предосудительны. Привлекают слишком много нежелательного внимания». Глаза Рыцаря, голубые и глубокие, словно тёмный океан, встречаются с вашими, словно подчёркивая его точку зрения.

Вы напоминаете хозяину, что время не ждёт, и спрашиваете, к чему всё это ведёт. «Да, конечно, — обходительно отвечает он. — Конечно, все мы согласны, что такое орудие не может остаться в руках подобного монстра. Ему будет безопаснее здесь, под надёжным замком, где оно и находилось на протяжении бесчисленных поколений. Как ответственный за его сохранность, я должен сделать всё, чтобы вернуть его. Посему я и пригласил вас сюда. Чтобы заключить сделку». Он кивает одному из своих агентов, который показывает вам карту города. Несколько зданий на ней отмечены красными кругами».

«Это локусы, места силы, которые мы создали по всему городу, чтобы не пускать незваных гостей в определённый оплот. Ранее они были связаны с этим местом, но теперь эта сила поглощена Зверем. Свет Фароса находится где-то в городе, защищённый своей собственной магией. Если мы сможем уничтожить каждый локус и проникнуть в логово Зверя, нам удастся вернуть артефакт туда, где ему самое место. Взамен я расскажу вам о нашей организации всё, что вы захотите узнать. Кроме того, вы предотвратите катастрофу в этом прекрасном городе, который видел уже порядочно бедствий. Что скажете? Можем ли мы рассчитывать на то, что вы сделаете правильный выбор?»



Сыщики должны выбрать одно:

☞ Что ж, мы согласны. Перейдите к **вступлению 6**.

☞ Отказаться. Перейдите к **вступлению 7**.

**Вступление 4:** Вы соглашаетесь помочь с защитой Света Фароса.

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка и Бордовый рыцарь заключили сделку.

☞ Удалите 1 жетон  из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон  в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Перейдите к **подготовке (вариант 1)**.

**Вступление 5:** «Глупое решение. — Голос Рыцаря мгновенно меняется. — Что ж. Нам придётся разобраться с этой угрозой самостоятельно, и, боюсь, я вынужден просить вас немедленно покинуть город». Вы возражаете, но агенты Рыцаря окружают вас. Он поднимается во весь рост с непоколебимостью, которой вы не ожидали от столь пожилого человека, а его голос гремит властью, известной вам лишь по мифам: «Вам более не рады в моём городе. Мы не можем воевать на два фронта. Немедленно покиньте Александрию или вы понесёте наказание».

Вам больно отступать, когда цель так близка. Но если рыцарь не солгал, вам придётся уничтожить несколько локусов, чтобы добраться до своей добычи, кроме того, вы окружены и численно уступаете. Вы решаете покинуть оплот Клики и поразмыслить, прежде чем пытаться добыть ключ.

Но, как говорится, у судьбы на ваш счёт были другие планы. Как только вы покидаете Биржу, вас окликает человек в полосатом костюме и красной феске. К вашему крайнему изумлению, он взмахивает значком Организации и жестом приглашает вас в ближайший переулок. Убедившись, что за вами никто не следит, вы ныряете в переулок, где мужчина приветствует вас по-английски: «Хоссам Сирри, к вашим услугам. Комиссар Тейлор предупредил меня о вашем прибытии. Вы читали досье? Я лично составил его». Несколько мгновений вы с любопытством изучаете лицо мужчины.

В отличие от так называемого Бордового рыцаря и его окружения на Бирже, Сирри своей смуглой кожей, тёмными бровями и точёной, заросшей щетиной челюстью похож на местных жителей. И всё же вы не можете отвести настороженного взгляда от единственного красного акцента на его голове. Он закатывает глаза и слегка усмехается: «Не волнуйтесь. Я не с ними. В наших местах у вас будут проблемы, если ваша феска будет любого другого цвета. — Вы позволяете себе вздохнуть с облегчением. — Судя по тому, как вас вывели оттуда, вы не приняли их предложение?»

Вы рассказываете агенту Сирри о том, что произошло внутри Биржи. «Вы правильно поступили, — говорит он. — Эти псы Клики окопались в Александрии так давно, что никто уже и не помнит. Они думают, что город принадлежит им, но это не так. Он принадлежит народу. Нам! — Его голос сквозит презрением. Презрением не только к Клике — ко всем, кто стремится отобрать контроль над городом у тех, кто называет его домом. — Они пришли издалека и ведут себя так, словно их правление, их оккупация — какой-то дар свыше».

Агент Сирри кладёт руку вам на плечо. «Давайте поможем друг другу. Ваша цель — заполучить ключ Рыцаря, так ведь? Это ослабит контроль Клики над городом. Такой результат меня устроит». Вы согласно киваете. Возможно, для вас этот конфликт не настолько личный, как для Сирри, но вы не остановитесь ни перед чем, чтобы помочь.

☞ Удалите 1 жетон 🐾 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🐾 в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка помогает агенту Сирри.

☞ Перейдите к подготовке (вариант II).

**Вступление 6:** Вы соглашаетесь помочь в возвращении Света Фароса.

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка и Бордовый рыцарь заключили сделку.

☞ Удалите 1 жетон 🐾 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🐾 в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Перейдите к подготовке (вариант III).

**Вступление 7:** «Глупое решение. — Голос Рыцаря мгновенно меняется. — Что ж. Нам придётся разобраться с этой угрозой самостоятельно, и, боюсь, я вынужден просить вас немедленно покинуть город». Вы возражаете, но агенты Рыцаря окружают вас. Он поднимается во весь рост с непоколебимостью, которой вы не ожидали от столь пожилого человека, а его голос гремит властью, известной вам лишь по мифам. «Вам более не рады в моём городе. Мы не можем воевать на два фронта. Немедленно покиньте Александрию или вы понесёте наказание».

Вам трудно осудить его реакцию, ведь вы отказались помочь. И всё же вам удалось раздобыть немного информации о местонахождении ключа. Вы решаете, что в ваших интересах покинуть оплот Клики и подумать, как вы можете добраться до Зверя раньше, чем это сделает Рыцарь и его люди.

Но, как говорится, у судьбы на вас были другие планы. Как только вы покидаете Биржу, вас окликает человек в полосатом костюме и красной феске. К вашему крайнему изумлению, он взмахивает значком Организации и жестом приглашает вас в ближайший переулок. Убедившись, что за вами никто не следит, вы ныряете в переулок, где мужчина приветствует вас по-английски: «Хоссам Сирри, к вашим услугам. Комиссар Тейлор предупредила меня о вашем прибытии. Вы читали досье? Я лично составил его». Несколько мгновений вы с любопытством изучаете лицо мужчины. В отличие от так называемого Бордового рыцаря и его окружения на Бирже, Сирри своей смуглой кожей, тёмными бровями и точёной, заросшей щетиной челюстью похож на местных жителей. И всё же вы не можете отвести настороженного взгляда от единственного красного акцента на его голове. Он закатывает глаза и слегка усмехается: «Не волнуйтесь. Я не с ними. В наших местах у вас будут проблемы, если ваша феска будет любого другого цвета. — Вы позволяете себе вздохнуть с облегчением. — Судя по тому, как вас вывели оттуда, вы не приняли их предложение?»

Вы рассказываете агенту Сирри о том, что произошло внутри Биржи. «Вы правильно поступили, — говорит он. — Эти псы Клики окопались в Александрии так давно, что никто уже и не помнит. Они думают, что город принадлежит им, но это не так. Он принадлежит народу. Нам! — Его голос сквозит презрением. Презрением не только к Клике — ко всем, кто стремится отобрать контроль над городом у тех, кто называет его домом. — Они пришли издалека и ведут так, словно их правление, их оккупация — какой-то дар свыше. Если позволить им вернуть себе тот ключ, их власть над городом снова укрепится».

Агент Сирри кладёт руку вам на плечо. «Давайте поможем друг другу. Ваша цель — заполучить ключ Зверя раньше, чем это сделает Клика, так ведь? Мы не можем позволить, чтобы Свет Фароса достался кому-то из них. Он слишком важен. Идёмте со мной. У меня есть ресурсы, которые могут помочь вам». — Вы согласно киваете. Возможно, для вас этот конфликт не настолько личный, как для Сирри, но вы не остановитесь ни перед чем, чтобы помочь.

☞ Удалите 1 жетон 🐾 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🐾 в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка помогает агенту Сирри.

☞ Перейдите к подготовке (вариант III).

## Подготовка (вариант I)

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Псы войны», «Алая ворожба», «Пространственная аномалия», «Растекающаяся порча» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Введите в игру следующие локации: «ОТЕЛЬ „Виндзор Пэлэс“», «Колледж Виктории», «Крепость Кайт-Бей», «Корниш» и «Занка Ситтат».

☞ Все сыщики начинают игру в «Крепости Кайт-Бей».

☞ Соберите колоду замыслов из замысла «Зреющая катастрофа (вариант I)». Удалите оставшиеся замыслы из игры.

☞ Соберите колоду сцен из сцены «Ни шагу назад (вариант I)». Удалите оставшиеся сцены из игры.

☞ Введите в игру по одному сюжетному активу «Локус ключа» в каждую из четырёх локаций-мест локуса стороной (Последний бастион) вверх.

☞ Положите 1 безысходность на каждую из тех локаций.

☞ Введите в игру локации «Фондовая биржа (На страже локусов)» и «Катакомбы Ком эль-Шукафа (Кровавое сплетение)». Удалите из игры другие версии этих локаций.

☞ Введите «Бордового рыцаря» в игру в «Фондовую биржу» стороной сюжетного актива вверх. Прикрепите к «Бордовому рыцарю» ключ «Свет Фароса» стабильной стороной вверх. Считается, что все сыщики контролируют оба этих актива.

☞ Ведущий сыщик выкладывает врага «Зверь в багровой рясе» в «Катакомбы Ком эль-Шукафа» стороной (Губитель в красном) вверх.

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

☞ Можете начинать.





## Подготовка (вариант II)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Псы войны», «Команда зачистки», «Алая ворожба», «Пространственная аномалия» и «Растекающаяся порча». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру следующие локации: «Отель „Виндзор Пэлас“», «Колледж Виктории», «Крепость Кайт-Бей», «Корниш» и «Занка Ситгат».

❖ Все сыщики начинают игру в «Крепости Кайт-Бей».

- ☉ Соберите колоду замыслов из замысла «Зреющая катастрофа (вариант II)». Удалите оставшиеся замыслы из игры.
- ☉ Соберите колоду сцен из сцены «Ни шагу назад (вариант II)». Удалите оставшиеся сцены из игры.
- ☉ Введите в игру по одному сюжетному активу «Локус ключа» в каждую из четырёх локаций-мест локуса, стороной (Защитный барьер) вверх.
- ☉ Введите в игру локации «Фондовая биржа (Командный пункт Клики)» и «Катакомбы Ком эль-Шукафа (Древняя гробница)». Удалите из игры другие версии этих локаций.
- ☉ Выложите «Бордового рыцаря» в «Фондовую биржу» стороной врага вверх. Прикрепите ключ «Свет Фароса» *нестабильной* стороной вверх к «Бордовому рыцарю» под его контроль.
- ☉ Удалите из игры двустороннего врага «Зверь в багровой рясе».
- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Ассасин Клики» (А и Б) и «Боец Клики» (А и Б). Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Ведущий сыщик находит среди собранных карт контактов врага «Ассасин Клики (А)» и берёт его, разыгрывая его ключевое слово Сокрытый, добавив 1 дополнительную мини-карту ложной цели за каждого другого сыщика в игре.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

## Подготовка (вариант III)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Псы войны», «Команда зачистки», «Алая ворожба», «Пространственная аномалия», «Растекающаяся порча» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру следующие локации: «Отель „Виндзор Пэлас“», «Колледж Виктории», «Крепость Кайт-Бей», «Корниш» и «Занка Ситгат».

❖ Все сыщики начинают игру в «Крепости Кайт-Бей».

- ☉ Соберите колоду замыслов из замысла «Зреющая катастрофа (вариант III)». Удалите оставшиеся замыслы из игры.
- ☉ Соберите колоду сцен из сцены «Ни шагу назад (вариант III)». Удалите оставшиеся сцены из игры.
- ☉ Введите в игру по одному сюжетному активу «Локус ключа» в каждую из четырёх локаций-мест локуса, стороной (Защитный барьер) вверх.
- ☉ Введите в игру локации «Фондовая биржа (Деловой центр)» и «Катакомбы Ком эль-Шукафа (Логово Зверя)». Удалите из игры другие версии этих локаций.
- ☉ Выложите врага «Зверь в багровой рясе» стороной (Волк в овечьей шкуре) вверх в «Катакомбы Ком эль-Шукафа». Прикрепите ключ «Свет Фароса» *нестабильной* стороной вверх к «Зверю в багровой рясе» под его контроль.
- ☉ Удалите из игры двустороннюю карту врага/актива «Бордовый рыцарь».
- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Ассасин Клики» (А и Б) и «Боец Клики» (А и Б). Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

## Расклад локаций для сценария «Псы войны»



Обратите внимание: в зависимости от того, в какую версию сценария вы играете, в игре могут быть другие экземпляры локаций «Фондовая биржа» и «Катакомбы Ком эль-Шукафа».

## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены) и вы играли в версию I: Перейдите к исходу 3.

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и вы играли в версию II: Перейдите к исходу 4.

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и вы играли в версию III: Перейдите к исходу 7.

**Исход 1:** Бордовый рыцарь прочищает горло и возвращает самообладание. Не знай вы об этом, вы бы даже не подумали, что он мог о чём-то волноваться. Но вы помните напряжение и страх, отпечатавшиеся на его лице, когда он — как и вы — думал, будто всё потеряно. «В очередной раз гнусные заговорщики попытались свергнуть нашу законную власть, но, как и всегда, победа осталась за нами», — объявляет он. Малейшие признаки страха исчезли, сменившись спокойной решимостью, которую вы увидели в нём, когда впервые пришли сюда. Надёжная заперев ключ в его хранилище, он возвращается к вам, пожилая вам руку и приглашая к столу. «Пожалуйста, садитесь. Вы выполнили свою часть сделки, позвольте же мне выполнить мою. Ответы были обещаны, и ответы будут даны вам».

☉ Перейдите к исходу 8.

**Исход 2:** На несколько дней вы залегаете на дно, затаившись в убежище агента Сирри за городом, а затем отправляетесь на встречу с ним, держа свой трофей при себе. С момента вашей последней встречи он немного привёл себя в порядок, и в его глазах и улыбке появилась искра, которой не было раньше. Он с радостью рассказывает вам о том, что произошло, пока вы скрывались. «Похоже, Рыцарь и его свита покинули Александрию, — объявляет он с довольной ухмылкой. — Должно быть, несмотря на все заявления об „ориентире для человечества“ и „законном правлении“, их интерес к городу испарился в ту же секунду, когда реликвия ушла у них из рук. То создание, кажется, тоже сбежало. И всё же... — Его взгляд прыгает к сосуду, содержащему ключ и удерживающему его свет внутри. — Со мной, я бы рискнул предположить, что один из них, а то и оба, уже у вас на хвосте. Будьте осторожны».

Вы спрашиваете, чем теперь займётся Хоссам, когда его личная цель в Александрии достигнута. «Ну, вообще, у меня уже есть новое задание, — отвечает он. — Комиссар Тейлор вчера прислала мне досье. Впервые с момента моего вступления в Организацию я покину мой любимый город. — Он тяжело вздыхает. — Что ж, быть может, однажды мы встретимся вновь. — Он встаёт и пожимает вашу руку. — Было приятно работать вместе с вами».

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Бордовый рыцарь ещё встретится вам.
- ☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Света Фароса». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 2 времени в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 3:** Опасаясь худшего, вы отступаете на последнюю линию обороны — к кабинетам — и понимаете, что опоздали. Внутри произошло массовое убийство. Свежая кровь капает со стен, разбрызганная вокруг в полном хаосе, в вихре смерти. Вы никогда не забудете зрелище частично пожаренных мёртвых тел.

Не имея других зацепок и опасаясь, что подобная участь может постигнуть вас, вы решаете перестраховаться и покинуть город. И всё же вы не можете не заметить, что пожилого рыцаря среди погибших не было. Возможно, ему, как и вам, удалось сбежать. И если так, скорее всего, вы ещё встретитесь с ним и Зверем...

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Каждый непобеждённый сыщик получает 1 ментальную травму.
- ☉ Запишите в журнал кампании:
  - ❖ Ячейка не смогла противостоять Зверю.
  - ❖ Зверь в багровой рясе ещё встретится вам.
- ☉ «Зверь в багровой рясе» — носитель «Света Фароса». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 4:** На несколько дней вы залегаете на дно, затаившись в убежище агента Сирри за городом, а затем отправляетесь на встречу с ним. Под его глазами залегают тяжёлые мешки, а борода выглядит грязной и неухоженной. Он настороженно переводит на вас взгляд, когда вы входите. Сирри мрачно рассказывает вам о том, что произошло, пока вы скрывались. «Рыцарь и его свита всё ещё в Александрии. Он и то отвратительное создание развязали самую настоящую войну, а страдают от этого, конечно же, мой народ. — В гневе он бьёт кулаком по столу. — С этими ублюдками всегда так. Они сделают что угодно, чтобы сохранить власть, и плевали они на жертвы среди невинных. Если честно, я даже не знаю, кто из них хуже».

Вы извиняетесь, что не смогли помочь, и он качает головой. «Нет, не извиняйтесь. Вы сделали, что смогли. Чем займётся теперь?» Ваши шансы добыть ключ в Александрии растаяли, потому вы говорите агенту Сирри, что отправитесь на поиски других ключей ближайшим поездом. Вы вслух размышляете, может ли он поехать с вами. «У меня тоже есть новое задание, но... — Он задумчиво чешет бороду. — Я боюсь представить, что может произойти в моём любимом городе из-за этой вражды. Возможно, я останусь. И плевать на приказы. — Он встаёт и пожимает вашу руку. Вы опасаетесь, что в последний раз. — Надеюсь, однажды мы увидимся снова. А до тех пор... Нужно покончить с этим».

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Бордовый рыцарь ещё встретится вам.
- ☉ «Бордовый рыцарь» — носитель «Света Фароса». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Исход 5:** В сопровождении агентов в красном вы возвращаетесь в убежище вашего покровителя на Бирже. С тех пор как вы были здесь в последний раз, в кабинете навели порядок, и рядом с величественной картиной, изображающей знакомого рыцаря в алом одеянии, стоит новое хранилище. Вы, как и обещали, возвращаете ключ, его помещают в хранилище и тщательно запирают. Когда дверца закрывается, по комнате проносится резкий порыв воздуха и ощущение повышающегося давления. У вас неприятно закладывает уши — без сомнения, работа так называемых «локусов».

Бордовый рыцарь с гордостью наблюдает за тем, как его агенты убирают древнюю реликвию. «В очередной раз гнусные заговорщики попытались свергнуть нашу законную власть, но, как и всегда, победа осталась за нами, — объявляет он. Малейшие признаки страха или волнения испарились с его лица, уступив место спокойной уверенности, с которой он и ранее встречал множество врагов. Теперь, когда ключ надёжно заперт в хранилище, он возвращается к вам, пожимая вам руку и приглашая к столу. — Пожалуйста, садитесь. Вы выполнили свою часть сделки, позволяйте же мне выполнить мою. Ответы были обещаны, и ответы будут даны вам».

☞ **Перейдите к исходу 8.**

**Исход 6:** На несколько дней вы залегаете на дно, затаившись в убежище агента Сирри за городом, а затем отправляетесь на встречу с ним, держа свой трофей при себе. С момента вашей последней встречи он немного привёл себя в порядок, и в его глазах и улыбке появилась искра, которой не было раньше. Он с радостью рассказывает вам о том, что произошло, пока вы скрывались. «Зверя и его прихвостней нигде не видно, да и остальные из Клики куда-то пропали, — объявляет он с довольной ухмылкой. — Должно быть, несмотря на все заявления об „ориентире для человечества“ и „законном правлении“, их интерес к городу испарился в ту же секунду, когда реликвия ушла у них из рук. И всё же... — Его взгляд прыгает к сосуду, содержащему ключ и удерживающему его свет внутри. — Сомневаюсь, что вы больше никогда их не увидите. На самом деле, я бы рискнул предположить, что один из них, а то и оба, уже у вас на хвосте. Будьте осторожны».

Вы спрашиваете, чем теперь займётся Хоссам, когда его личная цель в Александрии достигнута. «Ну, вообще, у меня уже есть новое задание, — отвечает он. — Комиссар Тейлор вчера прислала мне досье. Впервые с момента моего вступления в Организацию я покину мой любимый город. — Он тяжело вздыхает. — Что ж, быть может, однажды мы встретимся вновь. — Он встаёт и пожимает вашу руку. — Было приятно работать вместе с вами».

- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что Зверь в багровой рясе ещё встретится вам.
- ☞ Выберите сыщика, который становится носителем «Света Фароса». Отметьте это в журнале кампании.
- ☞ Отметьте **2 времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 7:** Из-за войны, устроенной ужасающими созданиями и агентами в красном, оставаться в Александрии становится слишком опасно. Вам не хочется оставлять после себя такую нестабильную ситуацию, но, похоже, выбора у вас нет. Вы находите ироничным, что, несмотря на все заявления о защите человечества, именно Клика подвергает жителей Александрии такой опасности. Похоже, эта организация может похвастаться широким разнообразием личностей и характеров. Возможно, некоторые из них даже могли бы склониться на вашу сторону. Но на данный момент эти двое в Александрии, похоже, безнадежны. Вы покидаете город в мрачном настроении, надеясь, что ваше следующее задание пройдёт более гладко.

- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что псы грызутся.
- ☞ Отметьте **1 время** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

**Исход 8:** Вы спрашиваете Рыцаря, что на самом деле из себя представляет Красная Клика. До сих пор вы видели, как её члены могут проявлять как жестокость, так и справедливость. И к чему вся эта секретность? «Я не лгал вам. Мы стремимся лишь защитить человечество. — Он указывает на хранилище, в котором всё ещё надёжно укрыт Свет Фароса. — Эти предметы слишком могущественны, чтобы ими мог владеть любой, и слишком ценны, чтобы оставлять их без присмотра. Уверен, вы уже обратили внимание на влияние неких сущностей на наш мир. Мы зовём их **ВНЕШНИМИ**. Эти реликвии — наша единственная защита от этих сущностей. Клика хранит их в безопасности, чтобы они могли быть использованы только в сражении с Внешними. Посему я не мог допустить, чтобы этот артефакт достался тому зверю. Аликс проводит большую часть исследований всего, что касается Внешних. Если хотите узнать больше — вам следует разыскать её. Кажется, когда я в последний раз что-то слышал о ней, она была в районе Катманду. Но вам понадобится переводчик, чтобы поговорить с ней. Она загадочна, и её трудно понять. — Он бросает взгляд на портрет рыцаря в алом одеянии, нависающем позади. — Что же насчёт красного... Иметь дело с реликвиями из иных пространств опасно. Кроме того, это привлекает внимание. Потому мы связываем их с одним или несколькими предметами одежды, чтобы лучше вписываться в общество. Этот процесс по неизвестным нам причинам окрашивает одежду красным. Конечно, есть и плюсы. Считайте это... своего рода секретным приветствием. — Он приподнимает бровь, оценивающе глядя на вас. — В прошлом мы принимали новых членов в наши ряды, если те оказывались надёжными и способными, как вы. Возможно, когда-нибудь и вы тоже примерите красное. Что ж, я считаю, что моя часть сделки выполнена. Ещё раз благодарю вас за помощь. Мои люди оплатят все ваши издержки». На этом ваша дружеская беседа неожиданно обрывается.

- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Запишите в журнал кампании:
  - ◆ Ячейка помогла Рыцарю.
  - ◆ Зверь в багровой рясе ещё встретится вам.
- ☞ «Бордовый рыцарь» — носитель «Света Фароса». Отметьте это в журнале кампании.
- ☞ Отметьте **3 времени** в журнале кампании. Вы можете **отправляться**.

Можете прочесть это в любое время

Досье #44-0/55-X

Имя сотрудника: Ираван, Деви

Оперативный регион: Южное полушарие

Специализация: Выдающийся зоолог, опубликовавшая несколько исследований, посвящённых исчезновению дикой природы. Утверждает, что целые виды и память об их существовании исчезают без следа. Возможно вмешательство.

**Теория аннигиляции 1:** Когда ваш корабль заходит в порт Рио-де-Жанейро, вы видите массивную полую статую, строящуюся на горе Корковаду высоко над городом. Статуя отдалённо напоминает гуманоидную фигуру, её руки широко раскинуты в приветствии... или предупреждении?

Сверьтесь с журналом.

Если ячейка встретила доктора Ираван и прошло меньше 25 времени, перейдите к разделу «Теория аннигиляции 2».

Если ячейка встретила доктора Ираван и прошло 25 и больше времени, перейдите к разделу «Теория аннигиляции 3».

В противном случае перейдите к разделу «Теория аннигиляции 4».

**Теория аннигиляции 2:** После недолгих поисков вы находите доктора Ираван в отеле «Бельмонд Копакабана» сидящей за столом, усыпанным набросками и прочими академическими бумагами. «На самом деле, я даже рада, что вы пропустили мою лекцию, — говорит она. — Это была настоящая катастрофа. Меня осмеяли и выгнали из аудитории. Кто-то даже назвал меня „криптозоологом“».

Доктор Ираван поправляет свои большие круглые очки, рассматривая великолепно выполненный набросок птицы, сидящей на пальме. «Я представила им Теорию Аннигиляции, как я её называю. Процесс, в котором экосистема пожирает сама себя посредством того, что вы окрестили „неестественным отбором“. Исчезает не только экосистема, но даже память о ней. Сам факт её существования».

«Не волнуйтесь, я укажу, что это термин вашего авторства. — Она делает глоток тёмного, крепкого кофе. — Я провела опрос в районе Амазонки и, боюсь, этот процесс ускоряется. Десятки видов попугаев ара исчезли, и мои коллеги не помнят их. Наброски тоже исчезли. Из тех, что мы успели сделать, сохранился только алый ара».

Доктор Ираван отстранённо пролистывает свой блокнот для набросков и внезапно бледнеет, когда её взгляд падает на определённую страницу.

«Быть такого не может».

Вы спрашиваете её, что случилось, и она указывает на страницу. «Только вчера эта страница не была пустой. Phalanger septimus. Кускус, обитающий в Западной Новой Гвинее».

Доктор Ираван начинает собирать свои вещи. «Я зарисовала этот образец несколько месяцев назад. Возможно, от него останутся какие-то следы — или следы какой бы то ни было силы, что стоит за этим, — там, в Маноквари. — Она убирает прядь волос за ухо и улыбается вам. — Спасибо, что выслушали. Возможно, мы ещё встретимся».

Запишите в журнал кампании, что доктор Ираван отправилась в Новую Гвинию.

Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав о странных событиях по всему миру.

В графе журнала «Прошедшее время» впишите  $\delta$  (дельта) в текущую ячейку. (У данного символа нет своего отчёта, он используется исключительно как маркер времени.)

В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Маноквари». Напишите под ним «45-P». Теперь вы можете отправиться туда.

Вы можете отправляться.

**Теория аннигиляции 3:** Прибыв в город, вы ищете доктора Ираван в отеле «Бельмонд Копакабана». Когда вы упоминаете её лекцию, консьерж проверяет расписание, но не находит ничего об этом мероприятии. Вы достаёте визитку, которую она оставила вам, но та пуста с обеих сторон. Словно никакой Деви Ираван никогда и не существовало...

Запишите в журнал кампании, что доктор Ираван исчезла без следа.

Вы можете отправляться.

**Теория аннигиляции 4:** После недолгих поисков вы находите доктора Ираван в отеле «Бельмонд Копакабана» сидящей за столом, усыпанным набросками и прочими академическими бумагами. Представившись, вы спрашиваете об её исследовании.

«Ах, понятно. Вы пришли высмеять меня, — говорит она, захлопывая потрёпанный опросник. Вы возражаете, и после недолгих уговоров она открывается вам. — На самом деле, я даже рада, что вы пропустили мою лекцию, — говорит она. — Это была настоящая катастрофа. Меня осмеяли и выгнали из аудитории. Кто-то даже назвал меня „криптозоологом“».

Вы замечаете, что бывают оскорбления и похуже. «Бывают. — Доктор Ираван поправляет свои большие круглые очки. — Но для моей карьеры это смертный приговор. — Она рассматривает великолепно выполненный набросок птицы, сидящей на пальме. — Я представила им Теорию Аннигиляции, как я её называю. Мир пожирает себя. Не просто себя, но даже саму память о себе. Сам факт его существования».

Она делает глоток тёмного, крепкого кофе. «Несколько лет назад я проводила опросы в дельте Амазонки с полудюжиной других известных учёных. Мы наблюдали десятки видов попугаев ара и назвали каждый в честь определённого камня: бирюзы, аметиста, обсидиана, в таком ключе.

Но теперь, — она переворачивает несколько пустых страниц, — в записях не осталось и следа о них. Мои коллеги утверждают, что я выдумала бирюзового и другие виды попугаев ара. В местах их обитания нет никаких следов. И все мои наброски тоже исчезли».

Вы заверяете доктора Ираван, что она не сумасшедшая, и делитесь тем немногим, что можете рассказать об исчезновениях.

«Спасибо вам, — говорит доктор Ираван. — Я рада, что мы встретились. Я уж начала думать, что у меня не всё в порядке с головой. — Она даёт вам визитку с адресом университета в Австралии на обратной стороне. — Я отправляюсь в Перт, чтобы продолжить свои исследования и дать ещё одну лекцию. Возможно, мы с вами встретимся там».

Запишите в журнал кампании, что ячейка встретила доктора Ираван.

Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав о странных событиях по всему миру.

Вы можете отправляться.



**Превращение 1:** Ранним вечером ваше судно прибывает в порт Маноквари. Величественные горы, покрытые сочной зеленью, спускаются к чистой голубой воде. С наступлением ночи под поверхностью воды пляшут яркие огоньки: это биолюминесцентные растения или нечто иное?

Проверьте, сколько времени прошло после  $\delta$  (дельты).

⊕ Если 10 или менее, перейдите к разделу «Превращение 2».

⊕ Если 11 или более, перейдите к разделу «Превращение 3».

**Превращение 2:** Поначалу вас беспокоит, что никто не узнаёт имя доктора Ираван, но после настойчивых расспросов один местный житель неохотно соглашается отвести вас к ней. Углубившись в густой подлесок, вы следуете по крутой тропинке вверх по близлежащей горе, пока не попадёте в тёмную ложбину. Там вы обнаруживаете женщину-зоолога прислонившейся к стволу железного дерева и пристально глядящая в тень.

«Не ожидала, что вы последуете за мной сюда, — шепчет доктор Ираван. Следуя её примеру, вы садитесь рядом и глядяетесь во тьму. Вас окружает плотный и влажный воздух. — Моя теория была... неверна. Или частично неверна». С вашей точки обзора вы видите неглубокую лоцину, прорезанную каскадным водопадом. Луна мерцает на ряби узкого ручья. Доктор Ираван продолжает: «Все следы местных кукусов испарились, это совершенно точно. Местные ничего о них не помнят. Но в этот раз в исчезновении есть нечто особенное. Кое-что осталось».

Низкий стонущий вой, доносящийся откуда-то из-за деревьев, пугает вас. Доктор Ираван протягивает бинокль и указывает на скопление железных деревьев на дальней стороне поляны. Присмотревшись, вы видите трёх сумчатых с жёлтыми глазами. Животные размером с кошку цепляются за ветку, а их свёрнутые хвосты покачиваются в темноте. Они чем-то питаются. От одного взгляда на них ваша голова идёт кругом: они словно одновременно и здесь, и не здесь, что вынуждает ваши глаза постоянно менять фокус. Движения этих животных тоже двойственные, одновременно и слишком быстрые, и слишком медленные. Вы отворачиваетесь.

«Вы видите их? — спрашивает доктор Ираван. Вы киваете и снова присматриваетесь: кукус, измазавшись в крови, пожирает зелёного питона. — Это восхитительно. Фундаментальная перемена. Жертва стала хищником. Те немногие, которых я наблюдала, полностью изменили своё поведение: они стали нападать на других кукусов, охотиться на своих естественных хищников, одним из которых как раз является зелёный питон. Изменилась сама их природа! — Доктор Ираван взволнованно запинаясь. — Но что важнее всего, они не исчезли. Ну то есть для кого-то да, исчезли. Никто их не помнит. И всё же они здесь».

Вы снова наводите бинокль на кукуса и замечаете, что он застыл и смотрит прямо на вас своими яркими топазовыми глазами. От удивления вы роняете бинокль. Когда вы смотрите туда снова, кукус уже исчез. Разволновавшись, вы говорите доктору Ираван, что вам лучше уйти, но она качает головой: «Я на пороге величайшего открытия нашего века. Перед нами целое поле паразитологических исследований. Я не могу уйти сейчас».

Оставив доктора Ираван на произвол судьбы, вы возвращаетесь в город. Джунгли вокруг вас пугающе безмолвны, и даже когда вы выходите на освещённую луной поляну, вас не покидает ощущение, что за вами наблюдают.

В следующие несколько дней вы едва перекидываетесь с зоологом парой слов. Когда приходит время вашего отплытия из Маноквари, доктор Ираван на удивление нет в гостевом домике. Сотрудники отеля говорят вам, что прошлой ночью она не возвращалась. Беспокоясь за неё, вы возвращаетесь в лоцину, в которой встречались ранее. Пока вы поднимаетесь в гору, в джунглях сохраняется та же тревожная тишина.

На скале, нависающей над тёмной лоциной, разбросаны несколько разорванных блокнотов для зарисовок и сломанный бинокль, но никаких следов доктора Ираван. Осмотрев туманную рошу, вы видите проблеск света и батиковый жилет зоолога у основания водопада. Вы осторожно

пробираетесь по грязным склонам к берегу узкого ручья, где лежит зоолог, согнув руку под неестественным углом. Три жёлтоглазых кукусов разбегаются при вашем приближении. Осторожно перевернув её, вы с облегчением обнаруживаете, что она ещё дышит. Левой рукой она прижимает к груди необычный чёрный инструмент.

Сверху раздаётся давящий крик. Вы поднимаете доктора Ираван на руки, удивляясь тому, насколько она лёгкая. Десятки жёлтых глаз смотрят на вас с железных деревьев, когда вы несёте зоолога вниз по течению, прочь от лоцины. Мерцающие, переливающиеся формы снуют туда-сюда над головой, словно безмолвные предупреждения.

Вернувшись в город, вы помещаете пребывающую без сознания учёную в клинику. Ваш корабль давно отплыл, но, учитывая обстоятельства, в которых вы нашли доктора Ираван, вы решаете остаться с ней, пока она не очнётся. Проходит несколько наполненных тревожной тишиной дней, и она наконец приходит в себя.

«Я заметила, что несколько кукусов собрались вокруг этого. — Она покачивает полым колокольчиком в здоровой руке. — Я понимала, что лучше бы мне не вмешиваться. Но они выглядели словно замороженные им. Это было похоже на то, как сороки собирают всё блестящее. Так странно. Я заметила, что они спрятали его в изгибе ветки, поэтому забралась туда, чтобы получше рассмотреть, и... В общем, свалилась оттуда», — говорит она.

Вы берёте в руки странный колокольчик, оценивая его вес и форму. Инкрустированные узоры не похожи ни на что, что вы или зоолог когда-либо видели. Металл прохладный на ощупь, но словно наэлектризован. По наитию вы берёте колокольчик за верх и разок качаете его, хоть у него и нет язычка. Ощутимая волна звуковой энергии проносится по воздуху вокруг вас. С деревьев доносится знакомый заунывный плач.

«Это стало чем-то большим, нежели просто исследованием, — шепчет доктор Ираван. — Кем бы ни были эти существа, они больше не *Phalanger septimus*. Что-то изменилось. — Зоолог делает паузу, чтобы подобрать слова, потом улыбается вам. — Что бы ни происходило, я... Я больше не хочу работать в одиночку. Возможно, я могла бы продолжить свои исследования вместе с вами?»

Вы говорите доктору Ираван, что иначе и быть не может, и соглашаетесь остаться с ней, пока она не поправится. Зоолог вверяет странный колокольчик вам.

⊕ Запишите в журнал кампании, что доктор Ираван присоединилась к ячейке. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Доктор Деви Ираван». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

⊕ Выберите сыщика, который становится носителем «Губительного колокола». Отметьте это в журнале кампании.

⊕ Обе эти карты можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом:



⊕ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Превращение 3:** Вы спрашиваете жителей города, но на вас странно смотрят при каждом упоминании имени доктора Ираван. Отчаявшись, вы изображаете пальцами узнаваемые круглые очки доктора, но никто не узнаёт ни её имя, ни описание. Через несколько дней вы прекращаете свои бесплодные поиски. Когда вы выезжаете из гостевого дома, вы находите чистый блокнот для зарисовок, лежащий на плетённом столике. Взяв его в руки, вы ощущаете укол, словно за вами кто-то наблюдает. Но, обернувшись, вы никого не видите.

⊕ Запишите в журнал кампании, что доктор Ираван исчезла без следа.

⊕ Каждый сыщик получает 2 опыта, узнав о странных событиях по всему миру.

⊕ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.



Сверьтесь с журналом.

☞ Если Флинт отправился в Куала-Лумпур, перейдите к **вступлению 1**.

☞ Если агент Флинт пропал, перейдите к **вступлению 2**.

**Вступление 1:** Вы и Флинт встречаетесь в Королевском клубе «Селангор»: здание с остроконечными крышами расположено на краю тщательно ухоженной лужайки. Пока вы с Флинтом обсуждаете интересы Клики и возможные цели Цзы Саньнян, на газоне перед вами проходит матч по крикету для членов клуба. «Подождите-ка, — обрывается Флинт на полуслове и всматривается в толпу богатых экспатриатов. Вы поворачиваете голову и наблюдаете за толпой. Женщина с бледным лицом и иссиня-чёрными волосами отворачивается от вас, взмахивая ярко-красным зонтиком.

«Что ж, это было просто, — смеётся Флинт. В его голосе слышны стальные нотки, когда он осторожно встаёт и оставляет щедрые чаевые персоналу. — Посмотрим, что она задумала?»

☞ Запишите в журнал кампании, что Флинт вернулся в ячейку. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Инспектор Флинт». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Эту карту можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом:



☞ Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 2:** Вы прибываете в Куала-Лумпур, охваченные чувством ужаса. Пока вы торгуетесь за проезд до вокзала, ваше дурное предчувствие только усиливается. Воздух наполнен пьянящими, ошеломляющими запахами: сочное мясо на гриле, жёванный орех бетель, нотки ладана. Всё это атакует ваши чувства и напоминает, как далеко от дома вы оказались. Водитель высаживает вас на шумной железнодорожной станции, и вы бродите по платформам и кассам, но все ваши распросы наталкиваются на пустое безразличие.

В клубах пара удаляющегося поезда вы видите ярко-красный зонт, который держит милостивая женщина с иссиня-чёрными волосами. Вы едва успеваете среагировать, прежде чем она растворяется в сутолоке, но не можете не задуматься: это маловероятное совпадение или ловушка, расставленная Кликой? В любом случае это единственная зацепка, которая у вас есть.

Перейдите к **подготовке**.



## Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Оттенки страдания», «Тёмная вуаль», «Тайны в изобилии», «Алая ворожба», «Растекающаяся порча» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Введите в игру локации «Вокзал Куала-Лумпура (Восточное крыло)», «Вокзал Куала-Лумпура (Западное крыло)», «Клуб „Селангор“» и «Поле клуба „Селангор“».

❖ Отложите все остальные локации («Лавка Мелати», «Оловянная шахта» и «Театр теней») в сторону, вне игры.

☞ Сверьтесь с журналом.

❖ Если Флинт вернулся в ячейку, каждый сыщик начинает игру в «Клубе „Селангор“». Если сыщик добавил сюжетный актив «Инспектор Флинт» в свою колоду, тот сыщик может найти «Инспектора Флинта» в своей колоде, ввести его в игру под свой контроль, затем перемешать свою колоду. До конца сценария он не занимает слот союзника.

❖ Если агент Флинт пропал, каждый сыщик начинает игру в «Вокзале Куала-Лумпура (Западное крыло)».

☞ Случайным образом выберите по одному экземпляру каждого врага-привидения («Зловещая тень», «Засыпанный шахтёр» и «Убитый бригадир») и отложите его в сторону, вне игры. Удалите из игры другие экземпляры этих врагов. Эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этих карт.

☞ Выложите в тень врага «Цзы Саньнян» стороной (Дама с красным зонтиком) вверх и прикрепите к ней «Жнеца теней» **неустойчивой** стороной вверх. Разыграйте её ключевое слово Сокрытая, распределив её сокрытые мини-карты по всем локациям, кроме стартовой.

☞ Сверьтесь с журналом:

❖ Если прошло 11 или меньше **времени**, изменений нет.

❖ Если прошло 12–18 **времени**, положите 3 ресурса на «Жнеца теней» в качестве зарядов.

❖ Если прошло 19–26 **времени**, положите 6 ресурсов на «Жнеца теней» в качестве зарядов.

❖ Если прошло 27 или больше **времени**, положите 9 ресурсов на «Жнеца теней» в качестве зарядов. Положите 1 безысходность на текущий замысел.

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

☞ Можете начинать.

## Интерлюдия сценария: Бомо

**Бомо 1:** Вы ещё не переступили порог лавки, а вас уже встречает насыщенный, но приятный аромат сушёных цветов и трав, которые пучками свисают с потолка. Их запах оьяняет. Когда ваши глаза привыкают к тускло освещённому интерьеру, невысокая малайская женщина средних лет в нарядном платье поднимается со своего табурета в углу, чтобы поприветствовать вас.

«Вы немного задержались, но, думаю, это лучше, чем если бы вы пришли раньше, — говорит она как бы между прочим. Вы спрашиваете, что она имеет в виду, и она качает головой. — Я Мелати. Наша встреча была predeterminedena». Она объясняет, что она бомо, или шаман, и что духи предупредили её о встрече с вами. Вы спрашиваете её о женщине с красным зонтиком.

«Да, потому-то я и рада, что вы не пришли раньше, — кривится она, а затем зажигает пучок каких-то ароматных трав. Вы чувствуете, как вас охватывает лёгкое головокружение, сменяющееся безмятежным умиротворением. Мелати продолжает. — Это была Цзы Саньян. Из-за неё я должна очистить свою лавку. Куда бы она ни пошла, за ней следует нечто нечистое. Возможно, именно поэтому она прячет свой дурной дух под личиной вежливости». Пока Мелати говорит, на её лице отражается смутное замешательство, словно она не может что-то понять. Вы спрашиваете её, чего хотела госпожа Цзы.

«Честно сказать, я совершенно этого не помню».

### Если хотя бы у одного сыщика есть черта Чародей или Ясновидящий:

Изучая ауру Мелати, вы чувствуете, что она находится под сильным влиянием, возможно заклинания, которое стёрло из её памяти все подробности их разговора. Этот эффект не кажется продолжительным, но вы задумываетесь, что именно хотела скрыть Дама с красным зонтиком.

Бомо издаёт низкий бормочущий напев, завершая ритуал очищения, затем прижимает руку к виску. Её брови хмурятся, и она падает на колени, корчась от боли. Вы бросаетесь, чтобы помочь ей, но она упирается одной рукой в низкий деревянный стол и опускается на стул рядом. Жестом она предлагает вам сесть напротив.

«Теперь я понимаю, почему они предупредили меня о вашем прибытии, — храбро улыбается она. Глубокие морщины на её лице ложатся тенями в тусклом свете лавки. Бомо наливает вам чашку горячего, исходящего паром чая. — Духи беспокойны. Что-то всколыхнуло глубокий источник боли, пока город перестраивается, чтобы не отстать от перемен. Люди приходят и уходят. Во всём этом я чувствую тёмную ауру, облако нечистоты. И в его центре она, Дама с красным зонтиком. Она своего рода предвестник. Приносит боль и страдания, даже когда пожинает плоды великой работы».

Голос бомо твёрд и ясен, даже несмотря на то, что её руки, держащие чашку чая, дрожат. Вы делаете глоток насыщенного, землянистого напитка, обдумывая ситуацию. Цзы Саньян продельывает огромную работу, но в чём её суть? Вы спрашиваете Мелати, сообщили ли духи ей что-нибудь ещё. Она качает головой.

«Я чувствую лишь великую боль. И их великая боль каким-то образом связана с Дамой с красным зонтиком. Она словно... питается ей? Пожирает её».

Сверьтесь с журналом.

☉ Если Флинт вернулся в ячейку, перейдите к разделу «Бомо 2».

☉ Если агент Флинт пропал, перейдите к разделу «Бомо 3».

**Бомо 2:** Мелати снова складывается вдвое, прижимая одну руку к груди. Вы бросаетесь к ней на помощь, а инспектор Флинт достаёт небольшую аптечку для оказания первой помощи. Бомо качает головой.

«Не волнуйтесь за меня. Я сильнее любого духа, хотя и чувствую, что они испытывают такую сильную, ужасную боль. Этот город охвачен горем. — Она вздыхает и поправляется: — Как я уже говорила, наша встреча не случайна. Быть может, если мы поговорим с духами, успокоим их, мы сможем понять, какие цели преследует госпожа Цзы, и, возможно, помешать ей. Вы можете мне?»

Флинт смотрит на вас, на бомо и улыбается. «Мы поможем вам разобрататься с этим».

Перейдите к разделу «Бомо 4».

**Бомо 3:** Мелати снова складывается вдвое, прижимая одну руку к груди. Вы бросаетесь к ней на помощь, её пульс ускоряется, а глаза закатываются. Затем этот приступ проходит, и она выпускает тяжкий вздох. «Ваш друг только что обратился ко мне. Ли. Ли Флинт». Ваша кровь стынет в жилах, когда она произносит это имя. Глаза бомо блестят в полумраке, когда она зажигает свечу.

«Мне жаль сообщать столь ужасную весть, но его дух в агонии. Он говорил о госпоже Цзы и её жестокости. Даже сейчас она пьёт его отчаяние, питается им, словно мы — обычной едой. Думаю, теперь я понимаю. — Она останавливается, делает глоток чая и смотрит на вас со всей серьёзностью. — Госпожа Цзы поглощает агонию ушедших. Питается ею. Этот город охвачен горем. Я знаю, что мы только что встретились, но не могли бы вы помочь мне?»

Вы медленно киваете, ваше сердце охвачено решимостью и тяжким горем.

☉ Вычеркните в журнале кампании, что агент Флинт пропал.

Рядом запишите, что агент Флинт мёртв.

☉ Положите 2 заряда на «Жнеца теней».

☉ Перейдите к разделу «Бомо 4».

**Бомо 4:** Прежде чем вы покинете лавку Мелати, она рассказывает вам о трёх местах в городе, в которых духи особенно беспокойны.

☉ Введите в игру локацию «Оловянная шахта» и «Театр теней».

☉ Найдите трёх отложенных врагов-привидений и выложите их следующим образом:

◆ «Убитый бригадир» выходит в «Вокзал Куала-Лумпура (Западное крыло)».

◆ «Зловещая тень» выходит в «Театр теней».

◆ «Засыпанный шахтёр» выходит в «Оловянную шахту».

☉ Верните врага «Цзы Саньян (Дама с красным зонтиком)» в тень и разыграйте её ключевое слово Сокрытая, распределив её сокрытые мини-карты по локациям с врагами-привидениями.

☉ Удалите всю безысходность в игре со всех карт, кроме «Цзы Саньян». Если сейчас замысел 1а, продвиньтесь сразу к замыслу 2а (не разыгрывайте замысел 1b).



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Ошеломлённые, вы бежите из Куала-Лумпура. Какой бы властью ни обладала Цзы Саньнян над этим городом, она начинает проникать в ваш разум и ваши сны. В последующие ночи вы просыпаетесь в холодном поту, представляя себя склонившимся перед ней, замороженным её загадочным красным зонтиком. В минуты безделья вы ловите себя на том, что напеваете мягкую, тягучую мелодию, которую она пела, преследуя вас в Куала-Лумпуре. Вы задаётесь вопросом, сможете ли вы когда-нибудь забыть её...

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Цзы Саньнян ещё встретится вам.
- ☉ «Цзы Саньнян» — носитель «Жнеца теней». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте **1 время** в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться**.

**Исход 1:** Энергия трещит в воздухе между вами. Сила — ужасающая, пьянящая — проходит по вашей руке. Причитая, Цзы Саньнян падает на землю, содрогаясь от боли.

«Иди, — говорите вы не совсем своим голосом. — Иди прочь и никогда не возвращайся».

Вы смотрите вниз на неё, и ужасная энергия рассеивается. По лицу Цзы Саньнян текут слёзы, а её руки дрожат, когда она встаёт. Она бросает на вас мимолётный ненавидящий взгляд, затем поворачивается и уходит в туман.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, овладев Жнецом теней. Каждый сыщик также получает 1 физическую травму, потому что Жнец теней вытягивает саму суть вашей души.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Цзы Саньнян в вашей власти.
- ☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Жнеца теней». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте **1 время** в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться**.

**Исход 2:** Вы наставляете Жнеца теней на Цзы Саньнян, чувствуя, как ваша хватка на зонтике слабеет.

«Иди, — твёрдо говорите вы ей. — Иди прочь и никогда не возвращайся». Но ваш голос тонет в её издевательском смехе.

«Жалкое зрелище. — Она плюёт в вас, затем переводит взгляд на зонтик. — Не волнуйся. Я вернусь за тобой», — воркует она своим певучим голосом. Когда она уходит, вы понимаете, что она обращалась не к вам. Жнец теней пульсирует силой в ваших руках. Вы задаётесь вопросом, сколько боли и страданий заключено в нём и сколько души мучается где-то ещё...

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Цзы Саньнян ещё встретится вам.
- ☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Жнеца теней». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте **1 время** в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться**.

**Исход 3:** Вы просыпаетесь в тёмной комнате. В воздухе витает плотный аромат благовоний, а полки освещены ярко горящими свечами. На секунду вы задумываетесь, не была ли боль, обрушенная на вас Цзы Саньнян, всего лишь сном, но потом замечаете её сидящей в кресле в углу комнаты с жестокой улыбкой на губах.

«Встать», — командует она. Вы покорно поднимаетесь.

«Ко мне», — зовёт она. Под действием ужасной, неумолимой силы вы проходите сквозь темноту и встаёте перед ней.

«На колени». Вы подчиняетесь приказу. Уголкем глаза вы замечаете, что и Мелати стоит здесь — она тоже во власти госпожи Цзы. Бомо наблюдает за разворачивающейся сценой с сосредоточенным лицом.

«Иногда мы допускаем ошибки, — говорит Цзы Саньнян. Она наклоняется вперёд и нежно поглаживает вас по голове. — И вы допустили просто грубейшую. Вы причинили мне боль. Вы забыли то, что мне нужно. Но всё, что вы делали, только доказало вашу ценность для меня. Я чувствую вашу преданность. Вы преданы мне, не так ли?» Несмотря на сопротивление вашего разума, ваш рот произносит: «Да». Улыбаясь, Цзы Саньнян кивает: «Думаю, это начало прекрасного сотрудничества».

Внезапно Мелати бросается на неё, размахивая церемониальным ножом. Когда она бьёт им Даму с красным зонтиком, вы чувствуете, что власть Цзы Саньнян над вами ослабевает. «Убирайтесь отсюда!» — кричит бомо. Пока пара борется, вы спасаетесь бегством.

Шагая по улицам Куала-Лумпура словно в тумане, вы чувствуете глубокую, пульсирующую боль. Даже вернувшись в отель, вы задаётесь вопросом, сможете ли вы когда-нибудь избавиться от странной жажды служить Даме с красным зонтиком. Вы надеетесь, что больше никогда её не встретите.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы во власти Цзы Саньнян.
- ☉ «Цзы Саньнян» — носитель «Жнеца теней». Отметьте это в журнале кампании.
- ☉ Отметьте **1 время** в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться**.



Можете прочесть это в любое время

Досье #49-R

Имя сотрудника: Куинн, Ари

Оперативный регион: Сидней, Австралия

**Специализация:** Полевой исследователь, отвечающий за анализ внепространственного. Несмотря на последние события, сотрудник не запрашивал переводов. Рекомендуются продолжительное психиатрическое обследование.

**Текущее задание:** Агент Куинн в данный момент проводит независимое расследование последних внепространственных феноменов.

Сверьтесь с журналом, чтобы определить, сколько прошло времени.

Если прошло меньше 20 времени, перейдите к разделу «Звенящая пустота 1».

Если прошло 20 и более времени, перейдите к разделу «Звенящая пустота 4».

**Звенящая пустота 1:** Вы прибываете в Сидней и сразу отправляетесь искать агента, описанного в досье комиссара Тейлор. Вы находите её убежище в заброшенном складе у залива Ботани на востоке города. Внутри целая стена картотечных шкафов с материалами многолетних исследований, а её стол завален картами и фотографиями. «А, новая ячейка, — приветствует она вас, включая флуоресцентную лампу, залившую комнату холодным светом. — Я Куинн. Комиссар предупредила, что вы можете заглянуть».

Вы спрашиваете её, какие данные она может предоставить вам, чтобы помочь в вашем расследовании. «Пф, любезе? Что ж, давайте покажу, над чем я работаю сейчас...»

Сверьтесь с журналом.

Если ячейка сообщила Тейлор правду, перейдите к разделу «Звенящая пустота 2».

Если ячейка утаила правду от Тейлор, перейдите к разделу «Звенящая пустота 3».

**Звенящая пустота 2:** «Я изучала исчезновения, что вы упоминали в разговоре с Тейлор. Эти события беспокоят её, но, возможно, не так сильно, как должны бы. — Она даёт вам папку со своего стола и откидывается на спинку стула, пока вы читаете. Внутри собраны свидетельства о пропавших зданиях, объектах, а порой даже целых деревнях. Все необъяснимо исчезли при загадочных обстоятельствах. — Выглядит знакомо?»

Вы киваете и сообщаете Куинн, что занимались именно этим, когда вас приняли в Организацию. Вы уделяете время, чтобы рассказать ей всё, что вы знаете о странных сущностях, которых вы замечали много раз в своих путешествиях, и во что превращаются объекты и люди в их присутствии.

«Это сходится с моими исследованиями, — говорит она, указывая на свой заваленный стол. — Но если это правда, эти сущности, должно быть, активничали буквально сотни, нет, тысячи лет. И мы коллективно забыли всё, что было стёрто, кроме нескольких отчаянно цепляющихся за воспоминания отрывков. Понимаете, что это значит?»

Кроме очевидного «человечество в опасности и может быть навсегда вычеркнуто из истории» вы не знаете, что сказать.

«У меня есть одна догадка, но я не могу проверить её здесь. Похоже, я отправляюсь обратно в Британию. Я знаю, что у вас есть своё задание, но если у вас выдастся свободное время — можете встретиться со мной в Эймсбери? Немного к западу от Лондона». С напряжённым, но решительным выражением лица Куинн собирает вещи и покидает вас, оставив больше вопросов, чем ответов.

В графе журнала «Европа» найдите «Лондон». Напишите под ним «27-N». Теперь вы можете отправиться туда.

Вы можете отправляться.



**Звенящая пустота 3:** «Строго между нами, но я тут расследовала некоторые странные дела. Взгляните». Она даёт вам папку со своего стола и откидывается на спинку стула, пока вы читаете. Внутри собраны свидетельства о пропавших зданиях, объектах, а порой даже целых деревнях. Все необъяснимо исчезли при загадочных обстоятельствах. Вы прилагаете все усилия, чтобы выражение лица вас не выдавало. «Что-нибудь из этого выглядит знакомо?»

Вам не нравится лгать, но если вы сейчас скажете правду, это выдаст ваше притворство перед Тейлор. Вы качаете головой, говоря Куинн, что впервые это видите. «Всё это можно подтвердить. Видите ли, в этом вся загвоздка. То, что вы держите в руках, — единственные оставшиеся записи обо всех этих местах. Как будто все они были полностью вымараны из истории. И если это правда, как мы можем быть уверены, что это не произойдёт с нами? — Она вздрагивает. — Мысль о том, что меня могут забыть навсегда... Даже мои близкие... Это мой главный страх».

Вы говорите Куинн, что разделяете её чувства и хотели бы рассказать ей больше, если бы знали что-то об этом. Социурившись, она смотрит на вас с подозрением, будто видя вас насквозь.

«Не верю ни единому слову. Может быть, Тейлор и доверяет вам, а может, просто не хочет марать руки. Но уж я-то могу понять, когда кто-то лжёт мне прямо в лицо. — В воздухе повисает гробовая тишина. Наконец она выдыхает. — Ладно. Поступайте как хотите. Если вдруг решите заговорить, найдёте меня в Эймсбери, немного к западу от Лондона», — говорит она, собирая некоторые папки и вещи в небольшую холщовую сумку. Вы с удивлением повторяете название города, в который она отправляется.

«Там находится кое-что, на что я хочу взглянуть», — кратко отвечает она. Вы предполагаете, что это справедливо, учитывая, что вы не решились поделиться с ней своей историей. Она бросает на вас холодный взгляд и уходит, оставив вас в размышлениях, должны ли вы были предупредить её. Но то, о чём она не знает, ей не повредит... Правда?

Запишите в журнал кампании, что агент Куинн не доверяет ячейке.

В графе журнала «Европа» найдите «Лондон». Напишите под ним «27-N». Теперь вы можете отправиться туда.

Вы можете отправляться.

**Звенящая пустота 4:** Вы прибываете в Сидней и немедленно отправляетесь на поиски агента, описанного в досье комиссара Тейлор. Но куда вы бы ни отправились, нигде нет и следа, а местные ничего не помнят о ней. Забеспокоившись, вы удваиваете свои усилия и в конце концов добираетесь до старого заброшенного склада у залива в восточной части города. Внутри целая стена картотечных шкафов, содержащих информацию о многих годах исследований, и стол, заваленный картами и фотографиями. Однако нет никаких следов агента Куинн.

Судя по её заметкам, она, должно быть, исследовала те же паранормальные события, которыми вы занимались, как раз когда к вам обратилась Организация, — пропавшие здания, объекты, в некоторых случаях даже целые деревни. Все необъяснимо исчезли при загадочных обстоятельствах. Но если она и пришла к каким-то выводам, вы не находите подтверждения.

Не найдя других зацепок, вы уезжаете, подав комиссару рапорт об исчезновении Куинн. Вы надеетесь, что она просто залегла где-то на дно, но ваша интуиция подсказывает вам обратное.

Запишите в журнал кампании, что агент Куинн исчезла без следа.

Вы можете отправляться.

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если ячейка помогла Флинту в его расследовании, перейдите к разделу «Кровь, пот и чай 1».
- ☉ Если Флинт работает в одиночку и прошло 10 или менее времени после ψ, перейдите к разделу «Кровь, пот и чай 2».
- ☉ Если Флинт работает в одиночку и прошло 11 и более времени после ψ, перейдите к разделу «Кровь, пот и чай 3».

**Кровь, пот и чай 1:** В поезде в Гонконг агент Флинт делится с вами зацепкой, которую он расследует. «Цзы Саньнян должна встретиться с новыми бизнес-партнёрами сегодня днём в местной чайной. Насколько я понимаю, это то ещё сборище сволочей, один другого подлее. Такие ребята богатеют, загоняя своих рабочих до смерти. Она так любит работать с этими мерзавцами, что это наводит меня на мысль. Она берётся за подобную работу не просто потому, что та хорошо оплачивается. Снова и снова она способствует сделкам, которые позволяют британцам и дальше эксплуатировать обычных людей. Слово её... притягивает страдание? Или что похуже?»

Прежде чем вы успеваете подробно обсудить эту теорию, ваш поезд прибывает на станцию. Вы и Флинт выбегаете на платформу и торопитесь в чайную, но опаздываете: стремительно удаляясь, сквозь толпу пронесётся узнаваемый красный зонтик. Вы следите за ним взглядом, когда его владелица ныряет в соседний переулок. Шёпотом Флинт говорит вам остаться, но вы не можете устоять, ведь ваша цель так близка.

Когда вы входите в переулок, Цзы Саньнян поворачивается и смотрит вам в глаза. «Я привыкла к вниманию, — мягко говорит она. — Но я слышала, что вы слишком уж мной заинтересовались». Она ударяет кончиком своего зонтика по мостовой, и поток серебристой энергии пронесётся по земле, проникая в ваше тело. Ваша кожа внезапно немеет, и вы падаете наземь. Болезненное покалывание, словно на затёкшей конечности, охватывает всё ваше тело. Цзы Саньнян улыбается, закидывает зонтик на плечо и уходит. Отойдя на несколько метров и, видимо, считая, что вы её не слышите, она обращается к своему окружению: «Мы закончили здесь. Организация нашла на наш след. Разделайтесь с ними и отправляйтесь в клуб „Селангор“ на жатву».

Вы слышите шаркающие шаги в вашем направлении, но прежде чем они успевают приблизиться, Флинт подхватывает вас и оттаскивает обратно на улицу, где толпа и дневной свет могут уберечь вас от вреда... По крайней мере, пока что. Со временем вы вновь начинаете ощущать конечности, а Флинт размышляет вслух: «„Королевский клуб Селангор“ — это светский клуб в Куала-Лумпуре. Давайте же, у нас мало времени». Он помогает вам подняться, но вы всё ещё не в себе после потока энергии, заставившего пошатнуться ваше тело и психику. Этот зонтик... Это не просто знак принадлежности к Клике — это ключ!

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Флинт отправился в Куала-Лумпур.
- ☉ В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Куала-Лумпур». Напишите под ним «46-Q». Теперь вы можете отправиться туда.
- ☉ Вы можете отправляться.

**Кровь, пот и чай 2:** Вы встречаетесь с Флинтом в Зоологическом и Ботаническом садах Гонконга. Он пожимает вашу руку и наклоняется ближе. «За вами не было хвоста?» — спрашивает он. Вы убеждаете его, что ничего подобного не было. Вы были очень осторожны.

Он вводит вас в курс дела, пока вы вместе прогуливаетесь по садам, не отличаясь при этом от обычных туристов. Флинт объясняет, что Дама с красным зонтиком использует имя Цзы Саньнян. Она построила межнациональный бизнес, помогая британцам расширять свою империю, часто используя самые brutальные методы. О её красноречии и умении вести переговоры ходят легенды: она может убедить профсоюзы рабочих смириться с ужасными условиями, а местные правительства — не моргнув глазом согласиться на добычу природных ресурсов. Или на что похуже.

«Осторожность не повредит, — предупреждает Флинт. — Очевидно, с госпожой Цзы шутки плохи, но этот зонтик... Он — словно ключ к её успеху, уж простите за каламбур. Мне кажется, именно он даёт ей власть над чужим разумом».

Вам нечего возразить — все доказательства налицо. Изначальная догадка Флинта оказалась правильной. «Что хуже, она подозревает, что мы напали на её след. На днях за мной следил оперативник Клики. К счастью, мне удалось найти его убежище раньше, чем ему — моё. А знаете, что самое приятное? — Он лукаво усмехается. — У него была маршрутная квитанция. Они направляются в Королевский клуб „Селангор“. Это светский клуб для богатой элиты в Куала-Лумпуре. Составите мне компанию?»

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Флинт отправился в Куала-Лумпур.
- ☉ В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Куала-Лумпур». Напишите под ним «46-Q». Теперь вы можете отправиться туда.
- ☉ Вы можете отправляться.

**Кровь, пот и чай 3:** Вы отвечаете на телеграмму агента Флинта, но больше не получаете от него сообщений. Вы отправляетесь в последний известный вам отель, в котором останавливался Флинт, но там говорят, что вашу телеграмму он не получил. По словам консьержа, он вообще не возвращался в номер последние несколько дней. Вы решаете, что в его исчезновении должна быть замешана Клика и лучший способ найти Флинта — выйти на след Дамы с красным зонтиком.

Несколько дней вы проводите в поисках следов Клики, но всё напрасно. Вы устанавливаете доверительный контакт с несколькими бизнесменами и начинаете потихоньку спрашивать их о Даме с красным зонтиком. Большинство делают вид, что ничего не знают, но со временем вы узнаете о железной дороге, которую строят в Малайзии. Строительство затягивается, и руководство отправило туда переговорщика, «которому никто не смеет сказать „нет“». Возможно, Флинт отправился в Куала-Лумпур, чтобы разобраться в этом самостоятельно, но...

Ком встаёт у вас в горле. Вы подозреваете, что произошло нечто ужасное.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что агент Флинт пропал.
- ☉ В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Куала-Лумпур». Напишите под ним «46-Q». Теперь вы можете отправиться туда.
- ☉ Вы можете отправляться.





Сверьтесь с журналом.

☞ Если ячейка послушалась приказа, перейдите к **разделу «Ромул и Рем 1»**.

☞ В противном случае перейдите к **разделу «Ромул и Рем 2»**.

**Ромул и Рем 1:** «Это... возможно, одна из худших идей, которые когда-либо приходили мне в голову», — замечает агент Куинн, когда вы приближаетесь к Палатинскому холму. Руины многочисленных храмов усивают местность. Некогда это были чудесные строения из сияющего белого мрамора, украшенные изысканными рельефами из слоновой кости и изящно высеченными статуями, а теперь — лишь рухнувшие развалины и каменные фундаменты, наполовину погребённые под холмом. Вы стараетесь успокоить Куинн, но она права — это может быть охота за призраками или вообще ловушка. Комиссар Тейлор определённо не обрадуется, узнав, что её агенты пытаются провести переговоры с членом Кликки. Но вы подозреваете, что Алики знает о загадочных исчезновениях по всему миру больше вас, и возможно, это важнее, чем задание, данное вам комиссаром. Куинн вздыхает и согласно кивает. «Знаю. Потому я здесь. Но всё же... — Она резко останавливается, заметив нечто в отдалении, и шагает туда. — Это... Это же разрушенный дворец Юлия Цезаря, рядом с которым, как считалось, был возведён храм Аполлона, здесь, на Палатинском холме. Большинство учёных считают, что эти руины принадлежат храму Юпитера Виктора, но я готова поспорить: это храм Аполлона».

Вы вздыхаете и вытаскиваете свисток белого ворона, который дала вам Алики. Когда ещё опробовать его, как не сейчас. В худшем случае окажется, что вы всего лишь зря потратили своё и Куинн время. Вы подносите свисток к губам и дуёте в него. Раздаётся парадоксально отдалённый звук, заливающая трель, непохожая на тот пронзительный свист, который преследовал вас со времён путешествия в Катманду. Внезапно поднимается холодный ветер. Куинн, вздрогнув, кутается в своё пальто. Затем вы замечаете её появление, столь же внезапное, сколь и порыв ветра.

Алики Зони Ипиретриа стоит прямо над руинами древнего храма, её красный пояс развеивается на резком ветру. Когда ветер и диссонирующий свист стихают, волосы падают ей на лицо, скрывая его выражение. «Надеюсь, вы знаете, что делаете», — бормочет Куинн, с трепетом приближаясь к призрачной фигуре. Дева, опоясанная алым, произносит одно слово на древнеегипетском, и Куинн замирает. Агент отвечает ей тем же, заставляя Алики с любопытством склонить голову набок. Постепенно, слово за слово, между ними завязывается беседа, языки меняются после каждой пары предложений, словно два студента проверяют эрудицию друг друга. Вы с благоговением наблюдаете, как они с лёгкостью жонглируют древними наречиями.

Наконец, Куинн обращается к вам. «Вы были правы. Она ищет место, где... — Алики заговаривает снова, и Куинн переводит. — Те сущности, которых вы встретили. Она считает, будто всё, что они забирают... Нет, пожирают... Она думает, что всё это оказывается где-то ещё. Она ищет место, куда всё это пропадает. — Вы спрашиваете агента Куинн, есть ли на Земле место, которое может быть эпицентром подобной активности. — Да, есть одно, — отвечает она. — Бермудский треугольник, также известный как треугольник Дьявола, в Атлантическом океане. Мы изо всех сил пытались удержать это в секрете, но множество кораблей и даже несколько самолётов пропали в том регионе. Некоторые из этих инцидентов также отмечены у меня как аномалии, связанные с воспоминаниями. Может быть, это своего рода... врата?»

Вы говорите ей спросить у Алики, почему та ищет это место, и они снова начинают беседу. «Она говорит, что, по её мнению, несколько членов Кликки... — Куинн останавливается на мгновение, пытаясь подобрать слова. — ...были похищены? Но как это возможно? По нашим данным, все на месте. По крайней мере, те, о ком нам известно». Вы размышляете обо всём, что вы видели, и вас охватывает тошнотворно-тревожное чувство. Может ли быть, что правы обе? Может ли стать, что некоторые члены Кликки — не те, за кого себя выдают?

Вы обращаетесь к Алики и спрашиваете её, хотела бы она отправиться с вами к этим вратам, если они существуют? Куинн неуверенно переводит вашу просьбу, и таинственная фигура кивает в ответ. Решимость, необъяснимая и яростная, словно пронзительный свет в бездне, наполняет ваше сердце. Вы поднимаете свисток ворона и говорите, что призовете её, когда будете готовы. В этот раз Алики кивает сразу, не дождавшись перевода от Куинн. Вы замечаете пронзительные красные глаза, обрамлённые тяжёлой чёлкой, когда ветер снова набирает силу и треплет её волосы. Вы поднимаете воротник пальто, чтобы укрыться от холода, и в следующее мгновение Алики Ипиретриа исчезает, растворяясь в ветре.

Вы спрашиваете Куинн, задержится ли она с вами ещё ненадолго. «Не буду врать, меня всё это пугает до дрожи, — слабым голосом говорит она. — Но мне кажется, что мы нацупали что-то. Да. Я разберусь с этим до конца. Вместе с вами. Я лишь надеюсь... — Она вздрагивает и отводит от вас взгляд. — Я лишь надеюсь, что память обо мне сохранится, когда всё это закончится».

☞ В графе журнала «Новый Свет», внутри Бермудского треугольника (треугольника, который образуют линии, соединяющие Ибор-Сити, Сан-Хуан и Бермудские острова) напишите «56-Y». Теперь вы можете отправиться туда. Вы можете добраться туда из Ибор-Сити, Сан-Хуана или Бермуд за **1 время**. (Когда сделаете это, перейдите к досье 56-Y в журнале кампании.)

☞ Вы можете **отправиться**.

**Ромул и Рем 2:** Проведя несколько дней в бесплодных поисках хоть каких-нибудь зацепок, вы приходите ко Дворцу консерваторов на Капитолии. В окружении десятков древних статуй вы видите бронзовую скульптуру Капитолийской волчицы, изображающую животное, вскармливающее молоком двоих младенцев. Ваш гид объясняет, что эти близнецы — Ромул и Рем, считающиеся основателями Рима. «По легенде, король, побоявшийся за свой трон, приказал утопить их в Тибре. Но боги защитили близнецов и отдали их волчице, которая вырастила и вскормила их, как своих детей. Они жили в пещере, пока их не нашли и не забрали в безопасное место».

Гид ведёт группу к другой галерее, уставленной пустыми пьедесталами. Вы спрашиваете его, что здесь было раньше. «Ничего, — усмехается он. Вы замечаете, что здесь множество пустых комнат и стендов, но гид пренебрежительно смеётся. — С годами многое было утрачено», — говорит он. Глядя на панораму города, усеянную странными провалами и пустыми промежутками, вы задаётесь вопросом, не исчезает ли сам Рим.

☞ Каждый сыщик может начать следующий сценарий с 1 дополнительным ресурсом в своём пуле ресурсов.

☞ Вы можете снова вернуться в Рим во время этой кампании, но только сыграв другой сценарий.

☞ Вы можете **отправиться**.

Можете прочесть это в любое время

Досье #52-U

Класс убежища: Жёлтый

Расположение убежища: Ибор-Сити, Флорида

Описание: Убежище #52-U является заброшенной сигаретной фабрикой в Ибор-Сити, к северу от залива Маккей.

Наблюдения: Убежище часто посещает объект #28-I. Будьте начеку.

Процедура контакта: С осторожностью проникните внутрь и обыщите на предмет внепространственных приспособлений. Соберите всё найденное, а также все возможные улики, и предоставьте под охрану Организации.

**Укромное местечко 1:** К счастью, местные довольно дружелюбны и не против подсказать вам дорогу, потому что «заброшенная сигарная фабрика» не особо сужает круг поисков. В оживлённом районе Ибор-Сити неподалёку от Тампы находится множество фабрик, построенных и управляемых тысячами иммигрантов со всего мира. Если бы вам пришлось проверять каждую, вы бы застряли здесь на добрую неделю. К счастью, вам указали на одну к северу от залива: тихое обветшалое здание с прилегающим к нему заколоченным складом. Если бы вы не знали правды, вы бы подумали, что это не более чем заброшенное производство из 80-х, внутри которого не осталось ничего, кроме пыли и крыс. Но если вы чему и научились за время ваших путешествий, так это никогда не доверять собственным глазам.

Вы осторожно подходите к главному входу и пытаетесь открыть его. Дверь не поддаётся — как вы и думали. Если это и правда убежище Клики, попасть внутрь будет непросто. Через окна не пролезть — ближайšie находятся на третьем этаже, — поэтому вы обходите здание сбоку, заметив большую металлическую дверь, скорее всего использовавшуюся для погрузки и разгрузки товаров и материалов. Поскольку на ней нет ни ручки, ни засова, вы решаете постучать. Мгновение спустя с той стороны раздаётся хриловатый голос: «Пароль».

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если вы знаете пароль и текущее время совпадает или позже 0 (теты), перейдите к разделу «Укромное местечко 2».
- ☉ В противном случае перейдите к разделу «Укромное местечко 3».

**Укромное местечко 2:** Вы наклоняетесь и произносите слова, которым вас научил Дези: «Чёрный дрозд-отишельник», — и дверь открывается. Стоящий за порогом крепкий мужчина с густыми усами одаривает вас широкой улыбкой. Его рука, зависшая над рукояткой револьвера в кобуре, заставляет вас задуматься на мгновение, но затем он отступает в сторону и впускает вас. «Босс говорил, что вы можете заглянуть, — произносит охранник. — Он сказал позволить вам осмотреться и взять всё, что сочтёте нужным».


Вы входите внутрь, внимательно поглядывая на мужчину. Когда вы приступите к поискам, последнее, что вам нужно, это пуля в спину. Слово чувствуя ваше беспокойство, он медленно достаёт оружие и опустошает барабан. «Слушай, дружище. Я знаю, что вы сделали для Дези. Его друзья — мои друзья, — говорит он, встретив ваш подозрительный взгляд. — Что бы вы ни искали — оно ваше».

Потратив немного времени, вы находите ключ, спрятанный здесь Дези. Он висит на дальней стене склада, над кучей припасов и патронов, и его чуждый блеск искажённо отражает ваше изумлённое лицо. Это обоюдоострый клинок немалой длины, хотя у него нет ни рукоятки, ни эфеса, чтобы держать его в руке. Возможно, это оружие, но явно не земное.

«Эта старая штукавина? — спрашивает вас хриплый мужчина, когда вы аккуратно вынимаете клинок из крепления. — Это ж всего лишь странная железяка. Я думал, Дези повесил его тут так, забавы ради. Меня эта штука до смерти пугает». Когда вы берёте клинок обеими руками, по всей его длине пробегает лёгкий импульс энергии. Нет, это не украшение. Это именно то, что вам нужно.

Вы решаете пролистать некоторые записи и отчёты Дези, раз уж вы здесь. Не то чтобы вам попалась какая-то новая информация, но похоже, что он присматривал за несколькими из своих соратников. Есть несколько явно сделанных исподтишка фотографий женщины с красным зонтиком, перекинутым через плечо. На самой чёткой эта женщина, снисходительно усмехаясь, смотрит прямо в камеру. Она явно знала, что Дези следит за ней. На обороте фотографии небрежно нацарапано чёрными чернилами: «На этот раз ты забрался слишком далеко. Цзы».

Вы ещё немного перебираете бумаги, но не находите ничего полезного. Похоже, деятельность Дези сильно отличается от заявленных целей Клики. Возможно, они скрывают нечто большее, чем известно Организации. Или это просто ещё одно прикрытие. Впрочем, это неважно. Вы получили то, за чем пришли.

- ☉ Выберите сыщика, который становится носителем «Зеркального клинка». Отметьте это в журнале кампании. Эту карту можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом: 
  - ☉ Каждый сыщик получает 2 опыта, узнав изнутри, как работает Красная Клика.
  - ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.
- Укромное местечко 3:** Что бы вы ни говорили, человек за дверью сохраняет молчание. Затем вы слышите приглушённый, но отчётливый звук медленно взводимого курка револьвера. На этом моменте вы решаете, что вам лучше уйти. Но вам придётся вернуться, когда вы узнаете, как попасть внутрь...

Вы можете снова вернуться в эту локацию позже. Пока же можете отправляться.



Можете прочесть это в любое время

Досье #53-V

Класс объекта: Неизвестен

Настоящее имя: Ипиретриа, Алики Зони

Последнее известное местонахождение: Катманду, Непал

Описание: Объект #53-V (здесь и далее «Дева, опоясанная алым») выглядит как девушка-подросток неизвестного происхождения. Носит белое платье и красный пояс.

Внепространственные способности:

Наблюдения: Местные жители сообщают, что видели «призрак», соответствующий описанию объекта, чьё появление предвещается высокочастотным свистом. Неясно,

Процедура контакта: Класс опасности объекта не подтверждён. Не вступать в контакт.

**Свист на ветру 1:** Прохладный ветерок проносится по улицам Катманду вместе со слабым пронзительным свистом. На севере над городом нависают Гималаи, свет садящегося солнца освещает лишь их вершины. Потрясающе красивые розовые и пурпурные оттенки окрашивают небо. Вы могли бы вечно смотреть на это захватывающее зрелище... Но вы прибыли сюда по делу. Несмотря на то, что вечер тих и спокоен, этот едва слышимый, но резкий свист не проходит, словно ноющее чувство страха на задворках вашего сознания. С наступлением вечера свист становится громче, и вы понимаете, что кроме вас никто не слышит этот странный звук. Создаётся ощущение, что он обращён именно к вам. Словно он тоже может вас слышать. Словно он знает вас. Следуя внезапной догадке, вы закрываете глаза и с усилием прислушиваетесь. Сложно сказать, откуда именно он исходит, он словно омывает вас и эхом разносится по улицам... Но когда вы поворачиваете за угол и направляетесь к северу, он становится сильнее. Потому что вы продолжаете путь на север.

Со временем вы подходите к художественной галерее, зажатой между старинными зданиями. Свист становится истошным, словно кипящий чайник. Хотя галерея и закрыта в столь поздний час, вам удаётся найти открытый боковой вход. Вы набираетесь смелости, входите внутрь и видите десятки непальских скульптур и картин, выставленных для просмотра, — многие вырезаны из дерева или камня, другие сделаны из аштадхату, сплава восьми различных металлов, третьи — из терракоты. Свист внезапно прекращается, как только вы проходите в самую дальнюю часть галереи, где расположено единственное пустое место для экспоната. Нет никаких следов того, что могло бы быть там; только пустое пространство, где явно должно было быть нечто историческое и ценное. Затем внезапную тишину пронзает одинокий голос, говорящий на неизвестном вам языке. Вы резко поворачиваетесь, напрячьшись всем телом. В дальнем конце зала стоит девушка в белом, её фигура кажется бесплотной в слабых лучах уходящего солнечного света, проникающего в здание. Её длинные чёрные волосы ниспадают на лицо, скрывая его выражение. Длинный алый пояс, обернутый вокруг талии, развеивается позади неё, несмотря на отсутствие ветра. Вы замираете на месте. Фигура девушки также не двигается. Её волосы и пояс плавно покачиваются в тишине. Затем она снова заговаривает. И опять вы не можете понять ни единого слова, хотя и замечаете, что она перешла на другой язык. Узнав несколько корневых слов, вы понимаете, что она использует латынь. Девушка снова прерывает молчание, в этот раз её речь похожа на древнегреческий. Если она пытается

пообщаться с вами, возможно, имеет смысл подыграть ей. Вы спрашиваете, что она здесь делает и почему она привела вас сюда. Она отвечает на ещё одном языке, который ускользает от вашего понимания, этот язык звучит как смесь египетского и греческого.

Если хотя бы у одного сыщика есть черта **Скиталец** (кроме **Венди Адамс**): Путешествуя, вы посетили множество мест. Вам не чужды разные языки. Вы пробуете несколько известных вам, но каждый раз получаете молчание в ответ. И всё же она пытается пообщаться с вами, также перебирая языки. Вы просто не можете найти один общий. Может ли быть, что она говорит только на давно мёртвых языках?

Из-за языкового барьера трудно понять, чего она от вас хочет. Пока вы пытаетесь разгадать её намерения, она медленно приближается, её шаги не издают ни звука на деревянном полу. Жестом она указывает на пустующее место рядом с вами и тихонько насвистывает, словно этот звук может что-то объяснить. Вы задумываетесь о том, что могло бы быть здесь раньше, и внезапно понимаете: оно исчезло, растворилось из реальности без следа. Вы вспоминаете имя этой женщины из досье Организации и спрашиваете её, не идёт ли она по одному следу с вами? По следу сущностей, ответственных за подобные исчезновения? Непохоже, чтобы Алики Ипиретриа поняла вас, но она наклоняет голову, узнав звуки собственного имени. Затем она снимает что-то с шеи и протягивает это вам в сжатом кулаке.

Ведущий сыщик должен выбрать одно:

- ☞ Принять её дар. Перейдите к разделу «Свист на ветру 2».
- ☞ Не принимать её дар. Перейдите к разделу «Свист на ветру 3».

**Свист на ветру 2:** Вы протягиваете руку, и вам на ладонь опускается небольшой предмет на серебряной цепочке. Это свисток из кости, похожий на голову и клюв белого ворона. Вы поднимаете взгляд на Алики и видите, что она указывает на табличку рядом с пустым лотом, сопровождая это парой слов на латыни. Вы спрашиваете, что она ищет и какое значение имеет свисток, но она хранит загадочное молчание. Покрутив свисток, вы не находите никаких отметок или иных подсказок о его назначении. Когда вы снова поднимаете взгляд на Алики, она уже исчезла, сменившись холодным ветром, словно проникающим сквозь вашу кожу. И тут возвращается душераздирающий, пронизывающий свист, что слышен лишь вам. Он не прекращается, пока свисток остаётся у вас в руках.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка завладела загадочным свистком.
- ☞ Каждый сыщик получает 1 ментальную или 1 физическую травму, ведь пронзительный свист преследует вас, где бы вы ни были.
- ☞ Удалите 1 жетон 🎲 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🎲 в мешок хаоса (если их в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).
- ☞ Вы можете **отправиться**.

**Свист на ветру 3:** Вы с осторожностью отходите на пару шагов. Если член Клички — особенно такой загадочный и потенциально опасный, как Алики, — предлагает вам что-то, это явно не означает ничего хорошего. Кроме того, ваше задание требует от вас помешать им завладеть новыми ключами, а не сотрудничать с ними... Так ведь? Рука Алики опускается, вместе с ней и температура в комнате. Кажется, она чувствует ваше недоверие и возвращает его в десятикратном размере, больше не пытаясь с вами заговорить. Секундами позже вновь поднимается холодный ветер, и к вашему удивлению, девушка исчезает.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка отказалась от дара Алики.
- ☞ Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав изнутри, как работает Красная Кличка.
- ☞ Удалите 1 жетон 🎲 из мешка хаоса. Добавьте 1 жетон 🎲 в мешок хаоса (если таких жетонов в мешке уже 4, вместо этого каждый сыщик получает 1 опыт).
- ☞ Вы можете **отправиться**.

## Можете прочесть это в любое время

Досье #54-W

Класс объекта: Зелёный

Настоящее имя: Масаи, Твейл

Последнее известное местонахождение: Найроби, Кения

Описание: Объект #54-W (здесь и далее «Твейл Масаи») — худощавый мужчина средних лет, кенийского происхождения, рост — 176 см. Принадлежность к Кликке выдают большие красные очки, [REDACTED]

[REDACTED] с оперативниками данной группировки. Объект открыто публикуется под собственным именем во множестве геологических и археологических изданий.

Внепространственные способности: Не замечены. Объект либо не обладает оными, либо успешно скрывает от разведки Организации [REDACTED].

Наблюдения: Твейл Масаи преподаёт по стипендии в Оксфордском университете и опубликовал многочисленные исследования о работах на озере Виктория и вокруг него.

Процедура контакта: До сих пор Масаи надменно отклонял все предложения о контакте. Оперативники могут попытаться обратиться к нему, но только если у Масаи есть причина довериться им.

**Дьявольский механизм 1:** Тяжёлая серая мгла висит в воздухе над озером Виктория, когда ваш биплан приземляется на пыльную взлётно-посадочную полосу. Все зацепки в Найроби, указывающие на Твейла Масаи, ведут к берегу этого озера, куда, по вашей информации, Масаи свёз несколько тонн геодезического оборудования. Ветерок доносит слабый, но резкий запах щёлочи, когда вы подходите к озеру, где у береговой линии стоят несколько больших лодок, гружённых тяжёлой техникой. Солнце бликует на паре очков в толстой оправе чуть дальше по пирсу.

«Профессор Масаи?» — приветствует вас худощавого мужчину, сходящего на берег. Масаи нервно смотрит в сторону, протирая свои очки.

Сверьтесь с журналом.

Если в нём есть хотя бы 3 из следующих записей (Девушка в красном на вашей стороне, ячейка помогла Рыцарю, Алики на вашей стороне, Дези у вас в долгу, ячейка и Торн заключили сделку или Эдже доверяет ячейке), перейдите к разделу «Дьявольский механизм 2».

В противном случае перейдите к разделу «Дьявольский механизм 3».

**Дьявольский механизм 2:** «Ваша репутация бежит впереди вас. Как и, впрочем, звук вашего аэроплана. — Масаи улыбается, хотя в его поведении чувствуется некоторая нервозность. — Вы застали меня в самый подходящий момент. Не желаете ли пройти немного по озеру?»

Вы охотно соглашаетесь, и профессор ведёт вас на борт яхты, где вы занимаете места на корме. Полдюжины членов экипажа также поднимаются на палубу, и мотор оживает, когда вы отправляетесь в путь по гладкой поверхности озера. Установив курс, профессор, сгорбившись, садится в кресло напротив и изучает вас сквозь свои красные очки в тяжёлой оправе. «По правде говоря, я удивлён, что вы искали меня. Я уже давно не обладаю былой властью над Кликкой. Теперь все их заботы кажутся мне мелочью по сравнению с великим делом, которое стоит передо мной».

Когда вы спрашиваете, что за дело, профессор улыбается. «Это дело каждого. Что значит быть человеком, если не жить и не помогать другим в этом прекрасном и опасном мире? Это сложнее, чем вы думаете». — Он пролистывает несколько бумаг, крепко сжимая их, чтобы не упустить под усилившимся над озером ветром. Масаи показывает вам несколько сложных графиков и диаграмм.

«Дно озера здесь усеяно руинами доисторического города, погружившегося под воду. Я наткнулся на него, изучая уровни кислотности и различных химических элементов. Нечто значительно увеличивало уровень диоксида углерода... Впрочем, правильнее будет сказать: „производило его в огромных количествах“. Кроме того, в местной флоре и фауне происходили необычные изменения. После нескольких месяцев поисков мы смогли отследить источник этого». — Профессор указывает на красный знак X на большой карте озера Виктории. Вы спрашиваете, направляетесь ли вы сейчас прямо туда, и профессор усмехается. «Нет. Это уже сделано. Источником был объект невероятной силы. Ключ. Мы выловили его только на прошлой неделе».

Волосы у вас на загривке встают дыбом, когда команда корабля глушит двигатель. Непохоже, чтобы кто-то из них был вооружён, но вы всё равно понимаете, что находитесь в уязвимой позиции.

«Не бойтесь за свою жизнь, друг мой. — Масаи протирает свои очки тряпочкой. — Я вам не враг. Хотя Кликка меня беспокоит. С ними происходит что-то странное. Особенно с тем, кто носит красные перчатки. Что-то он чересчур молчалив в последнее время». Профессор вздыхает и откидывается на спинку своего сидения. Спокойная вода озера Виктория вокруг вас покрывается рябью, словно во сне, а шторм над вашей головой разгоняет облака.

«Он ваш, конечно же, — говорит Масаи, закрыв глаза и обратив лицо к небу. — Тот артефакт, что мы нашли. Это некий дьявольский механизм. Он всё ещё работал, даже тогда, на дне озера. Интересно, кто его запустил и когда? И что случится, если он остановится? В любом случае, если верить моим коллегам, в ваших руках ему будет безопаснее, чем в моих». Он открывает глаза и смотрит на поверхность озера, когда его команда заводит двигатель судна.

«Возможно, вы достигнете успеха там, где не удалось мне».

Запишите в журнал кампании, что Твейл Масаи на вашей стороне.

Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав изнутри, как работает Красная Кликка.

Выберите сыщика, который становится носителем «Зловредного движителя». Отметьте это в журнале кампании. Эту карту можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом:



Отметьте 1 время в журнале кампании. Вы можете отправляться.

**Дьявольский механизм 3:** «Мне ужасно жаль, но у меня нет времени на разговоры, — произносит Масаи, мягко ступая в сторону от вас. Вы следуете за ним, уговаривая его хоть как-нибудь помочь вам в вашей борьбе с Красной Кликкой. — Ах. Не знал, что имею дело с Организацией. Вы, должно быть, недавно с ними. — Масаи смотрит на вас по-новому, затем провожает вас к его импровизированному лагерю. — Хорошо. Пожалуйста, подождите здесь, и я помогу вам так скоро, как только смогу».

Вы садитесь на комично низкий походный стул под тентом, а профессор покидает ваше поле зрения. Проходят минуты, и облака у вас над головой проливаются сильным дождём. Немного подождав, вы встаете и смотрите в сторону берега: яхты там больше нет. Когда вы спрашиваете местных о профессоре, они говорят, что тот закончил своё исследование и заплатил за переправу через озеро.

Вернувшись в Найроби, вы обращаетесь в британское консульство и узнаете, что расходы на поездку Масаи покрывались его оксфордской стипендией. В его путевой декларации указан неразборчивый адрес на Бермудах. Приняв эту информацию к сведению, вы продолжаете своё путешествие.

Запишите в журнал кампании, что Твейл Масаи сбежал на Бермуды.

Вы можете отправляться.

## Можете прочесть это в любое время

Досье #44-0/55-Х

Имя сотрудника: Ираван, Деви

Оперативный регион: Южное полушарие

Специализация: Выдающийся зоолог, опубликовавшая несколько исследований, посвящённых исчезновению дикой природы. Утверждает, что целые виды и память об их существовании исчезают без следа. Возможно вмешательство.

**Неестественный отбор 1:** Холодный ветерок приветствует вас, когда вы прибываете в Перт. Столица Западной Австралии расположилась в излучине реки Суон, и, несмотря на золотую лихорадку — а может быть, и благодаря ей, — здесь чувствуется суровый дух города переселенцев. Вы улавливаете на ветру запах чего-то слишком сладкого, возможно даже подгнившего.

Сверьтесь с журналом.

Если ячейка встретила доктора Ираван и прошло меньше 25 времени, перейдите к разделу «Неестественный отбор 2».

Если ячейка встретила доктора Ираван и прошло 25 или более времени, перейдите к разделу «Неестественный отбор 3».

В противном случае перейдите к разделу «Неестественный отбор 4».

**Неестественный отбор 2:** Вы застаёте доктора Ираван в местном университете за уборкой пустой аудитории. На доске довольно детально изображено мелкое коренатое сумчатое, сжимающее пучок осоки.

«Не ожидала встретить вас здесь. — Зоолог начинает стирать с доски. Вы спрашиваете о наброске. — Это редкий вид квокки, краснохвостая квокка. Впервые Западу их представили голландские исследователи в XVII веке. А сейчас никто, даже мой профессор из Кембриджа, от которого я когда-то впервые услышала это название, не помнит о них. Я не знаю, насколько хорошо вы изучали естественный отбор, но то, что происходит прямо сейчас, ощущается словно включение нового альфа-хищника в экосистему, не эволюционировавшую достаточно, чтобы противостоять ему, — говорит зоолог. — Вот только этот хищник питается не только плотью, но и самим фактом существования своей жертвы. Хотя, конечно, звучит это как полный бред, — смеётся она. — Но я не могу отогнать ощущение, что мы — его жертва. И этот процесс только ускоряется». Зоолог садится и начинает бесцельно пролистывать свой альбом с набросками.

Припомнив термины, которые обычно использует Организация, вы предлагаете назвать это «неестественным отбором». Поначалу она выглядит озадаченной вашим предложением, затем улыбается.

«Я обязательно укажу ваше авторство этого термина, — говорит она, затем бледнеет. Вы проследживаете её взгляд и видите, что она уставилась на определённую страницу своего альбома. — Быть такого не может».

Вы спрашиваете её, что случилось, и она указывает на страницу. «Только вчера эта страница не была пустой. Phalanger septimus. Кускус, обитающий в Западной Новой Гвинее».

Доктор Ираван начинает собирать свои вещи. «Я набросала его изображение, глядя прямо на животное буквально пару месяцев назад. Возможно, от него останутся какие-то следы — или следы какой бы то ни было силы, что стоит за этим, — там, в Маноквари. — Она убирает прядь волос за ухо и улыбается вам. — Спасибо, что выслушали. Возможно, мы ещё встретимся».

Запишите в журнал кампании, что доктор Ираван отправилась в Новую Гвинею.

Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав о странных событиях по всему миру.

В графе журнала «Прошедшее время» впишите  $\delta$  (дельта) в текущую ячейку. (У этого символа нет своего отчёта, он используется исключительно как маркер времени.)

В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Маноквари». Напишите под ним «45-P». Теперь вы можете отправиться туда.

Вы можете отправляться.

**Неестественный отбор 3:** Прибыв в город, вы ищете доктора Ираван в местном университете. Когда вы упоминаете её лекцию, дружелюбный профессор проверяет расписание, но не находит ничего об этом мероприятии. Вы достаёте визитку, которую она оставила вам, но та пуста с обеих сторон. Слово никакой Деви Ираван никогда и не существовало...

Запишите в журнал кампании, что доктор Ираван исчезла без следа.

Вы можете отправляться.

**Неестественный отбор 4:** Вы застаёте доктора Ираван на выходе с лекции в местном университете и приглашаете её в кафе неподалёку поболтать о её исследованиях. На залитой солнцем веранде она раскладывает на столе перед вами несколько превосходно выполненных набросков. «Вы когда-нибудь слышали о краснохвостой квокке? — спрашивает она. Вы качаете головой. — Впервые Западу их представили голландские исследователи в XVII веке, с тех пор они всегда были частью стандартной таксономии. Я узнала о них в Кембридже».

Доктор Ираван пролистывает свой альбом до пустой страницы. «Во время исследования 5 лет назад я сделала пару набросков этого животного в его естественной среде. Но недавно, когда я открыла этот альбом, на их месте оказались пустые страницы, словно я никогда там ничего не зарисовывала. Кроме того, каждое упоминание и ссылка на них в академической литературе просто исчезли. Я спросила своего профессора в Кембридже — от которого я когда-то впервые услышала это название, — и он посмотрел на меня словно на сумасшедшую». Зоолог поправляет свои большие очки.

Вы заверяете доктора Ираван, что она не сумасшедшая, и делитесь тем немногим, что можете рассказать об исчезновениях.

«Я не знаю, насколько хорошо вы изучали естественный отбор, но то, что происходит прямо сейчас, ощущается словно включение нового альфа-хищника в экосистему, не эволюционировавшую достаточно, чтобы противостоять ему, — говорит зоолог. — Вот только этот хищник питается не только плотью, но и самим фактом существования своей жертвы. Хотя, конечно, звучит это как полный бред, — смеётся она. — Но я не могу отогнать ощущение, что мы — его жертва».

Припомнив термины, которые обычно использует Организация, вы предлагаете назвать это «неестественным отбором». Поначалу она выглядит озадаченной вашим предложением, затем улыбается.

«Возможно, я даже использую это, с вашего позволения, — говорит доктор Ираван. — Я рада, что мы встретились. Я уж начала думать, что у меня не всё в порядке с головой. — Она даёт вам визитку с адресом отеля в Бразилии на обратной стороне. — Я продолжу свои исследования в Рио-де-Жанейро, где у меня запланирована лекция. Возможно, мы с вами встретимся там».

Запишите в журнал кампании, что ячейка встретила доктора Ираван.

Каждый сыщик получает 1 опыт, узнав о странных событиях по всему миру.

Вы можете отправляться.

**Вступление 1:** Даже имея в своём распоряжении все ресурсы Организации, вам не сразу удастся зафрахтовать судно, согласное отправиться в треугольник Дьявола, особенно с учётом того, что у вас нет никакого груза, а брать друзей пассажиров на борт вы отказались, заботясь об их безопасности. В конце концов, если ваша теория верна, ваш пункт назначения не отмечен ни на одной карте, и вообще — это может оказаться путешествием в один конец. Агент Куинн убедил одного из её коллег управлять судном, чтобы не подвергать опасности гражданских, и вместе вы отправились к центру Треугольника, взволнованные как никогда.

«Думаю, комиссару об этом уже известно, — говорит Куинн, стоя рядом с вами у штурвала корабля. — Бьюсь об заклад, это станет концом моей карьеры. — Она смотрит на горизонт, где солнце только начинает погружаться в морские волны. Несмотря на горькие слова, её лицо непоколебимо, в его выражении нет даже намёка на сожаление. — Я лишь надеюсь, что мы найдём там ответы. — С некоторыми трепетом вы признаёте, что почти надеетесь на обратное. Мысль о том, чтобы закончить как те, кого уже похитили, поражает вас до глубины души. — Ну, отступить уже поздно. Окажете честь?» — спрашивает она, указывая на белый вороний свисток, висящий на шнурке на вашей шее. Вы снимаете его и сжимаете в ладони, обдумывая ваши варианты.

Ведущий сыщик должен выбрать одно:


- ☞ Подуть в свисток и призвать Алики на свою сторону. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Избавиться от свистка и сделать всё самостоятельно. Перейдите к **вступлению 3**.

**Вступление 2:** Нехотя вы подносите свисток к губам и посылаете его пронзительную потустороннюю трель над океаном, а возможно, и за пределы нашего мира. Когда поднимается ветер, по вашему позвоночнику пробегает дрожь. Через несколько мгновений рядом появляется дева, опоясанная алым. Она стоит на палубе вашего корабля, как будто всегда была здесь. Она заговаривает на коптском, но её слова заглушает свистящий ветер. «Она благодарит вас, — переводит Куинн. — За то, что доверились ей». Вы могли бы поспорить с такой формулировкой. Но, похоже, она знает гораздо больше, чем вы, о том месте, куда вы отправляетесь, и вам понадобятся любая доступная информация, чтобы выжить. Затем, когда ветер стихает, Алики Ипиретриа поворачивается и указывает куда-то поверх носа корабля, туда, где на первый взгляд нет ничего, кроме тёмных беспорядочных волн и темнеющего вечернего горизонта.

Запишите в журнал кампании, что ячейка дунула в свисток.

Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 3:** Немного поразмыслив, вы швыряете свисток в тёмные воды Атлантики. Куинн в ужасе наблюдает за тем, как океан поглощает его. «Зачем вы это сделали? Она могла бы помочь нам! — Вы объясняете, что верить Клике нельзя и теперь, когда все свидетельства сотрудничества с ней уничтожены, Тейлор, может, и позволит Куинн продолжить работу в Организации. — Вы сделали это... ради меня? — тихо говорит потрясённая Куинн. — Что же... Надеюсь, ради всех нас, что вы знаете, что делаете. Там, куда мы отправляемся, нам может понадобиться любая помощь». Она бросает взгляд на нос корабля, и вы задаётесь вопросом, действительно ли вы направляетесь в другое измерение или же просто гонитесь за горизонтом.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что агент Куинн прикрывает вас. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Агент Ари Куинн». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Эту карту можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом: 

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка выбросила свисток.
- ☞ Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 4:** Облака неподвижно висят над Атлантикой, а океан внезапно становится спокойнее, чем когда-либо. «Взгляните на это, — говорит Куинн, указывая на поверхность воды. — Ни рыбы, ни волн, ни малейшего колебания из-за корабля. — Чувствуя в горле ком сожаления, вы бросаетесь к носу судна и вглядываетесь вдаль. В воздухе что-то подраивает — этакое лёгкое искажение, ничего более — всего лишь обман зрения, — а затем

ни с того ни с сего нечто полностью поглощает ваше судно. Облака взрываются. Свет, цвета и блеск застигают вас врасплох, окутывая космическим сиянием в трансцендентной мгле. Это зрелище чудесное и ужасное, чарующее и пугающее одновременно. Вы закрываете глаза, но цвета проплывают за вашими веками снова, и снова, и снова. Это продолжается словно вечность, но наконец вы чувствуете прикосновение к плечу и открываете глаза. Предстоящий вам вид не похож ни на что из виденного вами ранее.

Алики была права — если пропавшие объекты были украдены, они определённо перемещались сюда: в невероятно запутанный город с извилистой архитектурой, наполненный технологиями одновременно чуждыми и знакомыми; неземное хранилище всего, что когда-либо было забыто и оставлено. Небо над городом окрашено в тошнотворно фиолетовые тона, а среди изломанных башен и изваяний клубятся мерцающие сущности, состоящие из пара и бесцветного сияния.

Ошеломлённые, вы молча смотрите на ужасающий, внушающий благоговение пейзаж перед вами, лишённый океана, лишённый человечества, лишённый жизни. Это и есть пустая истина, к которой привело ваше расследование. Это — Внешний мир.

Перейдите к **подготовке**.

## Подготовка

- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Без следа», «Агенты Внешних», «За пределами пределов», «Внешние», «Тайная война» и «Растекающаяся порча». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Введите в игру локацию «Двор Внешних».
  - ◆ Каждый сыщик начинает игру во «Дворе Внешних».
- ☞ Сверьтесь с журналом. Если ячейка дунула в свисток, выберите сыщика. Тот сыщик берёт под контроль сюжетный актив «Алики Зоны Ипиретриа». В противном случае удалите её из игры.
- ☞ Отложите в сторону следующие карты: сюжетный актив «Человек в красных перчатках», врага «Мимикрирующая погибель», врага «Протоплазменный пересобираатель» и врага «Предвестие апокалипсиса».
- ☞ Подготовьте колоду Иного мира следующим образом:
  - ◆ Найдите локацию «Святыни Внешних» и оба экземпляра локации «Утёсы помешательства». Замешайте эти локации вместе закрытой стороной вверх, чтобы сформировать колоду. Эта колода называется колодой Иного мира.
  - ◆ Найдите 7 оставшихся локаций «Лоскутного города». Замешайте эти локации вместе закрытой стороной вверх. Если в игре ровно два сыщика, не глядя случайным образом удалите из игры одну из тех локаций. Если в игре ровно один сыщик, не глядя случайным образом удалите из игры две из тех локаций. Положите остальные на верх колоды Иного мира.
  - ◆ Разместите эту колоду около листа сценария.
- ☞ Возьмите три верхние локации колоды Иного мира и положите их в тень в линию слева направо (не глядя на их открытые стороны).
- ☞ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели и три мини-карты «Лоскутного города (Л, Ц и П)». Отложите их в сторону, вне игры.
- ☞ Возьмите одну мини-карту ложной цели и три мини-карты «Лоскутного города (Л, Ц и П)», замешайте их лицом вниз и выложите вокруг «Двора Внешних» по одной с каждой стороны: слева, справа, сверху, снизу. (См. расклад локаций на следующей странице.)
- ☞ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☞ Можете начинать.



## Связанные локации во владениях Внешних

В этом сценарии локации и сокрытые мини-карты размещены на сетке из столбцов и рядов (см. «Локации в тени» ниже). Каждая локация связана с каждой соседней локацией.

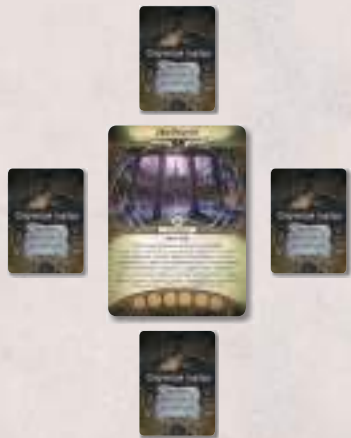
- ☉ Локации соседствуют только ортогонально (по вертикали и горизонтали), но не по диагонали.
- ☉ В этом сценарии сокрытые мини-карты кладутся рядом с локациями, а не выкладываются в них, как обычно (см. «Локации в тени» ниже).

### Локации в тени

В этом сценарии сыщикам необходимо пересечь обманчиво запутанный и иллюзорный мир Внешних. Символизируя сложность путешествия по столь чуждому измерению, в тени всегда находятся три локация «Лоскутного города», взятые с верха колоды Иного мира, а сокрытые мини-карты кладутся рядом с локациями, а не в них. Разоблачение тех сокрытых мини-карт — ключ к поиску правильного маршрута сквозь это инопланетное пространство.

- ☉ Сокрытые мини-карты, соседствующие с локациями, считаются находящимися в тех локациях для эффектов карт и правил игры. Используйте неясность вашей локации в попытке разоблачить соседнюю с ней сокрытую мини-карту.
- ☉ Когда мини-карта «Лоскутного города» разоблачена, отложите её в сторону, найдите в тени карту, чья позиция в тени совпадает с буквой на той мини-карте (Л — левая, Ц — центральная, П — правая). Введите ту локацию в игру туда, где была её мини-карта (закрытой стороной вверх).
  - ☞ Если в той позиции были другие сокрытые мини-карты, переместите их таким образом, чтобы они как можно равномернее распределились по пустым местам вокруг только что выложенного «Лоскутного города».
- ☉ После того как локация «Лоскутного города» покидает тень, положите верхнюю локацию колоды Иного мира в тень в ту позицию, в которой была только что разоблачённая локация (не глядя на её открытую сторону). Затем разыграйте её ключевое слово Сокрытый, распределив каждую из тех сокрытых мини-карт как можно равномернее по пустым местам, соседствующим с только что разоблачённой локацией.
  - ☞ В тени всегда должно быть три локация «Лоскутного города», если это возможно.
- ☉ В одной позиции может находиться больше одной сокрытой мини-карты, но сокрытые мини-карты не могут находиться в позиции, в которой уже находится локация.

### Соседние локации в сценарии «Без следа»



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

### Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены:

«Что ж, это был последний, — говорит агент Хадсон, шлёпая печать на отчёт о расходах. — Я понимаю, что конфиденциальность важна, но нам и правда стоило бы нанять помощников для бумажной работы, комиссар». Он передаёт стопку документов Тейлор, сидящей за своим блестящим чёрным столом. Её выражение лица непроницаемо.

«Чем больше глаз, тем больше информации утекает наружу. У нас есть причины не расширять команду, Хадсон. Не забывайте о том, что действительно важно. — Она пролистывает документы, на мгновение нахмурившись. — А где отчёт по ячейке 32-J?»

«32-J? — Мужчина достаёт из заднего кармана небольшую записную книжку и открывает её примерно на середине. — У нас нет такого кодификатора».

Тейлор морщится. «Нет, это не так. Они же... Мы встречались в Лондоне. Ты же был там... — Спустя мгновение она качает головой в полном замешательстве. — Хм. Странно. Я не помню, кто это был».

«Вы слишком много работаете, — отвечает ей агент со сдержанной улыбкой. — Возьмите отпуск, комиссар. Мы сможем продержаться без вас недельку-другую».

☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка утрачена.

☉ Сыщики проиграли в кампании.

**Исход 1:** Вы приходите в себя на палубе корабля, подобные сновидениям воспоминания и неземные видения проносятся у вас в голове. Единственное, что подтверждает реальность увиденного вами кошмара, — рука в красной перчатке, помогающая вам подняться и отряхивающая пыль с ваших плеч. Алики молча держится неподалёку, её лицо непроницаемо. Агент Куинн тоже твёрдо встаёт на ногу. Мир покачивается, когда ваше зрение возвращается к этому слою реальности. «Не отключайтесь», — говорит мужчина, его голос мягче и звучит более естественно, чем вы помните.

Вы требуете ответов: чем он занимался в Лондоне, что это было за адское место и почему он оказался там? «Лондон? — Он насмешливо хмыкает. — Я в последнее время не бывал в Лондоне. Я даже не знаю, кто вы. — Вы пошатываетесь. Это ведь тот же самый человек, которого вы видели в Лондоне... Так ведь? — Что же насчёт того места... У меня есть лишь общее понимание, но я не представляю, что привело меня туда и сколько я там пробыл. Эта тварь... — Он приподнимает свою шляпу и потирает лоб так сильно, что его рука дрожит. — Она... подглядывала. Искала. Училась».

Алики наконец заговаривает, и Куинн снова переводит её речь. «Она говорит, что те создания не просто забирали что-то, они... Как бы сказать... — Она пытается сохранить самообладание, а Алики снова меняет используемый язык. — ... Адаптировались. Притворялись».

Осознание словно обдаёт вас ледяным душем. Именно этого и боялась Алики, потому она и искала вашей помощи. Человека, стоящего перед вами, не было в Лондоне. Там был самозванец. Это был один из них. «Похоже, я у вас в долгу, — говорит мужчина, протягивая руку в красной перчатке. — Но, к сожалению, у меня много дел. Если эти создания проникли в Клику, верить нельзя никому, особенно мне. Если встретите меня снова, это буду не я. Я же пока попытаюсь докопаться до сути и предоставлю остальным мои находки, когда наступит подходящее время». Вы киваете и пожимаете его руку. На кону гораздо больше, чем вы когда-либо представляли, и вы можете добраться до сути проблемы, только работая вместе.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав о странных событиях по всему миру.
- ☉ Запишите в журнал кампании:
  - ☞ Ячейка знает истинную природу Клики.
  - ☞ Алики на вашей стороне.
- ☉ Отметьте 3 времени в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться** (из Бермуд, Ибор-Сити или Сан-Хуана).

**Исход 2:** Вы приходите в себя на палубе корабля, подобные сновидениям воспоминания и неземные видения проносятся у вас в голове. Единственное, что подтверждает реальность увиденного вами кошмара, — рука в красной перчатке, помогающая вам подняться и отряхивающая пыль с ваших плеч. Агент Куинн тоже твёрдо встаёт на ноги. Мир покачивается, когда ваше зрение возвращается к этому слою реальности. «Не отключайтесь», — говорит мужчина, его голос мягче и звучит более естественно, чем вы помните. Вы требуете ответов: чем он занимался в Лондоне, что это было за адское место и почему он оказался там? «Лондон? — Он презрительно усмехается, — Я в последнее время не бывал в Лондоне. Я даже не знаю, кто вы. — Вы пошатываетесь. Это ведь тот же самый человек, которого вы видели в Лондоне... Так ведь? — Что же насчёт того места... У меня есть лишь общее понимание, но я не представляю, что привело меня туда и сколько я там пробыл. Эта тварь... — Он приподнимает свою шляпу и потирает лоб так сильно, что его рука дрожит. — Она... подглядывала. Искала. Училась».

Разве это тот же человек, которого вы видели в Лондоне? Вы задумываетесь, с какой целью та сущность похитила его. Какую информацию она искала? «В любом случае я у вас в долгу, — говорит мужчина, протягивая руку в красной перчатке. — Но, к сожалению, мне есть чем заняться. Если вы говорите, что видели меня в Лондоне, значит, среди нас раздуливает самозванец. Если встретите меня снова, это буду не я. Я же пока попытаюсь докопаться до сути и предоставлю остальным мои находки, когда наступит подходящее время». Вы киваете и пожимаете его руку. «К слову... Мне любопытно. Откуда вы узнали, где меня искать?»

«Одна из вас, — отвечает агент Куинн. — Ипиретриа. Она догадалась. Похоже, она была права».

«Понятно, — усмехнувшись, произносит мужчина. — Что ж. Похоже, я задолжал не только вам. И будьте уверены... Я всегда возвращаю долги».

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав о странных событиях по всему миру.
- ☉ Запишите в журнал кампании:
  - ☞ Ячейка знает истинную природу Клики.
  - ☞ Алики Зони Ипиретриа ещё встретится вам.
- ☉ Отметьте 2 времени в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться** (из Бермуд, Ибор-Сити или Сан-Хуана).

**Исход 3:** Вы приходите в себя на палубе корабля, подобные сновидениям воспоминания и неземные видения проносятся у вас в голове. Единственное, что подтверждает реальность увиденного вами кошмара, — мягкое прикосновение Алики, помогающей вам подняться. Её лицо непроницаемо. Мир покачивается, когда ваше зрение возвращается к этому слою реальности. Агент Куинн тоже твёрдо встаёт на ноги, уперевшись кулаком в дверь рубки. «Проклятье! Мы были так близко!» — восклицает она.

Вы тщетно пытаетесь постичь пережитое в том ином мире. Ответы, может, и ускользают от вас, но какое же облегчение — вновь оказаться в знакомом месте. «То место... Всё, как вы думали, — обращается к Алики Куинн, её глаза широко распахнуты от восторга и ужаса. — Всё, что пропало. Всё, что было забыто. Оно всё там. Так вот чем они заняты? Они крадут наш мир?»

Алики наконец заговаривает, и Куинн снова переводит её речь. «Она говорит, что те создания не просто забирали что-то, они... Как бы сказать... — Она пытается сохранить самообладание, а Алики снова меняет используемый язык. — ... Адаптировались. Притворялись».

Вы молча размышляете о том, что всё это может значить, пока над Атлантикой опускается ночь. Именно этого и боялась Алики, потому она и искала вашей помощи. Но вы всё ещё не до конца понимаете, чего хотят те сущности от вашей реальности и как это может быть связано с Красной Кликой. «Она благодарит нас за помощь, хоть мы и не смогли узнать истину. — Куинн снова переводит речь Алики. — Она говорит, что оплатит нам сполна, когда придёт время».

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Алики на вашей стороне.
- ☉ Отметьте 2 времени в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться** (из Бермуд, Ибор-Сити или Сан-Хуана).

**Исход 4:** Вы приходите в себя на палубе корабля, подобные сновидениям воспоминания и неземные видения проносятся у вас в голове. Единственное, что подтверждает реальность увиденного вами кошмара, — тяжёлые вздохи агента Куинн, твёрдо поднывающей на ноги и помогающей встать вам. Мир покачивается, когда ваше зрение возвращается к этому слою реальности.

«Какого дьявола, — бормочет Куинн. — Какого. Дьявола». Вы тщетно пытаетесь постичь пережитое в том ином мире. Ответы, может, и ускользают от вас, но какое же облегчение вновь быть в знакомом месте. «То место... Всё, как думала Алики, — громко говорит Куинн, её глаза широко распахнуты от восторга и ужаса. — Всё, что пропало. Всё, что было забыто. Оно всё там. Так вот чем они заняты? Они крадут наш мир?»

Вы молча размышляете о том, что всё это может значить, пока над Атлантикой опускается ночь. Именно этого и боялась Алики, потому она и искала вашей помощи. Но вы всё ещё не до конца понимаете, чего хотят те сущности от вашей реальности и как это может быть связано с Красной Кликой. «Что нам теперь делать? Я даже не знаю, как отчитаться об этом комиссару. Это слишком дико даже для нас. И нам нечего предьявить в качестве доказательств...»

Вы качаете головой и задумчиво смотрите на горизонт. Сколько пустоты вокруг вас — не что иное, как результат контакта с Землёй тех созданий? Сколько останется, если не остановить их тайную войну? По крайней мере, теперь вы знаете истинный масштаб этой угрозы...

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Алики Зони Ипиретриа ещё встретится вам.
- ☉ Отметьте 1 время в журнале кампании.
- ☉ Вы можете **отправляться** (из Бермуд, Ибор-Сити или Сан-Хуана).

В зависимости от того, как вы здесь оказались...

- ☞ Если вы оказались на этой странице из-за отчёта (потому что время вышло), перейдите к **вступлению 1**.
- ☞ Если вы отправились в Тунгуску по своей воле, перейдите к **вступлению 2**.

**Вступление 1:** Вы приходите в себя в темноте. С вашей головы срывают и отбрасывают в сторону мешок, вашу щеку сжимают и ударяют по ней пару раз для верности. «Подъём!» — командует жуткий голос. Вы пару раз моргаете, настраивая резкость, и в некоторой панике понимаете, что вы и ваши спутники привязаны к стульям. Ваши рты заткнуты кляпами, не пропускающими наружу ничего, кроме невнятного мычания.

Судя по тусклому свету, к которому ваши глаза уже привыкают, вы, скорее всего, находитесь под землёй. Большая зала без окон отделана чистым обработанным камнем и слабо освещена ртутными лампами. Вдоль украшенных алыми гобеленами стен стоят несколько стеклянных стеллажей и полок, содержащих древние реликвии и исторические артефакты. Центр комнаты занимает огромный стол, поверхность которого украшена затейливой резьбой из линий и колец. Вокруг стола стоят многочисленные фигуры — некоторые вам знакомы, некоторые нет. В одежде всех так или иначе представлен красный цвет. Сердце подпрыгивает у вас в груди. «Вас доставили сюда, чтобы судить за преступления против Клики, — заявляет голос. — Или же объявить благодарность, если на то будет воля Конгресса. Приглашаем всех желающих выступить в вашу защиту либо же против вас».

Перейдите к разделу «Процесс 1».

**Вступление 2:** Вы бы никогда не нашли тайное укрытие Красной Клики без разведанных, присланных вам комиссаром Тейлор. Комплекс находится глубоко под землёй в самом сердце Сибири, недалеко от таинственного кратера, оставленного печально известным Тунгусским феноменом — взрывом, или, возможно, падением небесного тела, истинная природа которого окутана тайной уже более 10 лет. Быть может, есть какая-то связь между этим загадочным событием и присутствием здесь Клики — впрочем, никаких сомнений в этом у вас нет, ведь вы отлично знаете, какими опасными артефактами владеют эти люди. Остаётся вопрос: кто был здесь раньше?

Вход в комплекс надёжно скрыт обильным снегопадом и удалённостью от цивилизации, но в конце концов вы находите его — вмонтированную в бок заснеженной вершины холма стальную дверь без опознавательных знаков, которую практически невозможно разглядеть издали. К вашему удивлению, дверь не заперта... Но когда вы входите в неё, вас встречают подозрительные взгляды охранников Клики в знакомых красных одеждах. «Мы ждали вас, — говорит один из них с недоброй улыбкой. — Проходите. Конгресс скоро начнётся».

Выбора у вас нет, приходится последовать за ними. Охрана ведёт вас всё глубже и глубже в комплекс, вниз по крутым узким лестницам из обработанного камня и по тёмным, мрачным коридорам, пока вы наконец не достигнете большой залы без окон, тускло освещённой ртутными лампами. Вдоль украшенных алыми гобеленами стен стоят несколько стеклянных стеллажей и полок, содержащих древние реликвии и исторические артефакты. Центр комнаты занимает огромный стол, поверхность которого украшена затейливой резьбой из линий и колец. Вокруг стола собрались множество фигур, некоторые вам знакомы, некоторые нет. В одежде всех так или иначе представлен красный цвет. Дверь, ведущая в залу, с грохотом захлопывается за вами, и сердце подпрыгивает у вас в груди. «Вы вовремя, — произносит один из собравшихся здесь членов Клики. — Мы как раз начинаем голосование».

Вы спрашиваете о его цели, и у вас внезапно пересыхает во рту. Вы не можете отогнать ощущение, что явились сюда лишь для того, чтобы встретить свою погиль лицом к лицу. «Было создано собрание. Мы здесь, чтобы привлечь вас к ответственности за преступления против Клики или же, напротив, объявить благодарность, если на то будет воля Конгресса. Приглашаем всех желающих выступить в вашу защиту либо же против вас». Внезапно зади на вас набрасывают верёвку, а рот затыкают кляпом. «Обещаю, это всего лишь формальность», — с той же улыбкой говорит охранник.

Перейдите к разделу «Процесс 1».

**Процесс 1:** Клика голосует, чтобы решить вашу судьбу.

Сверьтесь с журналом и по порядку прочтите соответствующий отрывок из каждого последующего раздела. Ведите счёт голосам. Каждый голос «за» представляет члена Клики, проголосовавшего за то, чтобы избавиться от вас. Каждый голос «против» представляет члена Клики, проголосовавшего за то, чтобы оставить вас в целостности и сохранности. Если кто-то воздерживается, тот голос не считается ни голосом «за», ни голосом «против».

**Если ячейка помогла Рыцарю:** Призывая собравшихся к вниманию, вперёд выходит престарелый рыцарь из Александрии. «Уважаемые коллеги. Люди, собравшиеся здесь перед нами, несмотря на их... досадную принадлежность к определённым кругам... поистине достойны нашего уважения и признания. Если бы не их помощь, наше убежище в Александрии могло пасть. Пасть перед лицом одного из нас, прошу заметить. Я считаю, что этот факт наглядно демонстрирует их ценность». Некоторые из собравшихся согласно кивают. Другие оглядываются в ожидании возражений, но таковых не следует. Возможно, Зверь зализывает свои раны.

Бордовый рыцарь голосует «против». Зверь в багровой рясе воздерживается.

**Если ячейка не смогла противостоять Зверю:** Грохочущий голос исходит от окутанного багровой рясой зверя. «Крови, — коротко бросает он. Вы вздрагиваете от этого свирепого звука, дрожь пробегает у вас по спине. — Требую крови». Вы оглядываетесь в поисках престарелого рыцаря из Александрии, надеясь, что он сможет призвать остальных к благоразумию... Но его нигде нет.

Бордовый рыцарь воздерживается. Зверь в багровой рясе голосует «за».

**Если Бордовый рыцарь ещё встретится вам:** «Очевидно, как нам нужно поступить, — заявляет престарелый, хорошо одетый рыцарь из Александрии. — Они не заслуживают доверия и пытаются перехватить у нас контроль. От них нужно избавиться». С противоположного конца стола раздаётся рык закутанной в багровую рясу фигуры, заклятого врага рыцаря. «Хоть в чём-то мы согласны», — свирепо и невнятно грохочет Зверь. Рыцарь сужает глаза. «Но особо не обольщайся», — предупреждает он.

Бордовый рыцарь голосует «за». Зверь в багровой рясе голосует «за».

**Если псы грызутся:** Повисает пауза, вы и члены Клики обшариваете комнату взглядами в поисках тех двоих из Александрии. «Похоже, некоторые из нас решили не участвовать», — замечает кто-то. Вы задаётесь вопросом, остался ли хотя бы один из них в живых. Возможно, конфликт поглотил их обоих. Вы содрогаетесь при мысли о состоянии Александрии.

Бордовый рыцарь воздерживается. Зверь в багровой рясе воздерживается.

**В противном случае:** «Я не испытываю восторга от насилия, — говорит престарелый, хорошо одетый мужчина в красном. — Думаю, эти люди могут быть нам полезны». С противоположного конца стола раздаётся рык закутанной в багровую рясу фигуры. «Потому что ты слабак!» — Его сокрытый тенями взор обращается к вам. Ужасные, истекающие кровью клыки — это всё, что вам удаётся разглядеть в приглушённом свете. «Нужно больше крови».

Бордовый рыцарь голосует «против». Зверь в багровой рясе голосует «за».

Подбросьте монетку и внесите следующие изменения в графу журнала «Ключи»: Если выпала решка, носитель «Света Фароса» — «Бордовый Рыцарь», если орёл — «Зверь в багровой рясе».

**Если Эдже доверяет ячейке:** Эдже выходит вперёд и прочитает горло. «Я обратилась к Организации, потому что Искажённая антипризма, спрятанная в Стамбуле, была в опасности, за ней охотились третьи лица. Эти агенты откликнулись на зов. Вместо того, чтобы присвоить артефакт, они вверили его мне на хранение. Я считаю их заслуживающими доверия и, в отличие от некоторых наших членов, весьма добропорядочными людьми».

Эдже Шахин голосует «против».

**Если Эдже не доверяет ячейке:** Эдже опускает глаза, когда остальные поворачиваются к ней. «Я... — начинает она, запнувшись. — Я питаю отвращение к насилию и посему отказываюсь участвовать в столь отвратительных деяниях, которые, похоже, доставляют немалое удовольствие кое-кому из нас, — резко говорит она, к возмущению некоторых из собравшихся. Но затем её глаза встречаются с вашими, и печаль пополам с решимостью омрачают её лицо. — Но этим людям нельзя доверять. И поэтому я не могу оправдать их поступки. — Понизив голос, она выдыхает. — Простите».

Эдже Шахин воздерживается.

**В противном случае:** «Если мы претендуем на звание добропорядочной организации, — вежливо начинает женщина в вермильоновом хиджабе, — мы не можем уничтожать всех и каждого, кто встаёт у нас на пути. Прогресс требует взаимопонимания и сотрудничества. К тому же я питаю отвращение к насилию. Мы должны работать вместе с этими людьми, а не бороться с ними».

Эдже Шахин голосует «против».

**Если Амарант ещё встретится вам:** Амарант злоеще ухмыляется, когда её взгляд падает на вас. «Ох, как же я ждала этого момента, — протягивает она с блеском в глазах. — Назойливые идиоты. Неужели вы думали, что ваше вмешательство в наши планы останется безнаказанным?»

Амарант с энтузиазмом голосует «за».

**Если возлюбленные воссоединились:** Стоя рядом, Амарант и сохранившийся живой труп Разина Фархи изредка бросают на вас мимолётные взгляды, не отрывая тошнотворно обожающих взоров друг от друга. «Что думаешь, Разин, дорогой? Поцудим глупцов, вставших у нас на пути? — спрашивает Амарант. — Или прочим их?» Разин в ответ хрипит: «Любовь моя. Никто не может встать у нас на пути. А когда их не станет, никто и не посмеет».

Амарант голосует «за».

Разин Фархи голосует «за».

**Если Амарант покинула Клику:** «Где Амарант? — громко спрашивает один из собравшихся, вызвав ропот среди коллег. — Она никогда не пропускала собраний». Даже с кляпом во рту вам удаётся улыбнуться. По крайней мере, Эрин смогла наконец вырваться из когтей Клики и принять свою истинную сущность.

Амарант воздерживается.

**В противном случае:** Следом нарушает молчание красивая светлокочая женщина в чёрном платье. Цветущий красный бутон у неё в волосах — единственное яркое пятно в её наряде. «Мы держим наши дела в тайне не просто так, не правда ли? — За внешней красотой скрываются злобный тон и резкий язык. — Они знают слишком много. Убейте их, и покончим с этим».

Амарант голосует «за».

«Амарант» — носитель «Последнего цветка».

Отметьте это в журнале кампании.

**Если Торн ещё встретится вам:** Торн поправляет манжеты парадной рубашки под длинным пальто. «Вмешиваясь в наши планы, Организация вызывает к себе лишь глубокое недоверие. Нам следует ликвидировать эту ячейку и продолжить поиск и сбор артефактов. — Торн твёрдо и непреклонно смотрит вам в глаза. — Вам ведь говорили не путаться у нас под ногами, не так ли?»

Торн голосует «за».

**Если ячейка и Торн заключили сделку:** Человек, известный как Торн, выходит вперёд. «С учётом обширности нашей деятельности нам необходимо сотрудничать со множеством людей по всему миру. Исследователи. Местные власти. Преступники. Находящиеся перед нами ничем не выделяются из этого ряда. Они уже доказали свою полезность. Их помощь в Анкоридже оказалась весьма кстати, кроме того, они поступили мудро, передав ключ нам».

Торн голосует «против».

**Если никто не знает, где Торн:** С удивлением вы замечаете, что Торн присутствует среди собравшихся, ведь когда вы последний раз виделись, агент Клики просто исчез к северу от Анкориджа. И вот, пожалуйста — Торн здесь, хранит молчание, несмотря на всё, через что вы прошли вместе.

Торн злоеще молчит.

**В противном случае:** Вперёд выходит человек в красном шейном платке, его платиново-светлые волосы гармонируют с бледной, словно мелованная бумага, кожей. «Мне не довелось иметь дел с этими лицами, — говорит агент, указывая на вас. — Было бы глупо принимать одну из сторон, не узнав об их способностях и потенциальной ценности. Пожалуй, в этот раз я самоустранюсь от решения».

Торн воздерживается.

«Торн» — носитель «Соболиного стекла».

Отметьте это в журнале кампании.

**Если Алики на вашей стороне:** С неземной грацией Алики Зони Ипиретриа выходит из тени, на её спине висит золотистый клинок. Её алый поясок развеивается на бесплотном ветру. Она тихо и спокойно шепчет что-то, используя привычный лексикон забытой прозы. Один из собравшихся переводит: «Ипиретриа заявляет, что... — Он с удивлением поднимает брови. — ... что собравшиеся перед нами так же ревностно служат нашему делу, как и мы». Комната взрывается тихими разговорами.

Алики голосует «против».

**Если Алики ещё встретится вам:** «Не забудьте про голос Ипиретрии», — говорит кто-то. «Она вообще здесь? — спрашивает стоящий рядом. — Мы пытались связаться с ней уже несколько недель». Собравшиеся оборачиваются, и, к своему удивлению, вы замечаете в углу комнаты призрачно-тихую девушку. Она держится отдельно от остальных. В комнате устанавливается нервующая тишина. Можно было бы подумать, что это не человек, а статуя, если бы не её поясок, развевающийся на бесплотном ветру.

Алики злоеще молчит.

**В противном случае:** Из тени выходит фигура, одетая в белое, с золотистым клинком за плечами и вуалью чёрных как смола волос на лице. Её алый поясок развеивается на бесплотном ветру. Её слова сопровождаются приглушённым свистом, а говорит она на языке, которого вы никогда не слышали ранее. Кто-то из собравшихся, похоже, понимает его, потому что он засчитывает голос девушки против вас.

Алики голосует «за».

**Прежде чем читать любой из нижепредставленных вариантов, если Дези у вас в долгу:** Найдите экземпляр «Дезидерио Дельгадо Альвареса», который вы отложили после прохождения «Безумных танцев», и посмотрите на его обратную сторону. Затем продолжайте.

**Если на обратной стороне «Дезидерио Дельгадо Альвареса» сюжетный актив:** Внезапно вспыхивает спичка, и Дези прикуривает сигарету. «Эти люди — ребята что надо, — говорит он. — Там, снаружи, творится дерьмо покруче. В Гаване меня чуть не утащили вы-знаете-кто. Эти люди помогли мне — хотя я бы, конечно, справился и так. Короче говоря, они меня прикрыли».

Дезидерио Дельгадо Альварес голосует «против».

**Если Дезидерио Дельгадо Альварес ещё встретится вам или на обратной стороне «Дезидерио Дельгадо Альвареса» рубашка карты контакта:** Ваши глаза прыгают к Дези. Вы надеетесь, что он выскажется в вашу пользу. Но он лишь прикуривает сигарету и скусающе смотрит в стену позади вас.

Дезидерио Дельгадо Альварес зловеще молчит.

**В противном случае:** «Мне кто-нибудь вообще расскажет, кто все эти люди? — Мужчина в костюме с красным галстуком прикуривает сигарету и глубоко затягивается. Выдыхаемый им дым уходит в темноту над столом. — Мы зря тратим время. Не вы ли всегда дружно твердите, что мы должны исключить неизвестные факторы? Избавьтесь от них, и давайте наконец обсудим действительно важные вещи».

Дезидерио Дельгадо Альварес голосует «за».

«Дезидерио Дельгадо Альварес» — носитель «Зеркального клинка». Отметьте это в журнале кампании.

**Если ячейка вмешалась в дела Абаррана:** Внезапно появляется крупная, внушительная фигура Абаррана Арригорриагакоа. Он бьёт кулаком по столу в центре зала. «Эти люди вечно суют свой нос куда не следует! Они пытались погубить меня! Пытались забрать мою фортуна, моих избранных! — Его лицо покраснело и дрожит от ярости, костяшки пальцев побелели. — Я покараю их своими же руками! Я порву их надвое! Я...» — Мужчина ещё некоторое время продолжает изрыгать ругательства, пока его ярость не утихает до обычного негодования.

Абарран Арригорриагакоа голосует «за».

**В противном случае:** Следующим выступает мужчина, которого вы не знаете. Отвлечь внимание от его крупной, внушительной фигуры может лишь блеск огромного рубинового кольца, украшающего указательный палец его левой руки. «Нам, Избранным Фортунной, в очередной раз даровано великое благо, — заявляет он громовым голосом, приковавшим всеобщее внимание. — Наши враги? Скованные, перед нами? Зачем избавляться от такого подарка судьбы? Что может быть лучше для нашего великого дела, чем допросить их и вывести всё, что они знают? Возможно, нам даже удастся использовать их как рычаг в переговорах... Да, рычаг...» — Он обрывается, и злоеящая ухмылка расплывается по его лицу. Вы думаете, что лучше бы он проголосовал за вашу смерть.

Абарран Арригорриагакоа воздерживается.

**В любом случае:** Вы не можете разглядеть лица Человека в красных перчатках, но живо представляете, как он широко и пугающе ухмыляется.

Человек в красных перчатках зловеще молчит.

Если ячейка знает истинную природу Клики, немедленно перейдите к разделу «Процесс 6», прекратив подсчёт голосов.

В противном случае, если хотя бы 3 члена Клики зловеще молчат, немедленно перейдите к разделу «Процесс 7», прекратив подсчёт голосов.

Если ни то ни другое не верно, продолжайте как обычно.

**Если Девушка в красном ещё встретится вам:** Вы едва замечаете Девушку в красном в тени между двумя другими членами Клики. Она надвигает шляпу на глаза, на её губах израет ухмылка. «Эти люди думали, что смогут поймать меня. Как и копы с федералами». С противоположной стороны стола её перебивает другой голос. Он принадлежит лысеющему мужчине в маленьких красных очках. «Они вмешивались в дела Клики», — рычит он. «Ну уж нет, — отвечает Девушка. — Они вмешались из-за личной неприязни. Если у тебя есть что предъявить мне, красноглазик, так и предъявляй мне, а не им».

Девушка в красном воздерживается.  
Сангиновый Страж голосует «за».

**Если Сангиновый Страж ещё встретится вам:** Внезапно на стол падает широкополая шляпа с красной лентой, и Девушка в красном выходит из тени. «Наш злейший враг — не Организация. Этот титул принадлежит некоторым из нас. Эти агенты, может, и не носят красного, но я гарантирую, что они добропорядочнее, чем половина из нас пытается казаться». Стоящий по другую сторону стола Сангиновый Страж снимает свои рубиновые очки и протирает их кроваво-красной тряпочкой. Вы замечаете, что его глазницы ужасающе пусты. «Глупая девчонка, — с ядовитой жельчью произносит он. — Настолько жаждешь внимания?» Девушка бросает на него сердитый взгляд, сминая в руках свою шляпу. «Вы вообще представляете, что творит этот большой bastardo? Хоть кому-то из вас есть до этого дело?»

Девушка в красном голосует «против».  
Сангиновый Страж голосует «за».

**Если пытки Сангинового Стража продолжаются:** Из тёмного угла появляется Девушка в красном, хорошо знакомая вам шляпа прикрывает её лицо, когда она говорит. «В Буэнос-Айресе мне пришлось столкнуться с одним из нас. С тем, кто действовал в ущерб нашим интересам, — объясняет она. — Эти агенты разобрались в ситуации и пытались помочь мне. Они, может быть, и не носят красного, но я гарантирую, что они более добропорядочны, чем пытаются казаться добрая половина из нас. — Один из собравшихся спрашивает, кого из них имеет в виду Девушка. — Наш безглазый „дружок“, — сурово отвечает та. — Подозреваю, он всё ещё мучает жителей Буэнос-Айреса. Хоть кому-нибудь из вас есть до этого дело?»

Девушка в красном голосует «против».  
Сангиновый Страж воздерживается.

**В противном случае:** Следующим говорит лысеющий мужчина в маленьких рубиновых очках, указывая жилистым кривым пальцем на одну из собравшихся. «Почему мы судим этих людей, если она действовала в ущерб нашим интересам?» — выкрикивает он. Женщины выходит вперёд, её лицо скрыто полями широкой шляпы с алой лентой. «Нашим интересам, говоришь? Как бы не так. — Она приподнимает шляпу, чтобы все собравшиеся могли увидеть её тёмно-карие глаза, устремлённые прямо на человека в очках. — Лишь твоим. Ты и остальные собравшиеся здесь, вы носите красное, только чтобы оправдать хаос, которые вы повсюду сеете». Эти двое с ненавистью смотрят друг на друга, отвлекая внимание от вас, но затем процесс продолжается. Ни одному из них, кажется, нет до вас никакого дела.

Девушка в красном воздерживается.  
Сангиновый Страж воздерживается.  
«Сангиновый Страж» — носитель «Плачущей девы».  
Отметьте это в журнале кампании.

**Если Цзы Саньнян ещё встретится вам:** Вы не удивлены, заметив Цзы Саньнян среди собравшихся. Способный чувствовать страх человек, быть может, и затаился бы, имея такую возможность, но только не она. «Ах да, эти надоедливые насекомые. — Её мелодичный голос звучит словно услада для ваших ушей, несмотря на жестокие слова. — Они вмешивались в мои дела. За такие проступки нет достаточно сурового наказания».

Цзы Саньнян с энтузиазмом голосует «за».

**Если вы во власти Цзы Саньнян:** Ваше сердце замирает, когда Цзы Саньнян подходит к вам, очаровывая вас всё больше с каждой секундой. Внезапное желание помочь ей, служить ей снова поднимается в вас. «Ах, мои питомцы. — Она упирает свой зонтик в пол и становится на колени перед вами. — Вы, может, и сбежали от меня, но так и не вырвались из моей власти. Вы понимаете это, правда же? — Ваша голова кивает сама собой. Вы кусаете свой кляп, но её принуждение невозможно побороть. Цзы ухмыляется. — Почему бы вам не сказать всем, что мы должны с вами сделать?» — воркует она и вытаскивает кляп у вас изо рта. Вы изо всех сил пытаетесь смолчать, кряхтите, потеете, противитесь и отвергаете эту мысль, но слова сами вылетают у вас изо рта. Высказавшись таким образом, она снова затыкает вам рот и нежно проводит пальцами по вашим волосам, прежде чем вернуться за своё место у стола. Вы вздрагиваете в отвращении.

Ведущий сыщик голосует «за» от имени Цзы Саньнян.

**Если Цзы Саньнян в вашей власти:** Возникает неловкая пауза, пока члены Клики совещаются. «Кто-нибудь видел Цзы Саньнян?» — спрашивает один из них. Вы чувствуете укол вины, а затем глубокое удовлетворение. Она не явилась.

Цзы Саньнян воздерживается.

**В противном случае:** Следующей говорит женщина с красным зонтиком над головой, её голос манит и очаровывает. «Простите, — начинает она, её чары словно распространяются на всех присутствующих. — Но почему мы вообще тратим время на столь незначительный вопрос? — В вашем сердце вспыхивает надежда, что она может призвать остальных к благоразумию. — Убейте их, и покончим с этим», — говорит она, даже не посмотрев в вашу сторону. Ваши надежды рушатся.

Цзы Саньнян голосует «за».

«Цзы Саньнян» — носитель «Жнеца теней».

Отметьте это в журнале кампании.

**Если Твейл Масаи на вашей стороне:** Профессор Масаи выходит из тени, свет отражается на его толстых красных очках. Он оглядывает вас сверху вниз, словно видит впервые. «Я знаю их только по репутации. И это репутация людей, проявивших определённую долю понимания и сочувствия нам. Рекомендую ответить им тем же».

Твейл Масаи голосует «против».

**В противном случае:** Из тени выходит худощавый, аккуратно постриженный темнокожий джентльмен в толстых красных очках. «Хотя весь этот ритуал смахивает на выходки школьников, я считаю, что с любой угрозой делу Клики нужно разбираться быстро и гуманно. Они слишком опасны, чтобы отпустить их».

Твейл Масаи голосует «за».

В зависимости от того, как распределились голоса:

☉ В случае равенства голосов или если большинство «за», вас признали угрозой. Перейдите к разделу «Процесс 2».

☉ Если большинство «против» ...

☞ ... и Девица в красном, Эдже Шахин и Дезидерио Дельгадо Альварес все проголосовали «против», вы можете попытаться склонить их к перевороту в Клике. Если решите сделать это, перейдите к разделу «Процесс 3».

☞ ... и Торн, Твейл Масаи и Бордовый рыцарь все проголосовали «против», вы можете попытаться вступить в Клику. Если решите сделать это, перейдите к разделу «Процесс 4».

☞ В противном случае вас признали полезными. Перейдите к разделу «Процесс 5».

**Процесс 2:** Когда голосование окончено, вас швыряют на пол. Вы пытаетесь вырваться из пут, но вам не удаётся, кроме того, вы явно в меньшинстве. Надежды на побег нет. На своём горле вы чувствуете холод клинка. «Вы, пытавшиеся навредить нашему благородному делу, признайтесь виновными во множестве преступлений против Клики, — с пугающей серьёзностью произносит голос. Клинок впиается вам в кожу. По шее стекает струйка крови. — Наказание вам — смерть. Да будет смыто багровое пятно, что останется после вас». Вы закрываете глаза и собираетесь с духом.

Внезапно раздаётся грохот. Крики и звуки битвы раскатываются по комнате, звон сталкивающихся клинков и выстрелы. Вас отбрасывает в сторону, когда вашего палача кто-то атакует. Вы пытаетесь освободиться, но у вас не получается... И вдруг кто-то вытягивает вас из залы. Ваши пути срезаны, и вас поднимает на ноги не кто иная, как женщина в вермильоновом хиджабе. Эдже ведёт вас по коридору, нащёптывая поверх шума битвы: «Нам надо убираться отсюда». Несколько человек в красном следуют за вами, всё время оглядываясь через плечо.

Вы спрашиваете, что происходит, когда по коридорам прокатывается очередной грохот. «Человек в красных перчатках, он... — Эдже осекает, её дрожащая рука сжимает вашу. — Он не тот, кем мы его считали. Он всегда пугал меня до дрожи, но... Подумать только... Как мы могли не понимать, что он...»

Вы просите её начать сначала и говорить медленнее. «Он напал на нас, — говорит она, глядя вам прямо в глаза, когда вы пятитесь в тихий зал, украшенный алыми гобеленами. — Остальные попытались противостоять ему, но... Что-то с ним не так. Он не был человеком. Он был чем-то абсолютно другим. Оно схватило все артефакты, до которых только дотянулось, и удрало, словно... — Она вздрагивает. — ...словно одно из тех существ, которых мы пытаемся уничтожить».

Ваши мысли пускаются в галоп. Если Человек в красных перчатках — кем бы он ни был — охотится за оставшимися ключами, вы должны остановиться его. Любой ценой. Вы отворачиваетесь от Эдже и направляетесь обратно. «Что вы делаете? — выкрикивает она. — Они же не пощадят вас, вы знаете это». Но вас не остановить.

«Если вы идёте за этой тварью, — говорит один из членов Клики, — то мы отправляемся с вами».

☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка сбежала от Клики.

☉ Перейдите к подготовке (вариант I).

**Процесс 3:** Конгресс взрывается ропотом и спорами. Кто-то вытаскивает кляп у вас изо рта и разрезает ваши пути. С некоторой неохотой вас подводят к церемониальному столу и дают возможность выступить в свою защиту. Вы щёлкаете взглядом членов Клики, в чьей добронормальности вы уверены, и, как только в комнате устанавливается тишина, взываете к их чувству справедливости. Слишком долго Красная Клика позволяла своим членам устраивать хаос и сеять страдание среди простых людей в личных корыстных целях. Слишком долго они пользовались накопленной силой не в защиту человечества, но во вред ему. Когда вы говорите, несколько ваших знакомых кивают друг другу. «Они правы, — заявляет девушка в карминовом пальто, затем указывает на нескольких из собравшихся, смотрящих на неё с усмешкой. — Вы твердите, что вами движет долг перед человечеством, но почему-то терпите присутствие тех, кто приносит другим лишь вред. Если такова теперь истинная суть нашей организации, я больше не хочу быть её частью».

Эдже кивает. «Я согласна. В этой организации не осталось добродетели». Она встаёт рядом с Девницей в красном, к ним присоединяется ещё несколько человек. Среди них Дези, он салютует вам шляпой и подмигивает.

«Вычищать улицы от мусора всегда было делом моей жизни, — объявляет он, сузив глаза. — Возможно, пришло время устроить чистку и здесь». В зале повисает напряжённая тишина, обе стороны сверлят друг друга взглядами, но очевидно, что ваши сторонники в большинстве. На мгновение вы пугаетесь того, что здесь может начаться резня, выжить в которой будет невозможно.

К счастью, ничего подобного не происходит. Рационально решив отступить, ваши враги осторожно покидают помещение, переищёптываясь, бормоча и шипя от ярости. «Вы, может, и носите красное, — бросает один из них. — Но вы никогда не станете достаточно сильны, что остановит надвигающуюся беду без нас. Вы слабы. Вы погубите нас всех».

Эдже выходит вперёд, покачивая головой. «Нет. Это вы слабы. Избавившись от вас, мы станем лишь сильнее».

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка устроила переворот в Клике.

☞ Перейдите к разделу «Процесс 8».

**Процесс 4:** Конгресс взрывается ропотом и спорами. Кто-то вытаскивает кляп у вас изо рта и разрезает ваши пути. С некоторой неохотой вас подводят к церемониальному столу и дают возможность выступить в свою защиту. Вы ищете взглядом членов Клики, которые видели ваш потенциал в деле, и, как только в комнате устанавливается тишина, взываете к их чувству рациональности. Всё это время вы были для Красной Клики ценным активом, кроме того, вы можете поделиться опытом работы с Организацией, что даёт перспективы для дальнейшего сотрудничества. Вы разделяете их цели, и раз ваши враги из внешних пределов собираются стереть человечество из реальности, только работая вместе, вы сможете противостоять этой угрозе. Когда вы говорите, несколько ваших знакомых кивают друг другу. «Они, конечно же, правы, — выступает в вашу защиту профессор Масаи. — Слишком долго мы позволяли себе руководствоваться мелочными страстями, в то время как над нами нависла угроза уничтожения».

Несколько членов Клики с отвращением наблюдают за тем, как другие продолжают высказываться. «Мы принимали в наши ряды гораздо менее достойных, — говорит Рыцарь, носящий множество имён. — Эти же люди не раз уже зарекомендовали себя с лучшей стороны. Нам пригодятся любые союзники, которых мы сможем найти».

«Соглашусь, — говорит Торн как обычно спокойным и ровным голосом. — Я считаю, что подсудимые не враги нам. Правильнее будет „надёжные партнёры“». — Вы встречаетесь взглядами, но даже самая сладкая Торнова улыбка не может скрыть порочного характера. Вы знаете, что Торн пойдёт на что угодно, чтобы получить желаемое. И сейчас это — вы.

Недовольные вами члены Клики протестующе восклицают и разбрасываются проклятиями, но они явно в меньшинстве. В зале повисает напряжённая тишина, когда обе стороны сверлят друг друга взглядами. На мгновение вы пугаетесь, что дело может дойти до драки. «Вы стремитесь носить красное, — бросает один из них. — Но вы никогда не будете одними из нас».

«Если вы больше не желаете оставаться в рядах нашей организации, — заявляет профессор Масаи. — Вы знаете, где дверь». Ваши недоброжелатели злобно молчат, и церемония продолжается. Рыцарь просит вас подойти и проводить долгий и торжественный ритуал посвящения в свой орден. «Красным мы повязаны, — произносит он с предельной серьёзностью. — В красном мы едины. Посему лишь в красном наша родня и наш круг». Вам велит оставить свою старую жизнь и принять новую, во имя прогресса и руководства человечеством. Вы думаете о своём жизненном пути, о всех событиях, которые привели вас сюда, о тех, кем вы дорожили, и о многих вещах, которые вы потеряете навсегда. Затем вы безропотно соглашаетесь.

☞ Каждый сыщик выбирает деталь одежды, запечатлённую на его карточке сыщика. Ваши ключи теперь связаны с этой мирской вещью при помощи оккультной эзотерики. Она окрашивается алым с этой секунды и до конца времён.

☞ Запишите в журнал кампании, что ячейка присоединилась к Красной Клике.

☞ Перейдите к разделу «Процесс 8».

**Процесс 5:** Собрание членов Клики взрывается ропотом и спорами. Кто-то вытаскивает кляп у вас изо рта и разрезает ваши пути. С некоторой неохотой вас подводят к церемониальному столу. Конгресс обращается к вам, сообщая, что вас пощадят, если вы заявите о своих намерениях с сего момента только помогать Клике и не вмешиваться в её дела. Учитывая альтернативу, у вас нет иного выбора, кроме как согласиться. Недовольные вами члены Клики громко протестуют, но они явно в меньшинстве.

☞ Запишите в журнал кампании, что Красная Клика пощадилась ячейку.

☞ Перейдите к разделу «Процесс 8».

**Процесс 6:** Прежде чем следующий участник успеет заговорить, за спиной Человека в красных перчатках появляется фигура. Что-то маленькое и тёмное прижимается к основанию его черепа. Отдаваясь гротозом в ваших ушах, но зале раскатывается выстрел. Лицо мужчины взрывается, но вместо крови из него сочится поток искажённой мёлы, которая вырывается наружу и собирается над опустошённым телом. Она принимает смутные очертания многорукой спирали, словно галактика из множества звёзд, стягивающая реальность вокруг своей потусторонней формы. Одежда, которую носил Человек в красных перчатках, падает на пол, пустая.

Остальные члены Клики выхватывают своё оружие и атакуют эту сущность, но она быстро выскальзывает из залы, по пути изменяя свою эктоплазменную форму прямо у вас на глазах. Ещё несколько существ следуют её примеру, и одеяния их прежних форм падают на пол. Из тени выходит настоящий Человек в красных перчатках. «Они здесь, — удивительно бесечно объявляет он, перезаряжая своё оружие. — Среди нас. Возможно, вы могли бы это заметить, если бы не отвлекались от нашей миссии. — Он обменивается с вами понимающим взглядом и едва заметным намёком на лукавую ухмылку. — Вы должны поблагодарить этих „подсудимых“ за моё возвращение в нашу реальность. Без них все вы могли бы уже быть мертвы. Суд окончен». Никто не смеет возразить.

Кто-то вытаскивает кляп у вас изо рта и разрезает ваши пути. Вас подводят к церемониальному столу, вы занимаете место рядом с Человеком в красных перчатках. «Зачем они здесь? Где ты пропал?» — спрашивает один из собравшихся.

«Они охотятся за нашим миром. Возможно, за каждым из миров, — отвечает тот, плотно натягивая свои красные перчатки. — Но сейчас у нас есть шанс нанести ответный удар. Последовать за ними в их мир и покончить с этим раз и навсегда». Кивки и ропот согласия прокатываются среди собравшихся.

☞ Запишите в журнал кампании, что Красная Клика пощадилась ячейку.

☞ Перейдите к подготовке (вариант III).

**Процесс 7:** Прежде чем следующий участник успеет заговорить, Человек в красных перчатках тянется к нему и хватает его череп со сверхъестественной силой. Его руки превращаются в длинные отростки из эктоматери. Сжав ладони, он раскалывает череп человека, сделав свои перчатки ещё более алыми, чем обычно. Тело падает на пол, и комната погружается в хаос.

В ужасе вы наблюдаете за тем, как ещё несколько из собравшихся начинают менять форму и облик, пугающе жестоко расправляясь с окружающими. Залу заполняет буря криков, лязга стали и выстрелов. Каждый убитый член Конгресса навсегда стирается из реальности. Вы цепенеете, когда охранники за вашей спиной тоже исчезают. В шуме битвы вы ползёте по полу, пока не наткнётесь на осколок стекла, которым вам удаётся разрезать свои пути. Когда вы освобождаете своих товарищей и помогаете им подняться на ноги, сущности уже сбежали. Последнее, что вы видите, — бесформенное вытянутое нечто, напоминающее Человека в красных перчатках, выскакивающее в дверь, через которую вы вошли.

Вы осматриваетесь, чтобы оценить ущерб, но оценивать практически нечего. Кроме вас и нескольких сброшенных и потерянных предметов одежды красного цвета, в комнате ничего и никого нет.

К вашему ужасу, вы не можете вспомнить ни имён, ни прозвищ пропавших. Ни единого.

☞ Запишите в журнал кампании, что Красная Клика была уничтожена изнутри.

☞ Перейдите к подготовке (вариант III).

**Процесс 8:** Закончив разбирательство с вами, Конгресс наконец переходит к другим вопросам. «Остается вопрос Внешних, — объявляет один из собравшихся. — Мы собрали все силы, чтобы подготовиться к неизбежному, но как мы можем быть уверены, что наше измерение представляет для них интерес? Мы не можем даже попытаться понять столь загадочные сущности».

Вы встречаете в разговор и рассказываете Конгрессу всё, что вы узнали во время ваших путешествий и работы с Организацией: загадочные события по всему миру происходят всё чаще, а ещё у вас есть основания полагать, что Внешние отнюдь не бездумны и непостижимы, скорее наоборот — вполне разумны и злонамеренны. Что хуже — они, похоже, охотятся за теми же ключами, что и вы.

«Если они активно готовятся к войне, — говорит другой член Клики, — то мы должны последовать примеру. Среди нас есть носители одних из самых сильных артефактов из когда-либо найденных нашим орденом. Пора пустить их в дело и покончить с этой угрозой раз и навсегда». Кивки и ропот согласия прокатываются среди собравшихся.

«Но если это разумные существа, как утверждают наши новые друзья, как они смогли узнать так много о нашей внутренней работе?» — вопрошает враждебно настроенный к вам член Клики. В вашем сознании зарождается страшная догадка. Вы осматриваете комнату и замечаете, что одного из членов Конгресса не хватает. Остальные собравшиеся следят за вашим взглядом, несколько даже встают, чтобы тщательно обыскать залу. Один из них подтверждает ваше подозрение, поднимая одинокую красную перчатку, сброшенную и забытую, словно нечто обыденное и незначительное.

Женищина в вермильоновом хиджабе первой уловила нить вашей мысли. «Разойдитесь! — кричит она дрожащим голосом. — Найдите его. Узнайте, куда он направился. И будьте готовы ко всему».

Проходит немного времени, и кто-то находит проход — мерцающий портал внепространственной энергии, источающий древнюю силу. «Он закрывается, — замечает один из собравшихся. И действительно, проход постепенно сжимается, неуклонно вращаясь. Скоро от него ничего не останется. — У нас не так много времени».

☉ Перейдите к подготовке (вариант II).

## Подготовка (вариант I)

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Конгресс клоучей», «Красная Клика», «Алая ворожба», «Пространственная аномалия», «Растекающаяся порча» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локации «Алые залы» и три экземпляра «Убежища Клики» с чертой **обитель**.

☞ Удалите из игры версии тех локаций с чертой **святилище**.

☞ Все сыщики начинают игру в «Алых залах».

☉ Собирая колоду сцен, в качестве сцены 1а используйте «Тайны и ложь (вариант I)». Удалите из игры все остальные варианты сцены 1а.

☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Лоскутный город (А, Ц и П)», «Мимикрирующая погибель» и «Человек в красных перчатках». Отложите их в сторону, вне игры.

☉ Найдите в наборе контактов «Красная Клика» врага «Человек в красных перчатках» и каждого врага с чертой **Клика**, который проголосовал «за». Этот набор отмечен следующим символом:



☞ Не берите из данного набора врагов с чертой **Клика**, проголосовавших «против», воздержавшихся или зловеще промолчавших (не считая «Человека в красных перчатках»).

☞ Ведущий сыщик выкладывает «Человека в красных перчатках» в тень и разыгрывает его ключевое слово Сокрытый (по свойству сцены 1а).

☞ Замешайте вместе остальных собранных врагов с чертой **Клика**. По одному в порядке игроков каждый сыщик (кроме ведущего) берёт 1 из них, выкладывая их как обычно.

☞ Замешайте остальных собранных врагов с чертой **Клика** (не взятых на предыдущем шаге) в колоду контактов.

☞ Обратите внимание, что следующие персонажи могут проголосовать «за», но не имеют карты врага в данном наборе контактов: Твейл Масаи, Абарран Арригорриагакоа и Разин Фархи.

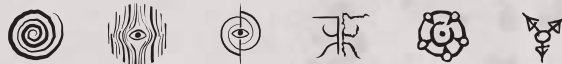
☉ Найдите сюжетный актив с чертой **заговорщик** для каждого члена Клики, проголосовавшего «против», и введите его в игру под контроль любого сыщика. (Обратите внимание: эти сюжетные активы входят в разные наборы контактов. Некоторые из них могут быть на другой стороне карты врага.)

☞ Обратите внимание, что Твейл Масаи мог проголосовать «против», но не имеет сюжетного актива с чертой **заговорщик**.

☉ Отложите в сторону, вне игры, три локации **иного мира** из набора контактов «Конгресс ключей» и врага «Мимикрирующая погибель».

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

☉ Теперь соберите вторую колоду контактов следующим образом. Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Агенты Внешних», «За пределами пределов», «Внешние», «Тайная война», «Древнее зло» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Охваченные страхом» возьмите только 2 карты «Несмолкающие голоса» и 2 карты «Застыть от страха» (не берите 3 карты «Гниющие останки»).

☞ Найдите 9 локаций «Лоскутный город» из набора контактов «За пределами пределов». Замешайте эти локации вместе закрытой стороной вверх, чтобы сформировать колоду. Эта колода называется колодой Иного мира. Разместите её около памятки сценария.

☞ Замешайте вместе карты контактов из данных наборов, чтобы сформировать вторую колоду контактов. Пока что отложите её в сторону, вне игры.

☉ Правила «Связанные локации во Владениях Внешних» и «Локации в тени» находятся на странице 57. Обязательно прочтите их перед тем, как играть этот сценарий.

☉ Можете начинать.






## Подготовка (вариант II)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Конгресс ключей», «Агенты Внешних», «За пределами пределов», «Внешние», «Красная Клика», «Тайная война», «Растекающаяся порча», «Древнее зло» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Охваченные страхом» возьмите только 2 карты «Несмолкающие голоса» и 2 карты «Застыть от страха» (не берите 3 карты «Гниющие останки»).


- ☉ Найдите 9 локаций «Лоскутный город» из набора контактов «За пределами пределов». Замешайте эти локации вместе закрытой стороной вверх, чтобы сформировать колоду. Эта колода называется колодой Иного мира. Разместите её около листа сценария.
- ☉ Введите в игру локацию «Алые залы» и три экземпляра «Убежища Клики» с чертой **святимище**.
- ☉ Удалите из игры версии тех локаций с чертой **обитель**.
- ☉ Все сыщики начинают игру в «Алых залах».
- ☉ Собирая колоду сцен, в качестве сцены 1а используйте «Тайны и ложь (вариант II)». Удалите из игры все остальные варианты сцены 1а.
- ☉ Найдите в наборе контактов «Красная Клика» врага «Человек в красных перчатках» и каждого врага с чертой **Клика**, который проголосовал «за» и отложите каждого из тех врагов в сторону, вне игры. Этот набор отмечен следующим символом: 
- ☉ Обратите внимание, что следующие персонажи могут проголосовать «за», но не имеют карты врага в данном наборе контактов: *Твейл Масаи, Абарран Арригорриагакоа и Разин Фархи.*
- ☉ Найдите сюжетный актив с чертой **заговорщик** для каждого члена Клики, проголосовавшего «против», и введите каждый из них в игру под контроль любого сыщика. (Обратите внимание: эти сюжетные активы входят в разные наборы контактов. Некоторые из них могут быть на другой стороне карты врага.)
- ☉ Обратите внимание, что Твейл Масаи мог проголосовать «против», но не имеет сюжетного актива с чертой **заговорщик**.
- ☉ Отложите в сторону, вне игры, три локация-инога мира из набора контактов «Конгресс ключей» и врага «Мимикрирующая погибель».
- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Лоскутный город (Л, Ц и П)» и «Мимикрирующая погибель». Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Правила «Связанные локации во Владениях Внешних» и «Локации в тени» находятся на странице 57. Обязательно прочтите их перед тем, как играть этот сценарий.
- ☉ Можете начинать.

## Подготовка (вариант III)

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Конгресс ключей», «Агенты Внешних», «За пределами пределов», «Внешние», «Красная Клика», «Тайная война», «Растекающаяся порча», «Древнее зло» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Охваченные страхом» возьмите только 2 карты «Несмолкающие голоса» и 2 карты «Застыть от страха» (не берите 3 карты «Гниющие останки»).

- ☉ Найдите 9 локаций «Лоскутный город» из набора контактов «За пределами пределов». Замешайте эти локации вместе закрытой стороной вверх, чтобы сформировать колоду. Эта колода называется колодой Иного мира. Разместите её около листа сценария.
- ☉ Введите в игру локацию «Алые залы» и три экземпляра «Убежища Клики» с чертой **святимище**.
- ☉ Удалите из игры версии тех локаций с чертой **обитель**.
- ☉ Все сыщики начинают игру в «Алых залах».
- ☉ Собирая колоду сцен, в качестве сцены 1а используйте «Тайны и ложь (вариант III)». Удалите из игры все остальные варианты сцены 1а.
- ☉ Соберите следующие мини-карты: все ложные цели, «Лоскутный город (Л, Ц и П)», «Мимикрирующая погибель» и «Человек в красных перчатках». Отложите их в сторону, вне игры.
- ☉ Найдите каждого зловеще промолчавшего врага с чертой **Клика** из набора контактов «Красная Клика». Этот набор отмечен следующим символом: 
- ☉ Не берите врагов с чертой **Клика**, которые проголосовали «за» или «против» или воздержались.
- ☉ Ведущий сыщик выкладывает «Человека в красных перчатках» в тень и разыгрывает его ключевое слово **Сокрытый** (по свойству сцены 1а).
- ☉ Замешайте вместе остальных собранных врагов с чертой **Клика**. По одному в порядке игроков каждый сыщик (кроме ведущего) берёт 1 из них, выкладывая их как обычно.
- ☉ Замешайте остальных собранных врагов с чертой **Клика** (не взятых на предыдущем шаге) в колоду контактов.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если **Красная Клика** пощадил ячейку, найдите сюжетные активы с чертой **заговорщик** для «Человека в красных перчатках» и остальных членов Клики, которые не были собраны в предыдущем шаге. Введите каждого из них в игру под контроль любого сыщика. (Обратите внимание: эти сюжетные активы входят в разные наборы контактов. Некоторые из них могут быть на другой стороне карты врага.)
- ☉ До конца сценария игнорируйте символ уникальности на обоих экземплярах «Человека в красных перчатках». (Если «Человек в красных перчатках» — носитель одного или более ключей, прикрепите их к его версии врага.)
- ☉ Обратите внимание: существуют следующие сюжетные активы с чертой **заговорщик**: «Бордовый рыцарь», «Эдже Шалхин», «Торн», «Алки Зони Ипиретриа», «Дезидерио Дельгадо Альварес», «Девушка в красном» и «Человек в красных перчатках».
- ☉ Отложите в сторону, вне игры, три локация-инога мира из набора контактов «Конгресс ключей» и врага «Мимикрирующая погибель».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Правила «Связанные локации во Владениях Внешних» и «Локации в тени» находятся на странице 57. Обязательно прочтите их перед тем, как играть этот сценарий.
- ☉ Можете начинать.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

**Сыщик побеждён:** Когда для вашего тела не осталось измерений, в которых оно могло бы существовать, каждая частичка вашего существа разрывается. Ваши воспоминания и мысли утекают сквозь бесконечное забвение с этого момента и до конца всего сущего. Но ваше сознание, ваша личность остаётся. Бесконечная, вечная тюрьма небытия.

- ☉ Каждый побеждённый сыщик **сошёл с ума**. Никто и никогда их больше не видел. Все воспоминания об их существовании пропали навсегда.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 2**.

**Исход 1 (каждый побеждённый сыщик должен сначала разыграть «Сыщик побеждён»):** Какое-то время вы ощущаете, словно вас швыряет сквозь миры, пока вы наконец не приземлились на твёрдую землю. Несмотря на протесты своего измождённого тела, вы встаёте на ноги и оглядываетесь, готовые ко всему. Но осознав, где находитесь, вы в шоке понимаете...

- ☉ Разложите карту мира на плоской поверхности. Каждый сыщик подбрасывает над ней монетку или жетон хаоса. Там, где приземлился брошенный предмет, и оказывается подброшенный его сыщик. (Если монетка или жетон приземлились на океан, сыщика подбирает случайно проплывавшее мимо судно.)

Вам требуется несколько недель, чтобы найти остальных членов вашей ячейки, переживших распад владений Внешних. Похоже, что их планы нарушены, по крайней мере пока. Возможно, вам пора в давно заслуженный отпуск, но сначала нужно закончить одно последнее дело...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что **Внешних удалось остановить**.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, никогда по-настоящему не сумев оправиться от внепространственных испытаний.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно, сохранив своё измерение от ужасной участи.
- ☉ **Сыщики победили в кампании!**
- ☉ Перейдите к **Эпилогу**.

**Исход 2 (каждый побеждённый сыщик должен сначала разыграть «Сыщик побеждён»):** «Что ж, это был последний, — говорит агент Хадсон, шлёпая печать на отчёт о расходах. — Я понимаю, что конфиденциальность важна, но нам и правда стоило бы нанять помощников для бумажной работы, комиссар». Он передаёт стопку документов Тейлор, сидящей за своим блестящим чёрным столом. Её выражение лица непроницаемо.

«Чем больше глаз, тем больше информации утекает наружу. У нас есть причины не расширять команду, Хадсон. Не забывайте о том, что действительно важно. — Она пролистывает документы, на мгновение нахмурившись. — А где отчёт по ячейке 32-J?»

«32-J? — Мужчина достаёт из заднего кармана небольшую записную книжку и открывает её примерно на середине. — У нас нет такого кодификатора».

Тейлор морщится. «Нет, это не так. Они же... Мы встречались в Лондоне. Ты же был там... — Спустя мгновение она качает головой в полном замешательстве. — Хм. Странно. Я не помню, кто это был».

«Вы слишком много работаете, — отвечает ей агент со сдержанной улыбкой. — Возьмите отпуск, комиссар. Мы сможем продержаться без вас недельку-другую».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ячейка утрачена.

**Сыщики проиграли в кампании.**



**Читайте, только если сыщики победили в кампании.**

**Эпидог 1:** «Говорите», — командует комиссар Тейлор.

Вы вытягиваетесь на неудобном металлическом стуле, яркий свет настольной лампы сильно слепит вас. Одна стена изолированной комнаты для допросов покрыта чёрным зеркалом, которое отражает вас и комиссара сидящими напротив друг друга за столом. Ваши лица выглядят бледными под жёстким белым светом. Зная Организацию, вы уверены, что несколько оперативников наблюдают за вами из-за зеркала и фиксируют каждое ваше движение. На столе между вами лежит толстая закрытая папка с документами.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если ячейка присоединилась к Красной Клике, перейдите к разделу «Эпидог 2».

☉ В противном случае перейдите к разделу «Эпидог 3».

**Эпидог 2:** Вместо того чтобы ответить прямо, вы спрашиваете Тейлор, чего она ожидала, завербовав в Организацию случайную группу людей. Она выглядит по-настоящему застигнутой врасплох, когда вы рассказываете о своей работе и помощи, оказанной Красной Клике во время защиты от самой большой угрозы в истории человечества. Вы откидываетесь на спинку стула, непринуждённо демонстрируя своё безразличие, и комиссар опускает глаза.

«Я... Понятно. — Она заметно подавляет гримасу. Вы замечаете, как её взгляд скользит по вашим багряным регалиям. — Вы получили работу благодаря вашему любопытству, изобретательности и самостоятельности. Напомню, что это не стоит воспринимать как своего рода комплимент или похвалу. Мы осознавали риск того, что вы можете оказаться в рядах Красной Клики, но я уверила высокое командование, что это маловероятно или даже невозможно».

Повисает тяжёлая тишина. Комиссар практически неумовимо кивает кому-то за чёрным зеркалом слева от неё, затем переводит взгляд обратно на вас.

«Что ж, тогда эта встреча больше не инструктаж, скорее переговоры. Имейте в виду: ваша должность в Организации с этого момента упрядняется. Все активы и привилегии, которыми вы ранее пользовались, аннулируются, равно как и ваше прежнее звание и жалование. — Вы замечаете намёк на сожаление в её голосе, встретившись с ней взглядом. — Давайте посмотрим на это как на новую возможность. Долгое время мы с Кликой враждовали; возможно, пришло время нам поработать вместе».

Несмотря на привычную маску профессионализма комиссара, вы чувствуете в её голосе нечто большее. Неужели это уважение? Она напряжённо смотрит на вас.

«Организация и Клика, полноценные партнёры. Что скажете? Согласны?»

Запишите в журнал кампании, что Красная Клика и Организация договорились о совместной работе.

Дело закрыто.

**Эпидог 3:** Вы неловко перечисляете события и имена, с трудом объясняя комиссару всё произошедшее с вами. Всё это время Тейлор хранит молчание, отстранённо выслушивая ваши запутанные истории. Когда вы заканчиваете, она подвигает к вам стакан воды. Краем глаза вы видите, как ваше отражение мерцает в чёрном зеркале.

«Какое... бурное объяснение», — как бы между прочим замечает она. Повисает тяжёлая тишина. Комиссар практически неумовимо кивает кому-то за чёрным зеркалом слева от неё, затем переводит взгляд обратно на вас.

«Организация благодарит вас за службу. Имейте в виду: всё, чем вы занимались во время вашей службы, засекречено. Под угрозой смертной казни вам запрещается рассказывать о чём-либо любой душе, живой или мёртвой. — Она встречается с вами взглядом. — Понимаете?»

Вы киваете, и комиссар продолжает. «Это само собой разумеется, но я всё же должна проговорить вслух: ваша „ячейка“ немедленно упраздняется. Все активы, которые вы приобрели во время службы, надлежит передать Организации для дальнейшего изучения. Ваш отчёт обо всех событиях, включая внепространственное вмешательство, будет рассмотрен, проанализирован и сохранён для будущего изучения».

☉ Сделайте в журнале кампании две записи: доверие Организации и ложь ячейки.

☞ За каждую из следующих записей в журнале поставьте 1 отметку после доверия Организации: ячейка помогает агенту Сирри, ячейка сообщила Тейлор правду, агент Куинн прикрывает вас, вычеркнутая запись ячейка доставляет разведанные Организации.

☞ За каждую из следующих записей в журнале поставьте 1 отметку после лжи ячейки: ячейка утаила правду от Тейлор, ячейка ослушалась приказа, ячейка помогла Рыцарю, Эдже доверяет ячейке, ячейка и Торн заключили сделку, Алики на вашей стороне, Дези у вас в долгу, Твейл Масаи на вашей стороне.

☉ Если число отметок после доверия Организации больше либо равно числу отметок после лжи ячейки, перейдите к разделу «Эпидог 4». В противном случае перейдите к разделу «Эпидог 5».

**Эпидог 4:** Комиссар Тейлор достаёт из-под стола чёрный кожаный портфель, открывает его и протягивает вам через стол значок Организации. «Бюрократический вздор, конечно же. Ваша ячейка расформирована, и вы получаете разрешение полноценно вступить в Организацию. Полный допуск. Хотите вы того или нет, никого не волнует; вы видели и сделали слишком много, чтобы просто вернуться к обычной жизни».

Значок сияет в ярком свете, когда вы крутите его в руках. Он на удивление массивный. Внезапная тяжесть всего произошедшего обрушивается на вас, когда вы водите большим пальцем по бороздкам на его металлической поверхности. Тейлор открывает лежащую на столе папку с досье и продолжает.

«Официально вас наняли вчера. Не волнуйтесь, жалование за работу над делом будет выплачено задним числом, как и солидная премия. Дело, кстати, мы планируем назвать „Алые ключи“. Звучит неплохо, хоть и слегка экстравагантно на мой взгляд».

Легчайший намёк на улыбку появляется на губах комиссара. «Ну, что скажете-то? Язык проглотили?»

Запишите в журнал кампании, что ячейка получила постоянные должности в Организации.

Дело закрыто.

**Эпидог 5:** Комиссар Тейлор открывает лежащее перед ней досье и протягивает вам через стол пачку билетов.

«Это билеты в один конец в любую точку мира, без лишних вопросов. Учитывая ваше неумное любопытство, рекомендую отправиться в какое-нибудь тихое и непримечательное местечко. Придумайте себе псевдонимы и профессии, которые не вызовут любопытства. И перестаньте носить это», — говорит она, указывая на вашу одежду.

Вы перебиваете её и пытаетесь объяснить. Комиссар поднимает одну руку, указывая вам остановиться.

«По правде говоря, должна сказать, что вы легко отделались. Если бы решение было за руководством, вас бы просто казнили за безрассудство, с которым вы подошли к этому делу. Кто-то даже обронил слово „заговор“. Если бы вы ходили по струнке, это дело могло бы сделать вам карьеру. На мой взгляд же, вы создали больше проблем, нежели принесли пользы».





Тейлор поднимается, и вы следуете её примеру. Несколько крепких людей в костюмах входят в дверь позади вас, заливая комнату светом. Глядя вам прямо в глаза, комиссар крепко жмёт вам руку. «Организация благодарит вас за службу. Пусть мы никогда больше не встретимся».

Запишите в журнал кампании, что ячейка была распущена.

Дело закрыто.

## Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Алые ключи», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- В курсе дела:** Не тратьте и не кладите обратно на локации ни одной улики по эффектам напастей в сценарии «Загадки и дождь».
- Получи, гудат:** Не дайте убить ни одного горожанина в сценарии «Смертельная жара».
- Что мне в имени твоём?** Назовите Амарант её настоящее имя в сценарии «Смертельная жара».
- Porque no los dos?** Победите оба экземпляра Дези одновременно в сценарии «Безумные танцы».
- Бюро находок:** Возьмите под контроль «Искажённую антипризму» без единой улики на «Раскрытых уликах» в сценарии «Сделки во мраке».
- Мне нравятся игры формата «Защита башни»:** Победите Бордового рыцаря, не уничтожив ни одного локуса ключа в сценарии «Псы войны (вариант I)».
- Поиграй с едой:** Украдите «Свет Фароса» и у Бордового рыцаря, и у Зверя в багровой рясе, когда у них останется ровно 1 здоровья в сценариях «Псы войны (варианты II и III)».
- Скорее «уничтоженная» Химера:** Победите все 5 форм «Химеры из пустоты» во время одного прохождения сценария «По тонкому льду».
- Кто сторожит Стража?** Откройте секретную последнюю сцену в сценарии «Кровавые тени».
- Легко исправить с помощью зонта:** Не позвольте Цзы Саньян поглотить ни одного *привидения* своим зонтиком в сценарии «Оттенки страдания».
- Место, где утраты ждут:** Узнайте о месте, в котором обитают Внешние, и отправьтесь туда, открыв сценарий «Без следа».
- Красное мне идёт:** Присоединитесь к Красной Клике в сценарии «Конгресс ключей».
- Кроваво-красная революция:** Устройте переворот в Красной Клике в сценарии «Конгресс ключей».
- Объединив ваши силы...** Разрядите 5 ключей за один ход.
- Дар красноречия:** Сделайте так, чтобы комиссар Тейлор скомандовала вам «говорить» три раза за одно прохождение кампании.
- «Я здесь исключительно ради местной кухни»:** За одно прохождение кампании попробуйте еду и/или посетите бары или кафе в следующих локациях: Марракеш, Гавана, Буэнос-Айрес, Токио и Куала-Лумпур.
- Демон скорости:** Победите в кампании «Алые ключи», потратив 17 и менее времени.
- Не доверяйте никому:** Победите в кампании «Алые ключи» с 4 жетонами  в мешке хаоса и ни разу не удалив жетоны .
- Доверяйте всем:** Победите в кампании «Алые ключи» с 4 жетонами  в мешке хаоса и ни разу не удалив жетоны .
- Вот ваш жетон:** Победите в кампании «Алые ключи», получив постоянные должности в Организации.  
**Ключ к моему сердцу:** Соберите каждый из следующих ключей во время прохождения кампании «Алые ключи»:
  - Воронов глаз
  - Последний цветок
  - Свет Фароса
  - Соболиное стекло
  - Плачущая дева
  - Ключ Фортуны
  - Искажённая антипризма
  - Жнец теней
  - Зеркальный клинок
  - Зловредный движитель
  - Губительный колокол
- Алая линия:** Победите в кампании «Алые ключи», используя как минимум три ультиматума.
- Глобальный эксперт:** Победите в кампании «Алые ключи» на экстремальном уровне сложности.

## От разработчика

*Вся физика базируется на том, что в основе бесконечной Вселенной — знак равенства.*

Марк З. Данилевский «Дом листьев»

Наконец-то мы сделали это. Мне хотелось создать эту кампанию с тех самых пор, когда мы впервые заговорили о карточном «Ужасе Аркхэма». В то время «Древний Ужас» был моей любимой «аркхэмской» игрой, и мне очень нравилось, как глобальный масштаб переплетается с угрозой уничтожения мира, создавая столь запоминающийся и динамичный опыт. Ранее реализовать подобное в карточном «Ужасе Аркхэма» было попросту невозможно, но как только мы перешли к новому формату, идеи сразу же начали роиться у меня в голове.

Конгресс ключей, или Красная Клика, как их изначально называли разработчики, появились ещё в карточном «Зове Ктулху». В той игре про них практически ничего не рассказывалось, кроме того, что они собрали семь ключей на семи континентах и служили высшей силе. Мне всегда хотелось сделать с ними нечто большее, но совать их в абсолютно не связанную историю казалось неправильным, поэтому они использовались редко, в основном для изображений на картах. Наконец, когда звёзды сошлись и мы были готовы приступить к разработке нашего грандиозного всемирного приключения, было решено по-настоящему исследовать Красную Клику: кто они и чего они добиваются?

Эта кампания заново изобретает их в роли такого секретного общества а-ля иллюминаты. Они всё ещё ищут «ключи», и некоторые из давно известных членов Клики снова появляются в центре внимания. Однако мы решили отделить историю «Алых ключей» от изначальной истории Конгресса из «Зова Ктулху», чтобы у нас была свобода в создании собственной истории и деталей их личностей. Для меня самым интересным в изобретении Красной Клики заново было желание сделать её членов обособленными и неповторимыми; чтобы каждый был отдельной персоной, а не пешкой под руководством какого-либо лидера или объединяющей силы. Это отличает их от большинства организаций, с которыми ранее встречались сыщики, и позволяет попробовать найти к каждому свой подход.

В отличие от прочих циклов, сцена с процессом из финального сценария — одна из первых набросанных и прописанных мной для этой кампании. Мне очень хотелось, чтобы это ощущалось как расплата — игроки взаимодействовали с большим количеством персонажей, и каждое действие сыщиков, будь оно на пользу или во вред Клике, будет учтено за или против них в конце. Это была огромная задача! Такой подход стал нашей гарантией того, что нелинейная кампания всё ещё даёт нам значимые решения и их последствия, которые игроки переносят из сценария в сценарий.

Создание и добавление в кампанию Организации в роли главных антагонистов Красной Клики произошло, когда началась разработка вступительного сценария. В конце концов, кто-то должен был выдернуть сыщиков из тихого Аркхэма и отправить их в кругосветное путешествие, и самое существование Организации отвечает на множество незадаанных вопросов о том, как сыщики получают информацию или с такой лёгкостью колесят по всему миру. В итоге это оказалось идеальным решением, и команда разработки была завалена отсылками к тайным правительственным организациям и конспирологическим теориям в других играх, фильмах и сериалах. Было решено углубиться в эту тему, оттуда и вышли все эти досье с разведанными, внешний облик книги сценариев и даже её структура.

В этом цикле использовалось множество других механик, от ключевого слова Сокрытый до карты мира, естественно вытекающих из атмосферы секретности и таинственности, которую мы хотели исследовать, и, конечно же, из грандиозного масштаба кампании. По целому ряду причин эта кампания имеет для меня огромное значение и носит личный характер — я искренне надеюсь, что вы получили такое же удовольствие от игры, как и мы с остальными членами команды от её создания. Я знаю, что один из них планирует устроить своеобразный пир. Интересно, что будет в меню?


М. Дж. Ньюман

## Отчёты

Когда вы отмечаете ячейку в разделе «Прошедшее время», если в ней есть один из следующих символов (в виде буквы греческого алфавита), перейдите к соответствующему отчёту и прочтите его текст.


### Отчёт альфа (α):

По мере того как вы продолжаете свои путешествия, Организация получает всё больше сообщений о подозрительных исчезновениях. С каждым новым прочитанным досье вы всё больше беспокоитесь, что рано или поздно ничего не останется.

Добавьте 1 жетон  в мешок хаоса.

### Отчёт бета (β):


Вы получили зашифрованное сообщение лично от комиссара Тейлор: «Агенть, не так давно в районе реки Подкаменная Тунгуска в Сибири произошёл мощный взрыв. Он классифицирован как падение метеорита, но это лишь прикрытие. Наши разведданные указывают на причастность Клики. У меня есть основания полагать, что это место может быть одним из их святилищ. Возможно, даже главным убежищем. Вам дозволяется исследовать это место, но будьте готовы ко всему».

Добавьте 1 жетон  в мешок хаоса.

В графе журнала «Центральная Азия» найдите «Тунгуска». Напишите под ней «S9-Z». Теперь вы можете отправиться туда. (Обратите внимание: это закончит кампанию. Возможно, вам захочется немного продлить своё расследование, прежде чем отправляться туда... Но не забывайте следить за потраченным временем.)


### Отчёт эпсилон (ε):


Идя по улицам, вы вздрагиваете от каждой движущейся тени и каждого прохожего в красном. За вами определённо следят, и у вас нет недостатка во врагах, которым бы это понадобилось...

До конца кампании во время подготовки к каждому сценарию выполняйте следующее: соберите всех врагов из набора контактов «Красная Клика», которые «... ещё встретятся вам», случайным образом выберите одного из них и замешайте его в колоду контактов на этот сценарий. Набор «Красная Клика»  отмечен следующим символом:

### Отчёт гамма (γ):

Сообщения продолжают поступать. Теперь люди не только пропадают, но и возвращаются, изменившись. Строяния и объекты тоже — словно скопированные, но иные, странные, словно они были низведены до атомов и собраны заново. Но почему?

Добавьте 1 жетон  в мешок хаоса.

Каждый сыщик должен добавить экземпляр слабости «Межпространственное осознание» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Эти карты можно найти в наборе контактов «Вокруг света». Этот набор отмечен следующим символом: 

### Отчёт зета (ζ):

После долгого дня путешествий и расследований вы возвращаетесь в свой номер и обнаруживаете его в полном беспорядке. Вы нутром чувствуете, что произошло нечто неладное. Кто-то перевернул вашу комнату вверх дном в поисках чего-то, и вы, похоже, знаете, что они искали. Вы бросаетесь к сейфу, в котором хранили внепространственные артефакты, которые невозможно было держать при себе. К вашему ужасу, вы находите его пустым, не считая красной визитки. Обратившись к своим контактам в Организации, вам удаётся отследить подозреваемого до четырёх потенциальных святилищ Клики. Если действовать быстро, возможно, вам удастся вернуть украденное.

Сверьтесь с разделом журнала «Ключи» и найдите каждый ключ, носителем которого является сыщик. Случайным образом выберите 1 из них (или 2, если сыщики суммарно контролируют 5 и более ключей). Эти ключи были украдены.

Соберите каждого врага из набора контактов «Красная Клика», который «ещё встретится вам», и случайным образом выберите одного из них. Этот персонаж украл ваши ключи.

Отметьте в журнале кампании, что теперь этот персонаж — носитель украденных ключей.

В графах журнала «Центральная Азия», «Новый Свет» и «Европа» найдите «Кабул», «Кито», «Сан-Хуан» и «Рейкьявик». Напишите под каждым из этих мест «14-C». Теперь вы можете отправиться туда.

### Отчёт тета (Θ):

Подойдя к своему гостиничному номеру, вы замечаете красный конверт, просунутый под дверь. Внутри короткая записка: «Мои люди в Ибор-Сити получили сообщение о новом пароле и знают, что вы должны зайти. Заскакивайте, как будет время». И подпись: «Дези».

### Отчёт пси (ψ):

Когда вы возвращаетесь в отель, консьерж машет вам и передаёт телеграмму.


ВЗЯЛ СЛЕД ИДУ ЗА НЕЙ ПО ПЯТАМ ТЧК  
ВСТРЕЧА В ГОНКОНГЕ ПРИГОДИТСЯ ПОМОЩЬ ТЧК  
ЗОНТИК ЭТО КЛЮЧ ТЧК

Должно быть, это от инспектора Флинта. Возможно, вам стоит отправиться в Гонконг и узнать побольше, если будет свободное время.

В графе журнала «Юго-Восточная Азия» найдите «Гонконг». Напишите под ним «S0-S». Теперь вы можете отправиться туда.

### Отчёт омега (Ω):

Вы направляетесь в свой гостиничный номер, взбешённые новостями о последних событиях, и мысленно начинаете готовиться к следующему этапу своего путешествия... Как вдруг из угла вашего номера появляется фигура, и вас бьют по голове чем-то тяжёлым и гладким. Вы проваливаетесь в темноту. Последнее, что вы видите, — это вспышка красного цвета.

Добавьте 1 жетон  в мешок хаоса.

Время вышло. Немедленно отправьтесь в Тунгуску и перейдите к финальному сценарию «Конгресс ключей».

**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	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

Заметки

*Ключи*

Внепространственные артефакты      Носитель

- Воронов глаз
- Последний цветок
- Свет Фароса
- Собольное стекло
- Плачущая дева
- Искажённая антипризма
- Жнец теней
- Зеркальный клинок
- Зловредный двигатель
- Тубительный колокол
- Ключ Фортуны

МЕШОК ХАОСА

**ПРОШЕДШЕЕ ВРЕМЯ**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35



*Новый Свет*



*Европа*



*Юго-Восточная Азия*



*Центральная Азия*



УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ



## Символы наборов контактов

 <b>Агенты Внешних</b>	 <b>Агенты Юггота</b>
 <b>За пределами пределов</b>	 <b>Команда зачистки</b>
 <b>Конгресс ключей</b>	 <b>Багряный заговор</b>
 <b>Безумные танцы</b>	 <b>Тёмная вуаль</b>
 <b>Смертельная жара</b>	 <b>Сделки во мраке</b>
 <b>Псы войны</b>	 <b>Вокруг света</b>
 <b>Тайны в изобилии</b>	 <b>По тонкому льду</b>
 <b>Внешние</b>	 <b>Красная Клика</b>
 <b>Загадки и дождь</b>	 <b>Кровавые тени</b>
 <b>Алая ворожба</b>	 <b>Тайная война</b>
 <b>Оттенки страдания</b>	 <b>Тень сомнения</b>
 <b>Пространственная аномалия</b>	 <b>Растекающаяся порча</b>
 <b>Странные происшествия</b>	 <b>Без следа</b>

### Из базовой коробки:

 <b>Древнее зло</b>	 <b>Пронизывающий холод</b>
 <b>Тёмный культ</b>	 <b>Упыри</b>
 <b>Запертые двери</b>	 <b>Ночные призраки</b>
 <b>Охваченные страхом</b>	 <b>Полночные маски</b>

## Указатель

Ключи .....	3
Человек в красных перчатках .....	3
Сокрытый X .....	3
Сокрытые мини-карты .....	4
Бдительный .....	4
Стремление .....	4
Учёт времени .....	6
Отправление и путешествия .....	10
Досье Организации .....	10
Горожане .....	12
Выбор случайных локаций .....	12
Замена локаций .....	12
Сокрытые мини-карты «Аколитов» .....	23
Локации в тени .....	57

## Создатели игры

**Авторы дополнения «Алые ключи»:** Аарон Холтом, Джозайя Харрист и М. Дж. Ньюман при участии Джереми Цвирна  
**Продюсер:** Молли Гловер  
**Редакторы:** Андреа дель'Аньезе и Джулия Фаэта  
**Корректор:** Джеремайя Дж. Шоу  
**Менеджер по карточным играм:** Колин Фелпс  
**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Кара Сентелла-Данк и Филип Д. Генри  
**Консультанты по чувствительным вопросам:** Энрике Бертран, Калвин Вон Це Лун, Хон Ди-Анне, Ингрид Круз, Сайрус Макгоадрик, Кавелина Торрес, Атхар Фикри, Узал Хариз и участники группы FFG по чувствительным вопросам.  
**Креативный директор по сеттингу:** Катрина Острандер  
**Дизайнеры дополнения:** Кристофер Хош, Джозеф Д. Олсон, Кейтлин Гинтер и Лоуренс Смит  
**Руководящий дизайнер:** Мерседес Опхайм  
**Автор обложки:** Джейк Мюррей  
**Арт-директоры:** Стив Хэмилтон, Джефф Ли Джонсон и Кейт Суэйзи  
**Руководящий арт-директор:** Тони Брадт  
**Специалист по контролю качества:** Зак Тьюалтомас  
**Менеджеры производства:** Джастин Энгер и Остин Литцлер  
**Руководящий дизайнер:** Брайан Шомбург  
**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач  
**Директор по развитию продукта:** Джим Картрайт  
**Исполнительный разработчик:** Нейт Френч  
**Глава студии:** Крис Гербер  
**Игру тестировали:** Авита Амёба, Кайли Аммен, Даля Берковиц, Юлиус Бессер, Ицхак Бессер, Дэйн Бикотт, Шеннон Бикотт, Майкл Богтс, Джон Бэгли, Бен Вибрайт, Бенджамин Даван, Шелли Даниэле, Род Джордан, Джо Кеннеди, Нэйт Лангредер, Кейси Лент, Кенни Линг, Джейми Льюис, Кейтлин Макграт, Джош Макклоун, Тайлер Мур, Джейми Перконтти, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Девин Стинчкомб, Оуэн Уэддон, Майкл Фельдман, Джереми Фредин, Мэтт Фрэзе и Боб Юранек.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Анастасия Павутницкая  
**Переводчик:** Сергей Вакуленко  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Сарнецкий  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Вычитка:** Елена Ворноскова  
**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин  
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
 © 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
 Версия правил 1.0



© 2023 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.