

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

УБИЙСТВО В ОТЕЛЕ «ЭКСЕЛЬСИОР»

Номер 225. Сегодня. Приходите одни

Раскройте загадочное убийство в отеле «Эксельсиор» в одноимённом новом сценарии для карточной игры «Ужас Аркхэма». Время на исходе, опасность таится за каждым углом. Сумеете ли вы докопаться до правды и доказать свою невиновность? Или станете следующей жертвой? Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании.

Символ дополнения

Все карты дополнения «Убийство в отеле „Эксельсиор“» отмечены этим символом перед порядковым номером:

















Режимы игры

Вы можете пройти «Убийство в отеле „Эксельсиор“» одним из двух способов: в одиночном режиме или как ответвление от любой кампании.

Одиночный режим

Чтобы пройти данный сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. На следующих страницах вы найдёте всю необходимую сценарную информацию для «Убийства в отеле „Эксельсиор“». Особенности подготовки к игре в одиночном режиме изложены ниже.

В одиночном режиме у этого сценария только два уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

- Ⓢ Обычный: +1, 0, -1, -1, -2, -3, -3, -4, , , , , , , .
- Ⓢ Сложный: 0, -1, -2, -3, -4, -4, -5, -6, , , , , , , .

Ответвление (в рамках кампании)

Ответвление — это сценарий, который можно сыграть между двумя любыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть сценарий-ответвление, каждый участвующий в кампании сыщик должен потратить определённое количество опыта. Слабости, травмы, опыт и награды, полученные сыщиками в сценарии-ответвлении, остаются с ними до конца кампании. Каждое ответвление

можно сыграть один раз за кампанию, если только прямо не сказано иного («Убийство в отеле „Эксельсиор“» можно пройти несколько раз в зависимости от достигнутого исхода).

Чтобы пройти данный сценарий как ответвление, играйте в него так же, как если бы он был очередным сценарием кампании, сохраняя состав мешка хаоса, а также полученные ранее слабости, травмы и сюжетные активы.

Чтобы сыграть «Убийство в отеле „Эксельсиор“» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 3 опыта.

Дополнительные правила и разъяснения

Стремление

У некоторых врагов есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повернутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону той локации, которая соответствует условию, указанному в скобках после слова «Стремление».

- ☉ Если данному условию соответствует несколько равноудалённых локаций, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой из них переместится враг.
- ☉ Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

Истинный преступник

«Истинный преступник» — это карты замыслов с особым оформлением. Их требуемое число безысходности указано справа от названия.

Наборы контактов

В этом дополнении шесть наборов контактов. Набор «Убийство в отеле „Эксельсиор“» используется при любом прохождении сценария, а остальные пять наборов («Инопланетное вмешательство», «Тёмные ритуалы», «Сотрудники отеля», «Грехи прошлого» и «Жестокие эксперименты») вступают в игру в зависимости от тех или иных обстоятельств. Убедитесь, что используете нужные наборы контактов!



Убийство в отеле
«Эксельсиор»



Сотрудники
отеля



Инопланетное
вмешательство



Грехи прошлого



Тёмные ритуалы



Жестокие
эксперименты

Убийство в отеле «Эксельсиор»

Вступление 1: Уже больше месяца странные происшествия в отеле «Эксельсиор» не сходят с уст жителей Аркхэма. Говорят, что там пропадают люди, гостям мерещится всякая чертовщина, а порой отель внезапно закрывается, иногда на несколько дней. Звучит как обычная страшилка, но вы не спешите отмахиваться от этих слухов. Слишком много людей шепчутся о происходящем, и что ещё хуже, с каждым днём рассказы становятся только тревожнее. Пришло время во всём разобраться.

Вы обращались в полицию, но хмурый и уставший сержант Монро всякий раз указывал вам на дверь. Придётся расследовать это дело в одиночку. Расспросы в значимых местах ничего не дали. Ресторанчик Вельмы, закусочная Хибба, La Bella Luna — везде у вас только появлялись новые вопросы... До сегодняшнего дня.

Шагая по своим делам через Даунтаун, на Централ-авеню вы сталкиваетесь с человеком в длинном плаще. Вы извиняетесь, но он быстро уходит прочь. Только вернувшись домой, вы обнаруживаете в кармане записку:

Я знаю ответы.

Номер 225. Сегодня вечером. Приходите одни.

Они следят!

За неимением других вариантов вы готовитесь к встрече с загадочным незнакомцем.

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

Если в игре два сыщика или больше, перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Сегодня в «Эксельсиоре» людно. Похоже, слухи никого здесь не пугают — или даже придают отелю своеобразный шарм. Вы не замечаете ничего странного. По вестибюлю и главной лестнице снуют носильщики с чемоданами и уборщики с вёдрами. Мужчина за стойкой приветствует вас сдержанным кивком и скупой улыбкой. В дальнем углу охранник в форме читает свежий выпуск «Аркхэм эдвертайзер». И всё же последняя строчка записки не идёт у вас из головы.

Вы быстро пересекаете холл и поднимаетесь по лестнице, размышляя, не стоило ли сообщить кому-нибудь, куда вы отправились. Разумно ли было приходить в одиночестве? Что, если это ловушка? Оказавшись перед кроваво-красной дверью номера 225, вы стискиваете зубы, сжимаете кулаки и торопливо стучите, чтобы не передумать. Пути назад нет.

Перейдите к **вступлению 4.**

Вступление 3: Сегодня в «Эксельсиоре» людно. Похоже, слухи никого здесь не пугают — или даже придают отелю своеобразный шарм. Вы не замечаете ничего странного. По вестибюлю и главной лестнице снуют носильщики с чемоданами и уборщики с вёдрами. Мужчина за стойкой приветствует вас сдержанным кивком и скупой улыбкой. В дальнем углу охранник в форме читает свежий выпуск «Аркхэм эдвертайзер». И всё же последняя строчка записки не идёт у вас из головы.

Вы быстро пересекаете холл и поднимаетесь по лестнице. Вас немного успокаивает мысль о том, что вы поделились своими планами с надёжными людьми. Ваши тайные встречи редко проходят по плану, особенно

в последнее время, поэтому поддержка не помешает. Оказавшись перед кроваво-красной дверью номера 225, вы делаете глубокий вдох и стучите. Пути назад нет.

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Сидя в кресле, вы наблюдаете, как человек, подсунувший вам записку, нервно мерит шагами гостиную номера-люкс. Он сбивчиво рассказывает о тайных встречах и подозрительности прислуги. Всё это время вы то и дело возвращаетесь взглядом к изогнутому кинжалу, лежащему на журнальном столике перед вами. Мужчина на мгновение замолкает, наливает себе выпить и трясущейся рукой подносит стакан к губам. Затем он наполняет второй бокал и передаёт его вам. «Мои слова прозвучат безумно, — произносит он едва слышимым голосом, оглядываясь на каждую тень и вздрагивая от каждого скрипа старого здания. — Мне кажется, я схожу с ума, но происходящее здесь слишком серьёзно, чтобы просто от него отмахнуться. И я довольно долго был частью всего этого...» Вы напрягаете слух, но его слова начинают путаться. Голос мужчины становится бесплотен и неуловим, словно ветер в конце длинного туннеля. Вы часто моргаете. Перед глазами всё плывёт. Потом вы понимаете, что стоите на ногах. Ваш бокал падает на пол, и...

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Убийство в отеле „Эксельсиор“». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Инопланетное вмешательство», «Тёмные ритуалы», «Сотрудники отеля», «Грехи прошлого» и «Жестокие эксперименты». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Соберите колоды сцен и замыслов, используя только сцены 1 и 2 и замыслы 1 и 2 из набора контактов «Убийство в отеле „Эксельсиор“».
- ☉ Отложите в сторону все 10 экземпляров карты «Истинный преступник».
- ☉ Ведущий сыщик начинает игру с сюжетным активом «Окровавленный кинжал» под своим контролем.
- ☉ Найдите в каждом из пяти отложенных наборов контактов сюжетный актив («Неземное устройство», «Книга ритуалов», «Ключ управляющего», «Старый медальон» и «Зловещий эликсир») и замешайте их в отдельную колоду. Эта колода называется колодой зацепок. Положите её возле памятки сценария.

- ☉ Введите в игру локации «Номер 225», «Балкон номера», «Коридор второго этажа», «Ресторан» и «Холл» (см. примерный расклад ниже).
- ◆ Ведущий сыщик начинает игру в «Номере 225».
- ◆ Все остальные сыщики начинают игру в «Холле».
- ◆ Отложите остальные локации в сторону.
- ☉ Отложите в сторону все 3 экземпляра врага «Полицейский», сюжетный актив «Сержант Монро» и слабость «Что вы наделали?».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ **Теперь вы готовы играть. Не читайте интерлюдю, пока не получите указания сделать это.**

Примерный расклад локаций



Интерлюдия: Истина

Истина 1: Ваше расследование прерывает сержант Монро — тот самый полицейский, который отмахивался от предупреждений об «Эксельсиоре». Он явно вне себя из-за происходящих в отеле странностей и жаждет объяснений. «Послушайте, — говорит он, машинально дотрагиваясь рукой до кобуры. — Я здравомыслящий человек, но вы выглядите крайне подозрительно. Советую немедленно объяснить мне, что тут происходит. Иначе отправитесь отсюда напрямиком за решётку».

Сыщики должны решить (выбрать одно):

- ☉ Сказать сержанту Монро правду. Перейдите к разделу «**Истина 2**».
- ☉ Солгать, что вы здесь ни при чём. Перейдите к разделу «**Истина 3**».

Истина 2: Вы рассказываете сержанту Монро всё с самого начала. Слухи. Записка. Убийство. Чем больше вы говорите, тем сильнее понимаете, насколько бредово это звучит, — и всё-таки это правда. Вы знаете, что невиновны. Но сможете ли вы доказать это?

Сержант Монро поверит вам, только если вы собрали достаточно доказательств и не пытались скрыть свою причастность. Если всё из нижеперечисленного верно, перейдите к разделу «**Истина 5**». В противном случае перейдите к разделу «**Истина 4**».

- ☉ Сыщики не смыли кровь, не спрятали тело и не прибрали в номере.
- ☉ На каждом активе-зацепке как минимум 2 🕒 улики.
- ☉ На победном счету нет **невиновных** врагов.

Истина 3: Вы делаете первое, что приходит вам в голову, — бесстыдно лжете. В конце концов, полиция явно не сумеет разобраться во всём происходящем в отеле, а даже если и сумеет, то вряд ли станет закрывать глаза на улики против вас.

Сержант Монро поверит вам, только если вы успешно скрыли свою причастность. Если всё из нижеперечисленного верно, перейдите к разделу «**Истина 6**». В противном случае перейдите к разделу «**Истина 4**».

☉ Сыщики смыли кровь, спрятали тело и прибрали в номере.

☉ На победном счету нет **невинных** врагов.

Истина 4: «Нет. Нет, это всё ложь. — Сержант достаёт пистолет из кобуры. — От первого слова до последнего. Вы пойдёте со мной. Будете травить свои байки в участке». Вы поднимаете руки, но не успевают он вывести вас из комнаты, как из другой части отеля доносится страшный грохот. Здание сотрясается до основания, и вы слышите вопли. «Какого дьявола?! — Сержант смотрит на дверь, затем на вас. — Оставайтесь здесь, или, клянусь, в следующий раз я нацеплю на вас браслеты» — предупреждает он и убегает на шум, бормоча под нос, что уже слишком стар для этой работы.

Запомните, что полиция вам не верит. Удалите из игры «Сержанта Монро». Найдите в колоде контактов, сбросе и всех игровых зонах все экземпляры врага «Полицейский» и удалите их из игры. Замешайте сброс контактов в колоду контактов. Перейдите к разделу «**Истина 7**».

Истина 5: *Поначалу сержант Монро слушает вас с недоверием, но с каждым предъявленным вами доказательством его сомнения отступают. «Хорошо, — произносит он наконец. — Вы действовали не по своей воле. Похоже, вас чем-то опоили. Это звучит безумно, и тем не менее всё сходится. Думаю, вы говорите правду. Но если за всем этим стоит кто-то ещё, мы должны найти его, иначе нам с вами никто не поверит. — Капля пота стекает по его лбу. — Что ж, за работу!»*

Запомните, что полиция на вашей стороне. Выберите сыщика, который берёт под контроль актив «Сержант Монро» (переместите его в зону угрозы того сыщика). Найдите в колоде контактов, сбросе и всех игровых зонах все экземпляры врага «Полицейский» и удалите их из игры. Перейдите к разделу «**Истина 7**».

Истина 6: *Сержант Монро кивает, слушая ваш рассказ. «Хорошо, — произносит он наконец. — Похоже, вы действительно не имеете к этому никакого отношения. Но возможно, вы поможете мне найти настоящего преступника. В этом проклятом отеле скрывается убийца, и мы должны найти его». Вы вздыхаете с облегчением. По крайней мере, полиция не будет путаться под ногами.*

Запомните, что полиция на вашей стороне. Выберите сыщика, который берёт под контроль актив «Сержант Монро» (переместите его в зону угрозы того сыщика). Найдите в колоде контактов, сбросе и всех игровых зонах все экземпляры врага «Полицейский» и удалите их из игры. Замешайте сброс контактов в колоду контактов. Перейдите к разделу «**Истина 7**».

Истина 7: Досконально исследовав отель, вы начинаете понимать, что здесь творится. Вы не виновны в убийстве. За фасадом «Эксельсиора» происходит нечто большее, чем кажется на первый взгляд, а вы просто оказались втянуты в это...


Найдите ниже раздел, где указаны оба находящиеся под контролем игроков актива-зацепки, прочтите его и выполните инструкции.

☉ **Если «Неземное устройство» и «Старый медальон» в игре:** Долгие годы призрак пребывал в относительном покое, никак не проявляя себя. Всё было мирно до тех пор, пока убитый не принёс в отель это дьявольское устройство. Сигнал передатчика неслышим для человеческого уха, но каким-то образом проникает за завесу материального мира. Теперь обезумевший призрак не остановится, пока не уничтожит всех находящихся в отеле людей.

- ◆ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант I)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ◆ Переложите все улики со «Старого медальона» на «Неземное устройство».
- ◆ Выложите отложенного врага «Мстительный дух» в «Номер 245».

☉ **Если «Неземное устройство» и «Зловещий эликсир» в игре:** Экспериментируя с тканями инопланетного мозга, убитый привлёк внимание твари из глубин космоса. Удивительно, что после зелья,


которым вас опоили, и под излучением ужасного устройства вы ещё сохраняете способность здраво рассуждать. С крыши доносятся грохот и нечеловеческий визг. Возможно, вам удастся обратить этот странный эликсир себе на пользу.

- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант II)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Переложите все улики с «Неземного устройства» на «Зловещий эликсир».
- ❖ Выложите отложенного врага «Инопланетный агрессор» на «Крышу отеля». Положите на «Инопланетного агрессора» 1  безысходности.

☉ **Если «Неземное устройство» и «Ключ управляющего» в игре:** Для чего бы ни служило это устройство, ему нельзя было появляться на Земле. Оказавшись рядом с людьми, оно превратило их в чудовищ, жаждущих плоти. Убитый был не невинной жертвой, но одним из таких монстров. Узнав правду, вы были вынуждены защищаться. Теперь, когда вы всё вспомнили, пора положить безумию конец.

- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант III)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Переложите все улики с «Ключа управляющего» на «Неземное устройство».
- ❖ Выложите отложенного врага «Управляющий отелем» в «Ресторан».

☉ Если «Неземное устройство» и «Книга ритуалов» в игре: Анклав использовал загадочный излучатель, чтобы призвать его хозяина. Кровавая жертва была нужна культистам, чтобы подчинить себе существо. Сделав грязную работу чужими руками, культ надеется остаться в тени... Но вы-то знаете правду! Теперь вы можете сорвать их ритуал и позволить мерзкой твари вернуться в её мир.

- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант IV)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Переложите все улики с «Неземного устройства» на «Книгу ритуалов».
- ❖ Выложите отложенного врага «Инопланетный агрессор» на «Крышу отеля». Положите на «Инопланетного агрессора» 2 + 2  безысходности.

☉ Если «Старый медальон» и «Зловещий эликсир» в игре: С помощью зелья убитый пытался заглянуть в мир духов. Он разгневал призрака этими опытами и стал его жертвой. Вы должны упокоить духа раз и навсегда, и есть только один способ сделать это...


- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант V)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Переложите все улики со «Старого медальона» на «Зловещий эликсир».
- ❖ Выложите отложенного врага «Мстительный дух» в «Номер 245».

☉ Если «Старый медальон» и «Ключ управляющего» в игре: Женищина с фотографии внутри медальона была убита много лет назад, и повинен в этом управляющий «Эксельсиора». Мужчина, с которым вы встретились в номере 225, был одним из замешанных в убийстве сотрудников отеля. В тот момент дух овладел вами в приступе праведного гнева. Теперь ничто в отеле не вернётся на круги своя, пока управляющий жив, а смерть женщины не отомщена.

- ◆ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант VI)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ◆ Переложите все улики с «Ключа управляющего» на «Старый медальон».
- ◆ Выложите отложенного врага «Управляющий отелем» в «Ресторан».

☉ Если «Старый медальон» и «Книга ритуалов» в игре: Женищина с фотографии внутри медальона много лет назад была принесена в жертву Анклавом. Злоба и ненависть к культуре заставили её дух овладеть вами и совершить убийство. Вы стали орудием её ярости и теперь должны направить её на тех, кто этого заслуживает, — культистов, наводнивших отель.

- ◆ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант VII)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ◆ Выложите отложенного врага «Бродящий меж миров» в «Подвал».

- ❖ Замешайте каждого врага-**гостя** на победном счете и сброс контактов в колоду контактов.
- ❖ Сбрасывайте карты с верха колоды контактов, пока не сбросите 1 + 1  врага-**гостя** или **культиста**. Случайным образом выложите каждого из них в разные (по возможности пустые) локация-**места преступления**.

☉ Если «**Зловещий эликсир**» и «**Ключ управляющего**» в игре: Убитый проводил ужасные эксперименты в стенах «Эксельсиора». Он уже превратил в чудовищ большую часть персонала, и сегодня должен был настать ваш черёд... Но что-то пошло не так. Теперь вам предстоит положить конец этим превращениям, уничтожив источник мерзкого зелья.

- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант VIII)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Замешайте каждого врага-**персонал** на победном счете и сброс контактов в колоду контактов.
- ❖ Сбрасывайте карты с верха колоды контактов, пока не сбросите 1 врага-**персонал** (либо 2 таких врагов, если в игре 3 или 4 сыщика). Выложите каждого из этих врагов в «Холл».
- ❖ Прикрепите отложенную напасть «Банка с мозгами» к «Номеру 212».

☉ Если «**Зловещий эликсир**» и «**Книга ритуалов**» в игре: Мерзкий ритуал и кровавая жертва дали Анклаву контроль над нечеловеческим мозгом. С помощью его интеллекта и загадочных выделений

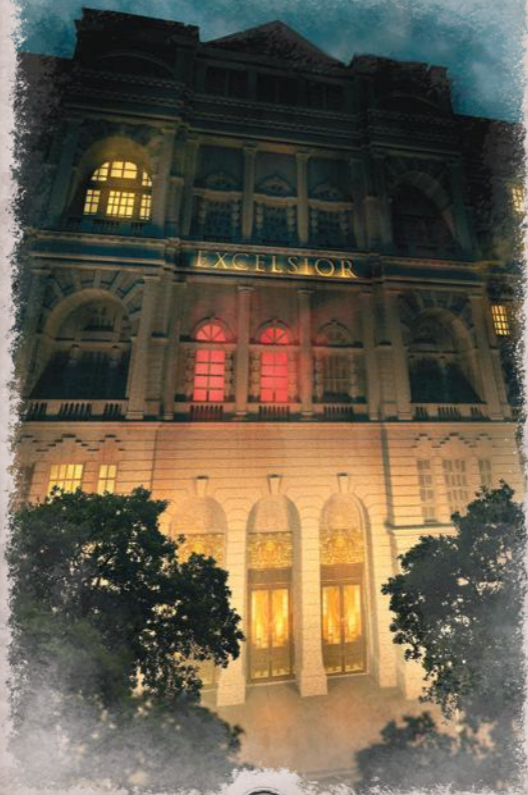
культисты подчиняют людей своей воле, и вы — их последняя жертва. Чтобы остановить злодеяния, нужно покончить с властью культа над мозгом.

- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант IX)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Переложите все улики с «Зловещего эликсира» на «Книгу ритуалов».
- ❖ Прикрепите отложенную напасть «Банка с мозгами» к «Номеру 212».

🌀 **Если «Ключ управляющего» и «Книга ритуалов» в игре:** *Несколько дней Анклав проводил жуткий ритуал, намереваясь превратить всех до единого людей в «Эксельсиоре» в жутких чудовищ. Первыми жертвами стали сотрудники отеля, и если вы не поторопитесь, то скоро настанет и ваш черёд. Преображение уже началось...*

- ❖ Удалите из игры всю безысходность. Продвиньте колоды замыслов и сцен к отложенной карте «Истинный преступник (вариант X)». Она становится и текущим замыслом, и текущей сценой.
- ❖ Выложите отложенного врага «Бродящий меж миров» в «Подвал».
- ❖ Замешайте каждого врага-гостя на победном счете и сброс контактов в колоду контактов.
- ❖ Положите 2 🃏 безысходности на карту «Истинный преступник (вариант X)».

Теперь вы можете продолжить игру.



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены: *Задыхаясь, вы падаете на пол. Воздух словно давит на вас, в ушах стоят мучительные стечения других невинных, ставших жертвами ужасных преступлений в «Эксельсиоре». У вас кружится голова, вы вцепляетесь в ковёр, постепенно теряя сознание. Все ваши усилия были напрасны. Злодейский замысел приведён в действие, и его уже не остановить.*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что «Эксельсиор» получил очередную жертву.
- ☉ Перейдите к **исходу 2**.

Исход не достигнут и хотя бы один сыщик совершил побег: *Вы сбегаете из отеля, отчаявшись разгадать его тайны. Однако это не помогает вам скрыть свою причастность к убийству. Легавые у вас на хвосте, и очень скоро вы слышите громовой стук в дверь: «Откройте! Полиция Аркхэма!»*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали с места преступления.
- ☉ Перейдите к **исходу 3**.

Исход 1: *Никто не поверит вашим рассказам о произошедшем в «Эксельсиоре». Каких-то три дня спустя отель как ни в чём не бывало опять открывается. Но вы-то знаете правду. Вы видели*

всё собственными глазами. Ужасные воспоминания преследуют вас во сне и наяву. Даже сейчас вы обходите «Эксельсиор» стороной, хотя прошло уже несколько недель и ничто внутри его проклятых стен не указывает на новые гнусные замыслы. Единственное, что помогает вам приглушить эхо жутких событий, — это визиты в местный подпольный бар. Но всей выпивки мира не хватит, чтобы избавиться от леденящих душу кошмаров, каждую ночь заставляющих вас резко проснуться на промокшей от пота постели. И вот однажды вы замечаете незнакомца, который спрашивает всех подряд об «Эксельсиоре». Поначалу невинные, его расспросы с каждым днём становятся всё настойчивее. Он обязательно поверит вам. Кто-то же должен. Пускай вы и вырвались из когтей «Эксельсиора», но будут новые жертвы, вы в этом уверены. Схватив лист бумаги, вы поспешно пишете:

Всё это только видимость.

Номер 225. Сегодня вечером.

Это ещё не конец.

Если этот человек сможет заглянуть за завесу тайн «Эксельсиора», возможно, смогут и другие. Быть может, ещё не поздно разорвать порочный круг!

☉ Запишите в журнал кампании, что «Эксельсиор» на время затих. Ведущий сыщик должен добавить отложенную слабость «Что вы наделали?» в свою колоду. Также он может добавить в свою колоду сюжетный актив «Окровавленный кинжал». Обе эти карты не идут в счёт размера колоды.

- ☉ Если полиция на вашей стороне, любой сыщик может добавить в свою колоду сюжетный актив «Сержант Монро». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Если полиция вам не верит, не добавляйте «Сержанта Монро» в чью-либо колоду. Кроме того, если на победном счете есть хотя бы один враг-**полицейский**, найдите в комплекте слабость-**детектива** или **безумие** и добавьте её в колоду ведущего сыщика.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: «Если так и будете сидеть здесь, мне придётся брать с вас арендную плату». Вы часто моргаете, словно пробуждаясь от глубокого сна. Подняв глаза, вы видите официанта, одаривающего вас раздражённым взглядом. Он несёт стопку грязных тарелок. У вас в руке стакан воды. Вы не помните, как заказали его и сколько времени провели здесь. И кстати, где «здесь»? Вы поворачиваетесь на стуле и понимаете, что находитесь в ресторане отеля «Эксельсиор». Несколько гостей за другими столиками обедают, не обращая на вас внимания. Мягкий свет осеннего дня проникает сквозь окна, а из вестибюля доносится обычный для отеля шум. Развернувшись, вы бросаете беглый взгляд на официанта и, оставив на столе четвертак, направляетесь к холлу. Ваши ноги подкашиваются. Когда вы, спотыкаясь, выходите из ресторана, другие гости смотрят на вас с беспокойством. Охранник,

словно ястреб, следит за вами из своего угла. Вы подходите к стойке и опираетесь на неё всем телом. К вам идёт консьерж, но вы отшатываетесь, узнав его лицо. Отель продолжает работать как ни в чём не бывало. Но этого не может быть. Всё, что вы видели, произошло наяву, так ведь? Вы выбегаете на улицу, прежде чем консьерж приблизится. Нужно оказаться как можно дальше от этого проклятого места.

Проходят недели. Вы никак не можете отделаться от оцущения, будто упустили нечто очень важное. Дело «Эксельсиора» ещё далеко от завершения. Вы начинаете расследование заново, расспрашивая горожан о последних слухах вокруг отеля. Всё больше сотрудников, пропавших без вести. Внезапные закрытия всё чаще. Гости, которые так и не прибыли. Гости, которые так и не съехали. Это невыносимо.

Стоя на безлюдном углу в Нортсайде, вы размышляете, что делать дальше. Наступает вечер, и уличные фонари оживают. И вдруг какой-то прохожий сталкивается с вами, бормоча неискренние извинения. Вы делаете шаг за ним, но тут что-то всплывает у вас в памяти. Нет. Не может быть. Опустив руку в карман пальто, вы нащупываете свёрнутый листок бумаги. Вы поднимаете взгляд, но незнакомца и след простыл. Вы разворачиваете записку дрожащими от страха руками.

Всё это только видимость.

Номер 225. Сегодня вечером.

Это ещё не конец.

☉ Если вы сыграли сценарий в первый раз в рамках текущей кампании, можете переиграть его. Подготовьтесь к нему заново. По итогам предыдущей попытки не записывайте в журнал ничего, кроме полученных травм, и не получайте опыт.

☉ В противном случае:

- ◆ Запишите в журнал кампании, что *нераскрытые убийства в отеле продолжаются*.
- ◆ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ◆ Ведущий сыщик должен добавить отложенную слабость «Что вы наделали?» в свою колоду. Также он может добавить в свою колоду сюжетный актив «Окровавленный кинжал». Обе эти карты не идут в счёт размера колоды.

Исход 3: *Вы сидите в холодной, промозглой камере в ожидании предварительного слушания. Без сомнения, полиция собрала достаточно улик, чтобы отправить вас за решётку до конца жизни. Вы клялись, что не имеете отношения к убийству, но в глубине души продолжаете сомневаться. Быть может, это всё-таки были вы? Что же случилось той ночью в отеле «Эксельсиор»?*

Вдруг вы слышите постукивание по прутьям вашей камеры. Снаружи, демонстративно отвернувшись в сторону, стоит полицейский. Он просовывает между прутьями решётки сложенный листок бумаги. Понимая, что лучше ни о чём его не спрашивать,

вы подходите и разворачиваете записку дрожащими от волнения пальцами.

Всё это только видимость.

Номер 225. Сегодня вечером.

Это ещё не конец.

Закончив читать, вы слышите щелчок отпираемого замка. Полицейский пропал, а дверь вашей камеры широко распахивается.

☉ Если вы сыграли сценарий в первый раз в рамках текущей кампании, можете переиграть его. Подготовьтесь к нему заново. По итогам предыдущей попытки не записывайте в журнал ничего, кроме полученных травм, и не получайте опыт.

☉ В противном случае:

- ◆ Запишите в журнал кампании, что *нераскрытые убийства в отеле продолжаются*.
- ◆ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ◆ Ведущий сыщик должен добавить отложенную слабость «Что вы наделали?» в свою колоду. Также он может добавить в свою колоду сюжетный актив «Окровавленный кинжал». Обе эти карты не идут в счёт размера колоды.
- ◆ Найдите в наборе слабость-**детектива** или **безумие** и добавьте её в колоду ведущего сыщика.

Создатели игры

Авторы дополнения «Убийство в отеле „Эксельсиор“»:

Николас Кори при участии М. Дж. Ньюман

Продюсер: Калли Оливериус

Корректор: Джеремайя Дж. Шоу

Менеджер по карточным играм: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Кара Сентелл-Данк и Фил Генри

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Арт-директор: Престон Стоун

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Координаторы контроля качества: Эндрю Джаниба и Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Джейсон Глоу

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Глава студии: Эндрю Наваро

Игру тестировали:

Далия Берковиц, Дэйн Бикотт, Джо Билеки, Кэди Билеки, Юйчи Ван, Закари Варберг, Андреа дель'Аньезе, Шарлотта Кирхофф-Лукат, Райли Колби, Стивен Коулман, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Эрик Мейерс, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Джим Робертс, Александр Скеггс, Аарон Странк, Майкл Странк, Бен Уилкинсон, Джулия Фээта, Грант Флесланд, Б. Д. Флори, Джереми Фредин, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джеймс Хоуэлл, Джереми Цвирн, Авита Шарма, Ханс Шмидт, Шелли Шоу.

© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Переводчик: Сергей Вакуленко

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий

Корректор: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

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

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru