

# ARKHAM HORROR®

## THE CARD GAME

### Руководство по кампании НОЧЬ ФАНАТИКОВ

#### Голод Упырей

*Пятница, 18 сентября 1925 года. Город Аркхэм, штат Массачусетс. Несмотря на появление первых признаков осени, на улице аномально жарко. Тихая, безмолвная злость охватила город. Люди вокруг стали чересчур агрессивными. За последнюю неделю произошло сразу несколько жестоких драк между горожанами из-за всякой мелочи.*

*Кроме того, недавно мне позвонил человек по имени Джеймс Ханкерсон и сообщил о найденном им неопознанном теле в своем сарае.*

*Не думаю, что причину всего этого стоит искать в погодной аномалии. Что-то не так с этим городом. Во время ритуала мне было видение: небольшая группа сыщиков вскоре также заметит происходящее и предпримет попытку все исправить. Я буду внимательно следить за ними...*

Ночь Фанатиков – это кампания для карточной игры Ужас Аркхэма для 1-4 игроков. Она состоит из следующих сценариев: «Средоточие», «Полуночные маски» и «Глубинный пожиратель». Карты для всех перечисленных сценариев вы можете найти в базовом наборе игры.

При игре в режиме кампании, игроки последовательно переходят от одного сценария к другому в определенном порядке. Все их результаты и решения, принимаемые в предыдущих сценариях кампании, учитываются в последующих. Кроме того, продвигаясь по сюжету, игроки получают очки опыта, которые они могут потратить на покупку новых карт в свою колоду или улучшение старых.

#### Подготовка кампании

Для подготовки кампании «Ночь Фанатиков» совершите следующие действия:

- Выберите сыщика(ов).** Каждый игрок выбирает отдельного сыщика для игры и записывает свой выбор в Лист кампании.
- Каждый игрок подготавливает свою колоду сыщика.** Полные правила для составления колоды находятся на странице 8 основных правил.
- Выберите уровень сложности.** В игре существуют 4 уровня сложности: Легкий, Стандартный, Сложный и Эксперт. Игроки должны решить, какой из предложенных уровней сложности больше подходит их группе. Выбранный уровень сложности сохраняется на протяжении всей кампании.
- Подготовьте мешок с жетонами хаоса.** Положите указанные ниже жетоны хаоса в мешок и верните остальные жетоны хаоса в коробку.

◆ **Легкий** (для любителей сюжета):

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠

◆ **Стандартный** (для любителей приключений):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠

◆ **Тяжелый** (для любителей трудностей):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠

◆ **Эксперт** (для любителей Ужаса Аркхэма):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠

Теперь игроки готовы к подготовке сценария – Средоточие.

## Лист кампании

Лист кампании используется во время игры для отслеживания продвижения сценариев. В конце каждого сценария игроки должны записать туда все его результаты, включая полученные очки опыта, уровень травм сыщиков, полученные карты доступа, слабости, а также информацию об убитых и сошедших с ума сыщиков.

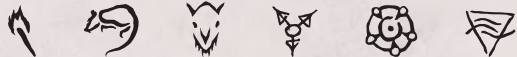
Часто при завершении сценария игрокам необходимо записать в Лист кампании какую-либо важную сюжетную заметку. Эти заметки часто будут использоваться в последующих сценариях кампании, позволяя принятым решением влиять на развитие сюжета. Если игрокам необходимо вычеркнуть какую-либо записанную ранее заметку, эта заметка игнорируется до конца кампании.

## Часть 1: Средоточие

Вы с напарниками расследуете странные события, произошедшие в вашем родном городе Архэме. За последние несколько недель участились случаи исчезновения местных жителей. Недавно в лесу были обнаружены их наполовину съеденные тела. В газетах писали, что с точки зрения полиции предположительной причиной смерти стали увечия, полученные в результате нападения диких животных, но вы уверены, что здесь что-то не так. Вы собираетесь в доме ведущего сыщика, чтобы обсудить эти загадочные происшествия.

### Подготовка

- 1 Найдите все карты, имеющие следующие символы:



- 2 Положите в игру локацию «Кабинет». Все остальные локации отложите из игры. Все сыщики начинают игру в локации «Кабинет».
- 3 Отложите из игры карту противника «Упырь-жрец» и карту доступа «Лита Чантлер».
- 4 Замешайте все остальные карты указанных наборов в колоду столкновений.

## Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили или были побеждены): Вам едва удалось сбежать из дома. Женщина, которую вы видели в своей гостиной вышла за вами через входную дверь. «Глупцы! Посмотрите, что вы наделали! — крикнула она, подставив рядом стоящий стул под ручку входной двери. — Нам нужно убираться отсюда. Следуйте за мной и я расскажу вам все, что знаю. Мы единственные, кто способны остановить их». Вы не стали возражать. Кивнув, вы последовали за ней по улице, направляясь в Ривертаун.

- 1 Запишите в Лист кампании: «Ваш дом не разрушен».
- 2 Запишите в Лист кампании: «Упырь-жрец еще жив».
- 3 Ведущий сыщик получает карту доступа «Лита Чантлер» и может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете размера колоды.
- 4 Каждый сыщик получает X очков опыта, где X — суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе (не забудьте добавить в победный запас необходимые карты локаций). Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.

**Развязка 1:** Вы киваете, позволяя рыжеволосой женщине поджечь стены и пол вашего дома. Огонь быстро распространяется по всему помещению, и вы выбегаете наружу. Снаружи вы наблюдаете, как все, что у вас было, сгорает в ярком пламени. «Следуйте за мной. — говорит женщина. — Вы должны знать об угрозе, нависшей над городом. По одиночке мы обречены... но вместе у нас есть шанс».

- 1 Запишите в Лист кампании: «Ваш дом уничтожен».
- 2 Ведущий сыщик получает карту доступа «Лита Чантлер» и может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете размера колоды.
- 3 Ведущий сыщик получает 1 психическую травму, наблюдая как его дом сгорает дотла.
- 4 Каждый сыщик получает X очков опыта, где X — суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе (не забудьте добавить в победный запас необходимые карты локаций). Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.

**Развязка 2:** *Вы отказываетесь соглашаться на предложение этой безумной женщины и выталкиваете ее наружу, опасаясь, что она превратит все в пылающий ад и без вашего разрешения. «Глухцы! Вы совершаете огромную ошибку! - кричит она. - Вы не осознаете угрозы, что нависла над городом. Мы все в смертельной опасности!». Все еще потрясенные произошедшим, вы решаете послушать, о чем твердит эта женщина. Возможно, она сможет объяснить вам, что здесь происходит. Однако вам кажется, что она не слишком вам доверяет.*

- ⑤ Запишите в Лист кампании: «Ваш дом не разрушен».
- ⑤ Ведущий сыщик получает 1 очко опыта за то, что он отказался уничтожить свой дом.
- ⑤ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе (не забудьте добавить в победный запас необходимые карты локаций). Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.

**Развязка 3:** *Вы выбегаете в прихожую, пытаетесь отыскать путь из дома, но мерцающий барьер все еще не позволяет вам пройти. Вы оказываетесь в ловушке, и множество жутких тварей вторгаются в ваш дом. Бежать вам некуда.*

- ⑤ Запишите в Лист кампании: «Лите Чантлер пришлось искать помощь в другом месте».
- ⑤ Запишите в Лист кампании: «Ваш дом не разрушен».
- ⑤ Запишите в Лист кампании: «Упырь-жрец еще жив».
- ⑤ Каждый не отступивший сыщик считается **убитым**. Если для продолжения кампании не хватает сыщиков, кампания завершается и игроки проигрывают. Иначе перейдите к следующему сценарию. (Каждый игрок, чей сыщик был убит, должен выбрать другого сыщика из доступных).
- ⑤ Если ведущий сыщик был **убит**, выберите другого сыщика. Выбранный сыщик получает карту доступа «Лита Чантлер» и может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете размера колоды.

## Расширенные правила кампании

### Получение и трата опыта

Погружаясь глубже в тайны Мифа, сыщик узнает скрытую правду о мире – о Древних, монстрах, обитающих в тени, и тайны, недоступные человечеству. Эти знания отражаются в очках опыта. Во время развязки сценария сыщички могут получить определенное количество очков опыта. Каждый сыщик получает опыт отдельно и не может передавать полученные очки опыта другому сыщичку. Чаще всего сыщички получают очки опыта при помещении карт столкновений в победный запас, либо в результате принятых ими сюжетных решений.

Сыщички могут потратить накопленный опыт на изучение новых способностей или заклинаний, либо на получение доступа к новым предметам и оружию в виде добавления новых карт в свою колоду. Добавляя новые карты в колоду, сыщик должен потратить количество опыта, равное урону приобретенной карты, отмечаемый белыми точками в верхнем левом углу карты. Добавление новой карты в колоду всегда стоит как минимум 1 опыт и требует соблюдения установленного размера колоды (обычно для этого необходимо убрать из колоды ненужные карты).

Некоторые карты представляют собой улучшенные версии других карт с тем же названием. Эти карты имеют общее название, но могут иметь измененный эффект, дополнительные иконки навыков или измененную стоимость. Если у игрока есть определенная карта и он хочет приобрести версию этой карты с более высоким уровнем, он может **улучшить** свою карту, потратив X очков опыта, где X – разница между показателями стоимости новой и старой карт. Новая версия карты добавляется в колоду, а старая удаляется.

### Травма, смерть и безумие

Травма отражает постоянное повреждение здоровью или сознания сыщичка. Если сыщик побежден во время игры, он все равно переходит на следующий сценарий с остальной группой, если условия прямо не указывают, что сыщик **убит** или **сошел с ума**. Однако сыщик, который был побежден путем получения необходимого количества повреждений или жетонов ужаса, может получить постоянную травму, которая остается на протяжении всей кампании.

**Примечание:** *Если вы не хотите получить травму, отступление порой является лучшим решением, нежели поражение.*

Теперь игроки готовы к началу следующего сценария кампании.

## Часть 2: Полуночные маски

Проверьте Лист кампании на наличие записи «*Лита Чантлер пришла искать помощь в другом месте*»: Прочитайте **Вступление 1**.

Иначе прочитайте **Вступление 2**.

**Вступление 1:** *Вскоре эта женщина вернулась и в панике начала рассказывать вам что-то о монстрах, вылезавших из земли в доме рядом с Ривертауном. «Я смогла запереть их, — объяснила она, — но другие... другие ямы, другие врата». Еще неделю назад вы бы решили, что у нее не все в порядке с головой. Однако события последних дней изменили ваше представление о «нормальном». Вы решаете выслушать ее.*

*Она представилась как Лита Чантлер и рассказала то, что заставило вас взглянуть на события иначе. «Существа, о которых я говорила, называются вурдалаками. Это жестокие порождения тьмы, заполнившие пещеры и тоннели под Аркхэмом...».*

Прочитайте **Вступление 3**.

**Вступление 2:** *Вы все еще потрясены событиями, произошедшими в вашем доме. Рыжеволосая женщина по имени Лита Чантлер, которую вы встретили в своей гостиной, рассказала вам то, что заставило вас взглянуть на события иначе. «Существа, о которых я говорила, называются вурдалаками. Это жестокие порождения тьмы, заполнившие пещеры и тоннели под Аркхэмом...».*

Прочитайте **Вступление 3**.

**Вступление 3:** *Эти твари пожирают трупы людей и служат темному культу, действующему в городе. Культисты являются последователями древнего повелителя вурдалаков. Они убивают невинных людей и кормят их плотью вурдалаков, утоляя их постоянный голод. Однако недавно одно из убежищ монстров, где хранились свежие трупы, было уничтожено. С тех пор вурдалаки проявляют гораздо большую активность, нежели раньше. Я проследила за ними и сделала все, что в моих силах, чтобы остановить их. Но боюсь, что надвигается нечто гораздо более опасное, чем эти твари. Культ планирует нечто ужасное. Я знаю, что их план будет осуществлен сегодня ночью. Но я все еще не представляю, чего нам следует ожидать.*

*Многие культисты выглядят как обычные люди. Перед собраниями они надевают маски в форме черепов разных животных, чтобы скрывать друг от друга свои лица. Мы должны найти их и узнать детали их плана. У нас всего несколько часов: чем больше культистов мы сможем найти до полуночи, тем лучше.*

Продолжите **подготовку**.

## Подготовка

- 1) Замешайте в колоду столкновений, карты со следующими символами:



- 2) Замешайте все карты с указанным символом в отдельную колоду Культистов.
- 3) Выберите одну случайную локацию «Даунтаун» и одну случайную локацию «Саутсайд» и положите их в игру, вернув в коробку вторые не выбранные версии указанных карт. После этого положите в игру локации «Нортсайд», «Исттаун», «Ривертаун», «Больница Св. Марии», «Кладбище», «Мискатоникский университет» и «Ваш дом».
- 4) В зависимости от количество игроков:
- ♦ 1 игрок – никаких дополнительных изменений.
  - ♦ 2 игрока – найдите в колоде столкновений 1 копию противника «Аколит» и положите его в локацию «Саутсайд»
  - ♦ 3 игрока – найдите в колоде столкновений 2 копии противника «Аколит» и положите одного в локацию «Саутсайд», а другого в «Даунтаун».
  - ♦ 4 игрока – найдите в колоде столкновений 3 копии противника «Аколит» и положите одного в локацию «Саутсайд», второго в «Даунтаун» и третьего в локацию «Кладбище».
- 5) Если в Листе кампании есть запись «*Ваш дом уничтожен*»: Уберите из игры локацию «Ваш дом». Сыщики начинают игру в локации «Ривертаун».
- 6) Если в Листе кампании есть запись «*Ваш дом не разрушен*»: Сыщики начинают игру в локации «Ваш дом».
- 7) Если в Листе кампании есть запись «*Упырь-жрец еще жив*»: Замешайте противника «Упырь-жрец» в колоду столкновений.

**Примечание:** *Некоторые эффекты, впервые появляющиеся в этом сценарии, могут указывать игрокам положить жетоны судьбы на противников. Помните, что жетоны судьбы на противниках считаются в числе жетонов, необходимого для завершения текущей главы.*

## Расположение локаций



### Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили или были побеждены): Прочитайте Развязку 1.

**Развязка 1:** Вам удалось собрать немного полезной информации про культ и их планы. Вы можете только надеяться, что этого будет достаточно.

- 1) Запишите в Лист кампании в раздел «Опрошенные культисты» имена каждого уникального противника с чертой **Культист**, находящийся в победном запасе.
- 2) Запишите в Лист кампании в раздел «Сбежавшие культисты» имена каждого уникального противника с чертой **Культист**, все еще находящегося в колоде Культистов. Если сыщики находятся на 1 главе, запишите в этот раздел также противника «Охотник в маске».
- 3) Если противник «Упырь-жрец» находится в победном запасе, вычеркните запись «Упырь-жрец еще жив» из Листа кампании.
- 4) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X — суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

**Развязка 2:** На часах полночь. Время вышло, и ритуал культистов скоро начнется. Вам удалось собрать немного полезной информации про культ и их планы. Вы можете только надеяться, что этого будет достаточно.

- 1) Запишите в Лист кампании в раздел «Опрошенные культисты» имена каждого уникального противника с чертой **Культист**, находящийся в победном запасе.
- 2) Запишите в Лист кампании в раздел «Сбежавшие культисты» имена каждого уникального противника с чертой **Культист**, все еще находящегося в колоде Культистов. Если сыщики находятся на 1 главе, запишите в этот раздел также противника «Охотник в маске».
- 3) Запишите в Лист кампании: «Наступила полночь».
- 4) Если противник «Упырь-жрец» находится в победном запасе, вычеркните запись «Упырь-жрец еще жив» из Листа кампании.
- 5) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X — суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

## Часть 3: Глубинный пожиратель

Во время поисков в Аркхэме вы нашли и допросили нескольких членов культа. Полученная вами информация весьма пугающая: они поклонялись некоей сущности по имени Умордхот, чудовищному порождению из другой реальности.

Вы смогли подтвердить слова Литы: культисты пришли в ярость, узнав об уничтожении логова вурдалаков. Однако одна деталь очень удивила вас: человеком, уничтожившим логово и являющимся причиной ночных событий, оказалась сама Лита Чантлер. Вы не уверены, почему эта важная деталь не упоминалась в ее рассказе. Сказала ли она только то, что вам необходимо знать, или вы были просто частью ее хитроумного плана? Но с другой стороны все указывает на то, что она пытается зацелить Аркхэм от ужасной участи.

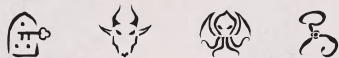
Последняя деталь этой загадки была найдена в дневнике одного из культистов. Он описывал древний ритуал, который культ совершит этой ночью в глубине Аркхэмского леса. Согласно записям в дневнике завершение ритуала откроет врата и впустит в этот мир их Повелителя. Если культ не будет остановлен, месь Умордхота коснется каждого. Вы направляетесь в лес.

### Подготовка

- ❶ Замешайте в колоду столкновений карты наборов:



- ❷ Положите в игру локацию «Основная тропа». Перемешайте между собой 6 локаций «Аркхэмский лес», выберите из 4 случайные копии и положите их в игру, не глядя на обратные стороны. Не выбранные 2 копии локации «Аркхэмский лес» уберите из игры. Сыщики начинают игру в локации «Основная тропа».
- ❸ Отложите из игры локацию «Место ритуала» и противника «Умордхот».
- ❹ Случайно выберите один из следующих наборов карт: агенты Гог-Сатота, агенты Шуб-Низурата, агенты Ктулху или агенты Хастура. Они соответствуют следующим символам.



Не глядя на выбранный набор замешайте его карты в колоду столкновений и уберите остальные не выбранные наборы из игры.

- ❺ Проверьте количество имен в Листе кампании в разделе «Сбежавшие культисты»:

- ❖ 0 имен — никаких дополнительных изменений
- ❖ 1 или 2 — положите 1 жетон судьбы на карту главы.
- ❖ 3 или 4 — положите 2 жетона судьбы на карту главы.
- ❖ 5 или 6 — положите 3 жетона судьбы на карту главы.

- ❻ Добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❼ Если в Листе кампании есть запись «Наступила полночь»: Каждый игрок должен сбросить 2 случайные карты со своей стартовой руки.
- ❽ Если в Листе кампании есть запись «Упырь-жрец еще жив»: Замешайте противника «Упырь-жрец» в колоду столкновений.

## Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили или были побеждены): В страхе Лита убегает прочь. Она осознала, что проиграла, и месь Умордхота достигнет ее, где бы она ни находилась. Озгмные щупальца этого монстра распространяются по всему Аркхэму, они скользят в тених на границе реальности. Но сначала Литу необходимо поймать, и существо медленно уходит в тень, чтобы искать... и убивать.

- ❶ Запишите в Лист кампании: «Аркхэм стал жертвой ужасной мести Умордхота».
- ❷ Все выжившие сыщики считаются **убитыми**.
- ❸ Сыщики проигрывают.

**Развязка 1:** Вам удалось предотвратить появление Повелителя культа. Хотя вы и не уверены, что бы произошло в случае завершения ритуала, вы понимаете: хотя бы на некоторое время Аркхэм в безопасности. Вы поймали всех культистов, которых смогли найти, но большинство жителей города не поверили вашим рассказам. Может все это было лишь плодом вашего воображения?

- ❶ Запишите в Лист кампании: «Ритуал призыва Умордхота был прерван».
- ❷ Каждый сыщик получает 2 психические травмы, так как они никогда полностью не оправятся от увиденного кошмара.

- ❶ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает 5 дополнительных очков опыта за спасение Аркхэма от ужасной судьбы.

❷ Сыщики выигрывают!

**Развязка 2:** *Каким-то образом вам удалось ранить Умордохта настолько, чтобы отправить его обратно в то измерение, откуда он пришел. Вы не уверены, что подобное существо можно убить, но по крайней мере вам удалось заставить его отступить. Когда Повелитель исчез, все сурдалаки с громкими криками скрылись в большой яме. Вы сорвали план культивистов, но последствия этого отразились на вашем здоровье и разуме. Хуже того, вы не знаете, что делать дальше с полученными знаниями о Мифе. Что, если существуют другие подобные культы и существа в отдаленных уголках реальности?*

- ❶ Запишите в Лист кампании: «Сыщики изгнали Умордохта».
- ❷ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 психические травмы, так как битва против Умордохта потребовала от них приложить все свои силы.
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает 10 дополнительных очков опыта за успешную схватку против ужасного врага.
- ❹ Сыщики выигрывают!

**Развязка 3:** *Столкнувшись с подобным кошмаром, вы не верите, что сможете остановить это. У вас есть только одна надежда на спасение. Вы поворачиваетесь к Лите и толкаете ее в сторону ужасного чудовища. Огромные щупальца твари обвивают Литу, и вы слышите ее крик. Мучения женщины длиться недолго, и существо словно вытягивает из нее жизнь. «Умордохт... Умордохт... Умордохт...», – бубнит культивисты. Лита Чантлер исчезает без следа среди щупалец твари. В какой-то момент вы испугались, что теперь существо направится к вам. Но неожиданно вы слышите слова одного из культивистов: «Умордохт – это бог, который не забирает жизни без причины. Уходите, и вам будет дарована пощада». Существо постепенно растворяется в воздухе. Культивисты расходятся, оставляя вас в одиночестве. Последние моменты жизни Литы навсегда остались в вашей памяти.*

- ❶ Запишите в Лист кампании: «Сыщики пожертвовали Литу Чантлер Умордохту».

❷ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 психические травмы, так как битва против Умордохта потребовала от них приложить все свои силы.

❸ Чувство вины за жертвование Литы всегда будет преследовать вас. Каждый сыщик берет случайную свободную карту слабости с чертой **Безумие** и добавляет ее в свою колоду.

❹ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

❺ Сыщики выживают, но их действия повлекут тяжелые последствия в будущем.

## Что дальше?

В конце кампании весь опыт, травмы и слабости, полученные в развязке последнего сценария, позволяют игрокам почувствовать последствия их действий. Многие решения сыщиков составляют целостную историю.

Теперь, после завершения кампании, вы можете сыграть ее снова, используя других сыщиков или повысив уровень сложности.

Следующие дополнения к карточному *Ужасу Аркхэма* предложат игрокам новые кампании. Как правило каждое большое дополнение (делюкс) дает основу для новой кампании, которая продолжается в последующем цикле из 6 дополнений. По стандартным правилам игроки начинают новую кампанию с новой колодой и 0 очками опыта. Однако игроки могут перенести сыщиков, уже завершивших другую кампанию, путем использования их измененной колоды, травмы и неиспользованный опыт.

# Кампания Ночь фанатиков

## СЫЩИКИ

Имя игрока	Имя игрока	Имя игрока	Имя игрока
Сыщик	Сыщик	Сыщик	Сыщик
Оставшиеся очки опыта	Оставшиеся очки опыта	Оставшиеся очки опыта	Оставшиеся очки опыта
Травма (физическая) (психическая)	Травма (физическая) (психическая)	Травма (физическая) (психическая)	Травма (физическая) (психическая)
Полученные карты доступа\слабостей	Полученные карты доступа\слабостей	Полученные карты доступа\слабостей	Полученные карты доступа\слабостей

### Сценарии



УМЕРШИЕ И СОПЕДИШИЕ С УМА СЫЩИКИ

### Заметки

Опрошенные культисты

Сбежавшие культисты