

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ЭКСПРЕСС ОКРУГА ЭССЕКС

«Экспресс округа Эссекс» — это сценарий III сюжетной кампании «Наследие Данвича» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми сценариев, вместе с другими дополнениями данвичского цикла.

Сценарий III: Экспресс округа Эссекс

Недавние события в Мискатоникском музее заставили вас по-новому взглянуть на то, что Армитедж рассказывал о Данвиче. Это не может быть просто совпадением: Уилбур Уэйтли, «Некрономикон», данвичская тварь, эти люди и существа, с которыми вы столкнулись здесь, в Аркхэме, — во всём этом явно есть какая-то связь. Теперь вы точно знаете, куда должны направиться, — в злоевищий захолустный Данвич.

Вы подумывали рассказать обо всём полиции штата Массачусетс, но решили, что вреда от этого будет больше, чем пользы. В лучшем случае полицейские сочли бы ваши рассказы полной чушью, а в худшем — могли бы арестовать вас: как ни крути, а вы посещали подпольное заведение и проникли ночью в музей. Так что вместо этого вы лично отправляетесь в Данвич, чтобы продолжить расследование.

Вы пакуете в чемоданы всё, что считаете нужным, и даже находите время немного вздремнуть. С рассветом вы отправляетесь в Нортсайд на вокзал и в последнюю минуту успеваете купить билет на отходящий экспресс. До ближайшей к Данвичу станции несколько часов поездом на северо-запад вдоль долины реки Мискатоник. Вам удалось дозвониться до одного из данвичских знакомых Армитеджа — мужчины по имени Зебулон Уэйтли, который присутствовал при событиях, случившихся несколько месяцев назад.

В записях Армитеджа говорится, что род Уэйтли делится на несколько ветвей: некоторые из них испортились и вконец опустились, но другие остались «непрогнившими» — не затронутыми нечестивыми обрядами и колдовством. По словам Армитеджа, семья, к которой принадлежит Зебулон, находится где-то между прогнившими и непрогнившими Уэйтли: они знают о традициях предков, но не подверглись их разлагающему влиянию. Зебулон согласился встретиться вас на станции и отвезти в Данвич.

Когда поезд отъезжает от аркхэмского вокзала, события предыдущей ночи дают о себе знать, и силы покидают вас. Но прежде чем вы успеваете достичь места назначения, вагон внезапно сотрясается, выдёргивая вас из дремоты. Громко зашипев, поезд резко останавливается, и вы слышите позади грохот и лязгание...

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Экспресс округа Эссекс», «По ту сторону», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



Случайным образом выберите одну из трёх версий локации «Локомотив» и введите её в игру. Удалите из игры две другие версии этой локации. Затем случайным образом выберите шесть из восьми локаций «Вагон» и введите их в игру, разместив их в ряд слева от «Локомотива». Удалите из игры две оставшиеся локации «Вагон».

Откройте крайнюю левую из локаций «Вагон». Все сыщики начинают игру в этой локации. Если у этой локации есть обязательное свойство, которое разыгрывается при входе в неё, игнорируйте это свойство.

Отложите в сторону все 4 экземпляра карты «Сквозь время и пространство».

В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса до конца кампании следующий жетон:

- ♦ лёгкий: -2;
- ♦ обычный: -3;
- ♦ сложный: -4;
- ♦ экстремальный: -5.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Перемещение по поезду: право и лево

В этом сценарии все локации выстроены в ряд слева направо, с локомотивом в крайней правой позиции. Всякий раз, когда игровой текст упоминает локацию слева или локацию справа, имеется в виду локация, которая находится непосредственно слева или справа от вашей.

Все эффекты карт, в которых упоминается направление (лево или право), следует понимать согласно нижеприведённой схеме.

← Лево

Расклад локаций

Право →



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

Сыщик побеждён: Хотя вы толком и не помните своего пребывания по ту сторону портала, оно переполняет вас ужасом. Где-то на изодранных задворках вашего сознания разворачивается гипнотический танец огней, потусторонних ощущений и искажённых геометрических форм. В ушах звучит потусторонний голос, значение которого остаётся загадкой. Вы приходите в себя в лесу в нескольких милях от реки Мискатоник. Вокруг валяются искорёженные вагоны. Они словно раздавлены какой-то сокрушительной силой и выглядят так, будто гниль и ржавчина разъедали их годами. Нет никаких следов других пассажиров.

- ☉ Каждый побеждённый сыщик приобретает слабость «Сквозь время и пространство» и должен добавить в свою колоду 1 экземпляр этой карты. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый побеждённый сыщик получает 1 опыт дополнительно от постижения тайн космоса, открывшихся ему по ту сторону врат.
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (в переводе Олая Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (в переводе Олая Вормия)».
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «Доктор Генри Армитедж», «Профессор Уоррен Райс» или «Доктор Фрэнсис Морган», запишите в журнал кампании, что данного союзника *похитили*. Этот сыщик должен удалить из своей колоды соответствующую карту.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики были побеждены): Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Вы с облегчением вздыхаете, когда врата позади поезда схлопываются и всё затихает. Те немногие из пассажиров, кто пережил катастрофу, похоже, так и не поняли, что именно произошло. Кто-то говорит, что в последнем вагоне взорвалась труба, и остальные быстро подхватывают это объяснение, не желая или будучи не в состоянии принять ужасную правду. Вы же, напротив, узнали немало нового во время этого испытания — хотя предпочли бы и не узнавать.

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

Исход 2 (сначала прочитайте раздел «Сыщик побеждён»!): Так и не придя в себя, вы начинаете брести по шпалам в сторону Данвича.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что на пути в Данвич сыщики были задержаны.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии IV:
«Кровь на алтаре».

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущие сценарии, выбирая их исходы, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

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



Русское издание: ООО «Мир Хобби» • **Общее руководство:** Михаила Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов • **Главный редактор:** Александр Киселев • **Переводчик:** Эрик М. Кауфман • **Редактор:** Петр Тюленев • **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Сухой • **Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова • **Корректоры:** Ольга Португалова, Анна Соладатова • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM 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.

