

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ТАМ, ГДЕ ЖДЁТ ПОГИБЕЛЬ



«Там, где ждёт погибель» — это сценарий VI 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 VI: Там, где ждёт погибель

Вас будит пронзительное чириканье. Опасаясь худшего, вы собираете свои вещи и выбегаете наружу. В холодном ночном воздухе вы тотчас ощущаете отвратительный резкий запах, не поддающийся никакому описанию, а сам воздух такой плотный, что им тяжело дышать. Двери всех домов Данвича заперты, деревня как будто вымерла. Вы замечаете слабое свечение на вершине холма, который возвышается над деревней. Из рассказов Зебулона и бумаг Армitedжа вы знаете, что это Часовой холм. В легендах говорится, что там проводились сатанинские обряды, во время которых огромные ритуальные костры озаряли ночное небо над неистово содрогавшейся землёй.

Под зловещими взглядами козодоев, заполнивших все деревенские крыши, вы забираетесь в потрёпанный грузовичок Зебулона. Пока вы едете к Часовому холму, чириканье в небе усиливается и становится таким пронзительным, что больно ушам. Всё, что вы узнали о Данвиче, и всё, что вы пережили здесь, было только прологом для этой ночи. Если ритуал, который замыслил Сет, имеет хоть что-то общее с тем обрядом, что несколько месяцев назад предотвратили Армitedж и его коллеги, — значит, он обращён к древнему существу, известному как **Йог-Сотот**. И если вам не удастся остановить этот богомерзкий ритуал, погибель ждёт не только Данвич — но и весь мир.

Сверьтесь с журналом. Если у сыщиков есть поддержка Наоми, перейдите к **части I**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Часть I: Тропа, ведущая на Часовой холм, слишком узка и разбита для грузовичка Зебулона, поэтому вы останавливаетесь у подножия, чтобы проделать оставшийся путь пешком. Только теперь вы замечаете, что вы не одни. Несколько вооружённых мужчин и женщин появляются из леса, берут стволы на изготовку и целются в вас. Вы поднимаете руки и готовитесь к худшему. «Погодите, — произносит один из них, останавливая остальных взмахом руки. — Я помню вас по клубу „Клевер“. — Он улыбается во весь рот и опускает автомат. — Привет от Наоми».

Вы интересуетесь, что же занесло сюда гангстеров. «Мисс О'Бэннион отправила нас найти тех, кто напал на клуб её жениха, — объясняет тот. — Выяснилось, что за всем этим стоят несколько человек из Аркхэма. Какой-то парень по фамилии Бишоп и его прихвостни. Мы проследили их до этой дыры». Прежде чем он успевает рассказать что-нибудь ещё, за холмом раздаётся до боли знакомое тра-та-та «томми-гана». «Похоже, это Винни. Шевелитесь, ребята!» — Гангстер приказывает остальным следовать за ним и поднимается на холм. Качая головой, вы идёте следом. Эти бандиты не представляют, во что ввязались.

☞ Ведущий сыщик получает 1 улику из резерва жетонов (или 2 улики, если в игре 3 или 4 сыщика).

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Там, где ждёт погибель», «Звери-миньоны», «Чародейство», «Миньоны Бишопов», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру локации «Подножие холма», «Тропа к вершине» и «Вершина Часового холма». Все сыщики начинают игру в локации «Подножие холма».
- ☉ Случайным образом выберите одну из четырёх локаций «Боковая тропа» и удалите её из игры. Отложите в сторону три оставшиеся локации «Боковая тропа».

- ☉ Случайным образом выберите одну из четырёх локаций «Преображённая тропа» и удалите её из игры. Отложите в сторону три оставшиеся локации «Преображённая тропа».

- ☉ Отложите в сторону карту «Сет Бишоп».

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

- ◆ лёгкий: -3;
- ◆ обычный: -5;
- ◆ сложный: -6;
- ◆ экстремальный: -7.

- ☉ В этом сценарии используется одна из версий карты «Сцена 2. Восхождение». Выберите нужную версию согласно инструкциям ниже и удалите из игры все остальные версии этой карты.

- ◆ Сверьтесь с журналом. Если сыщики расколдовали Сайласа Бишопа, используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант I)».

- ◆ В противном случае снова сверьтесь с журналом. Если сыщики не смогли вернуть «Некрономикон» или если «Некрономикон» украден, используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант II)».

- ◆ В противном случае используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант III)».

- ☉ Сверьтесь с журналом. За каждого отпрыска, оставшегося в живых, положите 1 безысходность на замысел 1а.

- ☉ Сверьтесь с журналом. Если сыщики избавили Сайласа Бишопа от мук, останки этого существа преобразились и разрослись на Часовом холме. Введите в игру 1 «Скопление сфер» из набора «Мерзкие чудовища» и поместите эту карту в локацию «Подножие холма». Затасуйте в колоду контактов остальные карты этого набора. Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

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, -5, ☠, ☠, ▲, ♣, ♠, ♠, ♠.

- ☉ Используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант III)». Удалите из игры все остальные версии этой карты.

- ☉ У сыщиков нет поддержки Наоми.

- ☉ Отпрысков в живых не осталось.

- ☉ Сыщики не избавили Сайласа Бишопа от страданий.



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 2.

Исход 1: Судя по всему, кое-как переплетённый фолиант — это записи Старого Уэйтли, человека, который обучил Уилбура древним тайнам чародейства. Вы находите в книге описание места за пределами пространства и времени, где сходятся параллельные реальности и где обитает Йог-Сотот. Только достигнув этого сплетения миров на краю Вселенной, вы сможете залатать прореху, разорвавшую нашу реальность. С ощущением, что идёте на верную погибель, вы собираете последние остатки отваги и ступаете во врата.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики вошли во врата.

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

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VII «Потерянные во времени и пространстве».

Исход 2: В своём стремлении обрести сверхъестественную силу из-за пределов этого мира чародеи Данвича достигли того, что не смогли сделать Уилбур и Старый Уэйтли. С помощью кровавых жертвоприношений и неопишуемых экспериментов чародеи добрались до источника той тёмной мощи, которой так жаждали. Однако им не суждено обладать этой властью. Воззвав к истинному отцу Уилбура, они выпустили это чудовище из его межпространственного заточения. Йог-Сотот явился в разрыве над Часовым холмом, заполняя небо и захватывая мир. Он пришёл на Землю, чтобы править там, где некогда обитало человечество.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Йог-Сотот прорвал барьер между мирами и слился с реальностью.

- ☉ Все выжившие сыщики сошли с ума.

- ☉ Сыщики проиграли.

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михана Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Эрик М. Кауфман • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухой • Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректоры: Ольга Португалова • 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.

