

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ НЕИЗМЕРИМЫЕ И НЕВИДИМЫЕ

«Неизмеримые и невидимые» — это сценарий V 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 V: Неизмеримые и невидимые

Вы нашли в деревне Данвич немало бумаг, дневниковых заметок и эзотерических текстов. Просмотрев эти документы, вы чувствуете усталость и опустошение. Большая часть записей сделана одной и той же рукой — мужчиной по имени Сет Бишоп. Расспросив селян, вы узнаете, что Сет — местный житель, один из непосредственных свидетелей тех катастрофических событий, которые Армитедж назвал «ужасом Данвича». Любопытно, что с того времени лишь немногие видели Сета в деревне, а те, кто встречал его, утверждают, что лицо его было бледным и потным, а глаза — налиты кровью.

Вполне естественно, если у человека, который видел то, что видел Сет, сдадут нервы или повредится рассудок. Но чем больше вы читаете его безумные и путаные заметки, тем сильнее уверены, что он замешан в нынешних событиях. Сет пишет о том, что «собрал то, что осталось» и с помощью колдовства «вдохнул сущность отцов» в животных, а потом и в людей. Описания и схемы этих процессов настолько сложны, что недоступны вашему пониманию.

Когда вы собираетесь отправиться на поиски Сета и разобраться с ним, появляется несколько до смерти напуганных селян. «Она вернулась! — вопит один из них, в котором вы узнаете Кёртиса Уэйтли, принадлежащего к «непрогнозированной» ветви. — Та тварь, что убила Фраев, вернулась! Пришла и раздавила дом Бишопов, будто бумажный!» Кёртис и другие жители деревни кричат, заглушая друг друга, их голоса становятся всё громче от ужаса.

☉ Сыщики должны решить, что им делать (выберите одно):

- ☞ Успокоить жителей, чтобы узнать от них больше подробностей. Перейдите к **части 1**.
- ☞ Предупредить жителей об опасности и убедить их эвакуироваться. Перейдите к **части 2**.

Часть 1: Вы пытаетесь успокоить жителей, чтобы они объяснили вам, что происходит. Они рассказывают, что услышали грохот с севера и когда пошли посмотреть, в чём дело, то увидели, что дом Бишопов разнесён в щепки, а от него в сторону ущелья Холодных ключей тянется цепочка огромных следов. «Вы же знаете, что делать? Вы, аркхэмцы, остановили эту тварь в прошлый раз», — говорит один из селян. Кёртис качает головой и кусает губы. «Мы ж даже увидели эту адскую тварь не могли, пока старый профессор не распылил на неё свой порошок, — произносит он. — О сю пору мечтаю, чтоб ваще её не видать...» Вам надо как-то остановить разбушевавшееся чудовище. Но если найденные вами бумаги не лгут, возможно, там бродит не одна такая тварь...

☉ Запишите в журнал, что вы успокоили жителей Данвича. Перейдите к **подготовке**.

Часть 2: Вы предупреждаете жителей о том, что они в смертельной опасности, и просите их бежать из Данвича, пока не поздно. Некоторые тут же следуют вашему совету, вспомнив о том, как ужасное чудовище

чуть не уничтожило всю деревню. Кёртис в отчаянии падает на колени, его глаза блестят, как в лихорадке. «Это ж опять та тварь, так ведь? Вернулась по наши души. — Кёртис начинает заикаться. — Надеюсь, у вас осталось хоть малёху того порошка, что был у старого профессора в тот раз. Мы ж даже увидели эту адскую тварь не могли, пока он не распылил на неё свой порошок. О сю пору мечтаю, чтоб ваще её не видать...» Вам надо как-то остановить разбушевавшееся чудовище. Но если найденные вами бумаги не лгут, возможно, там бродит не одна такая тварь...

☉ Запишите в журнал, что вы предупредили жителей Данвича. Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Неизмеримые и невидимые», «Козодои», «Звери-миньоны», «Данвич» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Случайным образом выберите одну из двух версий каждой локации: «Деревня Данвич», «Ущелье Холодных ключей», «Десяти-акровый луг», «Испепелённая пустошь», «Руины фермы Уэйтли» и «Дьяволово Пастбище». Введите в игру выбранные версии, а оставшиеся удалите из игры (см. примерный расклад на следующей странице). Все сыщики начинают игру в деревне Данвич.

☉ Подсчитайте, сколько персонажей записано в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу».

☞ Если там 4 персонажа или больше, отложите в сторону 2 экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота». Удалите из игры 3 оставшихся экземпляра этой карты.

☞ Если там ровно 3 персонажа, введите в игру 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в ущелье Холодных ключей и отложите в сторону 2 экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота». Удалите из игры 2 оставшихся экземпляра этой карты.

☞ Если там ровно 2 персонажа, введите в игру 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в ущелье Холодных ключей и отложите в сторону 3 экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота». Удалите из игры 1 оставшийся экземпляр этой карты.

☞ Если там 1 персонаж или меньше, введите в игру 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в ущелье Холодных ключей и 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в Испепелённую пустошь. Отложите в сторону 3 оставшихся экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота».

☉ Отложите в сторону все 4 экземпляра карты «Тайное заклятье».

☉ Сыщик, в чьей колоде есть карта «Порошок Ибн-Гази», может найти её в колоде и ввести в игру.

☉ Каждый сыщик находит в комплекте случайную базовую слабость-безумие, повреждение или сделку и включает её в свою колоду до конца кампании.

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

Выбор случайной локации


В этом сценарии вам часто надо будет выбирать случайную локацию. Чтобы сделать это, перетасуйте 6 локаций, удалённых из игры во время подготовки (неиспользуемые версии каждой локации в игре), и вытяните одну из них наугад.

Примерный расклад локаций



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, .
- ☉ 3 персонажа принесены в жертву Йог-Сототу.
- ☉ Никто из сыщиков не включает в колоду карту «Порошок Ибн-Гази».
- ☉ Сыщики не включают в колоды дополнительные слабости, как указано в подготовке.
- ☉ Доктор Армитедж принесён в жертву Йог-Сототу.
- ☉ Постарайтесь уничтожить как можно больше «Отпрысков Йог-Сотота».

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Вы сделали всё, что могли, чтобы остановить разбушевавшихся чудовищ, но их оказалось слишком много, и вы просто не смогли убить их всех. Смертельно уставшие и напуганные, вы возвращаетесь в дом Зебулона и молитесь о том, чтобы пережить эту ночь.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что *X* отпрысков остались в живых. *X* равен общему числу «Отпрысков Йог-Сотота», оставшихся в игре и отложенных в сторону.
- ☉ Если в колоде кого-либо из сыщиков есть карта «Порошок Ибн-Гази», удалите её из колоды этого сыщика.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 2: Убив, кажется, последнее из разбушевавшихся чудовищ, вы возвращаетесь в дом Зебулона, смертельно уставшие и напуганные.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что отпрысков в живых не осталось.
- ☉ Если в колоде кого-либо из сыщиков есть карта «Порошок Ибн-Гази», удалите её из колоды этого сыщика.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VI «Там, где ждёт гибель».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил 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 Game is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

