

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ КРОВЬ НА АЛТАРЕ

«Кровь на алтаре» — это сценарий IV 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 IV: Кровь на алтаре

Когда вы наконец добираетесь до Данвича, вас встречают Зебулон Уэйтли и Эрл Сойер — ещё один местный житель, который познакомился с доктором Армитеджем несколько месяцев назад во время тех памятных событий. «Дела у нас тут не слишком-то хороши, — обращается к вам Эрл. — Пару ночей назад кой-кто из наших взял да пропал, как в воду. И козодои эти проклятущие всё не заткнутся. Не знай уж, чё вам тут надоть, но когда вы, аркхэмцы, в прошлый раз сюда явились, ничего хорошего из того не вышло. Совсем ничего». Эрл часто моргает, закашливается и отводит взгляд.

«Слушите, чё б вам не отдохнуть ночку и не отложить, чё вы там делать хотели, до завтра?» — вмешивается Зебулон, положив морицинистую руку вам на плечо. Вы бы и рады возразить, но ломота в теле и умственная усталость не позволяют отказаться. Старик приглашает вас провести ночь у него и везёт в свой дом на окраине Данвича. Деревня выглядит жутковатым и запущенным местом, и вы уже жалеете, что приехали сюда. Вы засыпаете ещё по дороге и едва ли помните, как добрались до постели.

Проснувшись, вы оказываетесь в абсолютно пустом доме Зебулона, где нет никаких следов старика или мистера Сойера. Опасаясь худшего, вы направляетесь в Данвич в надежде найти ответы там.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Кровь на алтаре», «Данвич», «Козодои», «Ночные призраки» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



Введите в игру локацию «Деревенская площадь». Все сыщики начинают игру на деревенской площади.

Случайным образом выберите одну из двух версий каждой другой локации и удалите из игры выбранные версии. Из оставшихся шести локаций случайным образом выберите одну и тоже удалите её из игры. Введите в игру пять оставшихся локаций (см. примерный расклад на следующей странице).

Сверьтесь с журналом. Найдите карты каждого персонажа, которого похитили, и сложите их вместе с картами «Зебулон Уэйтли» и «Эрл Сойер» лицом вниз в стопку возможных жертв.

Отложите в сторону карты «Сайлас Бишоп», «Тайная комната», «Ключ от комнаты» и «Порошок Ибн-Гази».

Сверьтесь с журналом. Если на пути в Данвич сыщики были задержаны, положите 1 безысходность на замысел 1а.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Сверьтесь с журналом. Если у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками: Пылая жаждой мести, банда из клуба «Клевер» отправилась за вами в Данвич. Соберите все карты из набора контактов «Подручные Наоми» и затасуйте их в колоду контактов. Этот набор отмечен следующим символом:



Возьмите отложенные карты «Тайная комната» и «Ключ от комнаты», а также три верхние карты колоды контактов. Перетасуйте их и случайным образом подложите по одной из этих карт лицом вниз под каждую локацию в игре, кроме деревенской площади.

Тайная комната

В этом сценарии есть односторонняя локация «Тайная комната», которая лежит лицом вниз под случайной локацией. На открытой стороне «Тайной комнаты» указано свойство раскрытия, вводящее в игру эту карту, когда она взята.

Когда односторонняя локация входит в игру, она выкладывается открытой стороной вверх, так как закрытой стороны у неё нет. В остальном односторонние локация аналогичны обычным локациям.



Примерный расклад локаций

Примечание: Одной из показанных ниже локаций **не будет** в игре.



Обратите внимание: Некоторые локации в этом сценарии связаны не взаимно. Так, сыщик может переместиться из конгрегационной церкви на деревенскую площадь, но не наоборот, или с деревенской площади в универсальный магазин Осборна, но не наоборот. Чтобы не запутаться, перед перемещением всегда проверяйте символы связанных локаций на карте вашей текущей локации.

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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☑ Сложите в стопку возможных жертв всех пятерых персонажей: «Доктора Генри Армитаджа», «Доктора Фрэнсиса Моргана», «Профессора Уоррена Райса», «Зебулона Уэйтли» и «Эрла Сойера».
- ☑ На пути в Данвич сыщики **не были** задержаны.
- ☑ У банды О'Бэнниона **нет** счетов с сыщиками.
- ☑ Не читайте интерлюдия II «Выжившие».
- ☑ Постарайтесь спасти как можно больше возможных жертв.

Ответы на частые вопросы

Где находится стопка возможных жертв — в игре или вне игры? Распоряжается ли кто-либо из игроков картами в этой стопке? А что насчет карт, лежащих под колодой замыслов?

Карты, которые лежат в стопке возможных жертв и под колодой замыслов, с точки зрения правил находятся в игре, однако ими не распоряжается никто из игроков. Поскольку эти карты лежат лицом вниз и их нельзя просматривать, игроки должны запомнить, какие именно уникальные союзники были похищены и попали в стопку возможных жертв. Кроме того, на карты в стопке возможных жертв и под колодой замыслов не влияют никакие эффекты карт игроков и действия сыщиков.

Так, если уникальный актив был похищен соответствующей картой напасти, сыщик не может сыграть другой экземпляр того же актива. Кроме того, если сыщик побежден или совершил побег, все его карты, которые оказались в стопке возможных жертв или под колодой замыслов, остаются там.

Что происходит, если «Дюк» принесён в жертву Йог-Сототу? Можно ли играть за Пита Мусорщика без «Дюка»?

Если обязательная карта (например «Дюк») навсегда удалена из колоды игрока, требование включить эту карту в колоду снимается. Таким образом, если по какой-либо причине «Дюка» нельзя включить в колоду Пита Мусорщика, это требование снимается и Пит может продолжать играть без «Дюка».

Однако, поскольку без «Дюка» колода Пита Мусорщика станет значительно слабее, вместо этого игрок может отправить Пита на покой и взять нового сыщика с нулевым опытом.



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Крики козодоев затихают вдали, и Данвич погружается в гробовую тишину. Слышно лишь сухой свист холодного ветра да тягучий шелест опавших листьев. Вы не нашли никаких следов исчезнувших жителей — и никто никогда не найдёт.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ритуал был завершён.
- ☉ Если в конце игры в стопке возможных жертв оставались карты, положите их все под колоду замыслов.
- ☉ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☉ Если доктор Генри Армитедж не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу», запишите в журнал кампании, что доктор Генри Армитедж пережил наследие Данвича.
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (в переводе Оляя Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (в переводе Оляя Вормия)».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☉ Перейдите к сценарию V «Неизмеримые и невидимые».

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии V
«Неизмеримые и невидимые».

Исход 1: Вы наносите последний удар, и тело твари распадается на сотни извивающихся червеподобных обрывков, которые расползаются по земле и взбираются на стены. Вы настолько поражены, что не успеваете помешать им выползти из комнаты. Впрочем, вы рады, что положили конец этой твари, чем бы она ни была.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики избавили Сайласа Бишона от мук.
- ☉ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (в переводе Оляя Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (в переводе Оляя Вормия)».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Выжившие».

Исход 2: Чудовище, что некогда было Сайласом, в бешенстве рвётся с цепей, и вам надо поторопиться. Зная, что в «Некрономиконе» может быть заговор или заклинание, которое усмирит Сайласа, вы отбиваетесь от твари, пока не находите нужный параграф. Без лишних промедлений вы произносите латинские слова, и они легко слетают с ваших губ, будто всплывая из глубин памяти. Существо тут же начинает съёживаться и растекаться, издавая ужасные, врезающиеся в память вопли. Когда всё заканчивается, от твари остаётся только изуродованный труп человека — Сайласа Бишона. Под его рубашкой вы находите серебряный кулон с изображением незнакомого созвездия. Вы забираете украшение, решив, что оно вам ещё пригодится.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики расколдовали Сайласа Бишона.
- ☉ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Выжившие».

Исход 3: Чудовище, что некогда было Сайласом, в бешенстве рвётся с цепей, и вам надо поторопиться. Надеясь отыскать в комнате что-нибудь, что вам поможет, вы отбиваетесь от твари, пока не находите тетрадь с несколькими записями на латыни. Похоже, это магическая формула из «Некрономикона», но что она делает — неизвестно. Без лишних промедлений вы произносите заклинание, запинаясь на каждом слове и чувствуя, как ваше горло сжимается с каждой фразой. Существо начинает съёживаться и растекаться, издавая ужасные, врезающиеся в память вопли. Когда всё заканчивается, от твари остаётся только лужа липкого гноя да гниlostное зловоние.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики изгнали Сайласа Бишона из нашего мира.
- ☉ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (в переводе Оляя Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (в переводе Оляя Вормия)».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Выжившие».

Интерлюдия II: Выжившие

В комнате, где держали жуткого зверя, вы находите пропавших людей и других жителей Аркхэма, связанных и скованных. Также вы обнаруживаете бумаги, из которых можно сделать вывод, что обитавшее тут чудовище — не единственное в своём роде в Данвиче. Вы освобождаете пленников, выслушиваете их благодарности и задумываетесь над тем, что делать дальше.

☞ Сверьтесь с журналом. Прочитайте соответствующий параграф для каждого из пяти нижеупомянутых персонажей, который не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу». Затем перейдите к сценарию V «Неизмеримые и невидимые».

Если доктор Генри Армитедж не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»: «Всё куда хуже, чем мы думали, — говорит бледный и дрожащий доктор Армитедж. — Уилбур Уэйтли был только началом. Многие, очень многие в Данвиче знали о Великих Древних и, чёрт бы побрал этот мир, паче всего жаждали власти и знаний. Почему я так и не сжёг дневник того негодяя?! Зато из него я узнал, как им помешать. Теперь только мы сможем остановить этих тварей! Скорее помогите мне приготовить порошок: это ключ ко всему, это наша последняя надежда...»

☞ Запишите в журнал кампании, что доктор Генри Армитедж пережил наследие Данвича. Если карта «Доктор Генри Армитедж» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Если карта «Порошок Ибн-Гази» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если профессор Уоррен Райс не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»: Профессор Райс поправляет очки и углубляется в бумаги и оккультные манускрипты, которые вы нашли в комнате. «Я думал, с этим кошмаром покончено навсегда, — вздыхает он. — Но нужно довести дело до конца. Мы должны остановить этих тварей, иначе под угрозой окажется не только Данвич. Порошок, который приготовил Армитедж, чтобы сделать их видимыми, — наша единственная надежда», — говорит он и принимается смешивать ингредиенты.

☞ Запишите в журнал кампании, что профессор Уоррен Райс пережил наследие Данвича. Если карта «Профессор Уоррен Райс» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Если карта «Порошок Ибн-Гази» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если доктор Фрэнсис Морган не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»: «Спасибо за всё, что вы сделали, — говорит доктор Морган, подсчитывая оставшиеся у вас припасы. — В прошлый раз мы смогли разглядеть ту тварь, что наводила ужас на Данвич, благодаря порошку, который приготовил Армитедж. Если мы опять встретим таких тварей, нам снова понадобится этот порошок. Кажется, я помню, как его сделать...»

☞ Запишите в журнал кампании, что доктор Фрэнсис Морган пережил наследие Данвича. Если карта «Доктор Фрэнсис Морган» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Если карта «Порошок Ибн-Гази» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Зебулон Уэйтли не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»: «В Данвиче бывало много всякого, — сбивчиво произносит Зебулон, — но я отродясь не видал ничего столь жуткого и мерзкого, как ентот... ента... тварь». Бросив на останки существа последний взгляд, полный отвержения, Зебулон трясущимися руками закрывает за собой дверь комнаты. Его мрачный взгляд встречается с вашим. «Кто б это ни сотворил, он за это заплатит. Я помогу вам всем, чем смогу.»

☞ Запишите в журнал кампании, что Зебулон Уэйтли пережил наследие Данвича. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Зебулон Уэйтли». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Если Эрл Сойер не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»: «Мне ни в жисть не справиться, если б не вы, — говорит Эрл, заикаясь и тряся вашу руку. — Ежели я могу хоть чем-то отплатить, только скажите. Я не бог весь какой боец и всё такое, но что смогу — сделаю. Только... только не понужайте меня снова глядеть на чё-нить типа ентото чудуица.»

☞ Запишите в журнал кампании, что Эрл Сойер пережил наследие Данвича. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Эрл Сойер». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии V
«Неизмеримые и невидимые».

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 • Креативный директор: Николай Пегасов • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тятунюв
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.

