

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ НИТИ СУДЬБЫ

«Нити судьбы» — это сценарий III сюжетной кампании «Забывая эпоха» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

### Сценарий III: Нити судьбы

**Вступление 1:** Ичтака до утра дремлет в гостиной, но вам так и не удаётся заснуть. Ваши мысли мечутся между беспокойством и недоверием. Рассказ Ичтаки нелеп, но тем не менее вы склонны ей поверить. С первого взгляда на реликвию из руин Эцтли вам стало ясно, что у неё есть какое-то тайное предназначение. Когда вы утром выходите из спальни, незваная гостья сидит за обеденным столом, крепко скрестив руки на груди. Её пронзительные глаза следят за каждым вашим движением, словно хищная птица за добычей. «Где реликвия? — нетерпеливо спрашивает Ичтака, не тратя времени на любезности. — Куда вы её дели?» Вы объясняете, что она в безопасности, в надёжных руках. Женищина трясёт головой, и костяшки её пальцев белеют от бессилия. «Можете быть уверены, что это не так».

Сверьтесь с журналом. Если сыщики передали реликвию Алехандро или Алехандро добыл Реликвию веков: Перейдите к **вступлению 2**.

Если сыщики передали реликвию Харлану: Перейдите к **вступлению 3**.

**Вступление 2:** Отложив на время свои многочисленные вопросы, вы звоните в музей Мискатоникского университета. Несмотря на ранний час, доктор Горовиц уже должна быть в своём кабинете, готовясь к долгому рабочему дню. После небольшой паузы телефонист соединяет вас. Элли на удивление резко здороваётся, её голос надломлен и нетвёрд. Когда вы спрашиваете о реликвии, она фыркает: «И вы туда же! Меня с утра преследуют двое репортёров, а мистер Уолстед чуть не снёс с петель мою дверь!»

Вы интересуетесь, что случилось, и Элли тяжело вздыхает. «Реликвия пропала, — объясняет она. — Никто из охранников не понимает, как это произошло. Только что стояла себе за стеклом — и вдруг её нет. И прежде чем вы спросите: мистер Вела тоже куда-то исчез». Внезапно она кричит кому-то ещё: «Погодите минуту! У меня телефон!», — поспешно извиняется и вешает трубку.

Разумеется, Алехандро не отвечает на звонки, и никто из его коллег не видел его со вчерашнего дня. «Теперь верите? — спрашивает Ичтака, встав из-за стола и начиная собирать свои вещи. — Хватит терять время. Найдите реликвию. Встретимся здесь вечером. И не смейте ходить за мной».

☉ Ведуший сыщик должен решить (выбрать одно):

◆ «Ты никуда не пойдёшь, пока не объяснишь, что происходит». Перейдите к **вступлению 4**.

◆ «Поступай как знаешь». Перейдите к **вступлению 5**.

**Вступление 3:** Отложив на время свои многочисленные вопросы, вы звоните в университетский кабинет Харлана. Солнце едва показалось из-за горизонта, но ваш товарищ всегда встаёт ни свет ни заря. После небольшой паузы телефонист соединяет вас. Голос Харлана хрипит и дрожит.

Стоит вам упомянуть о реликвии, как учёный рывкает: «Молчите! Они подслушивают! Они знают, что я держу её здесь. Они уже схватили Алехандро». Вы пытаетесь успокоить и расприсосить Харлана, но он резко перебивает: «Мне пора. Они уже тут». В трубке раздаются гудки.

Разумеется, Алехандро не отвечает на звонки, и никто из его коллег не видел его со вчерашнего дня. «Теперь верите? — спрашивает Ичтака, встав из-за стола и начиная собирать свои вещи. — Хватит терять время. Найдите реликвию. Встретимся здесь вечером. И не смейте ходить за мной».

☉ Ведуший сыщик должен решить (выбрать одно):

◆ «Ты никуда не пойдёшь, пока не объяснишь, что происходит».

Перейдите к **вступлению 4**.

◆ «Поступай как знаешь». Перейдите к **вступлению 5**.

**Вступление 4:** Стиснув зубы, Ичтака останавливается. Вы уже ждёте, что она уйдёт прочь, не отвечая ни на какие вопросы, но, к вашему удивлению, воительница начинает говорить. Она утверждает, что её племя веками охраняло артефакт от чужаков, которые хотели использовать его в нечистых целях. Её рассказ туманен, полон загадок и нелепиц, и она отказывается объяснить, откуда пришли её сородичи и как им так долго удавалось скрываться. Когда вы спрашиваете об артефакте, Ичтака говорит только то, что он управляет ходом времени и с ним лучше не шутить.

«Реликвия должна вернуться на своё место, — Ичтака смотрит на вас решительно и непреклонно. — Понимаете? Нельзя, чтобы она попала не в те руки. Если сможете мне вернуть её, я помогу вам в ответ. Только обещайте, что не попытаетесь её использовать».

☉ Запомните, что вы выслушали рассказ Ичтаки.

☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон **▲** до конца кампании.

☉ Перейдите к **подготовке**.

**Вступление 5:** Ичтака с пугающей быстротой натягивает тетиву на свой богато украшенный лук и хлопает дверью на прощание.

☉ Запомните, что Ичтака ушла без вас.

☉ Сверьтесь с журналом. Если сыщики передали реликвию Харлану: Перейдите к **вступлению 6**. В противном случае перейдите к **подготовке**.

**Вступление 6:** После ухода Ичтаки вы тщательно обдумываете её слова и анализируете события, которые привели ко всему этому. Вы не доверили реликвию Алехандро, а теперь позволили Ичтаке уйти без объяснений. Может быть, у вас просто паранойя?

☉ Сыщики должны решить (выбрать одно):

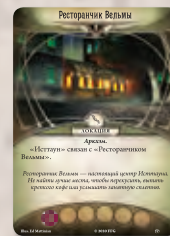
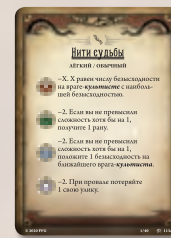
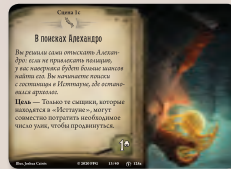
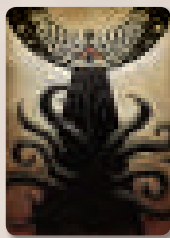
◆ «Нельзя доверять им». Удалите из мешка хаоса все жетоны **▲** и **■** и добавьте туда вместо них 1 жетон **✦**. Запишите в журнале, что вы идёте собственным путём. До конца кампании ни один сыщик не может включить в свою колоду ни «Алехандро Велу», ни «Ичтаку». Всякий раз, когда сыщик получает возможность включить в колоду одну из этих карт, вместо этого он получает 2 опыта. Перейдите к **подготовке**.

◆ «Возможно, к ним стоит прислушаться...» Перейдите к **подготовке**.





## Примерный игровой расклад для «Нитей судьбы»



## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

**Исход 1:** Вернувшись домой, вы подводите итоги дня. Ваше расследование показало, что в Аркхэме существует тайная организация. Насколько вы понимаете, её члены именуют себя Братством — и, похоже, знают о реликвии эцтли и предыдущей экспедиции Алехандро даже больше, чем вы. Они действуют скрытно, из тени, а их цели остаются для вас неизвестными. Однако вам удалось пролить свет на одну из тайн.

«Они ищут место под названием Средоточие Н'кая, — утверждает Ичтака. Перед вами разложена карта Центральной Америки, на которую нанесён маршрут предыдущей экспедиции. — Я слышала об этом месте, но не знаю, где именно оно находится». Вам снова кажется, что вашей загадочной спутнице известно больше, чем она говорит.

Однако выбирать не из чего — иных зацепок у вас нет. В поисках ответов вам снова придётся отправиться в неизведанные края... Но суждено ли хоть кому-нибудь вернуться на этот раз?

☞ Проверьте, какие сцены завершены в этом сценарии.

☞ Если вы завершили сцену 3b, запишите в журнал кампании, что сыщики нашли пропавшую реликвию. Если карта «Реликвия веков» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, один из сыщиков должен включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. До конца кампании всякий раз, когда владелец «Реликвии веков» по какой-либо причине покидает кампанию, игроки должны выбрать другого сыщика, который включает этот актив в свою колоду.

☞ Если колода сцен a/b ещё в игре, запишите в журнал кампании, что реликвия пропала. Если карта «Реликвия веков» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

☞ Если вы завершили сцену 3d, запишите в журнал кампании, что сыщики спасли Алехандро. Если карта «Алехандро Вела» 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 колода сцен c/d ещё в игре, запишите в журнал кампании, что Алехандро пропал. Если карта «Алехандро Вела» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

☞ Если вы завершили сцену 3f, запишите в журнал кампании, что сыщики подружались с Ичтакой. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Ичтака (забытая стражница)». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Если колода сцен e/f ещё в игре, запишите в журнал кампании, что Ичтака держится в тени. Не включайте карту «Ичтака (забытая стражница)» ни в одну колоду сыщика.

☞ Ведущий сыщик приобретает карту «Дневник экспедиции» и может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. За каждую сцену 1, завершённую в этом сценарии, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав о замыслах Братства.

☞ Перейдите к разделу «Пополнение припасов».

## Пополнение припасов

Теперь ясно, что за разгадкой тайны Реликвии веков вам придётся снова отправиться в дикие джунгли. Каждый сыщик может выбрать дополнительные припасы вдобавок к своим текущим припасам. Запишите выбранные каждым сыщиком припасы в соответствующих графах журнала кампании. (Обратите внимание: сыщик может взять провизию, аптечку и бензин по несколько раз. Каждая взятая единица этих припасов оплачивается и записывается в журнале отдельно.)

☞ Прежде чем уезжать из Аркхэма, будет нелишним заглянуть в больницу св. Марии.

☞ Каждый сыщик, в чьей колоде есть слабость «Отравление», может потратить 3 опыта, чтобы удалить эту слабость из своей колоды.

☞ Каждый сыщик может потратить 5 опыта, чтобы избавиться от 1 физической или 1 ментальной травмы.

☞ Каждый сыщик может потратить очки припасов на один или несколько припасов из нижеприведённого списка. Число очков припасов у каждого зависит от количества сыщиков в кампании:

**1 сыщик:** 8 очков припасов;

**2 сыщика:** 5 очков припасов каждому;

**3 сыщика:** 4 очка припасов каждому;

**4 сыщика:** 3 очка припасов каждому.

☞ Доступные припасы:

☞ **Провизия** (1 очко припасов за единицу): Пища и вода для одного человека. Необходима в любом путешествии.

☞ **Аптечка** (2 очка припасов за единицу): Средства против болезни, заражения и яда.

☞ **Бензин** (1 очко припасов за единицу): Хватит для долгой поездки на машине.

☞ **Одеяло** (2 очка припасов): Согревает ночами.

☞ **Фляга** (2 очка припасов): Можно набрать воды в реках и ручьях.

☞ **Компас** (2 очка припасов): Укажет путь, если вы безнадежно заблудитесь.

☞ **Бинокль** (2 очка припасов): Чтобы видеть на большом расстоянии.

☞ **Мел** (2 очка припасов): Оставляет метки на камне.

☞ **Складной нож** (2 очка припасов): Маловат для полноценного оружия, зато легко спрятать.

☞ **Кирка** (2 очка припасов): Чтобы раскалывать камни.

## Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии IV «Потусторонний предел».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Алекс Азод • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей • Дизайнеры-верстальщики: Дарья Велисар и Ксения Гаргулян • Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегасов • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация права, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
Версия правил 1.0  
The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

© 2020 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.



Играть интересно  
hobbyworld.ru

