

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ НЕВЫРАЗИМАЯ КЛЯТВА

«Невыразимая клятва» — это сценарий IV сюжетной кампании «Путь в Каркозу» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми сценариев, вместе с другими дополнениями каркозского цикла.

Сценарий IV: Невыразимая клятва

Сверьтесь с журналом. Если служители Знака нашли путь, перейдите к **вступлению 1**.

В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: «Проснись, Дэниел». Эти слова отдаются эхом в вашей голове, пока вы меряете шагами неприбранную комнату, пытаетесь осознать смысл своего видения. Сегодня вы проснулись уже после полудня от сильного испуга, вас трясло, а простыни пропитались потом. Хотя вы проспали добрых восемь с половиной часов, вы чувствуете ещё большую усталость, чем прошлой ночью. Заметив в зеркале у комода отражение своих покрасневших, глубоко запавших глаз, вы начинаете сомневаться /в том, что вообще спали этой ночью.

Кто такой этот Дэниел? Камера из вашего сна выглядела как тюремная, но тот мужчина — Дэниел — был словно не в себе, будто потерял рассудок. Это приводит вас к единственному варианту: психиатрическая лечебница. Осознав, что отдохнуть вам пока не удастся, вы направляетесь в Аркхэмскую лечебницу с надеждой, что ваша догадка верна.

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Следующие несколько дней вы роетесь в собранных материалах, разыскивая хоть что-нибудь о Дэниеле Честерфилде, рабочем сцены с прошлой постановки «Короля в жёлтом». Насколько вы можете судить, он единственный среди актёров и технического персонала того спектакля, кто остался в живых. Все остальные — по крайней мере те, о ком вы смогли что-то узнать, — вскоре после премьеры пропали или погибли, причём самыми разными, но в равной степени неестественными способами. Невероятные несчастные случаи. Самоубийства. Исчезновения.

Похоже, если вы намерены продолжать расследование, Дэниел — ваша единственная зацепка. Согласно найденным записям, его поместили в Аркхэмскую лечебницу много лет назад. Никаких других подробностей о его лечении, судя по всему, нет. Вы даже не уверены, жив ли он ещё. Возможно, его вылечили и отпустили. Вы надеялись, что до этого не дойдёт, но не видите другого способа выяснить правду. Собрав вещи, вы направляетесь в Даунтаун, в Аркхэмскую лечебницу.

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: Войдя в лечебницу, вы останавливаетесь у стойки регистратора, хотя вас так и тянет погрузиться в самое нутро сумасшедшего дома. Регистратор недоумённо выслушивает ваш рассказ о «Короле в жёлтом» и Дэниеле, но в конце концов уступает под напором и выуживает из ящика стола белоснежную папку. В ней содержится множество информации о пациентах лечебницы: медицинская документация, заключения психиатров и тому подобное. Пока регистратор перелистывает страницы, вы замечаете несколько знакомых лиц. «Дэниел... Дэниел Честерфилд, верно? Он находится под особым наблюдением доктора Минца. Но навестить его не получится: допуск к нему разрешён только сотрудникам». Вы уверены, что без Дэниела не сможете разобраться в происходящем, поэтому возражаете и настаиваете, чтобы вас пустили к пациентам.

Сочувственно улыбнувшись, регистратор смягчается и кивает охранникам. «О, конечно, конечно, — говорит он со всей искренностью уличного торговца. — Я устрою вам встречу с доктором Минцем, чтобы вы смогли поговорить с ним о Дэниеле. Эти джентльмены вас проведут». В надежде на то, что скоро получите ответы на свои вопросы, под эскортом охранников вы направляетесь в помещения для пациентов Аркхэмской лечебницы...

Сверьтесь с журналом. Если Констанс Дюмен записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Констанс»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Информация Констанс: Вы вспоминаете то, что Констанс рассказала вам на той адской вечеринке. Режиссёр Найджел Энграм заставил её, актёров и весь персонал дать какую-то клятву. Поначалу Констанс сочла это невинной прихотью эксцентричного творца, забавной формальностью, которую мистер Энграм придумал, чтобы сплотить команду спектакля. И надо отдать ему должное, эта прихоть сработала: по словам мадам Дюмен, с тех пор как они принесли эту странную присягу, и она сама, и другие участники труппы чувствовали себя намного увереннее и одухотворённые. Возможно, Дэниел прошёл через то же самое на предыдущей постановке «Короля в жёлтом». Вы должны поговорить с ним об этом.

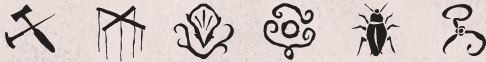
Каждый сыщик перекладывает верхнюю карту своей колоды в свою игровую зону рубашкой вверх, не глядя на её лицевую сторону. Считайте, что эта карта — актив ценой 0 с чертой **отвага**, без символов и с 2 единицами рассудка. Сбросьте эту карту, если этот актив выходит из игры по любой причине.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка











































- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Невыразимая клятва», «Дар Хастура», «Обитатели Каркозы», «Галлюцинации», «Грязь и упадок» и «Агенты Хастура». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☞ Найдите среди отобранных карт контактов всех врагов-монстров и отложите их в сторону отдельной стопкой (в ней должно быть 7 врагов-монстров).
- ☞ Найдите среди отобранных карт контактов всех врагов-безумцев и отложите их в сторону отдельной стопки (в ней должно быть 7 врагов-безумцев).
- ☞ Случайным образом выберите 1 экземпляр локации «Коридоры лечебницы (Восточное крыло)» и 1 экземпляр локации «Коридоры лечебницы (Западное крыло)». Удалите их из игры. Введите в игру оставшиеся экземпляры обеих локаций «Коридоры лечебницы». Каждый сыщик начинает игру в одной из локаций «Коридоры лечебницы» на свой выбор.
- ☞ Отложите в сторону карту «Дэниел Честерфилд» и все экземпляры «Одиночной палаты».
- ☞ Введите в игру локации «Столовая», «Кухня», «Двор», «Сад», «Изолятор» и «Подвальный коридор» (см. примерный расклад ниже).

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, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

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: «Доктор Минц, пациент получил успокоительное и готов встретиться с вами». — Медсестра Хизер открыла лежащую на столе папку и быстро пробежала глазами сведения о пациенте.

«Были какие-то изменения?» — ровным голосом спросил доктор Минц. Формальность. Оба знали, что пациент неизлечим.

«Никаких. Мания пациента не проходит. Требуется поговорить с главврачом, утверждает, что находится здесь в гостях, и несёт какую-то чушь о спектакле, который показывали в тот вечер, — „Короле в жёлтом“».

«А другие преступления пациента? То, что случилось в театре? Как насчёт дома 1452 по Атлантик-авеню?»

«Пациент уверен, что стал жертвой нападения и всего лишь защищался. — Голос медсестры был полон жалости. Что могло заставить человека так стремительно потерять рассудок? Нигде в бумагах пациента не было и намёка на психическую нестабильность. — Вы сможете разобраться в этом, доктор?»

«А кто смог бы? — Доктор Минц вздохнул и встал, прихватив со стола папку. — Моя работа — не понимать, а лечить. Возможно, пациенту помогут мои экспериментальные процедуры». Медсестра вздрогнула и почувствовала, как по рукам побежали мурашки. Она знала, к чему приводят эти процедуры, и сильно сомневалась, что они хоть как-то помогут.

- ☉ Все побеждённые сыщики **сошли с ума**. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 1**.

Исход 1: ...Так и закончилось безумие «Короля в жёлтом».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что **Король получил свою жертву**.
- ☉ Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков. В противном случае кампания продолжается. (Каждый игрок, чей сыщик сошёл с ума, должен выбрать нового сыщика из доступных.)
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если вы взяли ониковую застёжку, выберите нового сыщика, который её возьмёт. Этот сыщик должен включить в свою колоду слабость «Застёжка из чёрного оникса» до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если «Констанс Дюмен (Слегка чересчур общительная)» на победном счету, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ♠. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.
- ☉ Не читайте интерлюдии II «Пропавшая душа» и перейдите сразу к сценарию V «Призрак Истины».

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии V «Призрак Истины».

Исход 2 (каждый побеждённый сыщик должен сначала прочитать раздел «Сыщик побеждён»): Несколько санитаров и охранников преграждают вам путь, не давая уйти. Вы загнаны в угол и окружены, так что вам остаётся только драться.

Пока вы кулаками прокладываете путь к спасению, несколько оказавшихся рядом пациентов решают воспользоваться шансом и с безумной яростью бросаются на охранников. Медсестра Хизер с воплями отступает, и в суматохе вы сбегаете — избитые и израненные, но снова свободные. После такого вы ещё не скоро оправитесь, но у вас нет времени ждать, пока вы придёте в форму.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что при побеге из лечебницы на сыщиков напали.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 физическую травму в результате драки с охранниками.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если «Констанс Дюмен (Слегка чересчур общительная)» на победном счету, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ♠. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Пропавшая душа».

Исход 3 (каждый побеждённый сыщик должен сначала прочитать раздел «Сыщик побеждён»): Пока персонал лечебницы занят разбушевавшимися пациентами, вам удастся незаметно скрыться. Вы убегаете в дальний конец сада за лечебницей, и теперь от внешнего мира вас отделяет только ограда высотой с двухэтажный дом, затянута сверху колючей проволокой. Вам нужно как можно скорее покинуть лечебницу, пока охранники не вернулись и не увидели вас. Накрыв колючую проволоку прихваченной из лечебницы смиренной рубашкой, вы быстро перелезаете через забор и бросаетесь наутёк, едва оказавшись на той стороне.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали из лечебницы.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если «Констанс Дюмен (Слегка чересчур общительная)» на победном счету, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ♠. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.

- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Пропавшая душа».



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 Суховей • Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректор: Ольга Португалова • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Благодарим Сергея Синцова за помощь в подготовке русского издания.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2019 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.

© 2019 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.



Интерлюдия II: Пропавшая душа

Если один из сыщиков совершил побег, держа под контролем актив «Дэниел Честерфилд», перейдите к **разделу «Дэниел выжил»**.

Если враг «Дэниел Честерфилд» был в игре, когда завершился сценарий, перейдите к **разделу «Дэниел одержим»**.

Если не произошло ни того ни другого, перейдите к **разделу «Дэниел не выжил»**.

Дэниел выжил: Вы решаете на некоторое время залечь на дно в пансионе Мамаши и укрыть Дэниела от властей, хотя не представляете, как долго вам удастся прятаться в городе вместе с беглым пациентом лечебницы. Дэниел совершенно непредсказуем — вот он заторможен и безразличен ко всему, а в следующую секунду вопит во всё горло. Только через несколько дней он осознаёт, что больше не находится в сумасшедшем доме, — но почему-то это пугает его ещё сильнее. «Он идёт за мной, он идёт за мной!» — бормочет он, иногда по несколько часов подряд. Наконец, одной необычайно теплой и звёздной ночью Дэниел успокаивается достаточно, чтобы открыться вам. «Король в жёлтом — это не только пьеса, — объясняет он. — Это сущность по имени Хастур, и Он уже забрал меня. Но у вас ещё есть время. Вы ещё не одержимы. Вы ещё не произнесли Клятву. Что бы вы ни делали, не произносите его имя. Не сдавайтесь». Вы спрашиваете его о странных событиях, прокатившихся по всему городу, о культистах и тварях, с которыми вы столкнулись. «Они пытаются найти Каркозу, — отвечает он так, будто это само собой разумеется. Вы узнаете название вымышленного города из пьесы — города, где правит Король в жёлтом. — Они хотят выпустить Хастура из Его темницы. Но вы! Вы можете открыть путь в Каркозу раньше них! Вы можете заточить Хастура навеки! — Он крепко сцепляется в вас, продолжая свою тираду. — Спешите, пока Незнакомец не прознал о наших планах!»

Через несколько часов Дэниел вновь невменяем и безразличен ко всему. Вы отправляетесь на долую прогулку, чтобы освежить мысли и обдумать то, что узнали от Дэниела. Вы не знаете, как отнестись к его безумным утверждениям. Так и не решив, что же предпринять дальше, вы возвращаетесь и видите, что дверь в вашу комнату взломана. Дэниел безжизненной грудой лежит на полу, в его лице ни кровинки, тело обмякло. Судя по синей полосе вокруг шеи, его задушили.

☞ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.

☞ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ Одержимость? Клятвы? Этому всему должно быть иное объяснение. Перейдите к **разделу «Игнорировать предупреждение»**.

☞ Мы должны прислушаться к предупреждению Дэниела. Нам нельзя произносить имя Короля в жёлтом. Перейдите к **разделу «Принять предупреждение»**.

Дэниел не выжил: Вы решаете на некоторое время залечь на дно в пансионе Мамаши, не зная, станет ли в городе известно о последних событиях в лечебнице. Вы используете эту передышку, чтобы сделать подробные записи обо всём, что случилось с вами, включая недолгое общение с Дэниелом. Он говорил о Короле в жёлтом как о реальном существе и даже называл его имя — Хастур. Он также произносил — бормотал, бубнил, выкрикивал — и другие фразы. Вряд ли вы их когда-нибудь забудете. «Он заставил нас дать Клятву». «Цена была уплачена». «Они открывают путь в Каркозу». Вы часами обдумываете слова Дэниела, к которым он умолял прислушаться: «Не произносите Его имя». Вы снова и снова проигрываете в голове его последние минуты.

☞ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ Одержимость? Клятвы? Этому всему должно быть иное объяснение. Перейдите к **разделу «Игнорировать предупреждение»**.

☞ Мы должны прислушаться к предупреждению Дэниела. Нам нельзя произносить имя Короля в жёлтом. Перейдите к **разделу «Принять предупреждение»**.

Дэниел одержим: Вы решаете на некоторое время залечь на дно в пансионе Мамаши, не зная, станет ли в городе известно о последних событиях в лечебнице. Вы используете эту передышку, чтобы сделать подробные записи обо всём, что случилось с вами, включая недолгое общение с Дэниелом. Он говорил о Короле в жёлтом как о реальном существе и даже называл его имя — Хастур. Он также произносил — бормотал, бубнил, выкрикивал — и другие фразы. Вряд ли вы их когда-нибудь забудете. «Он заставил нас дать Клятву». «Цена была уплачена». «Они открывают путь в Каркозу».

Вернувшись в пансион вечером третьего дня, вы видите, что ваша дверь взломана. Вы осторожно входите в комнату, задаваясь вопросом, не нашла ли вас полиция. Или, того хуже, Незнакомец. Но, к вашему удивлению, внутри вы находите Дэниела Честерфилда, который лежит на полу с римасой боли на лице. Несчастный мёртв. Его глаза широко открыты, они жёлтые и налиты кровью, а в заокочневших руках он сжимает экземпляр «Короля в жёлтом». Вы с трудом освобождаете книгу из его мёртвых объятий и внимательно изучаете. На полях каждой страницы Дэниел нацарапал заметки — в основном непонятные каракули, но есть и несколько читаемых надписей. Там, где впервые упоминается вымышленный город Каркоза, Дэниел сделал сноску:

** Каркоза существует*

Не дай им открыть путь туда

Там, где Кассильда говорит о Короле в лохмотьях, Дэниел написал:

*Хастур и есть Король в лохмотьях,
зажигательная в темнице среди звёзд
заточатай его — и оставь бешеные!*

Ваш разум терзает вопросы. Как он сбежал из лечебницы? Отчего он умер? И почему теперь он выглядит в ваших глазах человеком? У вас мало времени, вы стираете все следы своего присутствия в комнате и убегаете. Вы снова и снова повторяете в уме слова Дэниела, к которым он умолял прислушаться.

☞ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ Одержимость? Клятвы? Этому всему должно быть иное объяснение. Перейдите к **разделу «Игнорировать предупреждение»**.

☞ Мы должны прислушаться к предупреждению Дэниела. Нам нельзя произносить имя Короля в жёлтом. Перейдите к **разделу «Принять предупреждение»**.

Игнорировать предупреждение: Несколько часов вы терзаетесь размышлениями о том, что узнали о Короле в жёлтом. Что здесь правда? Что реально? Только вы способны разобраться в этом безумии.

☞ Запишите в журнал кампании, что вы проигнорировали предупреждение Дэниела.

☞ Отметьте в журнале 2 **сомнения**.

☞ Перейдите к сценарию V «Призрак Истины».

Принять предупреждение: Несколько часов вы терзаетесь размышлениями о том, что узнали о Короле в жёлтом. Что здесь правда? Что реально? Только вы способны разобраться в этом безумии.

☞ Запишите в журнал кампании, что вы приняли предупреждение Дэниела.

☞ Отметьте в журнале 2 **уверенности**.

☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.

☞ До конца кампании всякий раз, когда сыщик во время сценария (в том числе при подготовке) произносит вслух имя «Хастур», этот сыщик должен немедленно получить 1 ужас.

☞ Перейдите к сценарию V «Призрак Истины».

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии V «Призрак Истины».