

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ МИСКАТОНИКСКИЙ МУЗЕЙ

«Мискатоникский музей» — это сценарий II 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 II: Мискатоникский музей

Несколько месяцев назад Армитедж и его коллеги разделились с какой-то ужасной тварью, которая бесчинствовала в Данвиче — захолустной деревушке в нескольких часах езды на северо-запад от Аркхэма. Поначалу вы думали, что это был бешеный медведь или что похуже, но профессор описывает эту тварь совсем иначе.

Всё началось, когда мужчина по имени Уилбур Уэйтли пришёл в библиотеку Орна в поисках книги под названием «Некрономикон» в латинском переводе Олая Вормия. У Уилбура уже имелся потрёпанный экземпляр этой книги в английском переводе доктора Джона Ди, но его было недостаточно для того, что задумал Уэйтли. Армитедж отказал ему, опасаясь, что этот странный человек использует книгу во зло. Ночью Уэйтли тайно вернулся в университет, чтобы выкрасть книгу, но был растерзан сторожевой собакой. Его тело обнаружили Армитедж, Райс и Морган. Описание этого нечестивого трупа — лишь частью человеческого, покрытого шерстью, с кожистой шкурой и зеленовато-серыми щупальцами, — заставляет вас задаться вопросом, а был ли Уэйтли человеком.

Сверьтесь с журналом. Если доктора Генри Армитеджа похитили, перейдите к **части 1**.

Если сыщики спасли доктора Генри Армитеджа, перейдите к **части 2**.

**Часть 1:** В своём дневнике доктор Армитедж настаивает на том, что Уэйтли хотел заполучить в свои руки «Некрономикон» с какой-то ужасной целью. Судя по следующим записям, доктор Армитедж отдал университетский экземпляр книги Гарольду Уолстеду, хранителю Мискатоникского музея, чтобы тот спрятал его в закрытом зале музея. Конечно, вы беспокоитесь за своего наставника, но не меньше вас волнует и то, что этот «Некрономикон» может попасть в руки тех, кто похитил доктора. Вы отправляетесь в музей, чтобы помешать злодеям заполучить книгу.

Перейдите к **подготовке**.

**Часть 2:** «Мы с коллегами быстро справились после того, что произошло в Данвиче, — произносит Армитедж со вздохом. — Но похоже, эта история ещё далека от завершения. Об остальном я расскажу позже, но сейчас нам обязательно нужно раздобыть тот экземпляр „Некрономикона“. Чутьё подсказывает мне, что те, кто напал на вас, будут искать его. После всего, что я выяснил, мне показалось небезопасным держать эту книгу в библиотеке, так что я отдал её своему хорошему другу Гарольду Уолстеду. Это нынешний хранитель Мискатоникского музея. Я решил, что в закрытом зале музея фолиант будет в безопасности, но теперь я в этом не уверен. Вы должны отыскать его любой ценой! Даже подумать страшно, как они могут использовать тайны, описанные на его страницах...»

Перейдите к **подготовке**.

### Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Мискатоникский музей», «Невезение», «Чародейство», «По ту сторону», «Пронизывающий холод» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Случайным образом выберите одну из двух версий локации «Офис администрации» и одну из двух версий локации «Пост охраны». Введите выбранные версии в игру и удалите из игры другие версии «Офиса администрации» и «Поста охраны». Затем введите в игру локации «Вход в музей» и «Вестибюль». Все сыщики начинают игру в локации «Вход в музей».

☞ Возьмите 6 локаций «Выставочный зал» и соберите из них отдельную выставочную колоду. Это делается следующим образом:

☞ Перетасуйте «Выставочный зал (закрытый зал)» и 2 другие случайные локации «Выставочный зал» и положите их в стопку закрытой стороной вверх — это будут три нижние карты выставочной колоды.

☞ Затем положите сверху в случайном порядке 3 оставшиеся локации «Выставочный зал». Все карты в выставочной колоде должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, который из «Выставочных залов» — «Закрытый зал».

☞ Отложите в сторону карты «Гарольд Уолстед», «Адам Линч», «„Некрономикон“ (в переводе Олая Вормия)» и «Порождение теней».

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

### Пустота

В тексте некоторых карт этого сценария упоминается зона под названием «пустота». Пустота — это особая внеигровая зона рядом с колодами сцен и замыслов. Враг «Охотящийся ужас» может входить в пустоту и выходить из неё посредством эффектов карт. Пока «Охотящийся ужас» в пустоте, он находится вне игры и на него не могут влиять ни карты игроков, ни действия сыщиков.

### Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, 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, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

☞ Доктора Генри Армитеджа похитили.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария


**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Чем бы ни была эта тварь в музее, вам не хватило ни духа, ни сил, чтобы справиться с ней. Похоже, у вас не осталось никакой надежды найти «Некрономикон». Тем не менее многие рассчитывают на вас. Собрав всю свою отвагу, вы готовитесь к следующей миссии.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не смогли вернуть «Некрономикон».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

**Исход 1:** Пока этот перевод «Некрономикона» существует, его будут разыскивать всякие чародеи и другие прислужники зла вроде Уэйтли. Вы знаете, что нужно сделать, чтобы защитить человечество от тех ужасов, которые вы видели. Вы наполняете мусорное ведро книгами и бумагами, а сверху кладёте «Некрономикон». Вам приходится потратить несколько спичек, чтобы поджечь содержимое ведра. Огонь наполняет комнату теплом и разгоняет зловещие тени. Некоторое время вы наблюдаете за тем, как страницы книги превращаются в пепел. Вам остаётся только надеяться, что вы приняли правильное решение.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики уничтожили «Некрономикон».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

**Исход 2:** «Некрономикон» — больше чем просто книга, это инструмент, орудие, средство. Его страницы — настоящий клад знаний о силах и тварях, с которыми вы столкнулись. Зная, насколько он может быть полезен в вашем деле, как вы можете заставить себя уничтожить его? Кроме того, пока книга будет у вас, она точно не попадёт в руки тем, кто жаждет использовать её в нечестивых целях.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики забрали «Некрономикон» себе.
- ☉ Сыщики получают карту «„Некрономикон“ (в переводе Олая Вормия)». Любой сыщик может включить в свою колоду карту «„Некрономикон“ (в переводе Олая Вормия)». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Вы не выдержали искушения могуществом. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

## Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии III:  
«Экспресс округа Эссекс».

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 Суховой • Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова • Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегасов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация права, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

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.

