

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ПОТЕРЯННЫЕ ВО ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВЕ

«Потерянные во времени и пространстве» — это сценарий VII 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 VII: Потерянные во времени и пространстве

*Переход через портал не похож ни на что из когда-либо испытанного вами. Вы чувствуете, как ваше тело перекручивается и искажается, когда врата проталкивают его сквозь иные реальности по пути к месту, лежащему за пределами человеческого воображения.*

*Внезапно всё стихает, и хаос путешествия сменяется чувством одиночества и ужаса. Вы оказались в непостижимом месте, недоступном и совершенно чуждом вашему пониманию. Вас окружают причудливые сюрреалистичные пейзажи и невероятная архитектура. Дом остался так далеко позади, что теперь он для вас не более чем обрывок полузабытого сновидения. Даже если вам удастся выбраться из этого ужасного места, вы уже никогда не будете прежними.*

#### Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Потерянные во времени и пространстве», «Чародейство», «По ту сторону», «Мерзкие чудовища» и «Агенты Йог-Сотота». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локацию «Другое измерение». Все сыщики начинают игру в Другом измерении.

- ☉ Отложите в сторону карты «Край Вселенной», «Разрыв во времени» и «Йог-Сотот».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

#### Локации в колоде контактов

В этом сценарии есть несколько односторонних локаций, которые зата-совываются в колоду контактов вместе с прочими картами из отобранных наборов контактов. На открытой стороне каждой такой локации 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.

#### 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, -5, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☉ На картах замыслов этого сценария могут встречаться дополнительные инструкции или сюжетные тексты, в которых упоминаются события, занесённые в журнал. Считайте, что *никаких из этих событий не происходило*, и полностью игнорируйте связанные с ними инструкции.

☉ Не читайте эпилог кампании, даже если победили.



## 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:** Откуда вы взялись? Почему вы здесь? Это место — сон или явь? Теперь вам кажется, что вы уже бывали здесь раньше. А может быть, были здесь всегда. Теперь вы вспомнили. Это ваш настоящий дом. Ваш нынешний путь — всего лишь одна ступень, а внизу их ещё много. Вам осталось только упасть — и вы окажетесь там, где ваше место. Ещё один шаг...

- ☉ Все побеждённые сыщики **убиты**.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены) и сыщики завершили сценарий в сцене 4, перейдите к **исходу 2**.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены) и сыщики завершили сценарий в сцене 1, 2 или 3, перейдите к **исходу 4**.

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Перейдите к **исходу 2**.

**Исход 1:** Лежа на спине на влажной траве, вы с тоской смотрите в ночное небо. Вы снова оказались на вершине Часового холма, но не можете точно вспомнить, как сюда попали. Ночное небо завораживает вас. Секунды складываются в минуты, минуты — в часы. Наконец несколько жителей Данвича находят вас и поднимают на ноги. «Чё случилось? Чё вы тута делаете?» — спрашивают они со страхом и любопытством. Но вы не можете подобрать слова, чтобы описать произошедшее по ту сторону врат... если это и вправду произошло. Вроде бы от всего этого не осталось никаких следов — ни от Сета Бишопа, ни от тварей, с которыми вы сражались, ни от призрачных неземных врат, — но каждой ночью вы видите сны, в которых заново переживаете все эти события.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики залатали прореху в реальности.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку не может полностью восстановиться, проведя так много времени за пределами реальности.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за спасение мира от угрозы уничтожения.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

**Исход 2:** Услышав шум на Часовом холме, несколько жителей Данвича отправились посмотреть, в чём дело. Но то, что они там нашли, не дало ответов на их вопросы.

«Как думаете, чё тута стряслось?» — со страхом спрашивает Кёртис Уэйтли, осматривая вместе с другими вершину. Остальные селяне качают головами, озадаченные не меньше его. «Последнее, чё я видел, — как небеса разверзлись да чё-то ярко пыхнуло», — говорит один из них, глядя в звёздное небо с вершины Часового холма.

«Тех парней с Аркхэма нигде не видать, — добавляет Кёртис, глядя на расколотый каменный алтарь. — Ни пятнышка не осталось. А вот мистер Бишоп и его дружки — тут, кажись, другая история». — Парень указывает на несколько валяющихся на земле трупов.

«Думаешь, позвать сюды легавых из Эйлсбери?»

«Чтоб они обратно над нами поржали? — сплёвывает Кёртис. — Они по-любому никогда нам не поверят. — Он смотрит на каменный алтарь, нервно поёживаясь. — Лучше б забыть про всё про это. А ну-кась, давайте похороним мертвяков и пойдём отсюда».

- ☉ Сыщики победили в кампании... и бесследно пропали.

**Исход 3:** Чудовище заходитися в припадке космической ярости звука, цвета и искажённого пространства, отбрасывая вас далеко от себя. Вы с ужасом видите, как одна из его конечностей разрывает ткань реальности и аморфная туша протискивается в прореху, таща за собой обрывки мира. Вы пытаетесь за что-нибудь уцепиться, но вас неумолимо затягивает следом. Вы чувствуете, как ваше тело растягивается, а разум рассыпается в пыль. Затем всё погружается во тьму.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Йог-Сотот сбежал в другое измерение.
- ☉ Все сыщики **убиты**.
- ☉ Сыщики победили в кампании... и бесследно пропали.

**Исход 4:** В своём стремлении обрести сверхъестественную силу из-за пределов этого мира чародеи Данвича достигли того, что не смогли сделать Уилбур и Старый Уэйтли. С помощью кровавых жертвоприношений и неопикуемых экспериментов чародеи добрались до источника той тёмной мощи, которой так жаждали. Однако им не суждено обладать этой властью. Воззвав к истинному отцу Уилбура, они выпустили это чудовище из его межпространственного заточения. Йог-Сотот явился из разрыва над Часовым холмом, заполняя небо и захватывая мир. Он пришёл на Землю, чтобы править там, где некогда обитало человечество.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Йог-Сотот прорвал барьер между мирами и слился с реальностью.
- ☉ Все сыщики **сошли с ума**.

☉ Сыщики проиграли.



## От разработчиков

Поздравляем вас с завершением первой полной сюжетной кампании для карточной игры «Ужас Аркхэма»! В этой кампании мы хотели перенести игроков в место, хорошо знакомое поклонникам «Ужаса Аркхэма», — богом забытую деревню Данвич, штат Массачусетс.

«Ужас Данвича» — одно из наших любимых произведений Говарда Ф. Лавкрафта, потому что здесь, в отличие от большинства его работ, главные герои по-настоящему побеждают. Они убивают чудовище, всех спасают и остаются в живых, чтобы поведать нам свою историю, которая при этом ничуть не теряет в жути и напряжённости.

Именно поэтому мы решили не повторять в кампании сюжет «Ужаса Данвича», а написать его продолжение. Доктор Армитедж и его коллеги победили, но какой ценой? Будут ли эти события преследовать их до конца жизни? И что насчёт тех, кто жаждет отомстить аркхэмским учёным за нарушенные планы?

Кроме того, нам хотелось, чтобы сюжет кампании развивался в зависимости от выбора и успехов игроков. Так мы пришли к идее о том, что персонажей «Ужаса Данвича» похищают, если игроки не смогут их спасти или будут медлить. Важно, чтобы хотя бы одного из трёх профессоров похитили, — это даёт сыщикам причину отправиться в Данвич и добавляет напряжения следующим сценариям.

Что касается главного противника игроков, то мы хотели, чтобы за зловещными событиями нашей истории стоял кто-то из персонажей «Ужаса Данвича». Мы позволили себе немного поиграть с сюжетом оригинала и решили, что лучшим выбором будет Сет Бишоп. Лавкрафт почти ничего не рассказывает о нём, но нам известно, что он ближайший сосед Уилбура Уэйтли, а значит, имел шансы кое-чему научиться у его деда. Кроме того, в тексте есть следующий пересказ слов Чонси Сойера:

*«Да ещё он сказал, миз Кори, как пошёл поискать Сетовых коров-то, хошь и боязно ему было, и сыскал их на верхнем выгоно, у Дьяволова Пастбища, да страсть в каком виде. Половину их поминай как звали, а у той половины, что останаишь, вся кровь досуха слита, и ранки-то на них тошь-в-тошь как на скотине Уэйтли, опосля того как у Лавинии родился тот чёрный гадёныш».*

Конечно, нас наводят на мысль, что коров Бишоп убило чудовище, которое держали в сарае Уилбура, но что, если это не так? Что, если животные стали жертвами первой попытки Сета провести некий богомерзкий эксперимент? Что, если Уилбур оставил своим единомышленникам из Данвича какие-то инструкции на случай, если тварь из сарая вырвется на свободу? Из таких вопросов и выросла эта кампания.

В любом случае игроки вольны по-своему интерпретировать события «Наследия Данвича» и разрабатывать собственные теории о том, что произошло в Данвиче на самом деле и что случилось, пока сыщики были потеряны во времени и пространстве. По кампании рассыпаны многочисленные отсылки к повести Лавкрафта — попробуйте отыскать их все!

Мы надеемся, что вам понравилось погружение в тайны Данвича, и с нетерпением ждём возможности пригласить вас в следующую кампанию.

## Создатели игры

**Авторы карточной игры «Ужас Аркхэма»:** Нэйт Френч и Мэтью Ньюман

**Автор дополнения «Наследие Данвича»:** Мэтью Ньюман

**Редакторы:** Нэйт Френч, Кевин Томчик и Катрина Острандер

**Корректор:** Молли Гловер

**Дизайнеры карточной игры «Ужас Аркхэма»:** Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хох

**Дизайнер дополнений:** Мерседес Опхайм

**Руководящий дизайнер:** Брайан Шомбург

**Автор иллюстрации на коробке:** Томаш Йедрушек

**Арт-директор:** Энди Кристенсен

**Руководящий арт-директор:** Энди Кристенсен

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Дэйн Белтрэми, Майкл Хёрли,

Мэтью Ньюман, Катрина Острандер и Никки Валенс

**Сюжетный текст «Наследия Данвича»:** Мэтью Ньюман

**Менеджер производства:** Меган Дуэн

**Менеджер направления ЖКИ:** Крис Гербер

**Креативный директор:** Эндрю Наваро

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Игру тестировали:** Марк Андерсон, Брэд Андрес, Алан Бар, Эрин Бар, Крейг Бергман, Зак Варберг, Крис Гербер, Андреа дельАньезе, Том Кейпор, Брайан Л. Кейси, Марсия Колби, Гвендолин Корнблюм, Исаак Коулс, Эмбер Коулс, Сэмюел Лангенеггер, Иэн Мартин, Кэт Миллер, Кэтилин Миллер, Патрис Мундинар, Эми Пиркль, Зеп Рикен, Шон Свитаевски, Майкл Странк, Алекс Томита, Мэтт Уотсон, Тони Фанчи, Джулия Фаэта, Джереми Фредин, Джек Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Брайан Швебах, Ричард А. Эдвардс, Люк Эдди, Джастин Энгелькинг

The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

© 2018 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.



## 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 Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

## Эпилог

**Читайте эпилог, только если сыщики победили в кампании.**

Сверьтесь с журналом. Если вы успокоили жителей Данвича: читайте **эпилог 1**.

Если вы предупредили жителей Данвича: перейдите к **эпилогу 2**.

**Эпилог 1:** Спустя полгода жизнь Кёртиса Уэйтли вернулась в колею. Поскольку инцидент удалось скрыть, власти в эти места не совались, и мистер Осборн пустил с молотка имущество Эриксов и Бишопов. Конечно, Джо прибрал к рукам кое-какие вещи, но Кёртис не хотел иметь с ними ничего общего. Из-за грехов его семьи соседи и так косо поглядывали на него несмотря на то, что он регулярно ходил в церковь и держался подальше от всего мало-мальски оккультного.

И всё же Кёртис не мог отделаться от дурных предчувствий. Он видел разрушенные дома Эриксов, Бишопов и Фраев. Он своими глазами видел ту тварь, что изгнали арххэмцы. Иногда мысли приводили его на ферму Уилбура Уэйтли, где он часами стоял у входа: страх не пускал его внутрь, а любопытство не позволяло покинуть это место. Возможно, там, на ферме, есть то, что заставит эти ужасные видения исчезнуть. То, что даст ему силу справиться с кошмарами. Кёртис решил, что отыщет это.

**Эпилог 2:** Жене опустилась на колени, чтобы получше рассмотреть символ, начертанный на земле. Он был ей незнаком, и следы, которые привели к нему, были непохожи на всё, что она когда-либо видела. К тому же тот отчёт из университета... Она и не знала, что и думать. «Мисс Борегар, — окликнул её помощник. — Нашли что-то?»

Жене поднялась и посмотрела на приставленного к ней стажёра. Это был добрый малый, малость желторотый, но прилежный и жаждущий проявить себя. «Эти места вроде как закрытая территория, — ответила Жене. — Все жители уехали отсюда много месяцев назад. И тем не менее посмотри сам: их первобытные обряды продолжают по сей день».

Студент приблизился и стал вместе с Жене изучать знак, пытаясь отыскать похожий символ на страницах своего дневника. «Как вы думаете, что он означает?» — спросил он. Жене покачала головой. Посторонние и раньше редко заезжали в Данвич, особенно после того, как все дорожные указатели на деревню были сняты. Но теперь это место покинули даже те, кто звал его домом.

«Не знаю, — призналась Жене. — Но здесь кто-то есть, и мы не впервые видим такой символ. Легенды гласят, что где-то на том холме есть алтарь, где местные жители проводили языческие ритуалы. Возможно, там мы найдём что-нибудь ещё».

