

ЖАХ АРКГЕМА®

КАРТКОВА ГРА

Путівник по кампанії «НІЧ ОДЕРЖИМОЇ»

Гулі зголодніли...

18 вересня 1925 року, п'ятниця. Аркгем, Массачусетс. Кінець довгого та аномально жаркого літа. Перші ознаки осені вже манять довгоочікуваною прохолодою, проте погода все ще виснажливо спекотна. У місті потроху зростає безмовна напруга. Неймовірно нервова атмосфера, тільки за останній тиждень було декілька випадків запеклих, жорстоких сутичок між містянами через незначні непорозуміння.

І от – дзвінок від Джеймса Генкерсона, який стверджує, що знайшов розчленоване тіло у себе в амбарі.

Простіше звинуватити у всьому погоду. Але щось лихе коїться в цьому місті... Щось, чому самотній старий провидець не зможе зарадити. Однак у видіннях я бачу, як невдовзі невелика група дослідників помітить ці дивні події та спробує все владнати. Я спостерігатиму за ними... але я не тішу себе надією.

«Ніч одержимої» – кампанія для 1 – 4 гравців. Вона складається з трьох сценаріїв: «Зустріч», «Опівнічні маски» та «Пожирач із глибин». Карти для кожного з цих сценаріїв містяться у базовому наборі «Жах Аркгема. Карткова гра».

У режимі кампанії гравці проходять сценарії один за одним, у вказаному порядку, а їхні дії та рішення в кожному сценарії впливають на розвиток подій у наступних сценаріях. Крім того, просуваючись сюжетом, гравці отримуватимуть досвід, який можна витратити, щоб придбати нові карти для своїх колод або покращити вже існуючі.

Підготовка до кампанії

Для підготовки кампанії «Ніч одержимої» виконайте такі кроки у вказаному порядку.

1. **Виберіть дослідника (дослідників).** Кожен гравець обирає собі одного дослідника і записує його ім'я в журналі кампанії.
2. **Кожен гравець будує колоду свого дослідника.** Повні правила побудови колод можна знайти на с. 16 довідника.
3. **Виберіть рівень складності.** У грі «Жах Аркгема. Карткова гра» є чотири рівні складності: простий, нормальний, складний та експертний. Гравці вирішують, яка складність найкраще підходить їхній команді, і ця складність зберігається протягом проходження усієї кампанії.
4. **Зберіть торбу хаосу.** Помістіть вказані нижче жетони хаосу в торбу, а решту поверніть у коробку.

◆ **Простий (ви бажаєте ознайомитись із сюжетом):**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Нормальний (ви прагнете випробувати):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Складний (ви хочете поринути у кошмар):**
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Експертний (ви хочете дізнатись, що таке Жах Аркгема):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Тепер гравці готові розпочинати перший сценарій – «Зустріч».



Журнал кампанії

У журнал кампанії (на звороті цього путівника) заноситься прогрес у сценаріях та результат проходження кампанії. Наприкінці кожного сценарію гравці мають занотувати туди всю важливу інформацію про дослідників, а саме: досвід, травми, знайдені активи, набуті слабкості тощо. Також необхідно вказати всіх дослідників, які загинули або збожеволіли.

У розв'язці сценарію гравцям часто даватиметься вказівка записати важливу інформацію у графі «Нотатки». У подальших сценаріях будуть з'являтися посилання на ці нотатки, тож рішення, ухвалені в одному сценарії, впливатимуть на подальший розвиток подій.

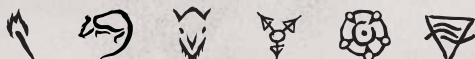
Якщо гравцям вказано викреслити одну з нотаток, то вона ігнорується до кінця кампанії.

Сценарій I. Зустріч

Ви з колегами ретельно вивчаєте дивні події, що відбуваються у вашому рідному місті Аркгеми, у штаті Массачусетс. За останні декілька тижнів пропало декілька містян, пошматовані та недоідені рештки тіл яких знайшли в лісах. Поліція та преса стверджують, що це напади диких звірів, та ви впевнені – тут щось інше. Ви зустрілися вдома у провідного дослідника, щоб обговорити ці тривожні події.

Підготовка

- Зберіть усі карти контактів із таких наборів: «Зустріч», «Щури», «Гулі», «Охоплені страхом», «Прадавнє зло» та «Пронизливий холод». Ці набори позначені такими символами:



- Введіть у гру локацію «Кабінет». Решту локацій відкладіть убік. Усі дослідники розпочинають гру в кабінеті.
- Відкладіть убік карти «Гуль-жрець» та «Літа Чантлер» у зону поза грою.
- Перетасуйте решту карт контактів (із попередньо відібраних наборів контактів) та побудуйте колоду контактів.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ ДО ЗАВЕРШЕННЯ СЦЕНАРІЮ

Якщо ви не досягли розв'язки (усі дослідники відступили або їх здолали): вам ледве вдається втекти із власного дому живими. Жінка з вашої вітальні вибігає за вами на вулицю, грюкнувши за собою вхідними дверима. «Йолопи! Дивіться, що ви накоїли!», – вона підпирає двері стільцем. «Нам треба йти звідси! Ходімо зі мною, я розповім вам усе, що я знаю. Тільки ми можемо зупинити загрозу, що ховається під землею, та врятувати це місто!» Ви не в тому стані, щоб сперечатись. Кивнувши, ви прямуєте за жінкою геть від будинку мокрими від дощу вулицями у напрямку Рівертауну.

- Позначте у нотатках, що ваш дім усе ще стоїть.
- Позначте у нотатках, що гуль-жрець усе ще живий.
- Провідний дослідник отримує карту «Літа Чантлер» та може додати її у свою колоду (вона не враховується до розміру колоди).
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги (не забудьте додати до неї відповідні локації). Додатково всі дослідники отримують ще по 2 одиниці досвіду за те, що вони привідкрили завісу таємниці міфу.

Розв'язка 1: Ви кивком даєте згоду рудоволосій жінці. Вона підпалює підлогу та стіни вашого будинку. Полум'я швидко розповсюджується, і ви вистрибуєте з вхідних дверей, рятуючись від пекельного жару. Знадвору ви спостерігаєте, як усе, що ви мали, займається вогнем. «Ходімо зі мною», – каже вона. «Мені треба розповісти вам про небезпеку, що таїться під землею. Поодинокі ми приречені... але разом у нас ще є шанс це зупинити».

- Позначте у нотатках, що ваш дім згорів ущент.
- Провідний дослідник отримує карту «Літа Чантлер» та може додати її у свою колоду (вона не враховується до розміру колоди).
- Провідний дослідник отримує 1 психічну травму, бо спостерігав за тим, як його дім перетворюється на гліючі руїни.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги (не забудьте додати до неї відповідні локації). Додатково всі дослідники отримують ще по 2 одиниці досвіду за те, що вони привідкрили завісу таємниці міфу.



Розв'язка 2: Ви відмовляєтесь виконувати вказівки фанатички і виганяєте її зі свого дому, побоюючись, що вона його підпалить без вашої згоди. «Йолопи! Ви скоїли жахливу помилку!», – попереджає вона. «Ви не розумієте загрози, що криється під землею... Ми всі у смертельній небезпеці!» Ви все ще не оговтались від страшних подій цієї ночі. Може, ця жінка пояснить, що ж тут відбувається... Та схоже, що вона вам більше не довіряє.

- ☉ Позначте у нотатках, що ваш дім усе ще стоїть.
- ☉ Провідний дослідник отримує 1 одиницю досвіду, оскільки він не дозволив подіям цієї ночі зруйнувати своє життя.
- ☉ Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги (не забудьте додати до неї відповідні локації). Додатково всі дослідники отримують ще по 2 одиниці досвіду за те, що вони привідкрили завісу таємниці міфу.

Розв'язка 3: Намагаючись знайти вихід з будинку, ви вибігаєте у коридор, проте розпечений бар'єр перетинає вам шлях. Ви опиняєтесь у пастці, оточені зграєю диких потвор, що вторглись до вашого дому, тікати нема куди...

- ☉ Позначте у нотатках, що Літа була змушена шукати допомоги деінде.
- ☉ Позначте у нотатках, що ваш дім усе ще стоїть.
- ☉ Позначте у нотатках, що гуль-жрець усе ще живий.
- ☉ Усі дослідники, які не відступили – **загинули**. Якщо не залишилося достатньо дослідників, щоб продовжувати кампанію, вона завершується і ви програли. Інакше перейдіть до наступного сценарію. (Кожен гравець, чий дослідник загинув, вибирає собі нового дослідника з-поміж доступних. Зверніться до с. 8 довідника щодо повних правил про загибель дослідників.)
- ☉ Якщо провідний дослідник **загинув**, оберіть гравця, що отримає карту «Літа Чантлер». Він може додати її до своєї колоди (вона не враховується до розміру колоди).

Розширені правила кампанії

Отримання та витрачання досвіду

Оскільки дослідники заглиблюються у світ міфу, вони набувають знань про прихований бік всесвіту – Прадавніх, чудовиськ, які живуть у тінях, і таємниці, які людству ніколи не судилося пізнати. Ці знання представлені у грі у вигляді досвіду. Під час розв'язки сценарію дослідники можуть отримати 1 або більше одиниць досвіду. Кожен дослідник здобуває власний досвід самостійно і його не можна передавати іншому досліднику. Зазвичай досвід можна здобути завдяки картам із перемогою у колоді перемоги або під час проходження гри, ухвалюючи різні рішення. Повні правила щодо отримання досвіду дивіться на с. 9 довідника.

Досвід можна витрачати на вивчення нових заклять та властивостей, або на отримання нової зброї і спорядження (у вигляді нових карт). Щоб додати нову карту в колоду, необхідно витратити таку кількість одиниць досвіду, що дорівнює рівню карти (рівень карти відповідає кількості білих крапок у лівому верхньому кутку карти). Додати карту в колоду завжди коштує щонайменше 1 одиницю досвіду. Також пам'ятайте, що розмір колоди має залишатись незмінним (зазвичай необхідно вилучити карту з колоди, щоб додати нову, якщо не вказано інше).

Деякі карти – це вища за рівнем версія іншої карти з такою ж назвою. Вони мають ідентичну назву, проте у них є додаткові ефекти, позначки навичок, інша вартість тощо. Якщо гравець хоче придбати карту вищого рівня, ніж та, що вже є у нього в колоді, він **покращує** свою карту, витративши на це одиниці досвіду в кількості, що дорівнює різниці між рівнями карт. Нова версія додається у колоду, стара вилучається. Повні правила щодо витрачання досвіду дивіться на с. 9 довідника.

Травми, смерть та божевілля

Травми позначають остаточні, невиліковні ушкодження, завдані здоров'ю та/або психіці дослідників. Якщо дослідника здолали в сценарії, він все одно продовжує гру в наступному, якщо у розв'язці не сказано, що здолані дослідники **загинули** або **збожеволіли**. Проте якщо дослідник був здоланий через отримання ран або потрясіння, він отримує постійну травму, що залишиться з ним до завершення кампанії. Повні правила щодо отримання травм дивіться на с. 10 довідника.

Примітка. Якщо ви боїтеся отримати травму, відступити майже завжди краще, ніж бути здоланим.

Тепер гравці готові розпочати наступний сценарій кампанії.

Сценарій II. Опівнічні маски

Перевірте нотатки. Якщо Літа змушена була шукати допомоги деінде, прочитайте **вступ 1**.

Інакше прочитайте **вступ 2**.

Вступ 1. До вас підбігає жінка в паніці, марить щось про монстрів, що повстали з-під землі у будинку неподалік від Рівертауну.

«Вони там у пастці, – белькоче вона, – та їх набагато більше. Більше тунелів. Більше печер». Тиждень тому ви б вирішили, що вона божевільна, та нещодавні події змусили вас сумніватись, що нормальне, а що ні. Ви вирішили вислухати її.

Її звати Літа Чантлер, вона розповіла історію, повірити в яку міг тільки божевільний. «Ці створіння, – розказує вона, – називаються гулі. Це жорстокі потвори, якими кишають склепи, тунелі та печери під Аркгемом...»

Далі прочитайте **вступ 3**.

Вступ 2. Одразу після катастрофи у вас вдома Літа Чантлер, руда жінка з вашої вітальні, розповіла історію, повірити в яку – навіть у світлі недавніх подій – міг би тільки божевільний.

«Ті створіння у тебе вдома, – каже вона, – називаються гулі – жорстокі потвори, які подібно до чуми заповнили склепи, печери і тунелі під Аркгемом...»

Далі прочитайте **вступ 3**.

Вступ 3. «Існує темний культ серед аркгемських містян, що годує цих упирів людськими трупами. Ці люди – я не знаю чому – почали вишановувати прадавнього володаря гулів. Вони вбивають невинних людей та згодовують їх гулям, тимчасово приборкуючи їхній голод. Довгий час таким чином підтримувався деякий баланс. Дотепер».

«Нещодавно, – продовжує Літа, – одне з їхніх лігвищ, де вони зберігали тіла, було зруйновано. Відтоді гулі активізувалися. Я намагалась вистежувати їх, не давати їм виходити на вулиці міста. Та мені здається, планується щось жахливіше. Культ готує дещо зухвале, щось значно зловісніше, ніж усе, що я бачила. Все вказує на те, що цей план має здійснитись сьогодні після опівночі. Що відбуватиметься далі – я не можу навіть уявити».

«Більшість культистів, – додає Літа, – незважаючи на їхню натуру – звичайні люди. На всіх зборах культу їм члени одягають маски у формі черепів різних тварин, так вони приховують одне від одного свої обличчя. Ці маски, символи смерті та розпаду, стануть нашою ціллю. Ми зірвемо з них маски, з'ясуємо та зруйнуємо їхні плани. У нас лише кілька годин. Чим більше ми знайдемо культистів до півночі, тим краще».

Перейдіть до **підготовки**.

Підготовка

- ☉ Зберіть усі карти контактів із таких наборів: «Опівнічні маски», «Пронизливий холод», «Нічвиди», «Темний культ» та «Замкнені двері». Ці набори позначені такими символами:



- ☉ Перетасуйте набір «Культ Умодхота» та відкладіть убік, утворивши окрему колоду культистів. Цей набір позначений таким символом:



- ☉ Навмання виберіть одну з двох локацій Даунтауну та одну з двох локацій Саутсайду та введіть їх у гру. Поверніть інші локації Даунтауну та Саутсайду у коробку. Тоді введіть у гру карти локацій «Нортсайд», «Істаун», «Рівертаун», «Лікарня святої Марії», «Цвинтар», «Міскатонікський університет» та «Ваш дім». (Див. запропоноване розміщення далі.)

- ☉ Відповідно до кількості гравців у грі:

- ◆ якщо гравець лише один: жодних змін не потрібно;
- ◆ при грі удвох: знайдіть серед наборів контактів 1 карту «Аколіт» та розмістіть її в Саутсайді;
- ◆ при грі утрьох: знайдіть серед наборів контактів 2 карти «Аколіт». Розмістіть одну в Саутсайді та одну в Даунтауні;
- ◆ при грі вчотирьох: знайдіть серед наборів контактів 3 карти «Аколіт». Розмістіть одну в Саутсайді, одну в Даунтауні та одну на цвинтарі.

- ☉ Перевірте нотатки. Якщо ваш дім згорів ущент: поверніть «Ваш дім» у коробку. Всі дослідники починають гру в Рівертауні.

- ☉ Перевірте нотатки. Якщо ваш дім усе ще стоїть: усі дослідники починають гру в цій локації.

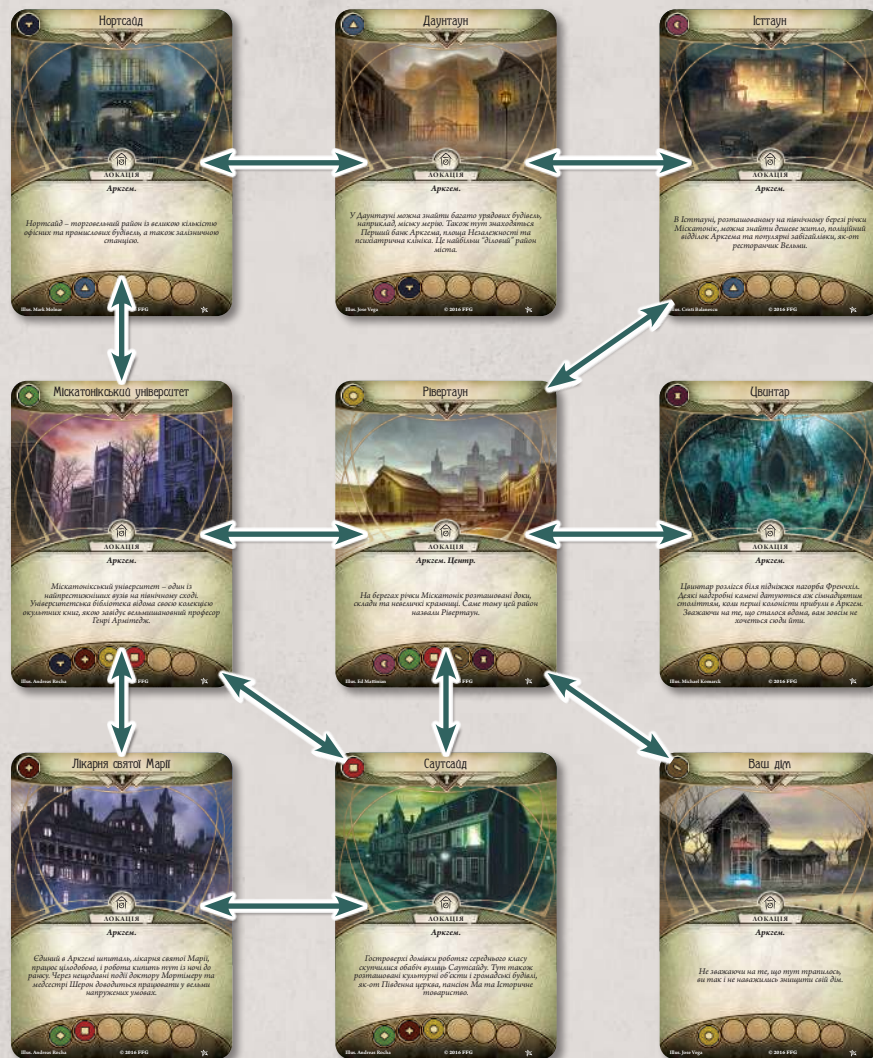
- ☉ Перетасуйте решту карт контактів та побудуйте колоду контактів.

- ☉ Перевірте нотатки. Якщо гуль-жрець усе ще живий: затасуйте його в колоду контактів.

Примітка: деякі ефекти в цьому сценарії можуть призвести до розміщення жетонів приреченості на ворогах. Пам'ятайте, що ці жетони враховуються при підрахунку загальної приреченості, через які зростатиме загроза.



Запропоноване розміщення локацій для сценарію «Опівнічні маски»



НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усі дослідники відступили або їх здолали): прочитайте розв'язку 1.

Розв'язка 1: Вам вдалося здобути трохи корисної інформації щодо культу та його планів. Лишається тільки сподіватись, що цього вистачить.

- ☉ У журналі кампанії в полі «Допитані культисти» запишіть ім'я кожного унікального **культиста**, що наразі є у колоді перемоги.
- ☉ У журналі кампанії в полі «Культисти, що втекли» запишіть ім'я кожного унікального культиста, що наразі є у колоді культистів або у грі. Якщо у грі карта загроза 1, також запишіть сюди «Переслідувач у масці».
- ☉ Якщо карта «Гуль-жрець» міститься у колоді перемоги, закресліть запис гуль-жрець все ще живий у нотатках.
- ☉ Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.

Розв'язка 2: Дванадцятий удар годинника... Північ. Час вийшов, незабаром розпочнеться ритуал. Вам вдалося здобути корисну інформацію щодо культу та його планів. Лишається тільки сподіватись, що цього достатньо.

- ☉ У журналі кампанії в полі «Допитані культисти» запишіть ім'я кожного унікального **культиста** що наразі є у колоді перемоги.
- ☉ У журналі кампанії в полі «Культисти, що втекли» запишіть ім'я кожного унікального культиста, що наразі є у колоді культистів або у грі.
- ☉ Позначте у нотатках, що **зараз – після опівночі**.
- ☉ Якщо карта «Гуль-жрець» міститься у колоді перемоги, закресліть запис **гуль-жрець все ще живий** у нотатках.
- ☉ Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.

Сценарій III. Пожирач із глибин

У ході шаленої нічної облави на культистів у Аркгеми вам вдалося вистежити та допитати кількох членів культу. Отримана інформація непокоїть, бо ви дізнались, що культисти моляться створінню на ім'я Умордохот, потворній потойбічній істоті.

Історія Літи підтвердилася – культ активізувався через те, що одне з лігвищ гулів було знищено. Але цікаво ще й таке: виявилось, що знищила те лігвисько та розпочала весь цей ланцюжок подій ніхто інша, як сама Літа Чантлер! Підозріло, що вона не згадала про це, коли розповідала свою історію – можливо, вона розказала лише те, що було потрібно, щоб втягнути вас у цю історію? Але з іншого боку, вона все ж намагається захистити Аркгем від страшною напасти...

Останній шматочок головоломки ви знайшли у записах одного з культистів. Там описується темний ритуал, що проводиться в глибині лісів на південь від Аркгеми саме сьогодні вночі. Якщо вірити їм, завершення ритуалу відкриє портал, через який темний повелитель культу може потрапити у цей світ. «Якщо ми не зупинимо культ, – попереджає Літа, – помста Умордохота знищить усе на своєму шляху». Налякани, але сповнені рішучості зупинити ритуал, ви вирушаєте в ліс...

Підготовка

- ☉ Зберіть усі карти контактів із таких наборів: «Пожирач із глибин», «Прадавнє зло», «Охоплені страхом», «Гулі» та «Темний культ». Ці набори позначені такими символами:



- ☉ Введіть у гру локацію «Головна дорога». Перетасуйте 6 карт «Аркгемські ліси», навмання виберіть 4 з них та, не дивлячись відкритий бік карт, введіть їх у гру. Решту карт поверніть у коробку. Усі дослідники розпочинають гру на головній дорозі.
- ☉ Відкладіть убик карти «Місце проведення ритуалу» та «Умордохот» у зону поза грою.
- ☉ Навмання виберіть один із наступних наборів контактів: «Служителі Йор-Сотота», «Служителі Шуб-Ніггурата», «Служителі Ктулху» або «Служителі Хастура». Ці набори позначені такими символами:



Не переглядаючи вибраний набір контактів, перетасуйте його разом із рештою карт контактів та побудуйте колоду контактів. Інші три набори поверніть у коробку.

- ☉ Перевірте кількість імен, записаних у розділі «Культисти, що втекли» у журналі кампанії.
 - ❖ Якщо там немає жодного імені, жодних змін не потрібно.
 - ❖ Якщо там рівно 1 або 2 імені, покладіть 1 жетон приреченості на карту **загроза 1а**.
 - ❖ Якщо там рівно 3 або 4 імені, покладіть 2 жетони приреченості на карту **загроза 1а**.
 - ❖ Якщо там рівно 5 або 6 імен, покладіть 3 жетони приреченості на карту **загроза 1а**.
- ☉ Додайте 1 жетон хаосу в торбу хаосу до завершення кампанії.
- ☉ Перевірте нотатки. Якщо *зараз* – після опівночі, тоді кожен гравець скидає 2 випадкові карти зі стартової руки.
- ☉ Перевірте нотатки. Якщо *гуль-жрець усе ще живий*, тоді затасуйте його в колоду контактів.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ ДО ЗАВЕРШЕННЯ СЦЕНАРІЮ

Якщо ви не досягли розв'язки (усі дослідники відступили або їх здолали): Налякана до нестями тим, що на неї очікує, Літа кидається навітьоки. Вона усвідомлює, що все втрачено, і помста Умордохота переслідуватиме її, де б вона не сховалась. Щупальця монстра простяглися по всьому Аркгеми в пошуках Літи. Вони нишпорять у найтемніших кутках, заглядають за саму тканину реальності, але її ніде нема. Чорне створіння сидить у п'ятмі донині... шукає... вбиває...

- ☉ Позначте у нотатках, що Аркгем *навперед* жахливою помстою Умордохота.
- ☉ Усі дослідники **загинули**.
- ☉ Ви програли.

Розв'язка 1: Вам вдалося зупинити культ і завадити їм призвати свого повелителя. Ви не певні, що сталося б, якби їм вдалося... Аркгеми нічого більше не загрожує – принаймні поки що. Ця думка заспокоює вас. Ви захопили стільки культистів, скільки змогли знайти, але дуже мало жителів міста вірять вашій історії. Ви вже й самі не певні – можливо, все це лише плід вашої фантазії.

- ☉ Позначте у нотатках, що ритуал, який мав викликати Умордохота, було перервано.
- ☉ Кожен дослідник отримує 2 психічні травми, вони вже ніколи не оговтаються від того, що сталося.
- ☉ Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах у колоді перемоги. Додатково всі дослідники отримують ще по 5 одиниць досвіду за те, що вони врятували Аркгем від страшною участі.
- ☉ Дослідники перемагають у грі!

Розв'язка 2: Витративши цілий арсенал та вичерпавши всі ідеї, вам таки вдається вдалосталь понівечити Умордохота, щоб змусити його заповзти назад до свого виміру. Темна, схожа на ніщо маса всмокталась сама в себе, пропускаючи в ліс тепло і сонячне проміння. Ви не певні, чи можна взагалі вбити таке створіння, та принаймні на якийсь час воно відступило. Після зникнення володаря гулі з диким вереском тікають й лізуть під землю. Бій закінчився, і ви раптом відчули, чого вам це коштувало. Попри отримані рани та пережиті потрясіння, найгіршим здається усвідомлення, наскільки мізерним виявилось ваше життя у порівнянні з таємницями весвіту... Які ще страхіння можуть ховатись у темних закутках реальності?

- ☉ Позначте у нотатках, що дослідники *відігнали* Умордохота.
- ☉ Кожен дослідник отримує по 2 фізичні та по 2 психічні травми, адже бій з Умордохотом назавжди наклав відбиток на їхні тіла та розсудок.
- ☉ Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах у колоді перемоги. Додатково всі дослідники отримують ще по 10 одиниць досвіду за тріумф в бою із насправді жахаючим ворогом.
- ☉ Дослідники перемагають у грі!

Розв'язка 3: Цього жахливого монстра неможливо зупинити, і ви це чудово розумієте. Є тільки один шанс вціліти. Ви хапаєте Літу та штовхаєте її в лапи страховиська, і з жахом спостерігаєте, як в'язка темна маса починає її поглинати. Вона верещить від болю, та невдовзі замовкає. «Умордхот... Умордхот...», – наспівують культисти. Літа Чантлер зникає безслідно. На мить вас охоплює страх, що тварюка тепер візьметься за вас, та один із культистів звертається до вас: «Умордхот – справедливий бог, він забирає тільки мертвих та винуватих. Ідіть і будете помилувані». Вируюча маса зникає, пропускаючи в ліс тепло і сонячне проміння. Культисти також поступово розходяться. Ви лишаєтесь живими. Проте останні миті життя Літи назавжди викарбовуються у вашій пам'яті.

- ☉ Позначте у нотатках, що дослідники принесли Літу Чантлер у жертву Умордхоту.
 - ☉ Кожен дослідники отримує по 2 фізичні та по 2 психічні травми, адже сам лише вигляд Умордхота наклав відбиток на їхні тіла та розсудок.
 - ☉ Ви принесли Літу в жертву, це завжди буде тяжіти над вашою душею. Кожен дослідник повинен навмання витягти випадкову слабкість із ключовим словом **Божевілья** та додати до своєї колоди.
 - ☉ Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах у колоді перемоги.
- ☉ Дослідники вижили, та їхні дії завжди будуть тягарем лежати на їхньому сумлінні.

Кінець... Чи ще ні?

Наприкінці кампанії весь досвід, травми та слабкості, отримані дослідниками у розв'язці фінального сценарію, дають гравцям можливість відчути всі наслідки їхніх дій. Рішення та досягнення дослідників (відмічені у журналі кампанії) можуть сформувати уявлення про те, як розвивався сюжет. Ми заохочуємо гравців ділитись результатами своїх історій, а також фінальними варіантами своїх колод у соціальних мережах.

Ви завершили ознайомчу кампанію, і тепер можете спробувати зіграти в неї іншими дослідниками або на вищому рівні складності!

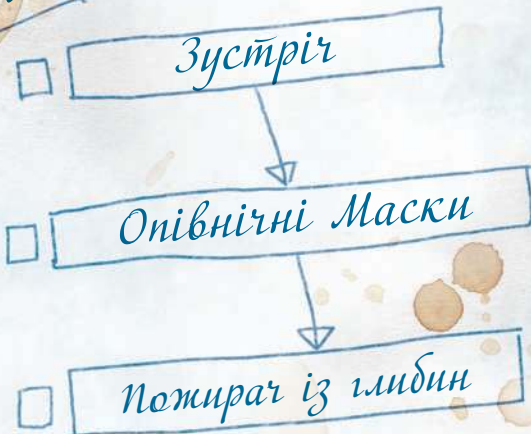
Доповнення до гри «Жах Аркгема. Карткова гра» додаватимуть нові кампанії. Правила вимагають від гравців розпочинати кожен кампанію з новими колодами та без досвіду, проте безстрашні гравці, що прагнуть осягнути хаос, можуть перенести своїх дослідників із завершених кампаній у нові сценарії, зберігаючи їхні колоди, травми та досвід.

Журнал кампанії: *Ніч Одержимлої*

ДОСЛІДНИКИ

ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ
ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК
НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД
ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)	ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)	ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)	ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)
ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ

Сценарії



ЗАГИБЛІ ТА БОЖЕВІЛЬНІ ДОСЛІДНИКИ

Надається дозвіл на фотокопіювання виключно для особистих цілей. © 2016 FFG.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua Версія правил 1.0
Журнал кампанії також доступний для завантаження на www.fantasyflightgames.com

MISSING ADVENTURE MAN FOUND

Нотатки

Допитані культисти

Культисти, що втекли