

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ТАМ, ГДЕ ЖДЁТ ПОГИБЕЛЬ



«Там, где ждёт погибель» — это сценарий VI 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 VI: Там, где ждёт погибель

Вас будит пронзительное чириканье. Опасаясь худшего, вы собираете свои вещи и выбегаете наружу. В холодном ночном воздухе вы тотчас ощущаете отвратительный резкий запах, не поддающийся никакому описанию, а сам воздух такой плотный, что им тяжело дышать. Двери всех домов Данвича заперты, деревня как будто вымерла. Вы замечаете слабое свечение на вершине холма, который возвышается над деревней. Из рассказов Зебулона и бумаг Армitedжа вы знаете, что это Часовой холм. В легендах говорится, что там проводились сатанинские обряды, во время которых огромные ритуальные костры озаряли ночное небо над неистово содрогавшейся землёй.

Под зловещими взглядами козодоев, заполнивших все деревенские крыши, вы забираетесь в потрёпанный грузовичок Зебулона. Пока вы едете к Часовому холму, чириканье в небе усиливается и становится таким пронзительным, что больно ушам. Всё, что вы узнали о Данвиче, и всё, что вы пережили здесь, было только прологом для этой ночи. Если ритуал, который замыслил Сет, имеет хоть что-то общее с тем обрядом, что несколько месяцев назад предотвратили Армitedж и его коллеги, — значит, он обращён к древнему существу, известному как **Йог-Сотот**. И если вам не удастся остановить этот богомерзкий ритуал, погибель ждёт не только Данвич — но и весь мир.

Сверьтесь с журналом. Если у сыщиков есть поддержка Наоми, перейдите к **части I**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

**Часть I:** Тропа, ведущая на Часовой холм, слишком узка и разбита для грузовичка Зебулона, поэтому вы останавливаетесь у подножия, чтобы проделать оставшийся путь пешком. Только теперь вы замечаете, что вы не одни. Несколько вооружённых мужчин и женщин появляются из леса, берут стволы на изготовку и целятся в вас. Вы поднимаете руки и готовитесь к худшему. «Погодите, — произносит один из них, останавливая остальных взмахом руки. — Я помню вас по клубу „Клевер“. — Он улыбается во весь рот и опускает автомат. — Привет от Наоми».

Вы интересуетесь, что же занесло сюда гангстеров. «Мисс О'Бэннион отправила нас найти тех, кто напал на клуб её жениха, — объясняет тот. — Выяснилось, что за всем этим стоят несколько человек из Аркхэма. Какой-то парень по фамилии Бишоп и его прихвостни. Мы проследили их до этой дыры». Прежде чем он успевает рассказать что-нибудь ещё, за холмом раздаётся до боли знакомое тра-та-та «томми-гана». «Похоже, это Винни. Шевелитесь, ребята!» — Гангстер приказывает остальным следовать за ним и поднимается на холм. Качая головой, вы идёте следом. Эти бандиты не представляют, во что ввязались.

☞ Ведущий сыщик получает 1 улику из резерва жетонов (или 2 улики, если в игре 3 или 4 сыщика).

Перейдите к **подготовке**.

