

# ЖАХ АРКГЕМА®

## КАРТКОВА ГРА

### Путівник по Кампанії НІЧ ОДЕРЖИМОЇ

#### Гулі Зголодніли...

П'ятниця, 18 вересня 1925 року. Аркгем, штат Массачусетс. Кінець довгого і аномально спекотного літа. З'являються перші ознаки осені, проте безжальна спека не бажає спадати. Місто охоплене тихим, безмовним гнівом. Людям стає дедалі важче тримати себе в руках, і лише за один минулий тиждень надійшли численні звістки про жорстокі сутички, які спалахнули через прості непорозуміння.

І ось дзвінок від Джеймса Хенкерсона. Він стверджує, що знайшов розчленоване тіло у своєму амбарі.

Звинувачувати в усьому погоду було б занадто легко. Щось не так із самим цим містом, і як старий провидець я мало що можу вдіяти, щоб зупинити його гниття. Мої видіння показують невелику групу сміливців, які невдовзі звернуть увагу на ці дивні події і спробують усе виправити. Я стежитиму за ними... але тішити себе надією не стану.

«Ніч одержимої» – це кампанія для карткового «Жаху Аркгема», розрахована на 1-4 гравців. Вона складається із сценаріїв: «Зібрання», «Опівнічні Маски» та «Пожирач із Глибин». Карти для усіх цих сценаріїв є в базовому наборі карткового «Жаху Аркгема».

В режимі «Кампанія» 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 набувають досвіду, який можна витратити, щоб придбати нові карти для своїх колод або покращити уже існуючі.

#### Підготовка Кампанії

Для підготовки кампанії «Ніч Одержимої» виконайте наступні кроки у вказаному порядку:

- 1. Оберіть дослідника (дослідників).** Кожен гравець обирає собі дослідника і записує його ім'я в журнал кампанії.
- 2. Кожен гравець збирає колоду свого дослідника.** Повні правила створення колод можна знайти на 20 с. Довідника.
- 3. Оберіть рівень складності.** Картковий «Жах Аркгема» має чотири рівні складності: Легкий, Середній, Важкий та Надважкий. Гравці вирішують, яка складність найкраще підходить їхній команді, і ця складність зберігається протягом проходження усієї кампанії.
- 4. Зберіть вмістилище хаосу для кампанії.** Покладіть вказані нижче жетони хаосу у вмістилище хаосу та поверніть решту жетонів у коробку.

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

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

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

◆ **Надважкий (ви хочете пізнати справжній Жах Аркгема):**  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠.

Тепер гравці можуть починати підготовку до першого сценарію «Зібрання».

## Журнал Кампанії

Журнал кампанії (на задній обкладинці цієї книги) використовується, щоб слідувати за тим, як просувається і розвивається кампанія. Наприкінці кожного сценарію гравці повинні відмітити досягнуті результати і внести в журнал всю необхідну інформацію, зокрема: отримані дослідниками бали досвіду, травми, сюжетні здобутки або слабкості, а також імена дослідників, які були **вбиті** або **збожеволіли**.

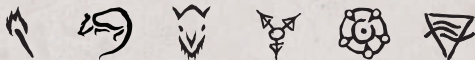
В розв'язці сценарію гравцям часто даватиметься вказівка записати важливу інформацію у графі «Нотатки». В наступних сценаріях будуть з'являтися посилання на ці нотатки, тож рішення, прийняті в одному сценарії, впливатимуть на подальший розвиток подій. Якщо гравцям дається вказівка викреслити одну з нотаток, то така нотатка ігнорується до кінця кампанії.

## Частина I: Зібрання

Разом з колегами ви розслідуєте дивні події, які відбуваються у вашому рідному місті Аркгем, штат Массачусетс. Протягом останніх кількох тижнів декілька місцевих жителів загадково зникли, а нещодавно в лісах були знайдені їх пошматовані тіла. Поліція та газети звинувачують в усьому диких тварин, та ви розумієте, що насправді все значно гірше. Ви зібрались у будинку провідного дослідника, щоб обговорити ці зловісні події.

### Підготовка

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *Зібрання*, *Шури*, *Гулі*, *Охоплені Страхом*, *Прадавнє Зло* та *Пронизливий Холод*. Ці набори позначені такими символами.



- Введіть у гру локацію «Кабінет». Решту локацій відкладіть вбік. Усі дослідники починають гру у «Кабінеті».
- Відкладіть вбік карти «Гуль-Жрець» і «Літа Чентлер».
- Перетасуйте решту карт контактів (з попередньо відібраних наборів контактів), щоб утворити колоду контактів.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до завершення сценарію

**Якщо ви не досягли жодної розв'язки (усі дослідники відступили або переможені):** Вам ледве вдається втекти з будинку, лишившись живими. Жінка, яку ви зустріли у вітальні, вибігає слідом за вами, гримаючи за собою дверима. «Ви дурні! Бачите, що ви накоїли?! – схопивши стілець, вона підпирає ним двері. – Нам треба забиратися звідси. Ідіть за мною і я розповім вам все, що знаю. Ми єдині, хто в змозі завадити загрози, яка причаїлась під землею, вирватись у місто». Ви не в тому стані, щоб сперечатися, тому, кивнувши, слідуєте за жінкою, яка тікає з вашого ганку і прямує заштою дощем вулицею в бік Рівертауна.

- Запишіть в журнал кампанії, що ваш будинок все ще стоїть.
- Запишіть в журнал кампанії, що Гуль-Жрець все ще живий.
- Провідний дослідник бере карту Літи Чентлер і може включити її в свою колоду. Ця карта не враховується при обчисленні розміру колоди дослідника.
- Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку (не забудьте додати до переможного рахунку відповідні локації). Кожен дослідник отримує бонус в 2 бали досвіду, оскільки дізнався про прихований світ Міфу.

**Розв'язка 1.** Ви киваєте і дозволяєте рудоволосій жінці підпалити стіни та підлогу вашого будинку. Полум'я поширюється швидко і ви вибігаєте через вхідні двері, аби не потрапити у вогняне пекло. З тротуару ви спостерігаєте, як полум'я поглинає все, що ви мали. «Ідіть за мною, – говорить жінка. – Ви маєте знати про загрозу, що причаїлась під містом. Поодинці ми, безумовно, приречені... але разом ми можемо зупинити її».

- Запишіть в журнал кампанії, що ваш будинок згорів дощенту.
- Провідний дослідник бере карту Літи Чентлер і може включити її в свою колоду. Ця карта не враховується при обчисленні розміру колоди дослідника.

- ☉ Провідний дослідник отримує 1 психічну травму, побачивши, як його будинок перетворився на тліючі руїни.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку (не забудьте додати до переможного рахунку відповідні локації). Кожен дослідник отримує бонус в 2 бали досвіду, оскільки дізнався про прихований світ Міфу.

**Розв'язка 2:** Ви відмовляєтеся слідувати наказу одержимої жінки і виганяєте її з вашого будинку, побоюючись, що вона підпалить його без вашого дозволу. «Дурні! Ви робите величезну помилку! – застерігає вона. – Ви не розумієте, яка загроза причаїлася внизу... і в якій небезпеці ми всі опинились!» Досі не оговтавшись від нічних подій, ви вирішуєте вислухати жінку. Можливо, вона зможе пролити хоч якесь світло на ці зловісні події... та здається, вона не дуже вам довіряє.

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що ваш будинок все ще стоїть.
- ☉ Провідний дослідник отримує 1 бал досвіду, оскільки він завадив нічним подіям зруйнувати своє життя.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку (не забудьте додати до переможного рахунку відповідні локації). Кожен дослідник отримує бонус в 2 бали досвіду, оскільки дізнався про прихований світ Міфу.

**Розв'язка 3:** Ви забігаєте у передпокій і шукаєте вихід з будинку, але палаючий бар'єр все ще загороджує вам шлях. Ви опиняєтеся в оточенні озвірилих істот, які вторглись у ваш дім, і вам немає куди тікати.

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що Літа змушена просити допомоги у когось іншого.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що ваш будинок все ще стоїть.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що Гуль-Жрець все ще живий.
- ☉ Усі дослідники, які не відступили – **вбиті**. Якщо для продовження кампанії не вистачає дослідників, кампанія завершується і гравці програють. В іншому разі переходьте до наступного сценарію. (Кожен

гравець, чий дослідник був вбитий, повинен обрати нового дослідника з-поміж доступних. Повні правила щодо вбитих дослідників читайте на 3 с. Довідника.)

- ☉ Якщо провідний дослідник був **вбитий**, оберіть іншого дослідника, який отримає карту Ліги Чентлер. Цей дослідник може включити її в свою колоду. Ця карта не враховується при обчисленні розміру колоди дослідника.

## Розширені Правила Кампанії

### Отримання та Витрачання Досвіду

Наближаючись до розкриття таємниці Міфу, дослідник набуває 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. Після завершення сценарію дослідники можуть отримати певну кількість досвіду. Кожен дослідник отримує досвід окремо і його не можна передати іншому досліднику. Зазвичай дослідники отримують досвід, додаючи карти контактів із переможними балами до переможного рахунку або приймаючи рішення в ході сюжету. Повні правила щодо отримання досвіду дивіться на 10 с. Довідника.

Бали досвіду можна витратити, щоб вивчити нові властивості і заклинання або придбати нові предмети і зброю у вигляді нових карт. Щоб додати до своєї колоди нову карту, гравець сплачує балами досвіду рівень цієї карти, позначений крапками у її верхньому лівому куті. Додавання нової карти завжди коштує як мінімум 1 бал досвіду і при цьому повинен зберігатися розмір колоди (зазвичай шляхом вилучення зайвих карт).

Деякі карти являють собою вищу за рівнем версію іншої карти з такою ж назвою. Такі карти можуть мати додаткові ефекти, додаткові символи вмінь або іншу ціну.

Якщо гравець має нижчу за рівнем версію карти і хоче придбати вищу за рівнем версію, він може **покращити** свою карту, сплативши балами досвіду різницю в рівнях цих двох карт. Нова версія додається в колоду, а стара прибирається. Повні правила щодо витрачання досвіду див. на 10 с. Довідника.

## Травма, Смерть та Божевілля

Травма показує непоправну шкоду, нанесену здоров'ю та/або психіці дослідника. Якщо дослідник переможений в ході сценарію, він все ще просувається до наступного сценарію з рештою групи, якщо тільки розв'язка сценарію не наголошує на тому, що дослідник **вбитий** або **збожеволів**. Однак, дослідник, переможений через надмірне число ран або жаху, може отримати непоправну травму, яка лишається з ним до кінця кампанії. Повні правила щодо отримання травм читайте на 10 с. Довідника.

**Примітка:** Якщо ви боїтесь отримати травму, пам'ятайте, що відступити майже завжди краще, ніж бути переможеним.

Тепер гравці готові почати наступний сценарій кампанії.

## Частина II: Опівнічні Маски

Перевірте журнал кампанії. Якщо Літа змушена просити допомоги у когось іншого, то:

Читайте **Вступ 1**.

В іншому разі перейдіть до **Вступу 2**.

**Вступ 1:** До вас підбігає перелякана жінка і бурмоче щось про чудовиськ, які виповзають з-під землі у будинку поблизу Рівертауна. «Мені вдалося зачинити їх у пастці, – розповідає вона, – але є ще інші. Інші ями. В інших місцях». Ще тиждень тому ви б подумали, що вона божжевільна. Однак, нещодавні події похитнули ваше уявлення про нормальність. Ви вирішуєте вислухати її.

Вона представляється Літою Чентлер і розповідає історію, в яку важко повірити. «Тих істот, про яких я кажу, називають гульями, – стверджує вона. – Це безжальні потвори, які подібно до чуми заповнили склепи, печери і тунелі під Аркгемом...»

Перейдіть до **Вступу 3**.

**Вступ 2:** Після катастрофи у вашому будинку Літа Чентлер, рудоволоса жінка з вашої вітальні, розповідає історію, в яку важко повірити навіть у світлі того, що ви цюйно побачили. «Тих істот, які захопили ваш дім, називають гульями, – стверджує вона. – Це безжальні потвори, які подібно до чуми заповнили склепи, печери і тунелі під Аркгемом...»

Перейдіть до **Вступу 3**.

**Вступ 3:** «Ці істоти харчуються трупами людей і за ними наглядає аркгемський темний культ, члени якого з невідомої причини вирішили поклонятися правдавньому володарю гулів. Культисти вбивали

невинних людей та згодовували трупи гульям, втамовуючи їхній неситимий голод. Усе знаходилося в моторошній рівновазі. Дотепер. Проте нещодавно, – продовжує Літа, – одне з їхніх лігвищ, де зберігалися трупи, було зруйновано. Відтоді гулі стали активнішими, ніж зазвичай. Я відстежувала їхні пересування і щосили намагалася завадити їм вирватися у місто. Але мені здається, на нас чекає децю значно гірше. Культ замислив щось ще жахливіше та зловісніше за все, що я бачила. За всіма ознаками цей план буде втілений у життя цієї ночі, незабаром після півночі. Та, на жаль, мені не відомо, чого саме слід очікувати».

«Більшість культистів, – продовжує Літа, – незважаючи на їхні темні наміри, виглядають як звичайні люди. На своїх зібраннях вони одягають маски у формі черепів різних тварин, аби приховати свої обличчя один від одного. Ми розпізнаємо їх за цими масками – символами смерті і згніття. Нам потрібно викрити культистів, щоб дізнатися про їхні плани та зірвати їх. У нас є лише кілька годин. Чим більше культистів ми знайдемо до півночі, то краще».

Перейдіть до **Підготовки**.

## Підготовка

☉ Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *Опівнічні Маски*, *Пронизливий холод*, *Нічні примари*, *Темний Культ* та *Зачинені Двері*. Ці набори позначені такими символами:



☉ Зберіть набір контактів *Культ Умордохота* в окрему «Колоду культистів» і перетасуйте її. Цей набір позначений таким символом:



☉ Випадковим чином оберіть одну з двох версій локації «Даунтаун» та одну з двох версій локації «Саузсайд» і введіть їх у гру, а інші версії приберіть з гри. Потім введіть у гру локації «Нортсайд», «Істаун», «Рівертаун», «Лікарня Св. Марії», «Цвинтар», «Міскатонікський Університет» та «Ваш Дім» (див. приблизне розташування локацій на наступній сторінці).

☉ Залежно від кількості гравців зробіть наступне:

❖ Якщо у грі 1 гравець – жодних додаткових змін.

❖ Якщо у грі 2 гравці, знайдіть серед відібраних наборів контактів 1 копію карти «Прислужник» і розмістіть її у Саузсайді.

❖ Якщо у грі 3 гравці, знайдіть серед відібраних наборів контактів 2 копії карти «Прислужник». Розмістіть по одній у Саузсайді і Даунтауні.

◆ Якщо у грі 4 гравці, знайдіть серед відібраних наборів контактів 3 копії карти «Прислужник». Розмістіть по одній у Саузсайді, Даунтауні та на Цвинтарі.

- ⊙ Перевірте журнал кампанії. Якщо *ваш дім згорів дощенту*: Приберіть з гри локацію «Ваш Дім». Усі дослідники починають гру у Рівертауні.
- ⊙ Перевірте журнал кампанії. Якщо *ваш дім все ще стоїть*: Усі дослідники починають гру у локації «Ваш Дім».
- ⊙ Перетасуйте решту карт контактів, щоб утворити колоду контактів.
- ⊙ Перевірте журнал кампанії. Якщо *Гуль-Жрець все ще живий*: Затасуйте його в колоду контактів.

**Примітка:** В цьому сценарії вперше з'являються ефекти, які дають вказівку покласти жетони приреченості на ворогів. Пам'ятайте, що жетони на ворогах також враховуються при підрахунку приреченості, необхідної для просування загрози.

## Приблизне розташування локацій для сценарію «Опівнічні маски»



## НЕ ЧИТАЙТЕ до завершення сценарію

**Якщо ви не досягли жодної розв'язки (усі дослідники відступили або переможні):**  
Читайте Розв'язку 1.

**Розв'язка 1:** Вам вдалося зібрати деяку корисну інформацію про культ та його наміри. Лишається сподіватись, що цього буде достатньо.

- ⊙ Запишіть в журнал кампанії, в графі «Культисти, яких ми допитали», імена всіх ворогів-**Культистів** на переможному рахунку.
- ⊙ Запишіть в журнал кампанії, в графі «Культисти, яким вдалося втекти», імена всіх унікальних ворогів, які лишилися в «Колоді Культистів» або у грі. Якщо це Загроза 1, запишіть туди також «Мисливця у масці».
- ⊙ Якщо «Гуль-Жрець» на переможному рахунку, закресліть запис «Гуль-Жрець все ще живий».
- ⊙ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.

**Розв'язка 2:** Дзвін лунає дванадцять разів, сигналізуючи про настання півночі. Ваш час вийшов; ритуал культистів ось-ось почнеться. Вам вдалося зібрати деяку корисну інформацію про культ та його наміри. Лишається сподіватись, що цього буде достатньо.

- ⊙ Запишіть в журнал кампанії, в графі «Культисти, яких ми допитали», імена всіх унікальних ворогів-**Культистів** на переможному рахунку.
- ⊙ Запишіть в журнал кампанії, в графі «Культисти, яким вдалося втекти», імена всіх унікальних ворогів, які лишилися в «Колоді Культистів» або у грі.
- ⊙ Запишіть в журнал кампанії, що *вже за північ*.
- ⊙ Якщо «Гуль-Жрець» на переможному рахунку, закресліть запис «Гуль-Жрець все ще живий».
- ⊙ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.

## Частина III: Пожирач Із Глибин

Після відчайдушних нічних пошуків по всьому Аркгему ви вистежили та допитали декількох культистів. Висновки невтішні: вони стверджують, що поклоняються істоті, відомій як Умордхот, жажливій сутності з іншого виміру.

Багато чого з розповіді Літи підтвердилось: культ обурений зруйнуванням лігвища гулів. Однак, з'ясувалось і дещо неочікуване: тим, хто вторгся у лігвище і спровокував події цієї ночі, була ніхто інша, як сама Літа Чентлер! Ви не впевнені, чому в своїй розповіді Літа змовчала про таку важливу деталь і розповіла рівно стільки, скільки було потрібно, щоб втягти вас у свої проблеми. Але з іншого боку, здається, вона дійсно прагне захистити Аркгем від страшною загрози.

Останній фрагмент головоломки знайшовся у щоденнику одного з культистів. В ньому описується темний ритуал, який має бути проведений глибоко в лісах на південь від Аркгема саме цієї ночі. Згідно з щоденником завершення ритуалу відчинить браму і впустить у наш світ темного володаря культу. «Якщо культ не зупинити, – застерігає Літа, – помста Умордхота може знищити все на своєму шляху». Налякани, але сповнені рішучості зірвати ритуал, ви прямуєте до лісів...

### Підготовка

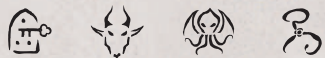
Зберіть усі карти з таких наборів контактів: Пожирач із Глибин, Прадавнє Зло, Охоплені Страхом, Гулі та Темний Культ. Ці набори позначені такими символами:



Введіть у гру локацію «Головна Стежка». Перетасуйте 6 копій локації «Аркгемські Ліси», випадковим чином оберіть 4 з них і введіть у гру, не дивлячись на їхні відкриті сторони. Інші 2 карти приберіть з гри. Всі дослідники починають гру на Головній Стежці.

Відкладіть вбік карти «Місце Ритуалу» і «Умордхот».

Випадковим чином оберіть один з 4 наборів контактів: Агенти Йог-Сотота, Агенти Шуб-Нігурата, Агенти Ктулху або Агенти Хастура. Ці набори позначені такими символами:



Не переглядаючи обраний набір контактів, перетасуйте його разом з попередньо відкладеними картами контактів, утворивши колоду контактів. Інші 3 набори контактів приберіть з гри.


Порахуйте імена, записані в графі журналу «Культисти, яким вдалося втекти»:

❖ Якщо там 0 імен – жодних додаткових змін.

❖ Якщо там 1-2 імені, покладіть 1 приреченість на Загрозу 1а.

❖ Якщо там 3-4 імені, покладіть 2 приреченості на Загрозу 1а.

❖ Якщо там 5-6 імен, покладіть 3 приреченості на Загрозу 1а.

Додайте у вмістилище хаосу 1 жетон  до завершення кампанії.

Перевірте Журнал кампанії. Якщо вже за північ: Кожен гравець скидає 2 випадкові карти зі своєї стартової руки.

Перевірте Журнал кампанії. Якщо Гуль-Жрець все ще живий: Затасуйте його у колоду контактів.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до завершення сценарію

**Якщо ви не досягли жодної розв'язки (усі дослідники відступили або переможені):** Занадто налякана, щоб поглянути своїй долі у вічі, Літа тікає, розчиняючись в ночі. Вона знає, що програла і помста Умордхота буде переслідувати її всюди. В пошуках Літи щупальця потвори розповзаються по всьому Аркгему. Вони ховаються у темряві кожного закутка, розриваючи реальність по швах. Проте, Літи ніде немає, тому потвора чатує в тінях і донині, продовжуючи шукати та вбивати.

Запишіть в журнал кампанії, що Аркгем став жертвою жажливої помсти Умордхота.

Всі дослідники, які вижили – **вбиті**.

Дослідники програли.

**Розв'язка 1:** Вам вдалося завадити культу викликати свого володаря. І хоч ви не впевнені, що б сталося, якби культ досягнув мети, вас тішить, що принаймні поки що Аркгем у безпеці. Ви спіймали стільки культистів, скільки змогли знайти, але дуже мало містян вірять вашим словам. Зрештою, можливо, все це було лише у вашій уяві.

Запишіть в журнал кампанії, що ритуал виклику Умордхота був зірваний.

☞ Кожен дослідник отримує 2 психічні травми, оскільки неможливо повністю оговтатися після пережитого.

☞ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку. Кожен дослідник отримує бонус в 5 балів досвіду, за те що вберіг Арктем від страшної долі.

☞ Дослідники перемогли!

**Розв'язка 2:** Завдяки вірній зброї і незламній волі вам вдалось завдати Умордхоту нищівного удару і відправити його назад у вимір, з якого він з'явився. Вихор порожнечі засмоктується сам у себе і миттєво зникає, а в лісі повертаються тепло і світло. Ви не впевнені, чи взагалі можливо вбити подібну істоту, але принаймні поки що вона відступила. Після зникнення свого володаря гулі з жажливим вереском тікають і заповзають під землю. Ви зірвали зловісні наміри, але ця боротьба наклала відбиток на ваші тіла та психіку. Найгірше те, що ви не можете позбутися відчуття власної мізерності перед обличчям таємниць всесвіту. Які ще жахіття ховаються в глибоких, темних закутках реальності?

☞ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники дали відсіч Умордхоту.

☞ Кожен дослідник отримує 2 фізичні та 2 психічні травми, тому що боротьба з Умордхотом наклала відбиток на їхні тіла і психіку.

☞ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку. Кожен дослідник отримує бонус в 10 балів досвіду за перемогу у битві з дійсно жажливим ворогом.

☞ Дослідники перемогли!

**Розв'язка 3:** Зустрівшись із цим жахіттям віч-на-віч, ви не вірите, що здатні зупинити його. У вас лишається остання надія. Ви штовхаєте Літу в сторону мерзеної потвори і з жахом спостерігаєте, як вихор порожнечі поглинає її. Вона кричить від несамовитого болю, поки життя висмоктується з її тіла. «Умордхот... Умордхот...» – вигукують культисти. Літа Чентлер зникає безслідно. На мить вас охоплює страх, що потвора зараз кинесться на вас, аж раптом один з культистів промовляє: «Умордхот – справедливий бог, він забирляє лише винних і мертвих. Ідіть в ви будете помилені». Вихор порожнечі зникає і в лісі повертаються тепло і світло. Культисти розходяться, лишаючи вас живими. Останні миті життя Літи назавжди закарбувалися у вашій пам'яті.

☞ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники принесли Літу Чентлер в жертву Умордхоту.

☞ Кожен дослідник отримує 2 фізичні та 2 психічні травми, тому що один лише вигляд Умордхота наклавав відбиток на їхні тіла і психіку.

☞ Почуття провини через загибель Літи переслідуватиме вас вічно. Кожен дослідник повинен знайти в колекції випадкову слабкість-**Божевілля** і додати в свою колоду.

☞ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.

☞ Дослідники вижили, проте їхні дії лягають важким тягарем на їхнє сумління.

## Кінець... чи ще ні?

Наприкінці кампанії досвід, травми та слабкості, отримані у розв'язці останнього сценарію, дозволяють гравцям сповна відчувати всі наслідки їхніх вчинків. Дії та рішення дослідників, занотовані в журналі кампанії, утворюють загальний обрис історії. Гравці можуть ділитися своїми пригодами й остаточним вмістом колод своїх дослідників на тематичних форумах та у соціальних мережах.

Тепер, коли ви завершили ознайомчу кампанію карткового «Жаху Аркгема», спробуйте пройти її знову з новими дослідниками або на підвищеному рівні складності!

У доповненнях для карткового «Жаху Аркгема» ви знайдете нові кампанії. Зазвичай у великому доповненні міститься зав'язка для нової кампанії, а за ним слідує шість малих доповнень, які розвивають та завершують цю кампанію. За звичайними правилами гравці починають кожну кампанію з новими колодами та нульовим досвідом. Однак, найвідважніші гравці, які не бояться зануритися в хаос, можуть перенести в нову кампанію своїх старих дослідників разом з усіма їхніми колодами, травмами та досвідом.

Журнал Кампанії: *Ніч Одержимої*

**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
ТРАВМА (Фізична) (Психічна)	ТРАВМА (Фізична) (Психічна)	ТРАВМА (Фізична) (Психічна)	ТРАВМА (Фізична) (Психічна)
ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ЗДОБУТКИ/ СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ЗДОБУТКИ/ СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ЗДОБУТКИ/ СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ЗДОБУТКИ/ СЛАБКОСТІ

Сценарії

- Зібрання
- Опівнічні Маски
- Пожирач із Глибин

**ВБИТІ ТА ДОВЕДЕНІ ДО БОЖЕВІЛЛЯ  
ДОСЛІДНИКИ**

Нотатки

Культисти, яких ми допитали

Культисти, яким вдалося втекти