

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ВОСХОД ЧЁРНЫХ ЗВЁЗД

«Восход чёрных звёзд» — это сценарий VII сюжетной кампании «Путь в Каркозу» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми сценариев, вместе с другими дополнениями каркозского цикла.

Сценарий VII: Восход чёрных звёзд

Остров Мон-Сен-Мишель расположен у северо-западного побережья Франции. Это живописное, величественное и таинственное место словно пришло из сказки. Из страшной сказки об ужасе и безумии. Когда море отступает, на остров можно попасть сухим путём — по дамбе, которая обнажается во время отлива. Однако, когда вы добираетесь до берега, стоит куда более высокий прилив, чем вы ожидали. Небо закрывают тёмные тучи, и отдалённые раскаты грома предупреждают о надвигающейся буре. Вы находите судно, капитан которого готов отвезти вас на остров, и готовитесь к грядущему ритуалу.

Сверьтесь с журналом. Если Эшли Кларк записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к разделу «Информация Эшли».

В противном случае перейдите к подготовке.

Информация Эшли: Вы вспоминаете вечеринку, с которой всё началось, и ваши мысли возвращаются к завораживающей песне, которую Эшли пела той ночью. Даже сейчас, спустя столько времени, вы отлично помните текст песни, а её навязчивая мелодия постоянно звучит у вас в голове. «Над городом тучи дышат грозой, и волны бушуют в клетке златой... Под землю морская влага течёт, опустится тьма, лишь солнце зайдёт...» Всмотриваясь в лежащий перед вами остров, озарённый вспышками молний и омываемый бурными волнами, вы поневоле задаётесь вопросом, не об этой ли самой минуте пела Эшли.

В ходе этого сценария в качестве бесплатного активируемого свойства (⚡) любой сыщик может удалить 1 безысходность с одного замысла в игре. (Не чаще 1 раза за игру на всех.)

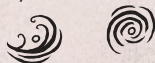
Перейдите к подготовке.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Восход чёрных звёзд», «Дурные предзнаменования», «Бьякхи», «Обитатели Каркозы», «Незнакомец», «Тёмный культ» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



Обратите внимание, что несколько карт из набора контактов «Восход чёрных звёзд» существуют в двух версиях: у одних на обратной стороне символ набора «Морской потоп», у других — символ набора «Вихрь в небе». Эти наборы контактов отмечены следующими символами:



В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса до конца кампании следующий жетон:

♦ лёгкий: -3;

♦ сложный: -6;

♦ обычный: -5;

♦ экстремальный: -7.

Возьмите все экземпляры карт «Замысел 2а. Да грянет буря», «Замысел 2с. Стихия в небе», «Часовня св. Обера» и «Башня аббатства». Разделите эти карты на две стопки по символу на их обратной стороне.

У вас должно получиться две стопки, каждая из четырёх разных карт (по одному экземпляру вышеперечисленных карт). В одной стопке должны лежать карты, на обратной стороне которых изображён символ набора контактов «Морской потоп», а в другой стопке — карты, на обратной стороне которых изображён символ набора контактов «Вихрь в небе».

Переверните обе стопки так, чтобы был виден только символ набора контактов «Восход чёрных звёзд». Несколько раз поменяйте стопки местами, чтобы вы не знали, какая где находится.

Случайным образом выберите, какую из этих стопок удалить из игры, а какую использовать для дальнейшей подготовки.

Не смотрите обратную сторону карт ни в одной стопке.

В этом сценарии нет колоды сцен, зато сразу две колоды замыслов. Одна из них состоит из замыслов 1а, 2а и 3а, а другая — из замыслов 1с, 2с и 3с (используйте только те версии замыслов 2а и 2с, которые выбрали случайным образом).

Отложите в сторону карты «Сцена 3а», «Сцена 3с», «Зверь с Альдебарана», все экземпляры «Приливного ужаса», все экземпляры «Искателя разлома», «Клуатр», «Рыцарский зал», «Башню аббатства» и «Часовню св. Обера» (используйте только те версии «Башни аббатства» и «Часовни св. Обера», которые выбрали случайным образом).

Случайным образом выберите одну из двух локаций «Готический хор» и отложите её в сторону. Удалите из игры другую версию «Готического хора».









Случайным образом выберите одну из двух локаций «Северная башня», одну из двух локаций «Внешняя стена» и одну из двух локаций «Разбитая лестница». Введите в игру выбранные локации и удалите из игры их другие версии. Затем введите в игру все остальные локации: «Внешние ворота», «Большая улица» и «Церковь аббатства» (см. примерный расклад на следующей странице). Все сыщики начинают игру в локации «Внешние ворота».

Каждый сыщик находит в комплекте 1 случайную базовую слабость-безумие, сделку, культивиста или детектива и включает её в свою колоду.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

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, , , , .
- ☞ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ,  или . Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☞ Ведущий сыщик добавляет в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» ( 59).
- ☞ Не берите никакие дополнительные слабости, когда получите указание сделать это при подготовке.
- ☞ Эшли Кларк не записана ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».

Два замысла

В этом сценарии две колоды замыслов. Одна из них позволит вам и вашим союзникам открыть путь в Каркозу и перейти к одной из двух отложенных карт сцен. Другая даст Хастуру возможность вырваться в наш мир, обрекая Землю на погибель.

Пока в игре две колоды замыслов, в ходе этого сценария игроки должны придерживаться следующих дополнительных правил:

- ☞ Всякий раз, когда нужно положить хотя бы 1 безысходность на текущий замысел, игроки выбирают, на какой из двух замыслов положить эту безысходность.
- ☞ Безысходность на иных картах, помимо замыслов (таких как враги, локации, активы), идёт в счёт требуемого числа безысходности для **обоих** замыслов.
- ☞ Когда один замысел продвигается, **не удаляйте безысходность с другого замысла**. Все прочие жетоны безысходности удаляются из игры.
- ☞ Если на шаге 1.3 фазы Мифа требуемое число безысходности достигнуто для обоих замыслов, выберите для продвижения один из них. Завершив его продвижение, сразу же проверьте, достигнуто ли требуемое число безысходности для другого замысла, и если это по-прежнему так, второй замысел тоже продвигается.

Примерный расклад локаций








НЕ ЧИТАЙТЕ






до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):
Перейдите к исходу 3.

Исход 1: Вы задерживаете дыхание и плывёте сквозь ледяную воду вниз, к шпилям. Приблизившись, вы замечаете повсюду рябь, как будто смотрите на отражение в морской глади. Вы пробиваете поверхность воды и жадно хватаете ртом воздух, заполняющий ваши лёгкие.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что вы открыли Нижний путь.
- ☞ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона  и 2 жетона .
- ☞ Если «Эшли Кларк (Пение Гиад)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: В окружении живописных волн-облаков вы взмываете вверх, к шпилям. Перед вами висит безлюдный и непостижимый город Каркоза. Внезапно сила тяжести возвращается, и вы понимаете, что уже не летите, а падаете.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что вы открыли Верхний путь.
- ☞ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона  и 2 жетона .
- ☞ Если «Эшли Кларк (Пение Гиад)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VIII «Туманная Каркоза».

Исход 3: Очнувшись, вы обнаруживаете себя в готическом хоре аббатства Мон-Сен-Мишель. Дождь больше не стучит по оконным стёклам, не слышно ни грома, ни визгов крылатых чудовищ над головой. Каким-то образом вы спаслись от верной гибели, грозившей острову. Вы ковыляете ко входу в аббатство и с трепетом открываете дверь. Ослепительный свет бьёт вам в глаза, и вы вскидываете руку, чтобы закрыться от сияния двух солнц. Перед вами расстилается озеро Хали. В небесах висят чёрные звёзды. А на том берегу, за милями клубящихся волн-облаков, за расколотой луной возвышаются башни Каркозы.

- ☞ Не правда ли, вас постигла ужасная участь?
- ☞ Запишите в журнал кампании, что Каркоза сломалась с нашей реальностью и Хастур теперь правит в обоих мирах.
- ☞ Все сыщики **сошли с ума**.
- ☞ Сыщики проиграли кампанию.

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 Велисар
 Корректор: Ольга Португалова • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
 Благодарим Сергея Синцова за помощь в подготовке русского издания.
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
 © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 Версия правил 1.0

The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

© 2019 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.

