

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

СЦЕНАРИЙ-ИСПЫТАНИЕ

КРОВНАЯ ВРАЖДА

«Кровная вражда» — это особый сценарий-испытание для карточной игры «Ужас Аркхэма», предназначенный для прохождения с участием Агнес Бейкер. Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве отвлечения от любой сюжетной кампании. **Чтобы сыграть в «Кровную вражду», вам понадобятся базовый набор карточной игры «Ужас Аркхэма», большое дополнение «Забятая эпоха» и малое дополнение «Забятая эпоха. Нити судьбы».**

Альтернативные сыщики

Альтернативные сыщики — это изменённые варианты существующих сыщиков из карточного «Ужаса Аркхэма», предназначенные для самостоятельной печати. Эти сыщики, а также их продвинутые персональные карты могут участвовать в любых сценариях и кампаниях.

Составляя колоду Агнес Бейкер, вы можете выбрать между исходной и альтернативной версиями как лицевой, так и оборотной стороны её карты сыщика. У каждой версии есть свои плюсы и минусы. Вы вправе как угодно сочетать разные стороны карты: обе исходные, обе альтернативные, исходное лицо и альтернативный оборот, альтернативное лицо и исходный оборот.

Вне зависимости от выбранной версии карты сыщика вы можете использовать продвинутые персональные карты Агнес Бейкер вместо обычных. Новые версии этих карт отмечены ключевым словом «Продвинутый». Эти карты включаются в колоду только парой: если вы обновляете «Гиперборейскую реликвию», то обязаны обновить и «Тёмные воспоминания». Обновить персональные карты таким образом можно без траты опыта и в любой момент кампании, однако после этого вы не сможете вернуться к исходным версиям карт, если только не получите прямого указания сделать это.

Сценарий-испытание


Испытание — это особый сценарий, который рассказывает новый сюжет на основе уже выпущенных продуктов карточного «Ужаса Аркхэма» и новых элементов, предназначенных для самостоятельной печати. Испытания представляют собой что-то вроде головоломки, поэтому у них есть определённые начальные требования.


Сюжет испытания «Кровная вражда» разворачивается вокруг Агнес Бейкер, поэтому у него следующее начальное требование:

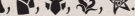
Среди сыщиков, которые проходят этот сценарий, обязательно должна быть Агнес Бейкер.


Одиночный режим

Чтобы пройти этот сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. Особенности подготовки описаны далее. В одиночном режиме у «Кровной вражды» 4 уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

Лёгкий: +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, 

Обычный: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 

Сложный: 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, 

Экстремальный: 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, 

Ответвление (в рамках кампании)

Ответвление — это сценарий, который можно сыграть между двумя любыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть сценарий-ответвление, каждый участвующий в кампании сыщик должен потратить определённое количество опыта. Слабости, травмы, опыт и награды, полученные сыщиками в сценарии-ответвлении, остаются с ними до конца кампании. Каждое ответвление можно сыграть только раз за кампанию.

Чтобы пройти этот сценарий как ответвление, играйте в него так же, как если бы он был очередным сценарием кампании, сохраняя состав мешка хаоса, а также полученные ранее слабости, травмы и сюжетные активы.

Сыщики могут сыграть «Кровную вражду» как ответвление, только если среди них есть Агнес Бейкер. Для этого Агнес Бейкер должна потратить 3 очка опыта, а остальные сыщики — по 1.

Символ дополнения

Все карты серии «Альтернативные сыщики» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Испытание: Кровная вражда

Ты всегда знала, что в тебе есть нечто... особенное. С юных лет ты видела во снах иной мир. Иную жизнь. Полную магии и величия, завоеваний и гонений. В тот самый миг, когда ты нашла странный старый ключ — когда почувствовала резной узор его рукояти и узнала форму его зубцов — ты поняла, что те видения были отнюдь не снами, но воспоминаниями. Воспоминаниями о другой жизни. О месте под названием Гиперборея. А вместе с воспоминаниями вернулась магия.

Долгие месяцы ты втайне практиковалась, углубляясь в свои воспоминания и оттачивая навыки. Но в последнее время твои сны становятся всё темнее и мрачнее. В той жизни ты была отнюдь не такой заботливой и всепрощающей, как сейчас. Прошлая Агнес была безжалостной. Жаждающей власти. Внушающей ужас. Ты пообещала себе, что будешь использовать вернувшиеся силы только во благо других и не причинишь никому вреда.

Но ты не единственная, чьи воспоминания начали возвращаться. Впервые Элспет Боден посетила твою закусочную несколько недель назад. Сначала она ничем не выделялась из ряда остальных посетителей. Она попросила яичницу, бекон и кофе — стандартный заказ в ресторанчике Вельмы. Но что-то в её взгляде — некая искра узнавания и любопытства — заставило тебя насторожиться.

Потом она начала задавать вопросы.

Сначала она спросила о ключе, который ты носила на цепочке на шее. Ты ответила ей милейшей улыбкой и привычно солгала о семейной реликвии, безобидной и бесполезной вещице, к которой ты привязана. Но это её не остановило. Она стала задавать вопросы о твоей жизни, семье... Твоих снах.

Элспет явно пришла сюда не позавтракать. И заговорила с тобой не из вежливости. Ей, как и тебе, были нужны ответы. Ты решила навестить о ней справки, но не нашла никаких записей, свидетельствующих о её жизни в Аркхэме. Те немногие, кто знал её, говорили об Элспет тихим, испуганным голосом и не смогли поведать тебе ничего существенного.

Затем тебе позвонили из Лавки древностей в Нортсайте. Элспет искала артефакты, подобные твоему ключу, и даже пророчила название «Гиперборея». Она ищет нечто, что позволит ей, как и тебе, вернуть воспоминания в полной мере, но её цели далеко не так благородны. Зловещая ухмылка, страх, вселяющийся в её знакомых от одного упоминания имени Элспет — всё это заставило тебя содрогнуться от мысли, сколько ужасного может произойти, если такими силами овладеет человек со столь дурными намерениями.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сценария

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Кровная вражда», «Нити судьбы», «Пнакотикское братство», «Полуночные маски», «Запертые двери», «Ночные призраки» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только 5 карт напастей (2 карты «Ложный след» и 3 карты «Преследующая тень») и следующие локации: «Нортсайд», «Даунтаун (Первый банк Аркхэма)», «Исттаун», «Мискатоникский университет» и «Ривертаун». Не берите остальные локации, сцены, замыслы и памятку сценария из этого набора.

- Удалите из игры памятку сценария «Нити судьбы». Используйте вместо неё памятку сценария «Кровная вражда».
- Введите в игру локации «Нортсайд», «Даунтаун», «Исттаун», «Мискатоникский университет», «Рагуша», «Ресторанчик Вельмы» и «Лавка древностей».
 - Все сыщики начинают игру в «Ресторанчике Вельмы».
- Найдите среди обратных сторон карт сцен из набора контактов «Нити судьбы» следующие локации: «Выставка эцтлаи», «Чёрная пещера», «Железнодорожные пути» и «Полицейский участок Аркхэма». Случайным образом выберите одну из них и введите в игру, игнорируя её свойство **раскрытия**. Удалите из игры остальные сцены и замыслы из этого набора.
- Соберите колоды сцен и замыслов, используя только карты сцены и замысла из набора контактов «Кровная вражда».
- Удалите из игры сюжетные активы «Ичтака (Забывшая стражница)» и «Журнал экспедиции».
- Введите в игру врага «Элспет Боден» в локацию «Лавка древностей».
- Положите 1 ресурс на каждую локацию в качестве воспоминания.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Вы готовы начинать?

Стремление

У некоторых врагов есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повернутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону той локации, которая соответствует условию, указанному в скобках после слова «Стремление».

- Если данному условию соответствует несколько равноудалённых локаций, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой из них переместится враг.
- Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

Сбор воспоминаний

В этом сценарии Агнес и Элспет пытаются помешать друг другу собрать воспоминания.

- Агнес может собирать воспоминания, используя свойство сцены 1а.
- Элспет собирает воспоминания автоматически по **обязательному** свойству замысла 1а, когда суммарный модификатор жетонов хаоса в её локации равен 6 и более (игнорируя знаки «+» и «-»).
- Для подсчёта суммарного модификатора считайте жетоны в её локации вытянутыми из мешка хаоса во время проверки навыка.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены:

Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Было бы так просто покончить с ней прямо сейчас. Раз и навсегда спасти мир от этой угрозы. Но чем ты тогда будешь отличаться от неё? Ты опускаешь руки, и магия рассеивается в холодном воздухе. «Почему?» — спрашивает Элспет дрожащим от боли голосом. Ты качаешь головой и говоришь ей, что она ошибается. Истинная сила в том, чтобы поддерживать мир. «Идиотка, — рычит она, поднимаясь на ноги. — Как же ты слаба. Ты ещё пожалеешь, что оставила меня в живых!» Ты смотришь, как Элспет удаляется, сохранив лишь осколки воспоминаний о своей прошлой жизни. Её силы значительно уменьшились, но она всё ещё представляет проблему. Возможно, стоило разобраться с ней окончательно. И всё же ты вздыхаешь с облегчением. Ты не хочешь, чтобы сила изменила тебя, твою суть. Ты не позволишь себе стать такой, как Элспет. Ни за что.

- Агнес Бейкер получает опыт, равный либо сумме победных значений всех карт на победном счете, либо количеству собранных воспоминаний к концу игры (выберите большее значение).
- Каждый из остальных сыщиков получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Агнес Бейкер может либо обновить «Гиперборейскую реликвию» до продвинутой версии, либо заменить продвинутые «Тёмные воспоминания» на их исходную версию.

Исход 2: Ты целиком и полностью во власти Элспет. Она поднимает руку, её магия грозит разорвать тебя на части. Она ухмыляется. Ты закрываешь глаза и подбираешься... но убийственного удара всё нет и нет. Вместо этого Элспет поднимает вас на ноги и стряхивает пыль с вашего фартука. «Ну же, — мурлычет она с дьявольской ухмылкой. — Ты же не какая-нибудь скулящая псина. Ты что, не помнишь, кто ты на самом деле? Кто мы на самом деле?» Затем, без какой-либо агрессии в твою сторону, она уходит, оставляя тебе лишь осколки воспоминаний о твоей прошлой жизни.

- Агнес Бейкер получает опыт, равный либо сумме победных значений всех карт на победном счете, либо количеству собранных воспоминаний к концу игры (выберите большее значение).
- Каждый из остальных сыщиков получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Агнес Бейкер должна либо обновить «Тёмные воспоминания» до продвинутой версии, либо заменить продвинутую «Гиперборейскую реликвию» на её исходную версию.

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов • Директор издательского департамента: Александр Киселев • Главный редактор: Валентин Матюша • Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова • Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая
Переводчик: Сергей Вакуленко • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой • Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий • Корректор: Ольга Португалова • Вычитка: Елена Ворникова • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
hobbyworld.ru
Версия правил 1.0

Разрешается копировать эти страницы для личного пользования. Также вы можете скачать этот сценарий с сайта hobbyworld.ru



Играть интересно



© 2022 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a™ 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. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.