

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

СЦЕНАРИЙ-ИСПЫТАНИЕ

ПО БУКВЕ ЗАКОНА

«По букве закона» — это особый сценарий-испытание для карточной игры «Ужас Архэма», предназначенный для прохождения с участием Роланда Бэнкса. Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве отвлечения от любой сюжетной кампании. **Чтобы сыграть в сценарий «По букве закона», вам понадобится базовый набор карточной игры «Ужас Архэма».**

Альтернативные сыщики

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

Составляя колоду Роланда Бэнкса, 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 Роланда Бэнкса вместо обычных. Новые версии этих карт отмечены ключевым словом «Продвинутый». Эти карты включаются в колоду только парой: если вы обновляете «Револьвер Роланда», то обязаны обновить и «Замести следы». 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 Архэма» и новых элементов, предназначенных для самостоятельной печати. Испытания представляют собой что-то вроде головоломки, поэтому у них есть определённые начальные требования.

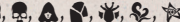
Сюжет испытания «По букве закона» разворачивается вокруг Роланда Бэнкса, поэтому у него следующее начальное требование:


Среди сыщиков, которые проходят этот сценарий, обязательно должен быть Роланд Бэнкс.


Одиночный режим

Чтобы пройти этот сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. Особенности подготовки описаны далее. В одиночном режиме у «По букве закона» 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, 

Отвлечение (в рамках кампании)

Отвлечение — это сценарий, который можно сыграть между двумя любимыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Архэма». Чтобы сыграть сценарий-отвлечение, 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 отвлечение можно сыграть только раз за кампанию.

Чтобы пройти этот сценарий как отвлечение, 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 «По букве закона» как отвлечение, только если среди них есть Роланд Бэнкс. Для этого Роланд Бэнкс должен потратить 3 очка опыта, а остальные сыщики — по 1.

Символ дополнения

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



Испытание: По букве закона

Бюрократия удручает. С того дня, когда ты прибыл в Архэм, твои дела становятся всё запутаннее. Ты думал, что будешь выслеживать контрабандистов и мафиози, а не воображаемых монстров. Но чем больше твои абсурдные дела остаются открытыми, тем чаще ты думаешь, что не такие уж они и абсурдные. Следовательно, монстры, возможно, не воображаемые.


У Бюро есть бесчисленное множество инструкций по ведению разного рода дел, но в них ничего не говорится о человеческих жертвоприношениях. Поэтому когда тебе рассказали о телах, найденных в Чёрной пещере, ты не знал, с чего начать. Опрос местных жителей и близких погибших ничего не дал. Найденные в пещере улики — эзотерические знаки и многочисленные оккультные безделушки — были, мягко говоря, бесполезны. Посему ты принялся за то, что умеешь лучше всего: тщательно всё разнюхал и нашёл нить, связавшую все смерти.

В истории всех жертв всплывает один и тот же человек: мистер Дэмьен Грей. Этот конгрессмен родом не из Архэма, у него нет родственников и близких в этом районе, и он не входит ни в один комитет, который бы требовал его присутствия в городе. И всё же, последние несколько месяцев он находится здесь с неизвестной целью. А ещё у него есть общие знакомые с каждой из жертв, что кажется тебе подозрительным. Ещё подозрительнее то, что за ним круглосуточно следует полицейский эскорт, хотя конгрессмену ничего не угрожает.

Кто бы за ним не стоял, в городе явно зреет заговор, и тебе предстоит докопаться до его сути. Но если мистер Грей действительно в этом замешан, придётся действовать по букве закона. Ложное обвинение политика, несомненно, повлечёт за собой конец твоей карьеры. Пора сделать то, ради чего ты прибыл в этот город: найти доказательства, докопаться до правды и вызвать виновных на допрос. Расставь все точки над i. Бюрократия удручает, но ты знаешь, как пробиться к истине с другой стороны.

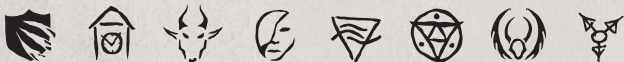
Перейдите к **подготовке**.

Свойства-предписания

На каждой из 5 «Директив», включённых в этот набор, присутствует свойство, начинающееся со слова «Предписание». Такие свойства устанавливают ограничения, которых Роланд обязан придерживаться в ходе игры. Свойства с ключевым словом «Предписание» — разновидность постоянных свойств: они всегда активны и у них нет момента активации. С ними не связано никаких дополнительных правил, однако некоторые эффекты карты (например, эффект  Роланда) ссылаются на «Предписание» по этому названию.

Подготовка сценария

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «По букве закона», «Полуночные маски», «Агенты Шуб-Ниггурат», «Куль Умордхота», «Пронизывающий холод», «Тёмный культ», «Ночные призраки» и «Охваченные страхом». Все эти наборы, кроме «По букве закона», можно найти в базовом наборе игры. Эти наборы отмечены следующими символами:



- Удалите из игры памятку сценария «Полуночные маски». Используйте вместо неё памятку сценария «По букве закона».
- Удалите из игры сцены и замыслы из набора «Полуночные маски». Соберите колоды сцен и замыслов, используя только карты сцены и замысла из набора контактов «По букве закона».
- Удалите из игры локацию «Ваш дом» и оба экземпляра напасти «Загадочные песнопения». Эти карты не используются в данном сценарии-испытании.
- Случайным образом выберите одну из двух версий локации «Даунтаун» и одну из двух версий локации «Саутсайд» и введите их в игру. Удалите из игры другие версии «Даунтауна» и «Саутсайда». Затем введите в игру «Нортсайд», «Истстаун», «Ривертаун», «Больницу св. Марии», «Кладбище», «Мискатоникский университет» и «Полицейский участок Архэма».

◆ Все сыщики начинают игру в «Полицейском участке Архэма».

- Замешайте вместе 9 врагов-**культистов** из наборов контактов «Куль Умордхота» и «Тёмный культ», затем положите по одному из них лицевой стороной вниз под каждую локацию в игре в качестве заговорщиков.

◆ Если в вашей коллекции есть набор контактов «Куль Умордхота. Возвращение», можете собрать их. Этот набор отмечен следующим знаком (справа). Если сделали это, замешайте 3 карты из этого набора контактов с 9 врагами-**культистами**, собранными ранее, и не глядя случайным образом удалите 3 из 12 карт. Затем положите по одному из них лицевой стороной вниз под каждую локацию в игре в качестве заговорщиков.



- Замешайте оставшиеся 24 карты в колоду контактов.
- Роланд Бэнкс начинает игру с 1 уликой (из резерва жетонов).
- Вы готовы начинать?

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не достигнут, поскольку все сыщики совершили побег: Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Представив доказательства и закрыв дело, ты возвращаешься к рутинному повседневному выслеживанию бутлегеров и обычных преступников. Виновные в убийствах — по крайней мере те, кого ты смог поймать — благополучно сидят за решёткой. Даже влияние мистера Грея не сможет перекрыть собранные тобой доказательства.

Но вернуться к обычным делам оказалось непросто. Назойливое беспокойство не даёт тебе покоя. Что-то вынудило мистера Грея и его подельников пойти на эти чудовищные преступления. Принести человеческие жизни в жертву во имя какой-то тёмной, зловещей цели. Или... чего похуже.

Гниль прячется за фасадом этого города, словно плесень в фундаменте старого, обветшалого дома. Когда столь многое остаётся тайным, кто может быть уверен, что инструкции Бюро применимы к тому, что ты видел? Вдруг в следующий раз тебе придётся нарушить правила, чтобы докопаться до правды? Как ты поступишь?

- Роланд Бэнкс получает опыт, равный сумме победных значений врагов на победном счете.
- Все остальные сыщики получают опыт, равный сумме победных значений локаций на победном счете.
- Если на победном счете...
 - 4–5 врагов-**культистов**, Роланд Бэнкс начинает следующий сценарий с 1 картой на стартовой руке дополнительно.
 - 6–7 врагов-**культистов**, Роланд Бэнкс начинает следующий сценарий с 2 картами на стартовой руке дополнительно.
 - 8–9 врагов-**культистов**, Роланд Бэнкс начинает следующий сценарий с 3 картами на стартовой руке дополнительно.
 - 10 врагов-**культистов**, Роланд Бэнкс начинает следующий сценарий с 3 картами на стартовой руке дополнительно. Выберете и удалите из мешка любой жетон, кроме символа, до конца кампании.
- Если «Мистер Грей» на победном счете, то Роланд Бэнкс может либо обновить «Револьвер Роланда» до продвинутой версии, либо заменить продвинутую «Замести следы» на их исходную версию.

Исход 2: Никакие обучения и тренировки не могли подготовить тебя к столкновению с монстрами — как фигурально выражаясь, так и в прямом смысле. Несмотря на все усилия, тебе пришлось закрыть дело и залечь на дно. Продолжение этого расследования могло очень плохо для тебя закончиться. Мистер Грей и его голово-резь, возможно, никогда не понесут наказания за свои чудовищные деяния. Что ж, по крайней мере ты знаешь, какая гниль скрывается за фасадом этого города. В следующий раз ты будешь лучше готов к столкновению с ней. По правилам или без.

- Роланд Бэнкс получает опыт, равный сумме победных значений врагов на победном счете.
- Все остальные сыщики получают опыт, равный сумме победных значений локаций на победном счете.
- Роланд Бэнкс должен либо обновить «Замести следы» до продвинутой версии, либо заменить продвинутый «Револьвер Роланда» на 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 Павутицкая • Переводчик: Сергей Вакуленко • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей • Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий • Корректор: Ольга Португалова • Вычитка: Елена Воронскова • Директор по развитию бизнеса: Сергей Ягунов • 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