

# 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 «Забытая эпоха» и малое дополнение «Забытая 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 её в справке, 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 Нортсайде. 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, вселявшийся 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 Павутицкая  
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](http://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.