

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## ПУТЬ В КАРКОЗУ ВОЗВРАЩЕНИЕ

«Путь в Каркозу. Возвращение» — дополнение для карточного «Ужаса Аркхэма», расширяющее и изменяющее сюжетную кампанию «Путь в Каркозу». В составе этого дополнения — несколько новых наборов контактов, разделители для удобного хранения карт и новые карты игроков для создания более разнообразных колод.

### Как использовать это дополнение

Чтобы сыграть с этим дополнением, начните кампанию «Путь в Каркозу» (или отдельный сценарий из неё) как обычно, согласно инструкциям по подготовке из книги сценариев. Кроме того, при подготовке к каждому сценарию найдите карту с названием «(Название сценария). Возвращение» и следуйте изложенным на ней дополнительным указаниям.

Каждая новая карта сценария входит в один из новых наборов контактов, изменяющих и дополняющих исходный сценарий:



**Дайте занавес.  
Возвращение**



**Последний король.  
Возвращение**



**Отголоски  
прошлого.  
Возвращение**



**Невыразимая  
клятва.  
Возвращение**



**Призрак истины.  
Возвращение**



**Бледная маска.  
Возвращение**



**Восход чёрных  
звёзд. Возвращение**



**Туманная Каркоза.  
Возвращение**

В этих наборах вас ждут новые испытания и новые версии уже знакомых вам карт. Придерживайтесь указаний на новой карте сценария, когда будете включать в игру эти наборы. Некоторые из новых карт заменят старые, другие нужно будет отложить в сторону или замешать в колоду контактов.



Пример: Проводя подготовку к «Дайте занавес» с использованием этого дополнения, найдите карту «Дайте занавес. Возвращение» и следуйте её инструкциям.

Также в этом дополнении есть пять новых наборов контактов, которые заменяют исходные наборы из существующих выпусков:



**Древнее зло**



**Иллюзорное зло**



**Охваченные  
страхом**



**Невротический  
страх**



**Агенты  
Хастура**



**Посланники  
Хастура**



**Грязь и упадок**



**Разлагающаяся  
реальность**



**Галлюцинации**



**Невыносимые  
галлюцинации**

- ☉ «Иллюзорное зло» заменяет «Древнее зло» из базового набора.
- ☉ «Невротический страх» заменяет «Охваченных страхом» из базового набора.
- ☉ «Посланники Хастура» заменяют «Агентов Хастура» из базового набора.
- ☉ «Разлагающаяся реальность» заменяет «Грязь и упадок» из «Пути в Каркозу».
- ☉ «Невыносимые галлюцинации» заменяют «Галлюцинации» из «Пути в Каркозу».

Если вам нужно собрать какой-то из этих новых наборов контактов, он заменяет собой соответствующий исходный набор контактов. Удалите из игры исходный набор контактов и используйте вместо него новый, как указано на карте сценария.



*Пример: Данная карта указывает игрокам при подготовке заменить набор контактов «Галлюцинации» набором «Невыносимые галлюцинации», а «Охваченных страхом» — «Невротическим страхом».*

Как вариант, чтобы добавить в игру непредсказуемости и разнообразия, при подготовке вы можете смешать исходный набор контактов и заменяющий его набор, а затем отсчитать из получившейся стопки определённое количество случайных карт и сформировать из них новый набор контактов. Размер этого набора должен соответствовать размеру оригинального: 3 карты для «Древнего зла» и «Иллюзорного зла», 7 карт для «Охваченных страхом» и «Невротического страха», 6 карт для «Грязи и упадка» и «Разлагающейся реальности», 6 карт для «Галлюцинаций» и «Невыносимых галлюцинаций» и 4 карты для «Агентов Хастура» и «Посланников Хастура».

## Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Путь в Каркозу. Возвращение», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Достичь их можно, только используя дополнение «Путь в Каркозу. Возвращение». Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- Последнее китайское:** Трижды победите «Королевского эмиссара» во время одного прохождения «Дайте занавес».
- Первые шаги:** Опросите следующих гостей в «Последнем короле»:
  - Констанс Дюмен
  - Себастьян Моро
  - Джордан Перри
  - Эшли Кларк
  - Харуко Исимару
- Испортить вечеринку:** Победите версию «Дианы Дивайн» с чертой *безумец* в «Последнем короле».
- Любопытство не порок:** Добавьте «Тайную библиотеку» на победный счёт в «Отголосках прошлого».
- Кукушкино гнездо:** Совершите побег с «Дэниелом Честерфилдом» под контролем сыщика в «Невыразимой клятве».
- Ты только глянь!** Совершите переговоры с «Хозяином безумия» в «Невыразимой клятве».
- Путь смерти:** Используйте «Застёжку из чёрного оникса», чтобы найти короткий путь, в «Бледной маске».
- Угадайка:** Продвиньтесь к последнему замыслу одной колоды замыслов, прежде чем продвинуть первый замысел из другой колоды, в «Восходе чёрных звёзд».
- Меня Хастур заставил:** Победите «Хастура» в «Туманной Каркозе» с «Одержимостью» на вашей руке.

- **Назови моё имя:** После того как вы *проигнорировали предупреждение Дэниела*, произнесите имя ХАСТУРА вслух 7 и более раз во время одного сценария (или его подготовки).
- **Иди-ка сюда:** Победите в кампании «Путь в Каркозу», ни разу не закончив сценарий с «Человеком в бледной маске» в игре.
- **Пути не существует:** Победите в кампании «Путь в Каркозу» с 8 отметками **сомнения**.
- **Путь реален:** Победите в кампании «Путь в Каркозу» с 8 отметками **уверенности**.
- **Путь принадлежит мне:** Победите в кампании «Путь в Каркозу» с менее чем 2 отметками **сомнения** и **уверенности** суммарно.
- **Точка невозврата:** Победите в кампании «Путь в Каркозу», используя как минимум три ультиматума.
- **Эксперт Каркозы:** Победите в кампании «Путь в Каркозу» на экстремальном уровне сложности.

## Вариант правил «Ультиматумы»


Ультиматумы — это необязательный вариант правил для карточного «Ужаса Архэма», который добавляет ему сложности и новизны. Каждый ультиматум — это особое ограничение или дополнительное правило, которое делает игру сложнее для сыщиков. Решение о применении этих правил следует принять перед началом сценария или кампании. Сыщики вольны выбрать столько ультиматумов, сколько сочтут нужным. Решение о применении каждого из ультиматумов должно быть единогласным среди всех сыщиков группы. В режиме одиночной игры принятые ультиматумы действуют на протяжении всего сценария, а в режиме кампании — на протяжении всех сценариев кампании (в том числе в ответвлениях).


Помимо перечисленных ниже, сыщики могут придумывать и собственные ультиматумы.

**Ультиматум невыразимого имени.** Только в режиме кампании. Если вы *проигнорировали предупреждение Дэниела*, каждый раз, когда вы произносите имя ХАСТУРА вслух во время сценария или подготовки к нему, в дополнение к получению 1 ужаса получайте 1 ментальную травму.

**Ультиматум непоправимости.** Только в режиме кампании. Если сыщик побеждён из-за получения ран, этот сыщик убит. Если сыщик побеждён из-за получения ужаса, этот сыщик сошёл с ума.

**Ультиматум выживания.** Только в режиме кампании. Если сыщик убит или сошёл с ума, этот игрок покидает кампанию и не может выбрать нового сыщика, чтобы продолжить в ней играть.

**Ультиматум провала.** Добавьте 1 жетон  дополнительно в мешок хаоса до конца кампании (или до конца сценария, если играете в одиночном режиме).

**Ультиматум обманутых надежд.** Удалите жетон  из мешка хаоса до конца кампании (или до конца сценария, если играете в одиночном режиме).

**Ультиматум инициации.** Колоды сыщиков могут включать только карты 0 уровня. Сыщики не могут ни получать, ни тратить опыт.

**Ультиматум бедствий.** Добавьте ещё 1 случайную базовую слабость в начальную колоду каждого сыщика.

**Ультиматум жути.** Не пропускайте фазу Мифа в первом раунде каждой партии.

**Ультиматум агонии.** Назначая раны или ужас, сыщик должен назначить максимально возможное число ран или ужаса на одну карту, прежде чем назначать раны или ужас на другую карту.

**Ультиматум хаоса.** Каждая карта начальной колоды каждого сыщика должна быть выбрана случайным образом из числа доступных этому сыщику карт в комплекте этого игрока.

Это не относится к обязательным картам и другим ограничениям на создание колоды.

**Ультиматум Горца.** Колода каждого сыщика не может включать больше 1 экземпляра карты (с одинаковым названием). Это не относится к обязательным картам и другим ограничениям на создание колоды.

## Новые слабости

Каждая из трёх новых слабостей в этом дополнении отмечена ключевым словом «Тайная», впервые появившемся в дополнении «Путь в Каркозу». Данные слабости работают точно так же, как и другие тайные карты контактов, за исключением того, что они идут в сброс колоды сыщика вместо сброса колоды контактов.

## Символ дополнения

Все карты дополнения «Путь в Каркозу. Возвращение» отмечены этим символом перед порядковым номером:



**Обратите внимание:** некоторые двусторонние карты из этого дополнения представляют собой новые версии карт из базовой игры. Чтобы игроки не могли определить, какая именно карта перед ними, одна сторона таких карт полностью повторяет оригинальную версию, вплоть до символов дополнения и набора контактов, года выпуска и порядкового номера. Актуальная информация о принадлежности карты к дополнению размещена на противоположной стороне.

## Создатели игры

**Автор дополнения:** М. Дж. Ньюман

**Продюсер:** Калли Оливериус

**Редактор и корректор:** Б. Д. Флори

**Менеджер направления ЖКИ:** Мерседес Опхайм

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Дейн Белтрами и Кара Сентелл-Данк

**Дизайнер дополнения:** Нил У. Расмуссен

**Координатор дизайна:** Джозеф Д. Олсон

**Руководящий дизайнер:** Кристофер Хош

**Арт-директор:** Престон Стоун

**Руководящий арт-директор:** Тони Брадт

**Координаторы контроля качества:** Эндрю Джаниба и Зак Тьюальтомас

**Менеджеры производства:** Джейсон Глоу и Дилан Тирни

**Руководящий дизайнер:** Брайан Шомбург

**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач

**Старший менеджер разработки:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Издатель:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:**

Джон Аткинсон, Алекс Байерс, Кэди Билеки, Джо Билеки, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Гленн Мондро, Аннет Непомусено, Дэниел Раннинг, Эрик Форч, Майкл Хилл, Джефф Хэнкс.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

© 2023 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. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия Павутницкая

**Переводчик:** Сергей Вакуленко

**Редактор и корректор:** Мария Шульгина

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



Играть интересно  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)