

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

СЦЕНАРИЙ-ИСПЫТАНИЕ

ПРОЧТИ ИЛИ УМРИ

«Прочти или умри» — это особый сценарий-испытание для карточной игры «Ужас Аркхэма», предназначенный для прохождения с участием Дейзи Уокер. Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве отвлечения от любой сюжетной кампании.

Чтобы сыграть в «Прочти или умри», вам понадобятся базовый набор карточной игры «Ужас Аркхэма» и большое дополнение «Наследие Данвича».

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 Дейзи Уокер, 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 Дейзи Уокер вместо обычных. Новая «Сумка Дейзи» отмечена ключевым словом «продвинутая», а новый «Некрономикон» — подтипом «продвинутая слабость». Эти карты включаются в колоду только парой: если вы обновляете «Сумку Дейзи», то обязаны обновить и «Некрономикон». 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 «Прочти или умри» разворачивается вокруг Дейзи Уокер, поэтому у него следующие начальные требования:

☞ Среди сыщиков, которые проходят этот сценарий, обязательно должна быть Дейзи Уокер.

☞ В колоде Дейзи Уокер должно быть не менее 4 активов-книг. Слабости с ключевым словом *книга* не включаются в это число.

Одиночный режим

Чтобы пройти этот сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. Особенности подготовки описаны далее. В одиночном режиме у «Прочти или умри» 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 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 «Прочти или умри» как ответвление, только если среди них есть Дейзи Уокер. Для этого Дейзи Уокер должна потратить 3 очка опыта, а остальные сыщики — по 1.

Символ дополнения

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



Испытание: Прочти или умри

Ты читала всегда, сколько себя помнишь. В детстве тебе нравились страшные истории — мрачные, но вполне безобидные. Из-за любви к жуткому и необъяснимому в школе тебя даже прозвали Страшилкой. Но ты выросла, и твой интерес ко всему ужасному рос вместе с тобой, пока не стал напоминать одержимость. Тебе уже мало было загадочных историй и выдумок. Тебе хотелось чего-то большего. Чего-то настоящего.

Обнаружив «Некрономикон» в переводе Джона Ди, ты поняла, что нашла тот самый истинный кошмар, который втайне искала. Если бы ты только могла знать, что ждёт тебя после прочтения этой ужасной книги! Ты бы сразу вернула её доктору Генри Армитеджу в закрытый отдел библиотеки Орна и больше ни за что к ней не прикоснулась.

Или так тебе нравится думать. Но даже ты не можешь отрицать искусительной притягательности Kitab аль-Азиф, Книги мёртвых. Поэтому, когда доктор Армитедж вызвал тебя в библиотеку Орна, ужасное предчувствие сразу засосало у тебя под ложечкой.

«Не понимаю, что тут стряслось», — закрытый отдел перевернут вверх дном, и Армитедж озирает окружающий хаос. Рядом на столе лежит раскрытый «Некрономикон», его металлические застёжки сломаны. Ты проводишь пальцами по его страницам, словно по человеческой коже. Твой взгляд начинает плясать по строчкам в привычном танце:

*«И бродят они, незримые и нечистые, в одиноких весях,
где Слова возглашены и Обряды справлены в урочные Времена.
Ветер шумит Их голосами, и земля бормочет Их разумом».*

В горле встаёт ком, когда ты начинаешь догадываться, что здесь произошло. Нечто ужасное вырвалось на свободу, и только тебе под силу найти способ остановить его...

Перейдите к подготовке.

Подготовка сыщика

- Найдите в колоде Дейзи Уокер все активы-книги (кроме слабостей). Удалите их из её колоды и отложите в сторону.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Прочти или умри», «Факультативные занятия», «Чародейство», «По ту сторону», «Миньоны Бишопов», «Козодои», «Древнее зло», «Запертые двери», «Агенты Йог-Сотота» и «Судьба Армитеджа». Все эти наборы, кроме «Прочти или умри», можно найти в базовом наборе игры или дополнении «Наследие Данвича». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Удалите из игры памятку сценария «Факультативные занятия». Используйте вместо неё памятку сценария «Прочти или умри».
- Удалите из игры карты замыслов и сцен из набора контактов «Факультативные занятия». Соберите колоды замыслов и сцен, используя только карты сцены и замысла из набора контактов «Прочти или умри».
- Удалите из игры локации «Кабинеты преподавателей (поздний час)» и «Алхимическая лаборатория», сюжетные активы «Алхимическое зелье» и «Профессор Уоррен Райс», а также врага «Эксперимент». В этом сценарии данные карты не используются.
- Введите в игру все остальные локации: «Внутренний двор», «Библиотека Орна», «Гуманитарный корпус», «Студенческий союз», «Лабораторный корпус», «Здание администрации», «Общежитие» и «Кабинеты преподавателей (вся ночь впереди)».
 - Дейзи Уокер начинает игру в «Библиотеке Орна».
 - Все остальные сыщики начинают игру во «Внутреннем дворе».
 - Поскольку «Общежитие» и «Кабинеты преподавателей» уже в игре, а «Алхимическая лаборатория» удалена из игры, игнорируйте все Обязательные свойства, которые предписывают ввести эти локации в игру.

- Перемешайте все отложенные активы-книги, удалённые из колоды Дейзи Уокер, и разложите эти карты рубашкой вверх по одной под каждую локацию (кроме «Внутреннего двора»), начиная с самых дальних от «Библиотеки Орна». Все оставшиеся отложенные активы-книги положите рубашкой вверх под «Библиотеку Орна».

Например, если из колоды Дейзи Уокер отложено в сторону 12 активов-книг, положите по одной из этих карт под каждую локацию (кроме «Внутреннего двора»), а оставшиеся шесть — под «Библиотеку Орна».

- Введите сюжетный актив «Джаз Малиган» в игру в «Лабораторный корпус».
- Введите в игру врага «Взывающий к мёртвым» (из набора контактов «Прочти или умри») и разместите его в «Библиотеке Орна» повёрнутым и ни с кем не сражающимся.
- Дейзи Уокер берёт под контроль сюжетный актив «Доктор Генри Армитедж» (если «Доктор Генри Армитедж» уже включён в колоду сыщика, найдите в ней «Доктора Генри Армитеджа» и введите его в игру под контролем Дейзи Уокер).
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Вы готовы начинать.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):
Перейдите к исходу 2.

Исход 1: Ты приходишь в себя на полу библиотеки, посреди разбросанных бумаг и порванных книг. Прямо перед тобой лежит «Некрономикон» — как и прежде, запертый металлической застёжкой. Похоже, вырвавшаяся из него сущность теперь надёжно заключена внутри. Но нельзя рисковать, оставляя ужасную книгу без присмотра. Ты засовываешь фолиант в свою сумку, ведь никто больше не сможет сохранить его в безопасности... или сохранить людей в безопасности от него.

- Дейзи Уокер получает опыт, равный либо сумме победных значений всех карт на победном счете, либо количеству активов-книг в игре под её контролем к концу игры (выберите большее значение).
- Каждый другой сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Дейзи Уокер может либо обновить «Сумку Дейзи» до её продвинутой версии, либо заменить продвинутой «Некрономикон (в переводе Джона Ди)» на его исходную версию.

Исход 2: Ты засовываешь фолиант обратно в свою сумку. Можно только надеяться, что вырвавшаяся из него сущность больше никому не причинит вреда...

- Дейзи Уокер получает опыт, равный либо сумме победных значений всех карт на победном счете, либо количеству активов-книг в игре под её контролем к концу игры (выберите большее значение).
- Каждый другой сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Дейзи Уокер должна либо обновить «Некрономикон (в переводе Джона Ди)» до его продвинутой версии, либо заменить продвинутой «Сумку Дейзи» на её исходную версию.

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Евгений Сарнецкий • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстающий: Иван Суховей • Дизайнер-верстающий: Евгений Сарнецкий
Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Петасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

© 2020 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



© 2020 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.

