



БРАТСТВО ПЕПЛА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

Книга сценариев БРАТСТВО ПЕПЛА

СТОП!

Это не правила игры. Это книга сценариев, необходимая для подготовки и прохождения сюжетной кампании. Если вы играете во второй сезон карточного «Ужаса Аркхэма» впервые, рекомендуем сперва прочитать книгу правил, включённую в эту коробку. Пошаговые инструкции по подготовке игры также находятся в книге правил, в разделе «Подготовка к первой игре», начиная со стр. 6.

Великое перерождение

Аркхэм всегда был немного странным. Кажется, будто всякий раз, когда вы читаете новости, в них обязательно есть свежий отчёт о каком-нибудь жестоком убийстве или внезапном исчезновении. Покрытый синяками труп в Прибрежном районе. Пропавший полицейский во Френч-хилле. Нарисованный кровью символ в переулке позади рестораника Вельмы. В городе, конечно, есть своя доля психов и конспирологов, но даже самый уравновешенный наблюдатель не мог бы игнорировать факты: с этим городом что-то не так.

Однако большинство жителей Аркхэма не любят думать о плохом. После наводнения, случившегося полгода назад, город перестраивается, становясь ещё лучше, чем раньше, благодаря финансовым вложениям сторонних инвесторов. Говорят, что всё честно и открыто, и похоже, что так и есть. Но вы знаете, что за такими историями всегда что-то скрывается.

Что бы ни ждало вас впереди, вам не придётся противостоять этому в одиночку. Есть и другие, кто сталкивался с похожими ужасами, кого не устраивают простые объяснения и кто не ищет способов отвлечься. Они тоже знают, что город неспроста славится древними проклятиями и легендами о ведьмах. Вы присоединитесь к ним в борьбе против сил зла, что рыщут за пределами человеческого понимания? Или склонитесь перед ужасами Мифа, как многие до вас?

«Братство пепла» — это сюжетная кампания для базового набора второго сезона карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. Она состоит из сценариев «Пламя разгорается», «Дым и зеркала» и «Царица пепла». Карты для всех трёх сценариев входят в состав этого базового набора.

В ходе кампании игроки следуют от одного сценария к другому по порядку, и от их действий и решений в каждом сценарии зависит дальнейшее развитие игры. Кроме того, продвигаясь по сюжету, игроки набираются опыта, с помощью которого они могут приобрести новые карты для своей колоды или улучшить имеющиеся.

Содержание

Подготовка к кампании	2
Сценарий I: Пламя разгорается	3
Сценарий II: Дым и зеркала	6
Сценарий III: Царица пепла	11
Журнал кампании	15
Символы наборов контактов и заключение	16

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Братство пепла» выполните следующие действия в указанном порядке. Если это ваша первая игра, рекомендуем также следовать указаниям по подготовке из книги правил, включённой в этот базовый набор.

- Выберите сыщика (сыщиков).** Каждый игрок выбирает себе сыщика и записывает его имя в журнале кампании. Все сыщики должны быть разными.
- Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.** Полные правила создания колод описаны на стр. 30 книги правил.
- Выберите уровень сложности.** В карточном «Ужасе Аркхэма» четыре уровня сложности: лёгкий, обычный, сложный и экстремальный. Игроки решают, на какой сложности они готовы проходить кампанию, и придерживаются своего выбора вплоть до её конца.
- Соберите мешок хаоса для кампании.** Положите в мешок нижеперечисленные жетоны хаоса в зависимости от выбранного уровня сложности, а остальные уберите в коробку.
 - ♦ **Лёгкий (чтобы познакомиться с сюжетом):**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ♦ **Обычный (чтобы испытать себя):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ♦ **Сложный (чтобы погрузиться в кошмар):**
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
 - ♦ **Экстремальный (чтобы познать истинный ужас Аркхэма):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Теперь игроки могут начать подготовку к сценарию I «Пламя разгорается».

Сценарий I: Пламя разгорается

В Аркхэме творятся странные вещи. Недавняя череда поджогов и жестоких «происшествий» взбудоражила весь город. Хотя «Аркхэм эдвертайзер» предоставила пару нескладных объяснений, вас с товарищами они не убедили. В местах этих странных событий видели фигур в мантиях, и ваш общий друг убеждён, что за всем этим стоят именно они. Вы соглашаетесь встретиться в комнате вашего друга в Мискатоникском университете и докопаться до истины. Однако когда вы прибываете на место встречи, комната оказывается пустой, а общежитие — необычно тихим...

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов:

 Безумная наука	 Космическое зло	 Пламя разгорается
 Галлюцинации	 Мискатоникский университет	 Пожар!
 Древние знания	 Пилигримы пепла	 Прохожие

☞ Введите в игру локацию «Комната вашего друга». Остальные локации отложите в сторону.

☞ Все сыщики начинают игру в «Комнате вашего друга».

☞ Отложите в сторону все 5 экземпляров напасти «Пожар!», сюжетный актив «Доктор Генри Армитедж» и врага «Служитель пламени».

☞ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

☞ Можете начинать.

Ключевые слова и понятия

В этом списке указаны ключевые слова и правила, которые встречаются на картах в этом сценарии. Во время игры держите его под рукой.

Добыча

Добыча — это ключевое слово.

При наличии возможности некоторые враги будут выбирать определённого сыщика. Такие враги отмечены ключевым словом «Добыча» в игровом тексте, после которого в скобках указана предпочтительная цель.

☞ Если в локации врага или на равном расстоянии от него есть несколько вариантов, с кем сражаться, такой враг начинает сражаться с сыщиком, который точнее всего соответствует его указанию Добычи.

Мститель

Мститель — это ключевое слово.

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка, атакуя развёрнутого врага-Мстителя, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика в ответ. После такой атаки враг-Мститель не поворачивается.

☞ Не имеет значения, сражался ли враг-Мститель с атаковавшим его сыщиком.

Наплыв

Наплыв — это ключевое слово.

После того как сыщик взял и разыграл карту контакта, у которой есть Наплыв, он обязан взять и разыграть ещё одну карту из колоды контактов.

☞ Если карта, у которой есть Наплыв, взята во время подготовки, Наплыв тоже разыгрывается.



Обречённый

Обречённый — это ключевое слово.

Когда Обречённый враг побеждён (сыщиком или по эффекту сценария), положите 1 безысходность на текущий замысел. Это может привести к его продвижению.

☞ Если какой-либо эффект сбрасывает врага, такой враг не считается побеждённым и его ключевое слово «Обречённый» не сбрасывается.

Опасность

Опасность — это ключевое слово.

Разыгрывая взятую карту контакта с ключевым словом «Опасность», сыщик не может совещаться с другими игроками. Также другие игроки не могут играть карты, активировать свойства и добавлять карты к проверкам, когда разыгрывается такой контакт.

Охотник

Охотник — это ключевое слово.

В начале фазы врагов каждый развёрнутый и не сражающийся враг-Охотник перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону ближайшего сыщика. Враги в локации с одним или несколькими сыщиками не перемещаются.

☞ Некоторые враги могут выбирать целью определённую добычу. (См. «Добыча» ранее.)

☞ Если под определение «ближайший сыщик» попадают сразу несколько сыщиков, враг-Охотник перемещается к тому из них, кто точнее всего соответствует его ключевому слову «Добыча». Если такого сыщика нет или у врага нет такого ключевого слова, ведущий сыщик выбирает, к кому из сыщиков движется враг.

☞ Если враг-Охотник должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили победы или побеждены): Вы просыпаетесь на краю кампуса. Ваши глаза жжёт от дыма, и вы в ошеломлённой тишине наблюдаете, как горит Мискатоникский университет. В небе высоко над пожаром танцуют угольки, похожие на горящие звёзды. Слишком обессиленные, чтобы помочь, вы смотрите на группу студентов, которые безуспешно пытаются потушить пламя. Сначала обсерватория, потом общежитие и, наконец, лабораторное отделение утопают в пламени. Вы находите посреди бедствия доктора Армитеджа. Он стоит под берёзой и смотрит, как горит библиотека Орна. Языки пламени дочиства оближают величественное здание, оставляя после себя лишь похожий на скелет каркас. Главный библиотекарь явно в состоянии шока. Его лицо становится пепельно-бледным, когда вы сообщаете странные обстоятельства исчезновения вашего друга. Кем был ваш пылающий противник? И что было нужно фигурам в капюшонах, ходившим по кампусу?

- ☞ Запишите в журнал кампании, что Мискатоникский университет сгорел.
- ☞ Каждый сыщик получает 1 ментальную травму под давлением вины за то, что позволил университету сгореть.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
 - ◆ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, поразмыслив над событиями этой ночи.
- ☞ Перейдите к сценарию II «Дым и зеркала».

Исход 1: Вокруг разворачивается хаос, и десятки студентов сообщают отпор разъярённому пламени. В вашей голове проносится шквал вопросов. Кем был ваш преследователь? Что на самом деле было нужно фигурам в капюшонах, ходившим по кампусу? И где ваш друг?

Доктор Армитедж кладёт вам руку на плечо, заставив вас вздрогнуть. «Если мы хотим найти вашего друга и его похитителя, пора уходить. Объясню всё по пути». Вы смотрите сначала на студентов, смело сражающихся с огнём, потом на главного библиотекаря. Вы можете остаться и помочь, но это будет стоить вам драгоценного времени.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики победили преследователя в маске.
- ☞ Выберите сыщика, который станет держателем сюжетного актива «Доктор Генри Армитедж». (Добавьте эту карту в колоду этого сыщика, игнорируя особые ограничения колоды. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.)
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
 - ◆ Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, поразмыслив над событиями этой ночи.
- ☞ Сыщики должны выбрать одно:
 - ◆ Остаться тушить пожар! Перейдите к **исходу 2**.
 - ◆ «У нас нет времени. Мы должны идти». Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Едкий дым жжёт вам глаза, пока вы работаете рука об руку с остальными над тем, чтобы подавить алчное пламя. Вам удаётся сдержать пожар до приезда Пожарной службы Аркхэма. Теперь, когда ситуация под контролем, вы спешите на встречу с доктором Армитеджем.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли Мискатоникский университет.
- ☞ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно и 1 физическую травму от ожогов, оставшихся у него после тушения пожара.
- ☞ Перейдите к сценарию II «Дым и зеркала».

Исход 3: Вы покидаете кампус вместе с доктором Армитеджем, оставляя университет на произвол судьбы. Вой сирен заглушает все остальные звуки, пока вы направляетесь вслед за главным библиотекарем в его квартиру.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что Мискатоникский университет сгорел.
- ☞ Каждый сыщик получает 1 ментальную травму под давлением вины за то, что позволил университету сгореть.
- ☞ Перейдите к сценарию II «Дым и зеркала».





Дополнительные правила кампании

Получение и трата опыта

Углубляясь в тайны Мифа, сыщики получают понимание скрытых истин нашего мира и встречаются с ужасами и знаниями, которые никогда не должны были стать доступны человечеству. Это понимание выражается в виде опыта. Во время исхода сценария каждый сыщик может получить от одного и более очков опыта. Каждый сыщик получает опыт отдельно и не может передавать его другому сыщику. Опыт приносят карты с победным значением на победному счету (обычно для этого сыщики побеждают монстров или находят все улики в локации), сюжетные решения и исходы сценариев.

Опыт можно тратить между сценариями на получение новых умений, заклинаний, вещей и оружия, представленных новыми картами. Чтобы приобрести новую карту, игрок тратит столько очков опыта, каков уровень карты, обозначенный числом точек в её левом верхнем углу, но не меньше 1 (поэтому, чтобы приобрести карту нулевого уровня, нужно потратить 1 опыт). Чтобы добавить новую карту в колоду, игрок должен соблюдать требования к своему размеру колоды. Как правило, для этого он удаляет из колоды другие карты, выходящие за пределы размера колоды.

Некоторые карты можно улучшать. У всех версий таких карт одинаковое название, но у них могут быть дополнительные эффекты и символы навыков, а также другая цена. Приобретая более высокую по уровню версию карты, сыщик может улучшить свою карту, заплатив опытом только разницу в уровне между этими двумя картами (но не меньше 1). При этом новая версия карты добавляется в колоду, а старая удаляется из неё.

Игрок не обязан тратить между сценариями весь полученный опыт. Он может записать оставшийся опыт в графе «Непотраченный опыт» журнала кампании и потратить его позднее.

Травмы, смерть и безумие

Травма отображает непоправимый ущерб, нанесённый здоровью или психике сыщика. Если во время игры сыщик побеждён, но в исходе сценария не говорится, что он убит или сошёл с ума, этот сыщик переходит к следующему сценарию вместе со своими более удачливыми коллегами. Однако такой побеждённый сыщик получает неизлечимую физическую или ментальную травму, которая останется с ним до конца кампании. Полные правила получения травм читайте на стр. 22 книги правил.

Примечание: Если вы опасаетесь получить травму, помните, что совершить побег из сценария почти всегда лучше, чем быть побеждённым.

Теперь сыщики готовы начать следующий сценарий кампании.

Журнал кампании

Журнал кампании (на стр. 15) позволяет отслеживать, как развивается кампания. В конце каждого сценария игроки получают указание зафиксировать его исход, записав в журнал кампании всю важную информацию. К ней относятся опыт, сюжетные активы, полученные слабости, травмы сыщиков и имена сыщиков, которые были **убиты** или **сошли с ума**.

Во время исхода сценария игроки будут часто получать указание записать в графу «Заметки» журнала кампании важную информацию. Эти записи будут использоваться в последующих сценариях, таким образом перенося решения сыщиков из одного сценария в другой. Если сыщики получают указание вычеркнуть запись из журнала, такие вычеркнутые записи игнорируются до конца кампании.

Сценарий II: Дым и зеркала

Вы следуете за доктором Армитеджем в его квартиру. Луна и звёзды закрыты пеленой чёрного дыма, а тёплый ветерок разносит по улицам знакомого города пепел и угольки.

«У меня были подозрения, что происходит что-то нечистое. За последние пару недель пропало несколько студентов, — рассказывает вам главный библиотекарь. — Все они начали странно себя вести после посещения некоей эксклюзивной встречи за пределами кампуса. Они жаловались на ужасный непрерывный шёпот и странные синяки, которые вдруг появились у них на коже. А потом студенты исчезли».

Опасаясь худшего, вы спрашиваете его о своём друге. «Сегодня днём он настоял на том, чтобы мы встретились, — отвечает доктор. — Рассказал, что организация под названием Братство пепла приглашает студентов и жителей из уязвимых слоёв на свои странные собрания. Ваш друг собрал список тех, кто посещал собрания, но неясно, являются эти люди новобранцами или верными последователями. Перед тем как уйти, ваш друг упомянул, что сегодня будет ещё одна встреча. Собрание всех верующих. Не знаю почему, но даже мысль об этом наполняет меня невыразимым страхом. А теперь ваш друг пропал без вести», — мрачно произносит он.

Вы решаете допросить подозреваемых и ближе к полуночи встретиться в ресторанчике Вельмы, что в Исттауне. Главный библиотекарь предлагает действовать осторожно и избегать применения силы, чтобы не привлекать внимания заговорщиков. Однако вы опасаетесь, что у вас не будет другого выбора.

☞ Добавьте в мешок хаоса 2 жетона  до конца кампании. (Запишите это в журнал кампании.)

Перейдите к подготовке.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов:



Аркхэм



Жители Аркхэма



Летающие ужасы



Банды Аркхэма



Козодон



Плохая погода



Дым и зеркала



Колдовская ловушка



Тупики

☞ Случайным образом выберите одну из двух версий локации «Даунтаун» и одну из двух версий локации «Аптаун». Введите выбранные версии в игру (см. примерный расклад на следующей странице). Удалите из игры другие версии «Даунтауна» и «Аптауна».

☞ Введите в игру локации «Нортсайд», «Исттаун», «Торговый район», «Прибрежный район», «Саутсайд» и «Френч-хилл».

☞ Соберите все карты из набора контактов «Жители Аркхэма». Выберите одну из них и не глядя отложите в сторону. Замешайте вместе с остальными картами из этого набора карту врага «Служитель пламени» и положите по 1 карте лицом вниз под «Нортсайд», «Даунтаун», «Саутсайд», «Френч-хилл», «Аптаун» и «Прибрежный район».

☞ Сверьтесь с журналом кампании.

❖ Если Мискатоникский университет сгорел, введите в игру «Мискатоникский университет (в огне)» и удалите из игры второй экземпляр «Мискатоникского университета».

❖ Если сыщики спасли Мискатоникский университет, введите в игру «Мискатоникский университет (тихий кампус)» и удалите из игры второй экземпляр «Мискатоникского университета». Положите на текущий замысел 1 безысходность.

❖ Все сыщики начинают игру в «Мискатоникском университете».

☞ Положите на текущий замысел 1 безысходность за каждого сыщика в игре.

☞ Если среди сыщиков есть держатель сюжетного актива «Доктор Генри Армитедж», он находит этот актив в своей колоде и вводит в игру под свой контроль. На протяжении этого сценария он не занимает слот союзника.

☞ Отложите в сторону все экземпляры слабости «Метка Элокосс».

☞ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

☞ Можете начинать.

Подсказка: Времени мало. В ходе этого сценария сыщики могут либо победить подозреваемых, либо активировать их архивные записи, чтобы допросить их (см. «Архив» на стр. 7). От того, как вы решите проходить этот сценарий (силой или допросами), зависит, с какими трудностями вы столкнётесь позже в кампании! Также помните, что побег — это не проигрыш: вы можете прекратить поиски в любое время.

Примерный расклад локаций для сценария «Дым и зеркала»



Новые ключевые слова и понятия

Архив

На некоторых картах есть символ архива (). В ходе сценария некоторые эффекты и свойства могут указать игрокам прочесть определённую архивную запись. Держите книгу сценариев под рукой во время игры.

У некоторых локаций, персонажей и врагов есть личные архивные записи, обозначенные как ( X). Чтобы прочесть архивную запись, выплатите все цены и/или разыграйте все эффекты активируемого свойства, которое направляет вас к ней. Затем обратитесь к архиву текущего сценария в книге сценариев и разыграйте соответствующий текст.

- ☞ Каждую архивную запись можно разыграть только один раз за сценарий, если прямо не указано обратного.
- ☞ Все эффекты архивной записи разыгрывает игрок, активировавший соответствующее ей свойство: он проходит проверки навыков, наносит раны, тратит ресурсы и т. д. Если неясно, кто из игроков активировал архивную запись, все эффекты разыгрывает ведущий сыщик.
- ☞ Архивные записи, которые активируются действием определённого типа (например, **боем**, **уходом**, **переговорами** и т. д.), во время своего розыгрыша считаются действием этого типа.
- ☞ Разыгрывая архивную запись, вы можете прочесть только ту секцию, условия которой выполнены. Если вы не выполнили условия для первой секции архивной записи, перейдите к следующей секции.
- ☞ Если эффект карты указывает разыграть архивную запись, которой нет в архиве текущего сценария, этот эффект не срабатывает.
- ☞ Разыграв архивную запись и внося необходимые изменения в игру и/или в журнал кампании, продолжайте играть.

Бдительный

Бдительный — это ключевое слово.

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от развёрнутого Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует такого сыщика. После такой атаки Бдительный враг не поворачивается.

- ☞ Не имеет значения, сражался ли Бдительный враг с уходящим от него сыщиком.

Неуловимый

Неуловимый — это ключевое слово.

Неуловимые враги всеми силами пытаются избежать сыщиков в попытке выжить или достичь своих целей. Если развёрнутый враг с ключевым словом «Неуловимый» атакует или атакован, после завершения атаки он немедленно перестаёт сражаться со всеми сыщиками, перемещается в связанную локацию (без сыщиков, если возможно) и поворачивается.

- ☞ Не имеет значения, сражался ли тот враг с атаковавшим его сыщиком.

Осторожный

Осторожный — это ключевое слово.

Враг с ключевым словом «Осторожный» не начинает сражаться с сыщиком в своей локации автоматически.

- ☞ Когда Осторожный враг выкладывается, он не начинает сражаться.
- ☞ Сыщик может использовать действие «Начать сражаться» или свойство карты, чтобы начать сражаться с Осторожным врагом.
- ☞ Сыщик не может атаковать Осторожного врага, если с таким врагом не сражается ни один сыщик.

Архив: Дым и зеркала

Читайте разделы на этой и следующей страницах, только если получите прямое указание на это во время игры в «Дым и зеркала».

Архив 1: Дэвид Ренфилд

Надменный Дэвид Ренфилд пытается вежливо уйти от разговора, но, когда вы упоминаете Братство пепла, он убегает на соседнюю улицу. Вы пускаетесь в погоню, но эсхатолог на удивление проворен.

Переместите Дэвида Ренфилда в связанную локацию (без сыщиков, если возможно).

Положите на «Дэвида Ренфилда» 1 ресурс (из резерва) как зацепку. Если на нём 1  зацепок, продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать эту запись.

В конце концов вы находите мистера Ренфилда спрятавшимся в захлапленном книжном магазине. Когда вы объясняетесь и рассказываете о своих мотивах, он неохотно соглашается на допрос.

«Я посещал их собрание исключительно из академического любопытства, — говорит эсхатолог. — Хотя большая часть из того, что они говорили, была полной чушью, кое-что полезное я выцепил. Похоже, что Братство пепла поклоняется древнему демону по имени Элокосс: воплощению огня и разрушения, якобы вызвавшему великий пожар в Александрии. Ну, так они говорят. Будто это повод для гордости, — усмехается он. — Когда вы упомянули Братство пепла, я... я забеспокоился, что вы тоже из их числа. Это армия одержимых со своей Царицей во главе!»

Вы успешно допросили подозреваемого.

Положите «Дэвида Ренфилда» под карту сцены.

Архив 2: Корнелия Эйкли

Вы находите мисс Эйкли за работой на поздней смене в захудалом гараже. Она довольно дружелюбна и даже предлагает вам сигарету, но, как только вы упоминаете Братство пепла, выражение её лица становится суровым и она указывает вам на дверь.

Вылечите 1 ужал.

Положите на «Корнелию Эйкли» 1 ресурс (из резерва) как зацепку. Если на ней 1  зацепок, продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать эту запись.

В конце концов вам удаётся расположить к себе угрюмую бригадиру. Она извиняется и предлагает вам присесть. «Я пошла к ним на встречу, потому что их расхваливала парочка моих друзей из Северной корпорации. Оказалось, что это „Братство пепла“ вещает что-то о „великом перерождении“ всех своих последователей. Дальше я не слушала. Мне такие выдумки всё равно неинтересны», — произносит Корнелия.

Когда вы спрашиваете о её друзьях, она качает головой: «Все трое уже несколько недель не появлялись на работе».

Вы успешно допросили подозреваемую.

Положите «Корнелию Эйкли» под карту сцены.

Архив 3: Наоми О'Бэннион

Авторитетную особу О'Бэннионов едва ли интересуют ваши вопросы, зато она совсем не против избавить вас от любых проблем... за определённую цену. Вам нужно «подмазать» ещё кое-кого, если хотите получить от неё информацию.

Можете выбрать врага (но не **гуманоида**) в любой локации.

Автоматически победите этого врага.

Положите на «Наоми О'Бэннион» 1 ресурс (из резерва) как зацепку. Если на ней 1  зацепок, продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать эту запись.

Когда вы упоминаете Братство пепла, Наоми откидывает голову назад и заливисто смеётся: «Эти чудики? Я их не знаю. Но двое моих парней поймали пару из них, когда те разнюхивали что-то в одном из наших баров с джином. Эти ребята были какими-то странными, будто в облаках витали. И совсем не из-за хохотунчикового сока, скажу я вам!»

Она глубоко затягивается сигаретой с ароматом гвоздики. Вы спрашиваете, где их видели, и она выдыхает вам в лицо густое облако дыма: «Так я вам и сказала. Убирайтесь отсюда».

Вы успешно допросили подозреваемую.

Положите «Наоми О'Бэннион» под карту сцены.

Архив 4: Сержант Эрл Монро

При упоминании Братства пепла полицейский достаёт дубинку и говорит вам не совать нос не в своё дело. Вы готовитесь к бою.

Вылечите 1 рану.

Положите на «Сержанта Эрла Монро» 1 ресурс (из резерва) как зацепку. Если на нём 1  зацепок, продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать эту запись.

В конце концов Монро уступает вам. «Ладно, ладно, — офицер сплёвывает кровь, держась за ушибленную ищёку. — Была парочка таких, пришли за мной, когда мы внесли в протокол третье исчезновение. Настаивали, что все эти люди пропали добровольно. Когда я сказал, что они меня не убедили, они взяли меня на одно из своих собраний возле порта. Вся эта встреча была какая-то чудная. У них что-то не то с глазами, будто их загипнотизировали или вроде того. — Офицер с сожалением отводит взгляд в сторону. — Они мне заплатили, чтобы я держал язык за зубами. Я этим не горжусь. Не говорите никому об этом. Я... я обещаю, что больше не сойбьюсь с пути».

Вы успешно допросили подозреваемого.

Положите «Сержанта Эрла Монро» под карту сцены.

Архив 5: Эбигейл Форман

Помощница библиотекаря отмахивается от ваших вопросов, доставая с полки ещё несколько книг. Возможно, единственный способ отвлечь её от работы — это помочь ей найти, что она ищет.

Возьмите 1 карту.

Положите на «Эбигейл Форман» 1 ресурс (из резерва) как зацепку. Если на ней 1  зацепок, продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать эту запись.

Эбигейл со вздохом опускается в роскошное кресло: «Да, я искала информацию о Братстве пепла с тех пор, как на прошлой неделе пропала моя соседка по комнате. К счастью, я нашла вот это», — она открывает тонкую книгу с искусным тиснением на обложке в виде берёзы с цветочными глазами. На страницах книги оказывается множество тревожных иллюстраций, изображающих жестокие жертвоприношения, сжигание жертв заживо и странные нечеловеческие символы, сложенные в причудливые узоры.

«Довольно мрачно, не находите? — говорит Эбигейл. — Похоже, текст на аккадском. К сожалению, на перевод уйдут недели, потому что кафедра древних языков сейчас в экспедиции. На этот раз они отправились в Египет. К сожалению, больше ничем помочь не могу», — произносит она и кладёт руку на обложку.

Вы успешно допросили подозреваемую.

Положите «Эбигейл Форман» под карту сцены.

Архив 6: Маргарет Лью

Маргарет Лью, одна из самых знаменитых ресторанных певиц города, полностью увлечена выступлением. Видимо, чтобы привлечь её внимание, придётся импровизировать.

Посмотрите 1 верхнюю карту колоды контактов. Можете сбросить её.

Положите на «Маргарет Лью» 1 ресурс (из резерва) как зацепку. Если на ней 1  зацепок, продолжите чтение.

В противном случае любой сыщик может снова активировать эту запись.

Ваши попытки привлечь внимание мисс Лью увенчались успехом. Вскоре она уводит вас за кулисы и сосредоточенно выслушивает. «Должна сказать, я очень впечатлена вашим, эм, выступлением, — говорит она. — Но зачем вы здесь на самом деле?» Беззаботная улыбка певицы улетучивается, когда вы упоминаете Братство пепла.

«Я не знаю, кто это, и не хочу знать, — говорит она. — Неделю назад, когда я возвращалась домой, ко мне пристали двое человек в — должна отметить — самых уродливых мантиях, что можно себе представить. У них на капюшонах был очень странный символ», — произносит она и бегло рисует символ на салфетке, похожий на руку с глазом. Вы спрашиваете её, что произошло потом, и она кивает на вышибалу у двери:

«Антонио их выпроводил. С тех пор я их не видела».

Вы успешно допросили подозреваемую.

Положите «Маргарет Лью» под карту сцены.

Архив Ф: Служитель пламени

Ваш противник недвижно лежит у ваших ног. Окутывавшее его пламя погасло, хотя на его мантии чудесным образом нет следов огня. Ваши попытки снять с него маску не дали результата; придётся подождать, пока он придёт в сознание, чтобы узнать, кто он такой. Вы задумываетесь о том, сколько жизней унёс его окровавленный серп. Возможно, будет лучше прикончить его здесь и сейчас и предотвратить будущие кровопролития. Никому не нужно об этом знать.

Сыщики должны выбрать одно:

☉ Мы не можем позволить ему кому-то навредить. Он слишком опасен, чтобы оставлять его в живых. Положите «Служителя пламени» на победный счёт. Каждый сыщик берёт 3 карты.

☉ Задержать его, чтобы допросить чуть позже. Положите «Служителя пламени» под карту сцены. Каждый сыщик получает 1 улику (из резерва).

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если успех не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): В такси по пути в рестораник Вельмы вы обдумываете всё, что успели выяснить. К сожалению, ваши поиски дали множество зацепок, но мало весомых результатов. Остается только надеяться, что доктор Армитедж продвинулся дальше.

- ⌚ Откройте карту врага из набора контактов «Жители Аркхэма», которая была отложена при подготовке к сценарию. Это подлинная личность врага «Служитель пламени», вестника Элокосс. Запишите в журнал кампании, что (имя персонажа) — вестник Элокосс.
- ⌚ Соберите всех **элитных** врагов, которые были в игре и/или под локациями, когда закончился сценарий, замешайте их лицом вниз вместе с вестником Элокосс и не глядя возьмите одного из них. Если взятый враг —
 - ❖ ...вестник Элокосс, запишите в журнал кампании, что сыщики узнали местонахождение культа.
 - ❖ ...любой другой персонаж, запишите в журнал кампании, что поиски сыщиков ни к чему не привели.
- ⌚ Если «Служитель пламени» находится на победном счете, запишите в журнал кампании, что сыщики убили служителя пламени.
- ⌚ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете, а также 1 опыт дополнительно за каждого врага, который был под картой сцены, когда закончился сценарий.
- ⌚ Если враг «Служитель пламени» был под картой сцены, когда закончился сценарий, перейдите к **исходу 2**. В противном случае перейдите к **сценарию III «Царица пепла»**.

Исход 1: Вы говорите таксисту отправляться в Исттаун и обдумываете всё, что успели выяснить. Несмотря на все попытки вашего противника скрыть свою личность, вы смогли его вычислить. Остается только надеяться, что собранной информации хватит, чтобы спасти вашего пропавшего друга.

- ⌚ Запишите в журнал кампании, что сыщики узнали местонахождение культа.
- ⌚ Откройте карту врага из набора контактов «Жители Аркхэма», которая была отложена при подготовке к сценарию. Это вестник Элокосс. Запишите в журнал кампании, что (имя персонажа) — вестник Элокосс.
- ⌚ Сверьтесь с тем, какие враги были в игре и/или под локациями, когда закончился сценарий, и обновите журнал кампании.
 - ❖ Если «Служитель пламени» находится на победном счете, запишите, что сыщики убили служителя пламени.
 - ❖ Если под картой сцены 6 **элитных** врагов, запишите, что сыщики прочесали Аркхэм в поисках ответов.
 - ❖ Если на победном счете находятся 6 **элитных** врагов, запишите, что сыщики подлили масла в огонь.
- ⌚ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете, а также 1 опыт дополнительно за каждого врага, который был под картой сцены, когда закончился сценарий.
- ⌚ Если «Служитель пламени» был под картой сцены, когда закончился сценарий, перейдите к **исходу 2**. В противном случае перейдите к **сценарию III «Царица пепла»**.

Исход 2: По пути на встречу с доктором Армитеджем вы говорите таксисту завернуть в надёжное место, куда вы отнесли своего потерявшего сознание противника. Когда вы входите внутрь, вас встречает запах дыма, а полы помещения почернели от сажи. Несмотря на все ваши усилия, злоеущая фигура сбежала из плена. Наручники, которыми вы сковали служителя, были разбиты — не расплавлены или взломаны. Это значит, что ему помогли сбежать.

- ⌚ Запишите в журнал кампании, что служитель пламени сбежал.
- ⌚ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.
- ⌚ Перейдите к **сценарию III: «Царица пепла»**.





Сценарий III: Царица пепла

Вступление 1: Доктор Армитедж благодарит официантку в ресторанчике Вельмы, когда та ставит между вами две тарелки с кусками тёплого яблочного пирога. С дежурной улыбкой главный библиотекарь пододвигает одну из них поближе к вам. «Аркхэм меняется. Мир меняется — боюсь, к худшему, — но у нас хотя бы есть пирог».

Вместе с доктором Армитеджем вы собираете пугающую картину текущей ситуации. «Братство пепла не заговорщики, — произносит Армитедж. — Они одержимы, все до единого. Одержимы древней богиней, которую они называют Элокосс. — Прежде чем продолжить, доктор Армитедж показывает вам причудливую гравюру с изображением узловатого дерева с горящими ветвями. — После посещения одного из секретных собраний культа у некоторых перспективных последователей появляются странные синяки, которыми Элокосс обозначает тех, кого считает своими. Эти последователи могут быть из любых слоёв: богатые и бедные, слабые и сильные. Но, что самое важное, эти рабы понятия не имеют, что ими управляют. Ваши загадочный преследователь — один из таких рабов. Согласно пророчеству, „служитель пламени“, атаковавший вас в университете, является вестником возвращения Царицы. Он собирает жертв, чтобы проложить путь для её великого возрождения. Возрождения, которое, по их предсказаниям, произойдёт прямо этим вечером».

🔍 В зависимости от уровня сложности кампании выполните следующее. Если вы играете на ...

- ♦ ... лёгком уровне, добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🍀 до конца кампании.
- ♦ ... стандартном уровне, добавьте в мешок хаоса по 1 жетону 🍀 и 🍀 до конца кампании.
- ♦ ... сложном уровне, добавьте в мешок хаоса по 1 жетону 🍀, 🍀 и 🍀 до конца кампании.
- ♦ ... экстремальном уровне, добавьте в мешок хаоса по 1 жетону 🍀, 🍀, 🍀 и 🍀 до конца кампании.

🔍 Сверьтесь с журналом кампании.

- ♦ Если сыщики узнали местонахождение культа, перейдите к **вступлению 2**.
- ♦ В противном случае перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Мысль о том, что вашего друга собираются принести в жертву, пробивает вас до глубины души. Вместо того чтобы сверять косвенные доказательства, вы решаете поискать улики в жилище служителя пламени. Вам удаётся найти несколько зацепок: приглашение на тайное собрание, пара истёртых грязных ботинок, список операций бутлегеров в Прибрежном районе, фото трёх лиц во тьме, освещённых светом свечи. Всё это указывает на аркхэмскую канализацию.

«Вам не кажется немного нелепым, что культ огнепоклонников собирается в сточных каналах? — усмехается Армитедж. — Но, полагаю, вы правы».

Вместе вы решаете прочесать городские трубы в поисках вашего друга.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Мысль о том, что вашего друга собираются принести в жертву, пробивает вас до глубины души. Вместе с доктором Армитеджем вы изучаете те несколько ценных улик, что смогли найти. После нескольких часов утомительного анализа Армитедж делает предположение, что Братство пепла собирается провести ритуал в аркхэмской канализации.

«Вам не кажется немного нелепым, что культ огнепоклонников собирается в сточных каналах? — усмехается Армитедж. — Но других зацепок у нас всё равно больше нет».

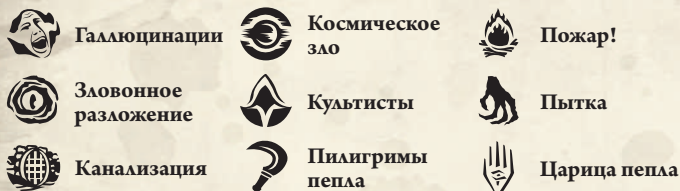
Вместе вы решаете прочесать городские трубы в поисках вашего друга.

🔍 Во время подготовки положите 1 безысходность на текущий замысел.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов:



Введите в игру «Подземный резервуар» (см. примерный расклад ниже).

- Перемешайте все локации из набора контактов «Канализация», чтобы вы не знали, какая где, и введите их в игру закрытой стороной вверх.
- Отложите локацию «Шлюзовое управление» в сторону.
- Все сыщики начинают игру в «Водопропускной трубе».

Сверьтесь с журналом кампании.

- Если сыщики прочесали Архив в поисках ответов, у вас есть общее представление о том, где пройдёт ритуал. Каждый сыщик начинает игру с 1 уликой (из резерва).
- Если сыщики подлили масла в огонь, Братство пепла знает о вашей склонности к насильственным методам. Найдите всех врагов-культистов в наборах контактов «Пилигримы пепла» и «Культисты», перемешайте их и введите в игру 1 из этих врагов, по 1 в разные локации «Сточный канал».
- Если сыщики убили служителя пламени, удалите врага «Служитель пламени» из игры. В противном случае отложите его в сторону.
- Если в игре 3 или 4 сыщика, положите 1 безысходность на текущий замысел.
- Возьмите набор контактов «Пожар!» и отложите в сторону все экземпляры напасти «Пожар!» вместе с обоими экземплярами актива-награды «Коллекционер», а также врагами «Элокосс», «Рыцарь Царицы» и «Вестник пламени».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Примерный расклад локаций для сценария «Царица пепла»



Читайте разделы на этой странице, только если получите прямое указание на это во время игры в «Царицу пепла».

Архив Ф: Служитель пламени

Победив служителя пламени, вы заставили его прийти в себя. Когда вы снимаете со зловещей фигуры маску, человек под ней недоуменно смотрит на вас.

Сверьтесь с журналом кампании и разыграйте одно:

Если Дэвид Ренфилд — вестник Элокосс:

Когда вы помогаете ему подняться, Дэвид огрызается: «Оставьте меня. Я служу ей по своей воле. Я принял её в себя. И теперь она искоренит всё в своём очищающем пламени», — он слабо смеётся и делает последний вздох.

Каждый сыщик может найти в своей колоде карту **книги** или **заклинания** и сыграть её, игнорируя все цены.

Если Корнелия Эйкли — вестник Элокосс:

Корнелия с изумлением смотрит на свои окровавленные руки. «Я думала, что мне снится кошмар, — говорит она, когда вы помогаете ей подняться на ноги. Она смотрит на вас и хмурится. — Вы ранены. Я могу помочь».

Каждый сыщик вылечивает 3 раны.

Если Наоми О'Бэннион — вестник Элокосс:

«Это что за вечеринка такая? — восклицает Наоми и бросает на вас убийственный взгляд. — А вы кто такие, чёрт подери?» Вы, как можете, объясняете ситуацию и помогаете ей встать на ноги.

Каждый сыщик получает 5 ресурсов.

Если сержант Эрл Монро — вестник Элокосс:

Под маской на лице полицейского застыла гримаса страха. «Где я? — почти детским тоном спрашивает он. — И что я натворил?» Он в ужасе рассматривает кровь на своей одежде.

Каждый сыщик может найти в своей колоде актив-**оружие** и сыграть его, игнорируя все цены.

Если Эбигейл Форман — вестник Элокосс:

Когда вы снимаете с неё маску, Эбигейл крепко сжимает вам руки: «Прикончите её. Элокосс не должна пробудиться», — с кашлем произносит она. Библиотекариша передаёт вам скомканную записку и теряет сознание.

Каждый сыщик может взять до 3 карт.

Если Маргарет Лью — вестник Элокосс:

«Прямо как то фиаско в клубе „Тик-так“, — сердито произносит мисс Лью, когда вы помогаете ей встать на ноги. Как ни странно, певицу, похоже, совсем не пугает окружающий хаос. Вы решаете не спрашивать о фиаско и показываете ей, где выход.

Каждый сыщик вылечивает 3 ужаса.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Доктору Армитеджу едва удаётся сбежать из сточных каналов живым. Вопреки сокрушающему чувству вины, ему пришлось оставить своих товарищей позади. К расцвету ненасытный пожар распространился по всему Исттану, унеся с собой несметные жизни. Несмотря на все усилия Пожарного отделения Аркхэма, пламя бушует трое суток, прежде чем наконец утихнуть. Те, кто смог спастись, шёпотом рассказывают о том, что их до сих пор мучают невыразимые видения: жуткие мерзкие лица, смотревшие на них из огня. Врачи и санитары всё ещё не могут определить источник странных незаживающих синяков на жертвах. Все следы товарищей Армитеджа, как и Братства пепла, были стёрты пожаром.

❶ Запишите в журнал кампании, что Элокосс переродилась.

❷ Каждый сыщик **убит**.

❸ Сыщики проиграли в кампании.

Исход 1: Несмотря на все трудности, сосуд древнего зла под именем Элокосс был уничтожен и планы культа возродить её в нашем мире потерпели крах. Доктор Армитедж помогает культистам прийти в себя. Среди них вы находите своего друга — напуганного и ошеломлённого, но невосприимчивого. Он внимательно слушает ваш рассказ о жутких событиях этой ночи. Когда вы выводите его вместе с остальными культистами из сточных каналов, то замечаете на его шее знакомую странную метку. Синяк стал бледнее и его почти не видно, но он не исчез.

Возможно, это лишь вопрос времени, когда метка пробудится вновь и ещё больше последователей Царицы пепла попытаются воскресить свою богиню. Вы клянетесь, что, если этот день настанет, вы будете к нему готовы.

❶ Запишите в журнал кампании, что сыщики победили Элокосс и Братство пепла.

❷ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

❧ Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за победу над Элокосс и спасение вашего друга.

❸ Сыщики получают награду кампании «Коллекционер». Добавьте оба экземпляра этой карты в коллекцию карт игроков (см. «Награды» на стр. 23 книги правил).

❹ Каждый сыщик получает 2 ментальных и 2 физических травмы от пережитых ужасов.

❺ Сыщики победили в кампании!

Исход 2: Воюющий ветер осыпает вас золой. Доктор Армитедж вырывает из рук павшего культиста потёртую книгу и заводит напев на нечеловеческом гортанном языке. По резервуару разносится громкий треск ломающейся древесины, и горящее дерево прямо у вас на глазах превращается в пепел. Культисты вокруг вас бросают оружие, останавливаются и недоуменно озираются. Элокосс больше их не контролирует.

Вы находите среди них своего друга, напуганного и ошеломлённого, но неврдимого. Метка на его шее пропала без следа. Похоже, что все культисты пришли в себя и ничего не помнят о событиях этой ночи. Несмотря на это, пережитое сегодня наполняет вас ужасом. Следующие несколько месяцев от любого намёка на дым у вас начинается бешено биться сердце. Пламя погасло, но вы не можете отделаться от назойливого чувства, что где-то глубоко под городом продолжают тлеть угольки ярости Элокосс.

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сыщики остановили великое перерождение Элокосс.
- ❷ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
 - ❖ Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что остановил кошунственный ритуал.
- ❸ Сыщики получают награду кампании «Коллекционер». Добавьте оба экземпляра этой карты в коллекцию карт игроков (см. «Награды» на стр. 23 книги правил).
- ❹ Каждый сыщик получает 2 ментальные и 2 физические травмы от событий этой ночи.
- ❺ Сыщики победили в кампании!

Исход 3: Старый шлюз со скрипом открывается, выпуская наружу лавину зловонной воды. Из коридоров внизу доносится шум водного потока и крики бесчётных культистов. Вместо того чтобы пытаться бежать, вы принимаете свою судьбу. Вы знаете, что спасения нет. Вы сделали то, что должно. Когда грязная вода начинает быстро подниматься вам до лодыжек, затем до колен, затем до шеи, вы думаете о докторе Армитедже и всём несметном числе людей, которые, скорее всего, утонули. Вы пожертвовали собой и другими, чтобы остановить возвращение древнего зла. Остаётся лишь надеяться, что ваша жертва не была напрасной.

- ❶ Запишите в журнал кампании, что что сыщики затопили ритуал призыва Братства пепла.
- ❷ Каждый сыщик, не совершивший побег, **убит**.
- ❸ Каждый сыщик, совершивший побег, получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
 - ❖ Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, сбежав из потопа.
- ❹ Сыщики получают награду кампании «Коллекционер». Добавьте оба экземпляра этой карты в коллекцию карт игроков (см. «Награды» на стр. 23 книги правил).
- ❺ Каждый непобеждённый сыщик получает 3 ментальных травмы под давлением вины за то, что оставил товарищей позади.
- ❻ Сыщики победили в кампании, но это лишь вопрос времени, когда последователи Элокосс воспрянут снова...

От разработчика

Есть ужасы за пределами нашей жизни, о которых мы даже не подозреваем, и время от времени нездоровое человеческое любопытство призывает их в область нашего восприятия.

Говард Ф. Лавкрафт, «Тварь у порога»

Добро пожаловать в Аркхэм, и поздравляем с прохождением кампании «Братство пепла»! Надеемся, что независимо от того, какого исхода вы достигли, ваш опыт был запоминающимся.

Аркхэм, хрестоматийный город Лавкрафта, подвергается большим изменениям. Мы можем наблюдать, как после великого потопа город пытается оправиться и найти твёрдую землю. О'Бэнионны процветают, традиционные оккультные общества, такие как ложа Серебряных Сумерек, распушены, а новые бизнес-начинания подминают город под себя. Каждое из этих изменений предвещает целое поле странных и зловещих тайн, которые предстоит раскрыть нашим сыщикам.

Этот базовый набор служит введением в следующую главу развивающейся истории Аркхэма. В новом наборе карт игроков мы хотели заново установить идентичности классов и механики, которые появились за время жизни карточной игры «Ужас Аркхэма». Например, было уделено больше внимания экономике и передвижению для класса Ловкачей. Ранее появившиеся ключевые слова, такие как Стремление, Неуловимый и Бдительный, теперь стали базовыми механиками. Мы включили в набор и другие элементы для удобства игроков, такие как жетоны связей и обновлённые дизайны карт.

Я надеюсь, что этот базовый набор не только воздаёт должное всему, что нравится в игре её фанатам, но и задаёт свежее направление для будущих историй в Аркхэме и за его пределами. Мне не терпится увидеть, какие новые уголки бесконечности нам предстоит исследовать вместе. Долго ждать не придётся!

Джозайя «Дюк» Харрист



Журнал кампании:

Братство пепла

СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

Сценарии

☐ Плата разгорается
опыт

☐ Дым и зеркала
опыт

☐ Царица пепла
опыт

Заметки

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

МЕШОК ХАОСА

Сюжетные наборы контактов



Дым и зеркала



Пламя разгорается



Царица пепла

Базовые наборы контактов



Аркхэм



Космическое зло



Банды Аркхэма



Культисты



Безумная наука



Летающие ужасы



Галлюцинации



Мискатоникский университет



Древние знания



Пилигримы пепла



Жители Аркхэма



Плохая погода



Зловонное разложение



Пожар!



Канализация



Прохожие



Козодои



Пытка



Колдовская ловушка



Тупики

Конец... или нет?

В конце кампании полученные сыщиками опыт, травмы, слабости и сюжетные активы помогают игрокам полнее ощутить последствия своих решений. Заметки в журнале кампании очерчивают уникальную историю, созданную действиями, выборами и промахами самих игроков. Делитесь своими историями и окончательным составом колод своих сыщиков на форумах фанатов игры и в социальных сетях.

Вы сделали свой первый шаг в тёмный и ужасающий мир Мифа. Теперь, когда вы прошли ознакомительную сюжетную кампанию, попробуйте снова сыграть в неё с новыми сыщиками или на повышенном (или пониженном) уровне сложности. Хотя стандартные правила указывают начинать каждую кампанию с новыми сыщиками и 0 опыта, вы можете продолжить историю своего персонажа, перенеся его из «Братства пепла» в новую кампанию (*подробнее об этом режиме игры см. «Эпический режим кампании» на стр. 23 книги правил*). Другой хороший способ получить больше впечатлений от игры — это создание своей колоды, позволяющее подстроить своего сыщика под определённый стиль игры.

В дополнениях карточного «Ужаса Аркхэма» вы найдёте новые карты игроков, новых сыщиков, а также новые кампании. Если хотите ещё поэкспериментировать с созданием колод, рекомендуем обратить внимание на колоды сыщиков. Тем временем в одиночных сценариях и сюжетных дополнениях содержатся новые истории со своими уникальными механизмами и испытаниями. Больше информации о новинках карточного «Ужаса Аркхэма» можно найти на сайте hobbyworld.ru или по QR-коду ниже:

Перейдите по ссылке в этом QR-коде, чтобы узнать о новинках карточного «Ужаса Аркхэма»!

