

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ТУМАННАЯ КАРКОЗА

«Туманная Каркоза» — это сценарий VIII сюжетной кампании «Путь в Каркозу» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми сценариев, вместе с другими дополнениями каркозского цикла.

Сценарий VIII: Туманная Каркоза

Сверьтесь с журналом. Если вы открыли Нижний путь: Перейдите к **вступлению 1**.

Если вы открыли Верхний путь: Перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы доплываете до берега и вылезаете на камни, хватая ртом воздух. Какое-то время вы обессиленно лежите не двигаясь. У вас болит каждый мускул. Перед вами простирается пустынная равнина. Вдалеке пронзают облака чужеродные шпили противополоственного города. За спиной сияние двух солнц отражается в тёмной глади озера, из которого вы явились. Глядя в его мрачные глубины, вы не видите ни часовни, от которой совершили прыжок, ни Мон-Сен-Мишеля, ни даже самой Земли. Вы в Каркозе — в царстве безумия среди звёзд, где безраздельно властвует Хастур.

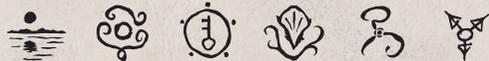
Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Вы приземляетесь на плиту из чёрного обсидиана, венчающую тёмный шпиль. Откашлявшись, вы сплёвываете кровь, чувствуя в груди жгучую боль, как будто сломали ребро. Перед вами простирается противополоственный, чужеродный город. В его запутанных улицах и безумной архитектуре нет даже намёка на порядок или систему. Вдалеке сияние двух солнц отражается в мрачном озере. Подняв глаза, вы видите за облаками аббатство Мон-Сен-Мишель, перевернутое вверх ногами. Вы в Каркозе — в царстве безумия среди звёзд, где безраздельно властвует Хастур.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Туманная Каркоза», «Галлюцинации», «Култ Жёлтого знака», «Обитатели Каркозы», «Агенты Хастура» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Сверьтесь с журналом. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии используется одна из версий карты «Сцена 2. Найти Незнакомца». Удалите из игры остальные версии этой карты.
 - ❖ Если у вас суммарно 5 или меньше **сомнения** и **уверенности**, используйте карту «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант I)».
 - ❖ Если у вас суммарно 6 или больше **сомнения** и **уверенности** и при этом больше **сомнения**, чем **уверенности**, используйте карту «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант II)».
 - ❖ Если у вас суммарно 6 или больше **сомнения** и **уверенности** и при этом больше **уверенности**, чем **сомнения**, используйте карту «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант III)».
 - ❖ Если у вас суммарно 6 или больше **сомнения** и **уверенности** и при этом равное количество **сомнения** и **уверенности**, используйте одну из карт на свой выбор: «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант II)» или «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант III)».
- ☉ Случайным образом выберите 1 экземпляр «Унылых равнин», 1 экземпляр «Сумрачных улиц», 1 экземпляр «Развалин Каркозы» и 1 экземпляр «Глубин Демхе». Введите выбранные карты в игру (см. примерный расклад на следующей странице). Отложите в сторону оставшиеся экземпляры «Унылых равнин», «Сумрачных улиц», «Развалин Каркозы» и «Глубин Демхе».
- ☉ Введите в игру «Берега Хали», «Тёмные шпили» и «Дворец Короля» (см. примерный расклад на следующей странице).
 - ❖ Сверьтесь с журналом. Если вы открыли Нижний путь, все сыщики начинают игру в локации «Берега Хали».
 - ❖ Сверьтесь с журналом. Если вы открыли Верхний путь, все сыщики начинают игру в локации «Тёмные шпили».
- ☉ Держатель слабости «Человек в бледной маске» находит её в своей колоде и откладывает в сторону.
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: «Зверь с Альдебарана», «Хастур (Король в жёлтом)», «Хастур (Властелин Каркозы)» и «Хастур (Король в лохмотьях)».
- ☉ Подсчитайте отметки в графе журнала «Преследуя Незнакомца».
 - ❖ Если там 2 отметки или меньше, добавьте 3 безысходности на замысел 1а.
 - ❖ Если там от 3 до 5 отметок, добавьте 2 безысходности на замысел 1а.
 - ❖ Если там от 6 до 8 отметок, добавьте 1 безысходность на замысел 1а.
 - ❖ Если там 9 отметок или больше, ничего не меняется.
- ☉ Каждый сыщик получает направленный ужас в количестве, равном половине его рассудка, округляя вниз (это нельзя предотвратить). Сыщик не может быть побеждён от получения этого ужаса (см. «Рассудок в Каркозе» на стр. 2).
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Локации в «Туманной Каркозе»

У локаций в этом сценарии нет закрытой стороны, поэтому все они входят в игру открытой стороной вверх.оборот каждой локации представляет собой не её закрытую сторону, а карту сюжета. Всякий раз, когда локация входит в игру (включая подготовку), положите на неё столько улик, сколько указано, в соответствии с обычными правилами.

Рассудок в Каркозе

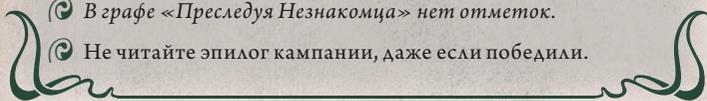
Каркоза — противоестественное и сводящее с ума место, где невозможно сохранить рассудок. Но даже с повреждённым и помрачённым разумом вы продолжаете выполнять свою миссию. В этом сценарии сыщик не становится побеждённым, если полученный им ужас сравнялся с его рассудком или превысил его. Сыщики могут и дальше получать ужас, не ограничиваясь своим рассудком. Если у сыщика больше ужаса, чем рассудка, считается, что у него осталось 0 рассудка.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущие сценарии, выбирая их исходы, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- ☞ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ☞ Во время подготовки выберите одно: **сомнение**, **уверенность** или ни то ни другое.
 - ◆ Если выбрали **сомнение**, до конца сценария считайте, что у вас 8 **сомнения** и 0 **уверенности**.
 - ◆ Если выбрали **уверенность**, до конца сценария считайте, что у вас 8 **уверенности** и 0 **сомнения**.
 - ◆ Если выбрали третий вариант, до конца сценария считайте, что у вас 0 **уверенности** и 0 **сомнения**.
- ☞ Случайным образом выберите одно из следующего:
 - ◆ Вы открыли **Нижний путь**. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♣.
 - ◆ Вы открыли **Верхний путь**. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.
- ☞ Ведущий сыщик добавляет в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (♣S9).
- ☞ В графе «Преследуя Незнакомца» нет отметок.
- ☞ Не читайте эпилог кампании, даже если победили.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):
Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если у вас больше **уверенности**, чем **сомнения** (или столько же): Перейдите к **исходу 4**.
- ☉ Если у вас больше **сомнения**, чем **уверенности**: Перейдите к **исходу 5**.

Исход 1: Вы стоите на балконе башины аббатства Мон-Сен-Мишель. Влажный ветер треплет вам волосы. В руках вы держите мертвенно-холодную бледную маску. Вы едва можете заставить себя взглянуть на неё. Теперь вы помните всё: как это начиналось, чем закончилось и что произошло между началом и концом. Осталось сделать только одно. Вы изо всех сил швыряете маску прочь и смотрите, как она падает в бурные волны.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не дали Хастуру сбежать из заточения.
- ☉ Запишите в журнале кампании как одержимых всех сыщиков, у которых на руке в конце игры был хотя бы 1 экземпляр слабости «Одержимость».
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку никто не может остаться прежним, проведя столько времени в Каркозе, обители безумия.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что смог одолеть самого опасного противника — себя.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 2: Вас будит гром аплодисментов. Переполненный зал поднимается с мест в нескончаемой овации. Несколько зрителей из первого ряда бросают розы актёрам на сцене, а те кланяются, не переставая широко улыбаться. Жгучая боль пронзает ваши виски. Как вы снова оказались здесь? Всё это время вы были в театре? А как же вечеринка? Сумасшедший дом? Катакомбы?.. Каркоза? Неужели всё это было просто кошмарным сном?

Вы покидаете зал, прежде чем толпа устремится к выходу. У вас кружится голова, вы вконец измотаны, а на разум давит груз всего, что случилось за эти месяцы. Добравшись до фойе, вы обессиленно опускаетесь на четвереньки. Но тут какой-то мужчина в дорогом костюме наклоняется, берёт вас за руку и помогает подняться. Не успев поблагодарить его, вы понимаете, кто он такой. Один его вид заставляет вас отшатнуться в ужасе. Актёр, исполняющий роль Незнакомца, так и не снял свою бледную близкую маску. Он молча отведшивает вам поклон, поворачивается и покидает театр Уорда через главный вход.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не дали Хастуру сбежать из заточения.
- ☉ Запишите в журнале кампании как одержимых всех сыщиков, у которых на руке в конце игры был хотя бы 1 экземпляр слабости «Одержимость».
- ☉ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, поскольку никто не может остаться прежним, проведя столько времени в Каркозе, обители безумия.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что смог узнать правду о «Короле в жёлтом».
- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 3: Очнувшись, вы обнаруживаете себя в готическом хоре аббатства Мон-Сен-Мишель. Дождь больше не стучит по оконным стёклам, не слышно ни грома, ни визга крылатых чудовищ над головой. Каким-то образом вы спаслись. Вы ковьяете ко входу в аббатство и с трепетом открываете дверь. Ослепительный свет бьёт вам в глаза, и вы вскидываете руку, чтобы закрыться от сияния солнца. Перед вами раскинулся прекрасный Мон-Сен-Мишель. В безоблачном небе над аббатством летают чайки, а вокруг острова тихо плещутся лазурные воды.

«Я вас повсюду ищу!» — раздаётся голос за спиной. Вздрогнув, вы оборачиваетесь. Какое-то мгновение вы ожидаете увидеть Незнакомца в бледной маске, но вместо него у лестницы стоит капитан корабля, который привёз вас в Мон-Сен-Мишель, и улыбается: «Вы готовы плыть обратно?»

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не дали Хастуру сбежать из заточения.
- ☉ Запишите в журнале кампании как одержимых всех сыщиков, у которых на руке в конце игры был хотя бы 1 экземпляр слабости «Одержимость».
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические травмы, поскольку никто не может остаться прежним, проведя столько времени в Каркозе, обители безумия.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что смог узнать правду о «Короле в жёлтом».
- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 4: Очнувшись, вы обнаруживаете себя в готическом хоре аббатства Мон-Сен-Мишель. Дождь больше не стучит по оконным стёклам, не слышно ни грома, ни визга крылатых чудовищ над головой. Каким-то образом вы спаслись от верной гибели, грозившей острову. Вы ковьяете ко входу в аббатство и с трепетом открываете дверь. Ослепительный свет бьёт вам в глаза, и вы вскидываете руку, чтобы закрыться от сияния двух солнц. Перед вами расстилается озеро Хали. В небесах висят чёрные звёзды. А на том берегу, за милями клубящихся волн-облаков, за расколотой луной возвышаются башины Каркозы.

- ☉ Не правда ли, вас постигла ужасная участь?
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Каркоза слилась с нашей реальностью и Хастур теперь правит в обоих мирах.
- ☉ Все сыщики сошли с ума.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 5: Люди никогда не узнают о том, как вы пытались спасти их. Они смотрят на вас с жалостью, с ненавистью и презрением, но вы-то знаете правду. Они покорились своей ужасной судьбе, но вы по-прежнему день за днём пытаетесь раскрыть им глаза. Вы должны предупредить их о «Короле в жёлтом», о Хастуре и Каркозе. «Ещё одна пропадающая душа», — говорят про вас, но они просто не в состоянии понять, через что вы прошли, пытаясь спасти их. Вы предупреждаете, что он придёт за ними, но они не верят вам. Вы пишете об Альдебаране и чёрных звёздах на стенах своей палаты, но проходят годы, и слова стираются. Никто никогда не услышит ваши предостережения.

- ☉ Вы же не думали, что на самом деле сможете сбежать?
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы попались Хастуру в когти.
- ☉ Все сыщики сошли с ума.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.

Создатели игры

Авторы карточной игры «Ужас Аркхэма»: Нэйт Френч и Мэтью Ньюман
Автор дополнения «Наследие Данвича»: Мэтью Ньюман
Редактор и корректор: Джеремайя Дж. Шоу
Дизайнеры карточной игры «Ужас Аркхэма»: Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хош
Дизайнеры дополнений: Кристофер Хош, Тэйлор Ингварссон и Мерседес Опхайм
Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург
Арт-директор: Тэйлор Ингварссон
Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер
Сюжетная группа «Ужас Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Мэтью Ньюман, Катрина Острандер и Никки Валенс
Сюжетный текст «Пути в Каркозу»: Мэтью Ньюман
Менеджер производства: Меган Дуэн
Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм
Креативный директор: Эндрю Наваро
Исполнительный разработчик: Кори Коницка
Исполнительный продюсер: Майка Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Игру тестировали: Алекс Байерс, Дэвид Бурен, Закари Варберг, Крис Гербер, Том Кейпор, Брайан А. Кейси, Марсия Колби, Шон Конин, Стивен Коулман, Джилл Мактавиш, Джейк Райан, Чед Реверман, Зэп Рикен, Джим Робертс, Май Спик, Бекка Старр, Майкл Странк, Джастин Тибодо, Ана Уотсон, Джеймс Уотсон, Мэтью Уотсон, Грант Флесланд, Джек Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Алексис Элмор, Джастин Энгелькинг

The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

© 2019 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, USA, 55113, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Эрик М. Кауфман
Редактор: Петр Тюленев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов



Играть интересно
hobbyworld.ru

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Благодарим Сергея Синцова за помощь в подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0

Эпилог

Читайте эпилог, только если сыщики победили в кампании.

Сверьтесь с журналом. Если хотя бы один сыщик одержим, **все одержимые сыщики (и только они) читают эпилог.** Читайте его вслух, только если все сыщики одержимы.

На подготовку ушли месяцы, но теперь вы наконец готовы показать миру то, над чем трудились так долго. Первой задачей было, разумеется, найти финансирование. Благодаря связям, которыми вы обзавелись в Париже, это не заняло много времени. Вы удостоверились, что собрали самый блестящий состав актёров, какой только возможно получить за деньги, но и это не утолило вашего рвения. Вы просто обязаны сделать всё идеально. Вы должны рассказать эту историю так, чтобы её услышал весь мир. Актёры шепчутся у вас за спиной: обсуждают ваш нездоровый энтузиазм, опасаются пронзительного взгляда ваших жёлтых глаз. Всё это не имеет значения. Вас заботит только спектакль. Произношение слов. Мелодия песни Кассильды. Облик маски Незнакомца.

Это будет величайшее представление «Короля в жёлтом».

От разработчика

Поздравляем вас с завершением сюжетной кампании «Путь в Каркозу»! Эта кампания особенно дорога мне, потому что рассказы, на которых она основана, — произведения из знаменитого сборника Роберта У. Чемберса «Король в жёлтом» — стали моим первым знакомством с лавкрафтианским Мифом. Я до сих пор без ума от каждого из этих рассказов.

В этой кампании я стремился передать иррациональность и безумие «Короля в жёлтом» — как в игровой механике, так и в сюжете. Моей целью было пробудить в игроках те же чувства, что вызывают произведения Чемберса. Конечно, в компании есть и прямые отсылки к первоисточнику: например, игроки могут найти ониковую застёжку из «Жёлтого знака», а сценарий «Призрак Истины» во многом вдохновлён рассказом «Во дворе Дракона». Но эти отсылки — всего лишь маленькая дань нашей любви к «Королю в жёлтом».

Один из приёмов, которым Чемберс часто пользуется в «Короле в жёлтом», носит название «ненадёжного рассказчика». Его идея состоит в том, что вы, читатель, не можете быть уверены в истинности каждого прочитанного вами слова. «Король в жёлтом» заставляет читателя подвергать сомнению слова рассказчика и таким образом создаёт разлад между автором и читателем.

Я задумал использовать этот приём в карточном «Ужасе Аркхэма». Но как ввести ненадёжного рассказчика в настольную игру? Мы решили эту задачу несколькими способами. Во-первых, мы писали сюжетные тексты сценариев таким образом, чтобы они допускали разные интерпретации событий, происходящих с сыщиками. Действительно ли сыщики встретили в театре культистов и жутких тварей — или же они оказались во власти собственного воображения? Были ли гости с вечеринки Констанс Дюмен чудовищными монстрами или невинными свидетелями? Посещали ли сыщики Аркхэмскую лечебницу, чтобы найти Дэниела Честерфида, или были её пациентами? На эти вопросы нет верных или неверных ответов. Ответы дают сами игроки, наблюдая сюжет сквозь призму своего восприятия.

Вторым способом создать эффект ненадёжного рассказчика стало введение в игру **сомнения** и **уверенности**. Принимая связанные с ними решения, игроки задаются вопросом, действительно ли то, о чём они читают, происходит с персонажами, — совсем как у Чемберса в «Короле в жёлтом». Также эти решения меняют течение сюжета в угоду вашим убеждениям. Если вы уверены, что ваш сыщик безумен, возможно, так оно и окажется. Это не только добавляет интереса повторным прохождениям игры, но и заставляет задуматься о природе безумия и галлюцинаций.

Теперь, когда вы уже прошли кампанию один раз, я предлагаю вам пройти её снова, держа в голове мои комментарии. Её сюжет можно истолковать множеством способов — я упомянул только о некоторых из них. И для каждой интерпретации найдутся свои основания, разбросанные по всей кампании. В чём состояла цель Найджела Энграма и была ли она у него? Что за тайна позволила вам победить Хастура? Не стесняйтесь обсуждать свои теории в интернете, но постарайтесь обойтись без спойлеров!

Надеемся, что вам понравилось погружение в тайны «Короля в жёлтом» и вы с нетерпением ожидаете выхода следующей кампании. Это будет настоящее приключение!