

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ НОЧЬ ФАНАТИЧКИ

Упыри проголодались

Пятница, 18 сентября 1925 года. Аркхэм, штат Массачусетс. Конец долгого и на редкость жаркого лета. В воздухе уже пахнет осенью, но безжалостный зной и не думает спадать. Город охвачен тихой, безмолвной злобой. Терпение горожан на исходе, и за одну только прошлую неделю несколько раз приходили известия о яростных и жестоких потасовках, вспыхнувших из-за какой-то ерунды.

И вот теперь Джеймс Хэнкертон сообщает, что нашёл у себя в амбаре расчленинный труп.

Винить во всём погоду было бы слишком просто. Что-то не так с самим этим городом, и дряхлый ясновидец вроде меня может сделать не так уж и много, чтобы остановить его гниение. Но знамения говорят мне, что несколько смельчаков вскоре обратят внимание на эти зловещие события и возьмутся за то, чтобы всё исправить. Я буду следить за их похождениями... но не питая особых надежд.

«Ночь фанатички» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. Она состоит из сценариев «Встреча», «Полуночные маски» и «Пожиратель из глубин». Карты для всех трёх сценариев входят в состав базового набора карточного «Ужаса Аркхэма».

В ходе кампании игроки следуют от одного сценария к другому, 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.

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Ночь фанатички» выполните следующие действия в указанном порядке.

- 1. Выберите сыщика (сыщиков).** Каждый игрок выбирает себе сыщика и записывает его имя в журнале кампании. Все сыщики должны быть разными.
- 2. Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.** Полные правила создания колод описаны на стр. 19 «Справочника».
- 3. 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 конца кампании.
- 4. 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 вызов):

+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 начинать подготовку к первому сценарию «Встреча».

Продвижение сыщиков и развитие сюжета отмечаются в журнале кампании, который находится на задней обложке этой книги. В конце каждого сценария игрокам следует зафиксировать достигнутые результаты, внося в журнал все необходимые данные. К ним относятся полученные сыщиками опыт, травмы, сюжетные активы и слабости, а также имена **убитых** или **сошедших с ума** сыщиков.

В тексте исхода сценария часто говорится о том, что игроки должны записать особую информацию в графе «Заметки». В следующих сценариях могут появляться отсылки к этим заметкам: таким образом, принятые игроками решения отражаются на последующих событиях. Иногда игрокам предписывается вычеркнуть такую заметку; тогда она игнорируется до конца кампании.

Часть I: Встреча

Вы с товарищами расследуете странные события, происходящие в вашем родном городе Аркхэме, штат Массачусетс. За последние недели несколько горожан таинственно исчезли, а недавно в лесах были обнаружены их трупы, растерзанные и обглоданные. Полиция и газеты винят во всём диких зверей, но вы уверены, что дело не в них. Вы собрались в доме ведущего сыщика, чтобы обсудить эти зловещие события.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Встреча», «Крысы», «Упыри», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Кабинет». Остальные локации отложите в сторону. Все сыщики начинают игру в кабинете.
- Отложите в сторону карты «Упырь-жрец» и «Лита Чентлер».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов (из отобранных наборов) и перетасуйте.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вам едва удаётся покинуть свой дом живыми. Следом за вами выбегает женщина, бывшая в гостиной, и захлопывает за собой дверь. «Глупцы! Видите, что вы натворили?! — Она подпирает дверную ручку стулом. — Нам надо убираться отсюда. Идите за мной, я всё вам расскажу. Только нам под силу не дать этой подземной угрозе поглотить весь город». Вы не в том состоянии, чтобы спорить. Кивнув, вы следуете за женщиной, которая сбегает с вашего крыльца на дождливую улицу и направляется в Ривертаун.

- Запишите в журнал кампании, что ваш дом ещё стоит.
- Запишите в журнал кампании, что упырь-жрец ещё жив.
- Ведущий сыщик получает карту «Лита Чентлер» и может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту (не забудьте добавить к победному счёту соответствующие локации). Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув за завесу тайн Мифа.

Исход 1: Кивнув, вы позволяете рыжеволосой женщине поджечь ваш дом. Пламя молниеносно охватывает стены и пол, и вы выбегаете наружу, чтобы не сгинуть в огненном аду. С тротуара вы наблюдаете, как огонь пожирает всё, что у вас было. «Идите со мной, — говорит женщина. — Вы должны узнать об угрозе, которая таится под городом. Поодиночке мы обречены... Но вместе сможем остановить её».

- Запишите в журнал кампании, что ваш дом сгорел дотла.
- Ведущий сыщик получает карту «Лита Чентлер» и может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.

- ☉ Ведущий сыщик получает 1 ментальную травму, увидев, как его дом превратился в тлеющие руины.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту (не забудьте добавить к победному счёту соответствующие локации). Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув за завесу тайн Мифа.

Исход 2: *Вы отказываетесь выполнять приказ явно одержимой женщины и выталкиваете её из дома, опасаясь, что она всё равно подожжёт его. «Глупцы! Вы совершаете ужасную ошибку! — кричит она. — Вы не понимаете, что за угроза скрывается внизу... Мы все в смертельной опасности!» Ещё не придя в себя после событий этой ночи, вы решаете выслушать женщину. Возможно, она сможет пролить хоть какой-то свет на эти зловещие события... но она, кажется, не слишком-то вам доверяет.*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ваш дом ещё стоит.
- ☉ Ведущий сыщик получает 1 опыт, так как он не позволил событиям этой ночи разрушить его жизнь.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту (не забудьте добавить к победному счёту соответствующие локации). Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув за завесу тайн Мифа.

Исход 3: *Вы бросаетесь в прихожую, пытаетесь найти путь к спасению, но пылающая стена огня всё ещё преграждает выход. Вы оказываетесь взаперти с ордой диких существ, вторгшихся в ваш дом, и вам некуда бежать.*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Литва вынуждена искать других помощников.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что ваш дом ещё стоит.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что упырь-жрец ещё жив.
- ☉ Все сыщики, не совершившие побег, **убиты**. Если сыщиков не хватает для продолжения кампании, она завершается поражением сыщиков. В против-

ном случае переходите к следующему сценарию. (Каждый игрок, чей сыщик был убит, должен выбрать нового сыщика из числа доступных. Полные правила по убитым сыщикам читайте на стр. 21 «Справочника».)

- ☉ Если ведущий сыщик **убит**, выберите сыщика, который получает карту «Лита Чентлер». Он может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.

Дополнительные правила кампании

Получение и трата опыта

Сталкиваясь с ледяными кровью проявлениями Мифа, сыщик приобретает знания о скрытой стороне мира — Древних, монстрах, таящихся во мраке, и тайнах, которые человечество никогда не должно было узнать. Эти знания представлены в игре в виде опыта. По завершении сценария сыщики могут получить некоторое количество опыта. Каждый сыщик получает опыт отдельно, и его нельзя передать другому сыщику. Обычно сыщики приобретают опыт, добавляя карты контактов к победному счёту или принимая решения по ходу сюжета. Полные правила получения опыта читайте на стр. 20 «Справочника».

Опыт можно тратить на обучение новым способностям и заклиниваниям, приобретение оружия и снаряжения — иными словами, на получение новых карт. Чтобы добавить новую карту в колоду, сыщик должен оплатить очками опыта её уровень — то есть потратить столько опыта, сколько белых точек стоит в левом верхнем углу карты. Минимальная стоимость добавления новой карты — 1 опыт. Кроме того, вы должны придерживаться размера колоды: обычно это значит, что вы должны удалить из колоды столько же карт, сколько добавили.

Некоторые карты представляют собой улучшенные версии других карт с таким же названием. У таких карт могут быть дополнительные эффекты, добавочные символы навыков, иная цена или другие отличия от их низкоуровневых версий. Если у игрока в колоде есть низкоуровневая версия такой карты, он может удалить её из колоды и добавить в колоду одноимённую улучшенную версию, оплатив разницу в уровне очками опыта. Полные правила траты опыта читайте на стр. 20 «Справочника».

Травмы, смерть и безумие

Травма — это 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 может получить неизлечимую физическую или ментальную травму, которая останется с ним до конца кампании. Полные правила получения травм читайте на стр. 20 «Справочника».

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

Теперь игроки готовы начать следующий сценарий кампании.

Часть II: Полуночные маски

Сверьтесь с журналом. Если Лита вынуждена искать других помощников, перейдите к **вступлению 1**.

В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: *К вам явилась охваченная паникой женщина, которая твердит о каких-то чудовищах, лезущих из земли в доме на окраине Ривертауна. «Мне удалось запереть их в ловушке, — рассказывает она, — но есть и другие. Другие ямы. В других местах». На прошлой неделе вы бы сочли её ненормальной, однако события последних дней сильно поколебали ваши представления о нормальности. Вы даёте ей высказаться. Она говорит, что её зовут Лита Чентлер, и рассказывает историю, в которую верится с трудом. «Тех существ, о которых я говорю, называют упырями, — заявляет она. — Это свирепые твари, которые гнездятся в склепах, пещерах и тоннелях под Аркхэмом...»*

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: *После катастрофы в вашем доме Лита Чентлер, рыжеволосая женщина из вашей гостиной, рассказывает историю, в которую верится с трудом — даже после всего, что вы только что видели. «Тех чудиц, которые захватили ваш дом, называют упырями, — заявляет она. — Это свирепые твари, которые гнездятся в склепах, пещерах и тоннелях под Аркхэмом...»*

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: *«Упыри питаются трупами людей, а ещё им помогают здешние аркхэмские культисты, которые по непонятной причине решили поклоняться древнему повелителю упырей. Эти культисты убивали невинных людей и скармливали трупы упырям, утоляя их чудовищный голод. Всё находилось в жутком равновесии. До сих пор. Но недавно, — продолжает Лита, — одно из их логовищ, где хранились трупы, было разрушено. С тех пор упыри стали куда активнее, чем обычно. Я следила за их передвижениями и изо всех сил старалась не дать им вырваться в город. Но теперь, как мне кажется, грядёт кое-что похуже. Культисты задумали что-то ещё более ужасное и зловещее, чем всё, что я видела. По всем признакам этот план должен осуществиться сегодня ночью, вскоре после полуночи. Но главное, я понятия не имею, чего ожидать».*


«Большинство культистов, — продолжает Лита, — несмотря на их грязные намерения, неотличимы от простых людей. На своих сборищах они закрывают друг от друга лица масками в виде черепов всяких животных. Наша цель — эти маски. Символы смерти и разложения. Мы должны сорвать маски с культистов, чтобы разоблачить и нарушить их планы. У нас всего несколько часов. Чем больше культистов мы найдём до полуночи, тем лучше».

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Полуночные маски», «Пронизывающий холод», «Ночные призраки», «Тёмный культ» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Сложите все карты из набора контактов «Культ Умордохота» в отдельную колоду культистов и перетасуйте её. Этот набор отмечен следующим символом: 
- ☉ Случайным образом выберите одну из двух версий локации «Даунтаун» и одну из двух версий локации «Саутсайд». Введите выбранные версии в игру и удалите из игры другие версии «Даунтауна» и «Саутсайда». Затем введите в игру локации «Нортсайд», «Истаун», «Ривертаун», «Больница св. Марии», «Кладбище», «Мискатоникский университет» и «Ваш дом» (см. примерный расклад на следующей странице).

- ☉ Дальнейшие действия зависят от количества игроков:
 - ☞ Если играет только 1 игрок, больше ничего не меняется.
 - ☞ Если играют ровно 2 игрока, найдите среди отобранных карт контактов одного «Аколита» и выложите в Саутсайд.
 - ☞ Если играют ровно 3 игрока, найдите среди отобранных карт контактов двух «Аколитов» и выложите одного в Саутсайд, а другого в Даунтаун.
 - ☞ Если играют ровно 4 игрока, найдите среди отобранных карт контактов трёх «Аколитов» и выложите по одному в Саутсайд, Даунтаун и на кладбище.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *ваш дом сгорел дотла*: Удалите из игры локацию «Ваш дом». Все сыщики начинают игру в Ривертауне.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *ваш дом ещё стоит*: Все сыщики начинают игру в локации «Ваш дом».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *упырь-жрец ещё жив*: Затасуйте его в колоду контактов.

Примерный расклад локаций



Примечание: В этом сценарии впервые появляются эффекты, которые предписывают положить жетоны безысходности на врагов. Помните, что жетоны на врагах тоже учитываются при подсчёте безысходности, нужной для осуществления замысла.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Вам удалось собрать немного полезной информации о культе и его планах. Остаётся только надеяться, что этого будет достаточно.

- ☉ Запишите в графе журнала «Допрошенные культисты» имена всех врагов-культистов на победном счету.
- ☉ Запишите в графе журнала «Сбежавшие культисты» имена всех врагов-культистов, оставшихся в игре или в колоде культистов. Если замысел 1 не продвинулся, запишите туда также «Охотника в маске».
- ☉ Если «Упырь-жрец» на победном счету, вычеркните заметку «упырь-жрец ещё жив».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 2: Колокол бьёт двенадцать раз — наступила полночь. Время вышло, культ вот-вот начнёт свой ритуал. Вам удалось собрать немного полезной информации о культе и его планах. Остаётся только надеяться, что этого будет достаточно.

- ☉ Запишите в графе журнала «Допрошенные культисты» имена всех врагов-культистов на победном счету.
- ☉ Запишите в графе журнала «Сбежавшие культисты» имена всех врагов-культистов, оставшихся в игре или в колоде культистов.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что уже за полночь.
- ☉ Если «Упырь-жрец» на победном счету, вычеркните заметку «упырь-жрец ещё жив».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Часть III: Пожиратель из глубин

После отчаянных ночных поисков по всему Аркхэму вы выследили и допросили несколько членов культа. Результаты неутешительные: культисты утверждают, что поклоняются твари по имени Умордхот, чудовищному существу из иного измерения.

Большая часть рассказа Литы подтвердилась: культ возмущён разорением упырьего логова. Однако всплыла неожиданная подробность: тем, кто разрушил логово и положил начало событиям этой ночи, была не кто иная, как сама Лита Чентлер! Вы не понимаете, почему в своём рассказе Лита умолчала о столь важной детали и рассказала вам ровно столько, сколько было необходимо, чтобы втянуть в свои проблемы. Но с другой стороны, она, кажется, действительно хочет защитить Аркхэм от ужасной угрозы.

Последний кусочек головоломки обнаружился в дневнике одного из культистов. Там описан тёмный ритуал, который этой самой ночью должен быть проведён в чаще лесов к югу от Аркхэма. Согласно дневнику, этот обряд откроет портал и впустит в наш мир тёмного покровителя культа. «Если не остановить культистов, — предупреждает Лита, — месть Умордхота может уничтожить всё на своем пути». В страхе, но полные решимости сорвать ритуал, вы направляетесь в леса...

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Пожиратель из глубин», «Древнее зло», «Охваченные страхом», «Упыри» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Главная тропа». Перетасуйте шесть локаций «Леса», случайным образом выберите четыре из них и введите их в игру, не смотря на их открытые стороны. Оставшиеся две карты удалите из игры. Все сычки начинают игру на главной тропе.

- Отложите в сторону карты «Место ритуала» и «Умордхот».

- Случайным образом выберите один из следующих наборов контактов: «Агенты Йог-Сотота», «Агенты Шуб-Ниггурат», «Агенты Ктулху» и «Агенты Хастура». Эти наборы обозначены следующими символами:



Не просматривая выбранный набор, сложите его в колоду контактов вместе с оставшимися картами контактов и перетасуйте. Остальные три набора удалите из игры.

- Подсчитайте имена, записанные в графе журнала «Сбежавшие культисты».

- Если там нет ни одного имени, ничего не меняется.

- Если там ровно 1 или 2 имени, положите 1 безысходность на замысел 1а.

- Если там ровно 3 или 4 имени, положите 2 безысходности на замысел 1а.

- Если там ровно 5 или 6 имён, положите 3 безысходности на замысел 1а.

- Добавьте в мешок хаоса один жетон . Он остаётся там до конца кампании.

- Сверьтесь с журналом. Если уже за полночь: Каждый игрок сбрасывает 2 случайные карты со своей стартовой руки.

- Сверьтесь с журналом. Если упырь-жрец ещё жив: Затасуйте его в колоду контактов.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сычки совершили побег или побеждены): Объятая страхом Лита убегает, растворившись в ночи. Она знает, что проиграла и теперь месть Умордхота будет преследовать её повсюду. Разыскивая её, щупальца твари тянутся по всему Аркхэму. Они прячутся во тьме, прорываясь сквозь швы реальности. Но Литы нигде нет, и жуткая тварь остаётся в нашем мире по сей день, непрестанно разыскивая — и убивая.

- Запишите в журнал кампании, что Аркхэм пал жертвой ужасной мести Умордхота.

- Все выжившие сычки **убиты**.

- Сычки проиграли.

Исход 1: Вы не дали культу призвать своего властелина. И хотя вы не уверены, что произошло бы в противном случае, вам значительно легче от осознания того, что Аркхэм в безопасности — по крайней мере, пока. Вы поймали всех культистов, которых смогли найти, но лишь немногие из горожан верят вашим рассказам. В конце концов, возможно, всё это происходило лишь в вашем воображении.

☉ Запишите в журнал кампании, что ритуал вызова Умордохота был сорван.

☉ Каждый сыщик получает 2 ментальных травмы, поскольку эти ужасные события оставляют неизгладимый след в его душе.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за спасение Аркхэма от ужасной судьбы.

☉ Сыщики победили!

Исход 2: *Мощью оружия и силой воли вы сумели нанести Умордохоту достаточный урон, чтобы заставить его убраться туда, откуда он явился. Бушевавший перед вами вихрь пустоты исчезает, и в леса возвращаются свет и тепло. Вы не уверены, возможно ли вообще убить такое существо, но сейчас оно, кажется, отступило. После исчезновения своего повелителя упыри с дикими воплями скрываются под землёй. Вы сорвали зловецие планы, но эта схватка не прошла бесследно для ваших тел и душ. И что гораздо хуже, вы не чувствуете ничего, кроме собственной ничтожности перед лицом тайн мироздания. Какие ещё ужасы таятся в глубоких, тёмных уголках реальности?*

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики изгнали Умордохота.

☉ Каждый сыщик получает 2 физических и 2 ментальных травмы, поскольку схватка с Умордохотом нанесла непоправимый ущерб их телам и душам.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно за победу в битве с поистине чудовищным противником.

☉ Сыщики победили!

Исход 3: *Оказавшись перед лицом этого кошмара, вы не верите, что сможете сделать хоть что-то способное его остановить. У вас остаётся только одна надежда. Вы хватаете Литу и бросаете её жуткому чудовищу, а затем с ужасом смотрите, как исполинский вихрь пустоты пощипывает её. Она страшно кричит, пока тварь высасывает из неё жизнь. «Умордохот... Умордохот...» — повторяют культисты. Литта Чентлер исчезает без следа. На мгновение вас охватывает страх,*

что теперь эта тварькинется на вас, но тут один из культистов произносит: «Умордохот — справедливый бог, он забирает только виновных и мёртвых. Уходите, и вас не тронут». Вихрь исчезает, и в леса возвращаются тепло и свет. Культисты растворяются в чащобе. Последние секунды жизни Литы навсегда остаются в вашей памяти.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики принесли Литу Чентлер в жертву Умордохоту.

☉ Каждый сыщик получает 2 физических и 2 ментальных травмы, так как один лишь вид Умордохота нанёс непоправимый ущерб их телам и душам.

☉ Чувство вины за гибель Литы будет преследовать вас вечно. Каждый сыщик должен найти в комплекте случайную слабость-**безумие** и включить её в свою колоду.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

☉ Сыщики выжили, но то, что они сделали, тяжким бременем ложится на их совесть.

Конец... или нет?

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

Теперь, когда вы прошли ознакомительную кампанию карточного «Ужаса Аркхэма», попробуйте снова разыграть её с новыми сыщиками или на повышенном уровне сложности.

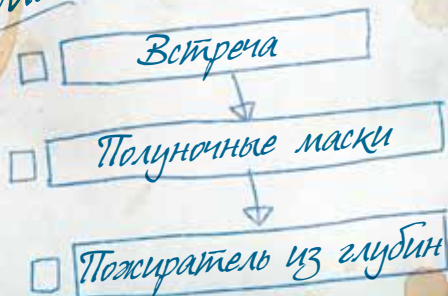
В дополнениях для карточного «Ужаса Аркхэма» вы найдёте новые кампании. Как правило, в большом дополнении содержится завязка нового сюжета, а шесть последующих малых дополнений развивают и завершают историю. Играя по обычным правилам, вы будете начинать каждую кампанию с новыми колодами и без очков опыта. Однако отчаянные игроки, которые не боятся погрузиться в хаос, могут перенести в новую кампанию своих старых сыщиков, вместе со всеми их колодами, травмами и опытом.

Журнал кампании: *Ночь фанатички*

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



УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Заметки

Допрошенные культисты

Сбежавшие культисты