

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ БЛЕДНАЯ МАСКА

«Бледная маска» — это сценарий VI 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 VI: Бледная маска

Сверьтесь с журналом. Если вы не укрылись от глаз призрака или вы не смогли найти Найджела, перейдите к **вступлению 1**.

Если вы нашли дом Найджела или вы нашли Найджела Энграма, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы приходите в сознание от нездорового затхлого воздуха и пыли в горле. Вы лежите на холодной каменной плите в тёмном подземном коридоре. Как вы очутились здесь? И где именно это «здесь»? Вас бьёт дрожь, волосы стоят дыбом. Поднявшись на ноги, вы осматриваетесь. Стены и потолок вокруг вас усеяны костями, и куда бы вы ни бросили взгляд, на вас смотрят ухмыляющиеся черепа.

☞ Запишите в журнал кампании, что вы очутились в катакомбах.

Сверьтесь с журналом. Если Харуко Исимару записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Харуко»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Визит в дом Найджела Энграма не дал вам ответов на вопросы о «Короле в жёлтом», но намекнул, где их стоит поискать. На старой карте, которую вы нашли в гостиной, изображена часть Парижских катакомб. Одна комната на карте обведена чернилами, а рядом написано: «Здесь — ключ к открытию Пути!» Подавляя страх, вы спешите ко входу в катакомбы на улице Томб-Исуар.

☞ Запишите в журнал кампании, что вы сами спустились в катакомбы.

Сверьтесь с журналом. Если Харуко Исимару записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Харуко»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Информация Харуко: За ближайшей аркой вы видите знакомый символ, вырезанный на овечьем черепе: концентрические полукруги, между которыми вписаны непонятные руны. Две волнистые линии спускаются от рисунка на нижнюю челюсть черепа. Вы узнаете узор, который показала вам Харуко. Задумавшись о том, откуда здесь взялся этот знак, вы внимательно осматриваете череп. Как только вы дотрагиваетесь до челюсти снизу, часть черепа внезапно открывается. Кости обрушиваются на землю, а стена отъезжает в сторону, открывая секретный проход.

☞ Запомните, что вы открыли потайной ход.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Бледная маска», «Упыри», «Призраки» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Найдите «Гробницу теней» и «Перекрытый проход» (на открытой стороне локаций «Катакомбы») и отложите эти карты в сторону.

☞ Сверьтесь с журналом.

☞ Если вы очутились в катакомбах: Введите в игру случайную локацию «Катакомбы» (кроме отложенных «Гробницы теней» и «Перекрытого прохода») стороной «Катакомбы» вверх. До конца сценария эта локация считается стартовой. Положите на эту карту жетон ресурса, чтобы отметить её как стартовую локацию, но пока не размещайте в ней сыщиков.

☞ Если вы сами спустились в катакомбы: Найдите «Врата ада» (на открытой стороне локаций «Катакомбы») и введите эту карту в игру стороной «Катакомбы» вверх. До конца сценария эта локация считается стартовой. Положите на эту карту жетон ресурса, чтобы отметить её как стартовую локацию, но пока не размещайте в ней сыщиков.

☞ Соберите из всех остальных локаций колоду катакомб и отложите её в сторону. Это делается следующим образом:

☞ Перетасуйте отложенные карты «Гробница теней» и «Перекрытый проход», а также 3 другие локаций «Катакомбы» и положите их в стопку стороной «Катакомбы» вверх — это будут пять нижних карт колоды катакомб.

☞ Затем положите сверху в случайном порядке все оставшиеся локаций «Катакомбы». Все карты в колоде катакомб должны лежать стороной «Катакомбы» вверх, чтобы игроки не знали, какая карта где находится.

☞ Все сыщики начинают игру в стартовой локации. Не забудьте разыграть её **обязательное** свойство, когда она будет открыта.

☞ Если вы открыли потайной ход, выберите локацию «Катакомбы», соседнюю со стартовой локацией, и откройте её.

☞ Держатель слабости «Человек в бледной маске» находит её в своей колоде и откладывает в сторону.

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

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, -2, -2, -3, -3, -4, .

☞ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: или . Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.

☞ Ведущий сыщик добавляет в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (♥S9).

☞ Вы нашли дом Найджела и сами спустились в катакомбы.

☞ Харуко Исимару не записана ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».

Соседние локации в катакомбах

В этом сценарии карты локаций размещаются в определённом порядке: новые локации из колоды катакомб будут появляться слева, справа, сверху или снизу от уже выложенных. Когда вы вводите локацию в игру с определённой стороны от другой локаций, кладите её непосредственно рядом с данной локацией — между ними не должно лежать других локаций.

Локации, лежащие рядом, считаются **соседними**. Локации соседствуют только ортогонально (по вертикали и горизонтали), но не по диагонали. В этом сценарии соседние локации считаются связанными друг с другом.





Локацию нельзя ввести в игру туда, где уже лежит другая локация. Если вам надо выбрать, в какое из нескольких мест выложить локацию, и одно из этих мест уже занято, вы не можете выбрать занятое место. Вы должны выбрать свободное место, если это возможно. Если же все указанные места заняты, **обязательное** свойство не сбрасывается и новые локации из колоды катакомб не вводятся в игру.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Вы приходите в себя оттого, что вас трясёт за плечо полицейский. Он помогает вам подняться на ноги. Боль невыносима: вы чувствуете себя так, будто в вашу голову врезался поезд. Полицейский светит фонарём вам в глаза и задаёт несколько вопросов по-французски, но вы едва способны пробормотать что-то невразумительное. Он указывает на ступеньки и подталкивает вас к выходу из катакомб. Выбравшись на улицу Томб-Исуар, вы бредёте в отель, чтобы поспать.





Вы погружаетесь в расследование ещё на несколько дней, но всё равно не можете понять смысла рисунков, которые видели в катакомбах. Такое ощущение, что вы гоняетесь за призраками. Когда вы уже готовы сдаться, вы замечаете на столе потрёпанную жёлтую книгу. К вашему изумлению, это несокращённый текст «Короля в жёлтом». На обложке чёрными чернилами изображён тот же рисунок, смысл которого вы тщетно пытались понять в течение нескольких бессонных ночей. Кто принёс сюда эту книгу? Откуда она в вашем номере? Тем не менее теперь вы знаете, что делать. Ответы находятся в пьесе — и всегда там были, — а вы из глупых суеверий не решались прочесть второй акт. Вряд ли его текст навредит вам сильнее, чем чудовища и фанатики, с которыми вы уже столкнулись. С трепетом вы открываете вторую часть и начинаете читать.

- ☞ Запишите в журнал, что вы узнали, где находятся врата.
- ☞ Каждый сыщик должен выбрать, читать или нет второй акт «Короля в жёлтом». Его должен прочитать хотя бы один сыщик. Запишите в журнал имена всех сыщиков, кто решил прочитать второй акт. Каждый, кто прочитал второй акт, находит в комплекте и добавляет в свою колоду 1 случайную базовую слабость-безумие или сделку (не идёт в счёт размера колоды). Каждый, кто прочитал второй акт, получает 2 опыта дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.
- ☞ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☞ Если «Харуко Исимару (Кожа да кости)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 1: Все ответы скрывает обугленный череп. Вы уверены в этом. Вы перепробовали всё, чтобы проникнуть в тайну странного рисунка, но разгадка по-прежнему ускользает от вас.





Вы показывали череп экспертам, оккультистам и профессорам. Вы даже пытались поговорить с ним, и не раз. В раздражении вы кладёте череп на ночной столик и пытаетесь немного поспать, впервые с тех пор, как выбрались из катакомб. Погружаясь в сон, вы не можете выкинуть из головы рисунок, вырезанный на лбу черепа.

Вы просыпаетесь от внезапного озарения и мчитесь в Лувр. Целыми днями вы исследуете знаменитый музей — каждый экспонат, каждую коллекцию, каждое произведение искусства, которое могло бы намекнуть на значение рисунка. Наконец вы находите её — картину, на которой изображён прекрасный город на острове под ударом чудовищной бури. Волны бьются о камни внешней стены, прилив угрожает затопить остров. Вспышка молнии озаряет башню аббатства над деревней. Над всем этим в небе кружится вихрь чёрных туч. Рисунок с обугленного черепа, который вы держите в руках, тщательно воспроизведён в витраже аббатства. Картина называется «Путь открыт».

- ☞ Запишите в журнал, что вы узнали, где находятся врата.
- ☞ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☞ Если «Харуко Исимару (Кожа да кости)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: Вы падаете сквозь бездонную пустоту. Даже воздух не замедляет падения и не развеивает ваши волосы. Здесь нет никакой реальности. Наконец вы минуете невидимые врата и попадаете в иной мир. Сверху и снизу нависают два горизонта, один — искажённое отражение другого. Между ними клубится вихрь чёрных туч и бурных волн. Вы рассматриваете обе стороны — знакомый город и его причудливое отражение. Это и есть путь в Каркозу? Проход между реальностями, где сходятся миры? Если так, то вам осталось только найти, где эти врата открываются на Земле. Вы проваливаетесь в вихрь.

Вы приходите в себя оттого, что вас трясёт за плечо полицейский. Он помогает вам подняться на ноги. Боль невыносима: вы чувствуете себя так, будто в вашу голову врезался поезд. Полицейский светит фонарём вам в глаза и задаёт несколько вопросов по-французски. Ваши глаза расширяются от внезапного озарения. Мужчина озадаченно берёт вас за руку, но вы вырываете её: «Мне срочно надо идти!»

- ☞ Запишите в журнал, что вы узнали, где находятся врата. Добавьте 2 отметки в графе журнала «Преследуя Незнакомца».
- ☞ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☞ Если «Харуко Исимару (Кожа да кости)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VII
«Восход чёрных звёзд».

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
Благодарим Сергея Синцова за помощь в подготовке русского издания.
Особая благодарность выражается Иае Карпинскому.
© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
Версия правил 1.0
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, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно
hobbyworld.ru

**FANTASY
FLIGHT
GAMES**