

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

СЦЕНАРИЙ-ИСПЫТАНИЕ

ВСЁ ИЛИ НИЧЕГО

«Всё или ничего» — это особый сценарий-испытание для карточной игры «Ужас Аркхэма», предназначенный для прохождения с участием Ската О’Тула. Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве отвлечения от любой сюжетной кампании. **Чтобы сыграть во «Всё или ничего», вам понадобятся базовый набор карточной игры «Ужас Аркхэма» и большое дополнение «Наследие Данвича».**

Альтернативные сыщики

Альтернативные сыщики — это изменённые варианты существующих сыщиков из карточного «Ужаса Аркхэма», предназначенные для самостоятельной печати. Эти сыщики, а также их продвинутые персональные карты могут участвовать в любых сценариях и кампаниях.

☉ Составляя колоду Ската О’Тула, вы можете выбрать между исходной и альтернативной версиями как лицевой, так и оборотной стороны её карты сыщика. У каждой версии есть свои плюсы и минусы. Вы вправе как угодно сочетать разные стороны карты: обе исходные, обе альтернативные, исходное лицо и альтернативный оборот, альтернативное лицо и исходный оборот.

☉ Вне зависимости от выбранной версии карты сыщика вы можете использовать продвинутые персональные карты Ската О’Тула вместо обычных. Новые версии этих карт отмечены ключевым словом «Продвинутый». Эти карты включаются в колоду только парой: если вы обновляете «В бегах», то обязаны обновить и «Больничные долги». Обновить персональные карты таким образом можно без траты опыта и в любой момент кампании, однако после этого вы не сможете вернуться к исходным версиям карт, если только не получите прямого указания сделать это.

Сценарий-испытание

Испытание — это особый сценарий, который рассказывает новый сюжет на основе уже выпущенных продуктов карточного «Ужаса Аркхэма» и новых элементов, предназначенных для самостоятельной печати. Испытания представляют собой что-то вроде головоломки, поэтому у них есть определённые начальные требования.

Сюжет испытания «Всё или ничего» разворачивается вокруг Ската О’Тула, поэтому у него следующие начальные требования:

☉ Среди сыщиков, которые проходят этот сценарий, обязательно должен быть Скат О’Тула.

Одиночный режим

Чтобы пройти этот сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. Особенности подготовки описаны далее. В одиночном режиме у «Всё или ничего» 4 уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

- ☉ **Лёгкий:** +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☉ **Обычный:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☉ **Сложный:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☉ **Экстремальный:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Отвлечение (в рамках кампании)

Отвлечение — это сценарий, который можно сыграть между двумя любимыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть сценарий-отвлечение, каждый участвующий в кампании сыщик должен потратить определённое количество опыта. Слабости, травмы, опыт и награды, полученные сыщиками в сценарии-отвлечении, остаются с ними до конца кампании. Каждое отвлечение можно сыграть только раз за кампанию.

Чтобы пройти этот сценарий как отвлечение, играйте в него так же, как если бы он был очередным сценарием кампании, сохраняя состав мешка хаоса, а также полученные ранее слабости, травмы и сюжетные активы.

Сыщики могут сыграть «Всё или ничего» как отвлечение, только если среди них есть Скат О’Тула. Для этого Скат О’Тула должен потратить 3 очка опыта, а остальные сыщики — по 1.

Символ дополнения

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



Испытание: Всё или ничего

Ты пойдёшь на всё, чтобы исправить сложившуюся ситуацию. Огромные больничные счета твоей матери сами себя не оплатят, так что ты нашёл выход: азартные игры. Кроме того, прилив адреналина, возникающий, когда ты идёшь ва-банк и рискуешь всем — это неплохой бонус. Кажется, что в последнее время жизнь подсовывает тебе ужасные карты, но раз за разом тебе удаётся побеждать даже с ними. Кому нужно мастерство, когда госпожа Удача на твоей стороне?

Блекджек — твой выбор. Каким-то образом нужные карты всегда выходят в подходящий момент, и ты с трудом скрываешь ликование, когда дилер в очередной раз перебирает. Каждый вечер полоса везения продолжается, и стопки фишек высятся перед тобой. Подобные вечера отлично помогают справляться с долгами, но такая удача зачастую раздражает дилера и других игроков. Ты отлично знаешь, когда пора остановиться.

С годами у тебя сложилась репутация победителя — или жулика, по мнению некоторых. В результате тебе приходится не высовываться и играть по очереди в разных местах. Есть одно заведение, в котором ты побеждаешь чаще всего: клуб «Клевер». Каждый вечер там проигрываются огромные деньги, а заправляют всем гангстеры из банды О’Бэнниона. Беспринципные. Безжалостные. Внушающие ужас. Никому не хотелось бы привлечь их внимание, особенно человеку с твоей репутацией.

Клуб «Клевер» должен приносить прибыль. Бесцеремонные О’Бэннионы не любят, когда кто-то наживает за их счёт, и пойдут на всё, чтобы помешать этому. Здесь казино всегда в выигрыше.

Что ж, сегодня это изменится. Ты поднимаешь воротник иходишь в La Bella Lipa. Ресторан практически пуст. Из задней части заведения доносятся слабые звуки зажигательной музыки. Очевидно, все посетители там. У тебя в голове всего две цели: выпить и выиграть по-крупному...

Перейдите к подготовке.

Подготовка к сценарию

- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Всё или ничего», «Казино всегда в выигрыше», «Невезение», «Подручные Наоми», «Полуночные маски» и «Крысы». Все эти наборы, кроме «Всё или ничего», можно найти в базовом наборе игры или дополнении «Наследие Данвича». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только 5 карт напастей (2 карты «Ложный след» и 3 карты «Преследующая тень»). Не берите локации, сцены, замыслы и памятку сценария из этого набора.

- ☞ Если в вашей коллекции есть набор контактов «Казино всегда в выигрыше. Возвращение», можете собрать их. Этот набор отмечен следующим символом (справа): Если сделали это, выполните следующие дополнительные указания.
- ☞ Удалите карту подготовки «Возвращения» из игры.
 - ☞ Удалите из игры оригинальную версию «Фойе клуба „Клевер“» и используйте вместо неё новую версию.
 - ☞ Отложите в сторону, вне игры, «Сцену клуба „Клевер“».
 - ☞ Добавьте новые карты напастей к остальным картам контактов.
 - ☞ Запомните, что «Скат О’Тул» *смухлевал*.
- ☞ Удалите из игры памятку сценария «Казино всегда в выигрыше». Используйте вместо неё памятку сценария «Всё или ничего».
- ☞ Удалите из игры карты замыслов и сцен из набора контактов «Казино всегда в выигрыше». Соберите колоды замыслов и сцен, используя только карты сцен и замысла из набора контактов «Всё или ничего».
- ☞ Удалите из игры актив «Питер Клевер» и сюжетный актив «Доктор Фрэнсис Морган». В этом сценарии данные карты не используются.
- ☞ Отложите следующие карты в сторону, вне игры: все экземпляры «Двери в коридоре», все экземпляры врага «Вышибала клуба „Клевер“» и врага «Шивон Райли».
- ☞ Введите в игру все оставшиеся локации: «Тёмный коридор», «Фойе клуба „Клевер“», «Бар клуба „Клевер“» и La Bella Luna.
- ☞ Все сыщики начинают игру в La Bella Luna.
- ☞ Введите в игру «Распорядителя клуба „Клевер“» в «Фойе клуба „Клевер“».
- ☞ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☞ Вы готовы начинать.



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены:
Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: *Твоё сердце выпрыгивает из груди, а по венам разливается ликование. Ты даже не знаешь, что приятнее: обыграть О’Бэннионов или успешно сбежать от них с деньгами. Эта ночь в очередной раз доказывает то, во что ты давно веришь — Скат О’Тул всегда в выигрыше...*

- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☞ Если на сцене 2а...
- ☞ 10 и более ресурсов, Скат О’Тул начинает следующий сценарий с 1 дополнительным ресурсом.
 - ☞ 20 и более ресурсов, Скат О’Тул начинает следующий сценарий с 2 дополнительными ресурсами.
 - ☞ 30 и более ресурсов, Скат О’Тул начинает следующий сценарий с 3 дополнительными ресурсами.
 - ☞ 40 и более ресурсов, Скат О’Тул получает 1 опыт дополнительно и начинает следующий сценарий с 4 дополнительными ресурсами.
 - ☞ 50 и более ресурсов, Скат О’Тул получает 2 опыта дополнительно и начинает следующий сценарий с 5 дополнительными ресурсами.
 - ☞ 60 и более ресурсов, Скат О’Тул получает 3 опыта дополнительно и начинает следующий сценарий с 6 дополнительными ресурсами.
- ☞ Скат О’Тул может либо обновить «В бегах» до продвинутой версии, либо заменить продвинутые «Больничные долги» на их исходную версию.

Исход 2: *Тебе не удалось остаться незамеченным. Спустя считанные минуты вышибалы О’Бэнниона окружают тебя и утаскивают в тёмную комнату. Затем громилы закатывают рукава рубашек и сжимают кулаки. Ты закрываешь глаза и готовишься к суровому уроку, который они вот-вот тебе преподадут: госпожа Удача не заглядывает в клуб «Клевер».*

Ты приходишь в себя в мусорном контейнере, стоящем в тёмном переулке позади клуба. Что ж, всё могло закончиться куда печальнее. Изрядно помятый, ты мысленно вычёркиваешь клуб «Клевер» из своего списка. Ты готов играть на деньги, но ставишь на кон собственную жизнь — это уже слишком. Теперь ты не понаслышке знаешь, что клуб «Клевер» всегда остаётся в выигрыше...

- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☞ Скат О’Тул должен либо обновить «Больничные долги» до продвинутой версии, либо заменить продвинутое событие «В бегах» на его исходную версию.

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов • Директор издательского департамента: Александр Киселев • Главный редактор: Валентин Матюша • Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова • Выпускающий редактор: Анастасия Павуницкая
Переводчик: Сергей Вакуленко • Редактор: Петр Тюльнев • Старший дизайнер-персталящик: Иван Суховей • Дизайнер-персталящик: Евгений Сарнецкий • Корректор: Ольга Португалова • Вычитка: Елена Борискова • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тигунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
hobbyworld.ru
Версия правил 1.0

Разрешается копировать эти страницы для личного пользования.
Также вы можете скачать этот сценарий с сайта hobbyworld.ru

© 2022 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a™ 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. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Играть интересно

