

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

РАСПЛАТА ЗА ГРЕХИ

«Расплата за грехи» — это сценарий IV сюжетной кампании «Нарушенный круг» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из девяти частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

Сценарий IV: Расплата за грехи

Встреча с призраком в Ведьмином доме заставила вас переосмыслить всё, что вы знаете о жизни и смерти. Кассия Мейсон умерла больше двухсот лет назад, но её дух остался в призрачной мгле — той самой, что приходила в особняк Джозефа Майгера. Обдумывая последние события, вы задаётесь одним вопросом: призрак Кассии существует благодаря мгле или же мгла — следствие его присутствия? Что из этого болезнь, а что симптом?

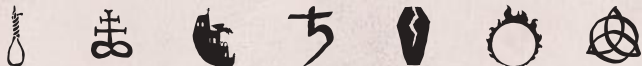
Чем глубже вы погружаетесь в историю аркхэмских ведьм и их гонений, тем хуже вам спится. Каждую ночь вас терзают ужасные сны о смерти и разложении, о грехах и преступлениях. Зло живёт в этом городе, зло, которое долго скрывалось во тьме аркхэмского прошлого. Но что хуже всего, ваше расследование зашло в тупик. Вы приходите к выводу, что, если вам удастся найти ковен, с которым вы столкнулись той судьбоносной ночью в лесу, вы сможете больше узнать о Кассии Мейсон или об этом невыразимом зле.

Одним утром, пока вы занимаетесь привычными делами, ваш взгляд цепляется за небольшой заголовок в свежей газете: «Привидения на Висельном холме? Жители Аптауна сообщают о человеческих силуэтах в густом тумане над Висельным ручьём...» Это ведь не может быть простым совпадением?

Вас осеняет: раз вам нужны ведьмы, их нужно искать в шести футах под землёй — там, где когда-то проходили казни по обвинениям в ведьмовстве. Погоня за призраками на кладбище — занятие небезопасное, но может ли теперь хоть кто-то в этом городе считать себя в безопасности?

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Расплата за грехи», «Ковен Анетты», «Город грехов», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Заточённые духи» и «Ведьмовство». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Отложите в сторону набор контактов «Страж». Этот набор отмечен следующим символом:



☞ Случайным образом выберите по 1 экземпляру следующих локаций: «Эшафот», «Могилы еретиков», «Чердак часовни» и «Склеп под часовней» и введите их в игру. Удалите другие экземпляры этих локаций из игры. Затем введите в игру локаций «Проклятые поля», «Заброшенная часовня» и «Висельный ручей». (См. «Примерный расклад локаций» на обороте.)

☞ Обе стороны этих локаций открыты. На одной стороне есть черта **потусторонняя**, а на другой нет. Вводя локацию в игру, кладите их вверх той стороной, где нет черты **потусторонняя**.

☞ Все сыщики начинают игру в локации «Висельный ручей».

☞ Отложите в сторону 4 карты активов «Призрачная сеть».

☞ Перемешайте 6 экземпляров врагов «Еретичка» и случайным образом отложите 4 из них. Оставшиеся 2 экземпляра удалите из игры. Эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этих карт.

☞ В этом сценарии используются две разные колоды контактов.

☞ Соберите и перемешайте колоду потусторонних контактов из всех оставшихся карт с чертой **потусторонняя** (см. «Колода потусторонних контактов» ниже).

☞ Соберите и перемешайте обычную колоду контактов из всех оставшихся карт без черты **потусторонняя**.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

☞ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,

☞ В графе «Собранные свидетельства» записано 3 свидетельства.

Колода потусторонних контактов

При подготовке к этому сценарию вам нужно собрать две колоды контактов: одну с обычными контактами, а другую — с «потусторонними». Когда сыщик должен каким-либо образом взаимодействовать с колодой контактов, по умолчанию ему следует использовать обычную колоду.

Однако в определённый момент в ходе сценария локации могут перевернуться **потусторонней** стороной вверх. Пока сыщик находится в локации с чертой **потусторонняя**, он должен использовать всякий раз колоду потусторонних контактов вместо обычной колоды контактов, если не сказано иного. Сюда входят случаи, когда сыщику нужно взять карту контакта, найти, раскрыть или посмотреть карту в колоде контактов, а также любые другие взаимодействия с колодой и сбросом контактов, включая розыгрыш свойств, срабатывающих, когда в колоде контактов заканчиваются карты. Если эффект прямо указывает на обычную колоду контактов или колоду потусторонних контактов, то этот эффект взаимодействует с указанной колодой контактов независимо от того, в какой локации находится сыщик.

У каждой из двух колод контактов свой сброс. Каждый раз, когда сбрасывается карта контакта с чертой **потусторонняя**, её следует поместить в сброс колоды потусторонних контактов. Все остальные карты контактов кладутся в сброс обычной колоды контактов.

Обратите внимание: Когда в этом сценарии локация переворачивается на другую сторону, не считается, что при этом была открыта новая локация.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут и хотя бы один сыщик совершил побег: Перейдите к **исходу 1**.

Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики побеждены: Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Лучи приглушённого солнечного света пробиваются сквозь дымку, и неестественная мгла наконец рассеивается. Как только она отступает, Висельный холм становится прежним. Вас больше не преследуют разъярённые духи, а призвавшие их ведьмы снова отступили в тень. Вы надеетесь, что сделанного вами достаточно, чтобы защитить Аркхэм от этого ужаса.

☞ Запишите в журнал кампании, что в Аркхэм проникли *X* еретичек. *X* равен числу «Еретичек» в игре. (Если партия завершилась в сцене 1, вместо этого запишите, что в Аркхэм проникли 4 еретички.)

❖ Если *X* равен 3 или меньше, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Клок потусторонней млы.*

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

Исход 2: Отдавшись воле судьбы, вы падаете на колени. Мгла расступается. Время словно замирает, когда появляется Страж. Его призрачные очертания скользят над землёй, медленно приближаясь с неотвратимостью тикающих часов. Вы закрываете глаза, не желая смотреть на собственную гибель. Крепко сжав кулаки, вы собираетесь с духом.

Напряжение спадает.

Когда вы снова открываете глаза, больше нет ни существа, ни потусторонней млы.

...Вас пощадил?

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики пережили объятия Стража.

☞ Запишите в журнал кампании, что в Аркхэм проникли *X* еретичек. *X* равен числу «Еретичек» в игре. (Если партия завершилась в сцене 1, вместо этого запишите, что в Аркхэм проникли 4 еретички.)

❖ Если *X* равен 3 или меньше, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Клок потусторонней млы.*

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

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии V «Ради высшего блага».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • **Общее руководство:** Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов • **Главный редактор:** Александр Киселев
Переводчик: Артём Наров • **Редактор:** Петр Тюленев • **Старший дизайнер-верстальщик:**
 Иван Суховой • **Дизайнер-верстальщик:** Евгений Сарneckий • **Корректор:** Ольга
 Португалова • **Вычитка:** Елена Ворноскова • **Креативный директор:** Николай Пегасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье
 Карпинскому.

Версия правил 1.0 © 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
 без разрешения правообладателя запрещены.



© 2021 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. Made in Russia. No part of this product may be
 reproduced without specific permission. All rights reserved.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

