

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ОТГОЛОСКИ ПРОШЛОГО

«Отголоски прошлого» — это сценарий III 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 III: Отголоски прошлого

Тупая боль пульсирует в вашей голове, пока вы ведёте машину по залитым дождём улицам Аркхэма к своей следующей цели. Не в силах перестать думать о зловещем Незнакомце, вы постоянно поглядываете на зеркало заднего вида, ожидая разглядеть там отражение преследующей вас бесстрастной маски. Но вместо этого вы видите позади лишь туманную беззвёздную ночь и пустынную улицу.

Не в первый раз за последние несколько часов ваши мысли возвращаются к «Королю в жёлтом», к городу Каркозе и его жителям. Что вообще может значить эта ужасная пьеса, какой смысл кроется в её безумии? Вы вспоминаете одну небольшую деталь, которую узнали из разговоров в особняке мадам Дюмен: сегодняшнее представление проклятой пьесы — не первое в Аркхэме. До этого был ещё как минимум один спектакль в постановке того же режиссёра, Найджела Энграма.

В Аркхэме есть место, где должны храниться отчёты о важных событиях, происходящих в городе, — особняк Исторического общества в Саутсайте. Если записи о прошлом показе «Короля в жёлтом» существуют, их нужно искать в Историческом обществе. Возможно, там вы найдёте ответы на вопросы, которые не дают вам покоя.

Сверьтесь с журналом. Если Себастьян Моро записан в графе «Опрошенные гости», перейдите к разделу «Информация Себастьяна».

В противном случае перейдите к подготовке.

Информация Себастьяна: Вы вспоминаете то, что рассказал вам на вечеринке Себастьян. «Король в жёлтом» уже приезжал в Аркхэм несколько десятилетий назад, задолго до постройки театра Уорда. По словам Себастьяна, неудивительно, что немногие помнят о том спектакле, — нынешняя постановка была устроена в том числе и для того, чтобы познакомить с «Королём в жёлтом» новое поколение зрителей. В Историческом обществе могли сохраниться документы, имеющие отношение к предыдущему спектаклю, — особенно если тот сопровождался событиями вроде тех, что произошли сегодня вечером. Возможно, вам удастся найти газетные вырезки или другие записи о том, что случилось тогда.

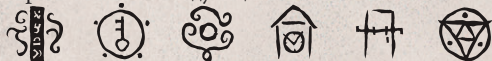
Введя в игру «Вестибюль» во время подготовки, положите на него 1 улик.

Перейдите к подготовке.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Отголоски прошлого», «Культе Жёлтого знака», «Галлюцинации», «Полуночные маски», «Запертые двери» и «Тёмный культ».

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.

Случайным образом выберите по одной локацию «Историческое общество» **первого этажа, второго этажа и третьего этажа**. Удалите эти локации из игры, не глядя на их открытые стороны.

Введите в игру локации «Вестибюль», оба экземпляра «Тихих коридоров» и шесть оставшихся локаций «Историческое общество». Все сыщики начинают игру в вестибюле.

Отложите в сторону карты «Тайная библиотека», «Одержимый Клятвой», «Мистер Пибоди», «Жёлтые лохмотья» и «Застёжка из чёрного оникса».

В зависимости от количества игроков:

Если играет только 1 игрок, ничего не меняется.

Если играют ровно 2 игрока, найдите среди отобранных карт контактов одного «Искателя Каркозы» и выложите в локацию «Историческое общество» **третьего этажа**.

Если играют ровно 3 игрока, найдите среди отобранных карт контактов двух «Искателей Каркозы» и выложите в разные локации «Историческое общество» **третьего этажа**.

Если играют ровно 4 игрока, найдите среди отобранных карт контактов трёх «Искателей Каркозы» и выложите в разные локации «Историческое общество» **второго этажа и третьего этажа**.

Сверьтесь с журналом. Если вы **сбежали с вечеринки**, вы прибываете в Историческое общество с большим запасом времени: в свой первый ход в этой игре каждый сыщик может совершить 1 дополнительное действие.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Примерный расклад локаций



Обратите внимание!

В эту коробку вложены три карты из большого дополнения «Путь в Каркозу»: «Акачи Оньеле» и две копии «Полевых исследований». В первом тираже «Пути в Каркозу» эти карты содержали опечатки. Если ваши карты из первого тиража, просто замените их на новые.

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, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ✨.
- ☉ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♠, ♣ или ✨. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☉ Себастьян Моро не записан ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».
- ☉ Вы не сбежали с вечеринки.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вам едва удаётся выбраться из здания, сохранив рассудок и здоровье. Перейдите к **исходу 4**.

Исход 1: Когда речь идёт о «Короле в жёлтом», случайных совпадений быть не может. Вы не сомневаетесь в том, что эта вещь крайне важна для дальнейшего расследования, и берёте её с собой. Последний из найденных вами документов, который связан с оригинальной постановкой «Короля в жёлтом», — это психиатрическое освидетельствование некоего Дэниела Честерфилда, рабочего сцены, потерявшего рассудок после заключительного спектакля. Судя во всему, когда показы завершились, Дэниела поместили в лечебницу. Возможно, он всё ещё там...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы взяли онисковую застёжку. Отметьте в журнале 1 **уверенность**. Один из сыщиков должен включить в свою колоду слабость «Застёжка из чёрного оника» до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ✨. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.

Исход 2: Это расследование кого угодно сделает параноиком. Если придавать слишком большое значение каждой находке, это может плохо закончиться. Вы уверены, что застёжка ничего не значит — возможно, это просто реквизит из оригинального спектакля. Вы оставляете её там, где нашли, и продолжаете расследование. Последний из найденных вами документов, который связан с оригинальной постановкой «Короля в жёлтом», — это психиатрическое освидетельствование некоего Дэниела Честерфилда, рабочего сцены, потерявшего рассудок после заключительного спектакля. Судя во всему, когда показы завершились, Дэниела поместили в лечебницу. Возможно, он всё ещё там...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы не стали брать онисковую застёжку. Отметьте в журнале 1 **сомнение**.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ✨. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ✨.

Исход 3: Фигура падает на землю, её изуродованное оплывающее тело корчится в агонии. Она хрипит и вопит, из её рта и глаз исходит жёлтое сияние. «Дэниел, — произносит тварь надтреснутым голосом. — Ищи Дэниела... Дэниела Честерфилда, рабочего сцены, он помнит!» Где-то в глубине за этими словами вы слышите другой голос, который тихо шепчет на мелодичном языке. «Найди его... Он тоже дал Клятву... Клятву, которая погубила нас всех!..» С этими словами кожа слезает с костей мужчины, и он с грохотом валится на пол.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы уничтожили Озверевшего Клятвой. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Жёлтые лохмотья». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ✨. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.

Исход 4: События этой ночи вконец истожили вас. В особняке Исторического общества вы не нашли ничего, что хоть немного помогло бы вашему расследованию. Кем бы ни были те незваные гости, они наверняка искали то же, что и вы. В полном смятении вы направляетесь к ближайшему месту, где можно переночевать, — пансиону Мамаши неподалёку от Исторического общества. Вы добираетесь до пансиона уже на рассвете: дверная ручка и кусты у крыльца покрыты росой. К счастью, вам удаётся снять комнату на день, и вскоре вы уже крепко спите.

Внезапно вы падаете. Наверху и вокруг вас ослепительным огнём полыхает адское сияние. Вашу голову пронзает боль, а перед глазами плывут разноцветные круги. Память опалает вашу кожу. Под вами разверзается бездна и поглощает вас целиком. Вы оказываетесь в сырой камере без окон, в нос ударяет гнилостное зловоние. В угол камеры забился мужчина, дрожащий то ли от холода, то ли от безнадёжности своего положения, то ли от того, и от другого. «Нет маски, — бормочет он снова и снова, — нет маски, нет маски...» Вы делаете несколько неуверенных шагов, но прежде чем успеете приблизиться к нему, металлическое окошко в двери камеры открывается и вы слышите, как санитар зовёт его: «Дэниел, пора! Дэниел, проснись! Проснись, Дэниел!» И тут вы просыпаетесь сами.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что служители Знака нашли путь.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав о тайных замыслах, окружающих «Короля в жёлтом».
- ☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ✨. Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♠, 1 жетон ♣ и 1 жетон ✨.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии IV
«Невыразимая клятва».

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михана Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Эрик М. Кауфман • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой • Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректор: Ольга Португалова • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
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

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.

