

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

СЕРДЦЕ ДРЕВНИХ

«Сердце древних» — это сценарии V-A и V-B сюжетной кампании «Забывтая эпоха» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Их можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из восьми частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

Сценарий V-A: Сердце древних, часть 1

Вступление 1: Почти неделю вы углубляетесь в джунгли, и с каждым днём перед вами встают новые и всё более грозные испытания. Вам приходится постоянно заботиться о еде и припасах, а обитатели леса неустанно преследуют вас. К счастью, змеелюди, напавшие на прошлую экспедицию, пока не дают о себе знать, но вы уверены, что они рядом. Следят. Выжидают.

Утром шестого дня вы находите вход. Это исполинский зев пещеры, настолько скрытый деревьями, кустами и лианами, что вы едва его не пропустили. Вход в пещеру окружают шесть каменных колонн, покрытых затейливыми резными узорами, которые тускло светятся красным. Может быть, кто-то из ваших спутников знает, зачем они нужны?

☞ Сыщики должны решить (выбрать одно):

- ☞ Спросим у Ичтаки. Можно выбрать, только если «Ичтака» в колоде любого сыщика. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Спросим у Алехандро. Можно выбрать, только если «Алехандро Вела» в колоде любого сыщика. Перейдите к **вступлению 3**.
- ☞ Посмотрим в дневнике. Можно выбрать, только если «Дневник экспедиции» в колоде любого сыщика. Перейдите к **вступлению 4**.
- ☞ Если бы только мы знали больше... Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: «Вход защищён от посторонних, — произносит Ичтака, закрыв глаза и словно прощупывая пещеру внутренним взором. — Эти колонны — ключ. Каждая — испытание воли и разума». Она подходит к одной из колонн, прикасается к ней ладонью, и свечение разгорается. Вы замечаете, что резьба у основания колонны повторяет узор, который вы уже где-то видели. Раз Ичтака считает, что это место защищено, значит, так оно и есть, — но должен быть способ снять защиту...

Начните сценарий с «Ичтакой» в игре. Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Алехандро скрупулёзно осматривает каждую колонну. «Это что-то вроде замка. Смотрите. Бороздки не сходятся. — Он поворачивает одну из колонн, и вы видите, как узоры на её поверхности меняются. — Бьюсь об заклад, если мы не расположим их нужным образом, далеко в пещеру нам не забраться. Конечно, это только моё чутьё... Но думаю, прежде чем заходить внутрь, надо обыскать окрестности». Вы слишком хорошо знаете Алехандро, чтобы сомневаться в его чутье.

Начните сценарий с «Алехандро Велой» в игре. Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: В дневнике предыдущей экспедиции нет ответов на все ваши вопросы, однако, листая страницы, вы замечаете знакомый рисунок, сделанный Лоренцо — одним из тех, кто так и не вернулся в Аркхэм. Это точное воспроизведение рельефа со стены одной из разрушенных построек Эцтли. Многие узоры и символы на зарисовке совпадают с теми, что вырезаны на колоннах. Это явно не простое совпадение. Безусловно, колонны — это ключ, открывающий путь в Н'кай...

Начните сценарий с «Дневником экспедиции» в игре. Перейдите к **подготовке**.


Подготовка

- ☞ Сверьтесь с журналом. Если вам известно 6 путей, пропустите этот сценарий и сразу перейдите к **исходу 1**.
- ☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Столпы судьбы», «Сердце древних», «Тропический лес», «Змеи», «Экспедиция» и «Отрава». Эти наборы отмечены следующими символами:

- ☞ Введите в игру локацию «Вход в К'ньян» (стороной «Зев пещеры» вверх). Каждый сыщик начинает игру в этой локации.
 - ☞ Сверьтесь с журналом. Побывав за пределами времени, вы узнали о том, как попасть в К'ньян. За каждый путь, который вам известен, положите на «Вход в К'ньян» 1 ресурс (он считается жетоном колонны).
- ☞ Если вы уже пытались пройти этот сценарий в ходе этой кампании и достигли сцены 2, переверните карту «Сцена 1а» и положите её в локацию «Вход в К'ньян».
- ☞ Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 6 односторонних локаций-джунглей и по 1 экземпляру контактов «Волчья яма», «Муравьи!», «Потерявшись в глуши» и «Припасы на исходе».
- ☞ Случайным образом выберите одну из трёх локаций-руин: «Заросшие руины», «Храм клыка» и «Каменный алтарь». Замешайте выбранную локацию в колоду разведки, а две другие удалите из игры.
 - ☞ Сверьтесь с журналом. Если сыщики проложили дальнейший маршрут, введите в игру эту случайно выбранную локацию вместо того, чтобы замешивать её в колоду разведки.
- ☞ Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- ☞ 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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, .
- ☞ В начале сценария «Сердце древних, часть 1» сыщики могут выбрать, сколько путей им известно (от 0 до 5). Чем больше путей вам известно, тем быстрее и легче будет сценарий.
 - ☞ Для простой игры выберите 4 или 5.
 - ☞ Для средней сложности выберите 2 или 3.
 - ☞ Для серьёзного вызова выберите 0 или 1.

У вас нет припасов.

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания части 1

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): В джунглях слишком опасно, чтобы продолжать поиски. Если оставаться тут дольше, эти нелепые столбы станут вашими надгробиями. Вы решаете отступить на знакомую поляну в паре миль отсюда и перевести дух. Конечно, рано или поздно вам придётся вернуться к колоннам и найти нужный узор... Но, по крайней мере, сейчас вы в безопасности.

- Если на «Входе в К'ньян» больше жетонов колонн, чем было в начале сценария, вычеркните из журнала запись о том, сколько путей вам известно. Затем запишите, что вам известно Х путей, где Х равен числу жетонов колонн на «Входе в К'ньян».
- Сыщики должны переиграть сценарий V-A «Сердце древних, часть 1». Подготовьтесь к нему заново. По итогам предыдущей попытки не записывайте в журнал ничего, кроме полученных травм, и не получайте опыт. Каждый игрок, чей сыщик умер или сошёл с ума, должен выбрать нового сыщика, как обычно.

Исход 1: Подавив страх, вы входите в пещеру...

- Запишите в журнал кампании, что джунгли настороже. Рядом запишите в скобках названия всех карт со значением возмездия на победном счете. Не ставьте отметки в графе «Ярость Йига».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Сыщики не могут тратить опыт и изменять свои колоды между сценариями V-A и V-B. Сразу перейдите к сценарию V-B «Сердце древних, часть 2».

Сценарий V-B: Сердце древних, часть 2

Милая за милей вы спускаетесь по холодному камню. Поначалу туннели круты, удушающе тесны и завалены обломками. Наконец вы добираетесь до ровной поверхности, и пещера являет свой истинный облик. Слово целый мир раскинулся под поверхностью земли; необъятный потолок нависает над ним подобно каменному небу. Но ещё более огромны и страшны тёмные бездны провалов, через которые перекинута древние мосты. Не в силах охватить взглядом подземное царство, вы можете только догадываться о его размерах. Возможно, оно продолжается под всей известной поверхностью Земли...

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «К'ньян», «Сердце древних», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Забывшие руины», «Смертельные ловушки» и «Отравы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Вход в К'ньян» (стороной «Спуск в глубины» вверх). Каждый сыщик начинает игру в этой локации.
- Найдите в комплекте все карты, указанные в скобках рядом с заметкой «джунгли настороже», и добавьте их к победному счёту.
- Отложите в сторону локацию «Спуск в Йот».
- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 5 оставшихся односторонних локаций из набора контактов «К'ньян» и по одному экземпляру контактов «Волчья яма», «Обратной дороги нет», «Кромешная тьма» и «Роковая ошибка».
- Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михана Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Алекс Ладо • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суходей • Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян • Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегасов • Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия правил 1.0 © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания части 2

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Придя в себя, вы видите, что оказались в ещё более холодном и глубоком месте, чем прежде. Вы встаёте с грубого камня, осматриваетесь и замечаете красный свет из прохода слева. Через пару минут коридор приводит вас в освещённый зал, полный каменных колонн. В дальнем углу возвышается богато украшенный дверной проём. Закрывающий его каменный диск отодвинут в сторону, и за порогом вы видите пещеры, залитые адским багровым светом.

- Сверьтесь с журналом.
 - Если сыщики спасли Алехандро, перейдите к исходу 1.
 - Если Алехандро пропал, перейдите к исходу 2.

Исход 1: «Наконец-то! Йот, пещера змей! Проклятых, бежавших из уничтоженной Валузии!» — Воздев руки от возбуждения, Алехандро рассматривает зал горящими глазами. Вы не понимаете, о чём он говорит, и начинаете тревожиться. Внезапно вы чувствуете за спиной движение и слышите что-то похожее на щёлканье клешни. Сзади из темноты появляется несколько тварей, каких вы ещё не видали: десяти футов ростом, с коническими телами и четырьмя причудливыми отростками разной длины. «А вот и вы, — спокойно произносит Алехандро. Одна из тварей отвечает, определённым образом постукивая клешнями. — Заберите их разумы, — приказывает Алехандро существам. — Нам они больше не нужны». Это ваше последнее человеческое воспоминание.

- Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - Если он на победном счете, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
 - Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).
- В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: Не успев пересечь порог, за которым начинается следующая часть подземелья, вы внезапно слышите что-то похожее на щёлканье клешни. Сзади из темноты появляется несколько тварей, каких вы ещё не видали: десяти футов ростом, с коническими телами и четырьмя причудливыми отростками разной длины. Вы с изумлением видите, что их возглавляет человек — не кто иной, как Алехандро Вела. «Заберите их разумы, — приказывает Алехандро существам. — Нам они больше не нужны». Это ваше последнее человеческое воспоминание.

- Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - Если он на победном счете, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
 - Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).
- В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VI «Город архивов».

© 2020 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.

