

ARKHAM HORROR

THE CARD GAME

Возвращение к «Пути в Каркозу»

«Возвращение к «Пути в Каркозу» - это дополнение для игры «Ужас Аркхэма», призванное изменить и улучшить кампанию «Путь в Каркозу». Это дополнение содержит новые наборы карт столкновений, новые локации и новые карты для колод сыщиков.

Использование дополнения

Для использования этого дополнения, начните новую кампанию «Путь в Каркозу» (либо играйте в самостоятельном режиме), как обычно, используя инструкции по подготовке из соответствующего руководства кампании. Но теперь, в дополнение к этому, вам необходимо будет следовать инструкциям, указанным в справочных картах сценария, озаглавленных «Возвращение...»

Новые карты сценария имеют следующие символы набора:



**Возвращение к
Вызову на поклон**



**Возвращение
Последнего короля**



**Возвращение к
Отголоскам
прошлого**



**Возвращение к
Непроизносимой
клятве**



**Возвращение к
Иллюзии правды**



**Возвращение
Бледной маски**



**Возвращение к
Появлению черных
звезд**



**Возвращение
в Призрачную
Каркозу**

Эти наборы содержат новые испытания и новые версии старых карт. Некоторые из них призваны заменить старые, другие же должны быть добавлены в колоду столкновений. Всю нужную информацию вы можете найти в справочной карте сценария.



Например: при использовании этого дополнения, во время подготовки сценария «Вызов на поклон», возьмите карту «Возвращение к Вызову на поклон» и следуйте инструкциям на этой карте.

Также в это дополнение включены 5 совершенно новых наборов карт столкновений, которыми необходимо будет заменить наборы из кампании «Путь в Каркозу»:

	Древнее зло	→		Иллюзорные пороки
	Парализующий страх	→		Невротический страх
	Агенты Хастура	→		Посланники Хастура
	Грязь и упадок	→		Гниющая реальность
	Галлюцинации	→		Безумные иллюзии

«Иллюзорные пороки» замещает набор «Древнее зло» из базы.

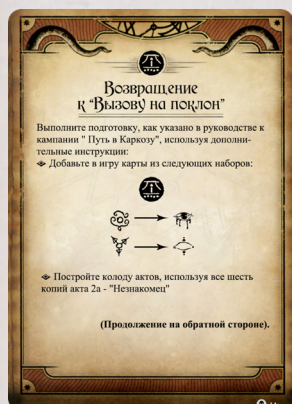
«Невротический страх» замещает набор «Парализующий страх» из базы.

«Посланники Хастура» замещает набор «Агенты Хастура» из базы.

«Гниющая реальность» замещает набор «Грязь и упадок» из базы.

«Безумные иллюзии» замещает набор «Галлюцинации» из базы.

Когда вам будет дана инструкция добавить в игру один из таких наборов, замените им набор из основной игры (см. изображение выше). Замещенный набор в игре не используется.



Например: при подготовке сценария «Возвращение к Вызову на поклон», необходимо следовать инструкциям, в которых сообщается, что игроки должны заменить наборы «Галлюцинации» и «Парализующий страх» на соответствующие им наборы данного дополнения.

В качестве альтернативного варианта, чтобы добавить в игру больше неожиданности и реиграбельности, вы можете совмещать старые и новые наборы вместе: для этого замешайте соответствующие пары комплектов наборов и выберите определённое количество карт, которые будут использоваться в игре:

«Древнее зло» + «Иллюзорные пороки» = 3 карты;

«Парализующий страх» + «Невротический страх» = 7 карт;

«Грязь и упадок» + «Гниющая реальность» = 6 карт;

«Галлюцинации» + «Безумные иллюзии» = 6 карт;

«Агенты Хастура» + «Посланники Хастура» = 4 карты;

Журнал достижений

Во время прохождения кампании «Путь в Каркозу», вы можете попытаться выполнить ряд непростых достижений. Они могут быть достигнуты только с использованием набора карт столкновений «Возвращение к Пути в Каркозу». Как только вы выполняете одно из приведенных ниже достижений - ставьте напротив него галочку.

Рискните же принять вызов и выполнить их все!

☐ **Справедливое Предупреждение:** Победите Королевского посланника 3 раза во время прохождения сценария Вызов на поклон.

☐ **Первые шаги:** Опросите следующих VIP-персон в сценарии Последний король:

- | | |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Констанция Дюмен | <input type="checkbox"/> Джордан Перри |
| <input type="checkbox"/> Ишимару Харуко | <input type="checkbox"/> Себастьян Моро |
| <input type="checkbox"/> Эшли Кларк | |

☐ **Срыв вечеринки:** Победите безумную версию Дайан Де-вайн во время прохождения сценария Последний король.

☐ **Для посторонних глаз:** Добавьте в победный запас карту Спрятанная библиотека в сценарии Отголоски прошлого.

☐ **Гнездо кукушки:** Отступите вместе с Дэниелом Честерфилдом под контролем любого сыщика в сценарии Непроизносимая клятва.

☐ **Посмотрите на это!:** Проведите переговоры с Хозяином Безумия в сценарии Непроизносимая клятва.

☐ **Путь смерти:** Используйте Брошь из черного оникса чтобы найти короткий путь в сценарии Бледная маска.

☐ **Игра в догадки:** Перейдите к финальной Главе одной колоды глав, до того как завершится первая Глава другой колоды глав в сценарии Появление Черных звезд.

☐ **Хастур заставил меня сделать это:** Победите Хастура имея в руке скрытую карту Одержимость в сценарии Призрачная Каркоза.

☐ **Скажи моё имя:** После того, как вы прислушались к предостережению Дэниела, говорите имя ХАСТУР вслух семь или более раз в течение прохождения одного сценария (или его подготовке).

☐ **Вернуться сюда:** Выиграйте кампанию «Путь в Каркозу», чтобы на момент окончания каждого сценария Человека в Бледной маске не было в игре.

☐ **Это ложный путь:** Выиграйте кампанию «Путь в Каркозу» с помощью **Сомнений**.

☐ **Это верный путь:** Выиграйте кампанию «Путь в Каркозу» с помощью **Уверенности**.

☐ **Это мой путь:** Выиграйте кампанию «Путь в Каркозу» с помощью **Сомнений** и **Уверенности**, общим количеством меньше 2.

☐ **Знание Каркозы:** Выиграйте кампанию «Путь в Каркозу» на уровне сложности Эксперт.

Дополнительный вариант: Ультиматумы


Следующий вариант игры не обязателен, но может применяться для добавления нового уровня сложности и расширения игрового опыта. Перед тем как начать новую кампанию или игру в самостоятельном режиме, сыщики могут совместно договориться использовать один или несколько ультиматумов по своему выбору. Каждый из таких ультиматумов - это набор правил, который вводит ограничение, накладывает запрет или иным образом увеличивает сложность игры. Ультиматумы должны выбираться с согласия всех членов группы, но однажды принятые, они сохраняются до конца кампании\сценария.


Ниже приведен список созданных нами ультиматумов, но вы также можете свободно придумывать и использовать свои собственные.

Ультиматум Непроизносимого Имени: Только для режима кампании. Если в Журнале кампании записано что вы прислушались к предостережению Дэниела, каждый раз, когда вы произносите имя ХАСТУР вслух во время подготовки или прохождения сценария, при получении 1 ужаса также получите 1 психическую травму.

Ультиматум бесповоротности: Только для режима кампании. Если сыщик был побеждён в сценарии путём получения физического урона, он считается убитым. Если сыщик был побеждён в сценарии путём получения психической травмы, он считается сошедшим с ума.

Ультиматум выживания: Только для режима кампании. Если персонаж игрока был убит или сошёл с ума, то этот игрок должен покинуть кампанию и не может продолжать за нового сыщика.

Ультиматум провала: Добавить дополнительный  жетон хаоса в мешок до конца сценария/ кампании.

Ультиматум разбитых надежд: Удалите  жетон хаоса из мешка до конца сценария/ кампании.

Ультиматум индукции: Колоды сыщиков могут включать в себя только карты 0 уровня. Сыщики не могут тратить очки опыта.

Ультиматум напасти: Каждый сыщик должен добавить 1 случайную базовую слабость в свою колоду.

Ультиматум угрозы: Фаза Мифа в первом раунде не пропускается.

Ультиматум агонии: При распределении жетонов ужаса\повреждений, сыщик должен распределить максимально возможное количество жетонов на одну карту, прежде чем распределять оставшийся ужас\повреждения на другую.

Ультиматум хаоса: Стартовые 30 карт колоды каждого сыщика (за исключением персональных карт и карт слабостей), должны быть выбраны случайным образом из доступных этому сыщику карт коллекции.

Ультиматум горца: Колода каждого сыщика может включать только 1 копию каждой карты (по названию), если только несколько копий карты не указаны в требованиях к составлению колоды сыщика.

Новые слабости

Каждая из 3-х новых слабостей в этом дополнении имеет ключевое слово Скрытый, которое было впервые введено в кампании “Путь в Каркозу”. Эти слабости работают подобно другим скрытым картам столкновения за исключением того, что при сбросе они помещаются в ваш сброс карт сыщика вместо сброса карт столкновений.

Символ дополнения

Карты дополнения «Возвращения к Пути в Каркозу» определяются по этому символу внизу каждой карты.



Обратите внимание: Некоторые карты из этого дополнения являются альтернативными версиями уже существующих карт из основной игры. Поэтому, чтобы игроки в процессе игры не могли отличить, где какая карта, информация на передней части некоторых из них в точности копирует информацию оригинала.

Над игрой работали:

Дизайн и разработка дополнения: Matthew Newman

Редактура и вычитка: B. D. Flory

Производитель: Calli Oliverius

Менеджер карточных игр: Mercedes Opheim

Руководитель студии: Andrew Navaro

Сюжетные рецензенты: Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

Графический дизайн дополнения: Neal W. Rasmussen

Общее руководство по дизайну: Joseph D. Olson

Управляющий граф. дизайном: Christopher Hosch

Художественный руководитель: Preston Stone

Управляющий худ. направлением: Tony Bradt

Визуальный креативный директор: Brian Schomburg

Исполнительные менеджеры: Jason Glawe and Dylan Tierney

Контроль качества: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Старший продукт-лид: John Franz-Wichlacz

Старший управляющий разработки: Chris Gerber

Исполнительный игровой дизайнер: Corey Konieczka

Тестировщики: John Atkinson, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Alex Byers, Eric Foertsch, Geoff Hanks, Michael Hill, Brian Lewis, Jamie Lewis, Glenn Mondro, Annete Nepomuceno, Daniel Running.

