

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ДОПОЛНЕНИЕ

## СТРАЖИ БЕЗДНЫ

### Грядёт судный день

Не позволяйте сбыться древнему пророчеству о конце света в новом дополнении для карточного «Ужаса Аркхэма». «Стражи Бездны» — это два самостоятельных сценария, каждый из которых можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании.

### Символ дополнения

Все карты дополнения «Стражи Бездны» отмечены этим символом перед порядковым номером:



### Режимы игры

Дополнение «Стражи Бездны» состоит из двух сценариев: «Беспробудный сон» и «Узурпатор ночи». Вы можете сыграть в каждый из этих сценариев одним из двух способов: в одиночном режиме или как ответвление от любой кампании.

### Одиночный режим

Чтобы пройти любой сценарий из этого дополнения как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. На следующих страницах вы найдёте всю необходимую сценарную информацию и для «Беспробудного сна», и для «Узурпатора ночи». Особенности подготовки к этим сценариям в одиночном режиме изложены ниже.

В одиночном режиме у «Беспробудного сна» и «Узурпатора ночи» есть только два уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

#### ◆ Обычный:

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -6,

#### ◆ Сложный:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -7,

### Ответвление (в рамках кампании)

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

Чтобы пройти любой сценарий из этого дополнения как ответвление, 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. Если в ходе сюжетной кампании вы получили указания, касающиеся подготовки к следующему сценарию (например, «в следующем сценарии у вас на 3 стартовых ресурса меньше»), то эти указания не влияют на подготовку к сценарию-ответвлению. Выполните их при подготовке к следующему сценарию вашей основной кампании.

Чтобы сыграть в «Узурпатора ночи», необязательно сначала проходить «Беспробудный сон», но пройти «Беспробудный сон» можно только до того, как вы пройдёте «Узурпатора ночи».

**Чтобы сыграть «Беспробудный сон» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 2 опыта.**

**Чтобы сыграть «Узурпатора ночи» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 2 опыта.**



### Наборы контактов

В этом дополнении шесть наборов контактов. Наборы «Беспробудный сон» и «Награда Бездны» используются только в сценарии «Беспробудный сон». Наборы «Узурпатор ночи» и «Дары Бездны» используются только в сценарии «Узурпатор ночи». Наконец, наборы «Пески Египта» и «Братство Зверя» требуются для обоих сценариев. При подготовке к игре убедитесь, что используете нужные наборы контактов.



Беспробудный сон



Награда Бездны



Братство Зверя



Пески Египта



Дары Бездны



Узурпатор ночи

## Дополнительные правила и разъяснения

### Разведка

В этом дополнении встречаются свойства, отмеченные словом «Разведка». Как правило, они позволяют отыскать и ввести в игру новые локации. Такие свойства применяются с помощью действия «Активация».

Свойства разведки предписывают вам взять верхнюю карту колоды разведки. Это отдельная колода, которая составляется в этом сценарии. Она состоит из нескольких односторонних локаций и карт нападений.

- ☉ Каждое свойство разведки указывает, какой должна быть локация, которую вы стремитесь отыскать. **Если взята карта — подходящая локация, введите её в игру и переместитесь в эту локацию.** Такая разведка считается успешной.
- ☉ Если взята карта — другая локация, положите её рядом с колодой разведки и возьмите следующую карту из колоды разведки. Повторяйте это, пока вам не попадётся подходящая локация или напасть. После завершения этого действия замешайте в колоду разведки все локация, которые лежат рядом с ней.
- ☉ Если взята карта — напасть, разыграйте её как обычно. Если такую напасть нужно сбросить, она уходит в сброс контактов (у колоды разведки нет своего сброса). Такая разведка считается безуспешной.
- ☉ Когда односторонняя локация из колоды разведки входит в игру, положите на неё указанное число улик.
- ☉ Если вы просмотрели всю колоду разведки, но так и не нашли подходящую локацию, разведка завершена. Такая разведка не считается ни успешной, ни безуспешной. Замешайте все просмотренные в ходе разведки локация обратно в колоду разведки и завершите действие.

*Пример. У сцены 1а «В поисках врат» есть свойство: «➡»: Разведка. Возьмите верхнюю карту колоды разведки. Если это связанная локация, введите её в игру и переместитесь туда». Урсула Даунс хочет отыскать новую локацию, находясь в «Лагере экспедиции». Она тратит своё первое действие на разведку и берёт верхнюю карту колоды разведки. Это локация «Пустынный оазис». Поскольку она не связана с «Лагерем экспедиции», Урсула кладёт её рядом с колодой разведки и берёт следующую карту. На этот раз ей попадаетесь напасть «Рой саранчи», которая разыгрывается по обычным правилам и отправляется в сброс контактов. Разведка безуспешна, и Урсула замешивает «Пустынный оазис» обратно в колоду разведки. Затем она решает провести ещё одну разведку и тратит на это второе действие. Теперь она берёт локацию «Нил», которая связана с «Лагерем экспедиции». В результате успешной разведки Урсула вводит в игру «Нил», кладёт на неё указанное число улик и перемещается туда сама.*

### Карты сюжета

В этом дополнении встречается особый тип карт — карты сюжета. Эти карты вносят в общий сюжет сценария дополнительные повороты и обычно представляют собой обратную сторону другой карты сценария. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания, если таковые имеются.

*(Обратите внимание: когда вы переворачиваете стороной сюжета вверх карту локация или врага, находящуюся в игре, эта локация или враг по-прежнему остаётся в игре, пока разыгрывается карта сюжета.)*

### Сила Бездны

На памятках сценариев из этого дополнения есть особая область «Сила Бездны». Жетоны ресурсов в этой зоне обозначают текущую силу Бездны. Когда вы получаете указание увеличить или снизить силу Бездны, добавьте в эту область нужное число жетонов или уберите их из неё. Сама по себе сила Бездны не влияет на игру, однако эффекты некоторых карт контактов могут меняться или становиться сильнее в зависимости от текущей силы Бездны. Будьте осторожны: чем сильнее Бездна, тем могущественнее будут ваши враги. Если Бездна станет слишком сильна, вы неминуемо провалите свою миссию стражей Бездны.

### Взятые Бездной

Если игровой эффект гласит, что побеждённый сыщик или актив-**союзник** взят Бездной, это значит, что данный персонаж пал жертвой проклятия, вводящего людей в кому. Когда сыщик или актив-**союзник** взят Бездной, увеличьте силу Бездны на 1. Затем, если Бездной взята уникальная карта, запишите в журнале кампании её название с пометкой «взят(а) Бездной». До конца кампании игроки не могут играть экземпляры уникальных активов-**союзников**, взятых Бездной, а взятые Бездной сыщики выбывают из кампании, как если бы они были убиты или сошли с ума.



## Создатели игры

**Авторы дополнения:** Мэтью Ньюман и Джон Зирден

**Менеджер по карточным играм:** Мерседес Опхайм

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Дэйн Белтрэми и Никки Валенс

**Менеджер по сюжету:** Катрина Острандер

**Дизайнер дополнения:** Нил У. Расмуссен

**Координатор дизайнера:** Джозеф Д. Олсон

**Руководящий дизайнер:** Кристофер Хош

**Арт-директор:** Престон Стоун

**Руководящий арт-директор:** Мелисса Шетлер

**Менеджеры производства:** Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

**Креативный дизайнер:** Брайан Шомбург

**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач

**Старший менеджер разработки:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Издатель:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:** Дэвид Аттали, Майкл Боггс, Кен Грейзнер, Дэвид Гэли, Андреа дель'Аньезе, Алекс Денегги, Нил Кимбола, Марсия Колби, Стивен Коулман, Гийом Куто, Тим Латшо, Грегуар Лефевр, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Эндрю Нгуен, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Иэн Рикетт, Ребекка Скарлетт, Престон Стоун, Майкл Странк, Джейк Тай, Регина Муалла Тай, Джулия Фаэта, Б. Д. Флори, Джереми Фредин, Джереми Фук, Грейс Холдингхаус, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Винсент Шварц, Люк Эдди

© 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.

## Русское издание: 000 «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов • **Руководство производством:**

Иван Попов • **Главный редактор:** Александр Киселев • **Переводчик:**

Евгений Сарнецкий • **Редактор:** Петр Тюленев • **Старший дизайнер-**

**верстальщик:** Иван Суховой • **Дизайнер-верстальщик:** Евгений

Сарнецкий • **Корректор:** Ольга Португалова • **Вычитка:** Елена

Ворноскова • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Директор**

**по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов • Особая благодарность

выражается Илье Карпинскому.

© 2020 000 «Мир Хобби».

Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



Играть интересно  
hobbyworld.ru

## Беспробудный сон

Здравствуйте.

Просту прощения: знаю, что уже давно не давала с себя знать. Письму вам не писала, что здесь, в Каире, я никому не могу доверить. Не уверена даже, дейдёт ли до вас это письмо. Раду всех нас надеюсь, что дейдёт.

В этом городе что-то неладно. Это началось несколько недель назад. Куратор Египетского музея уснул и не проснулся. Сначала я не придала этому значения: была медицинским курьером, загадкой, которую франги со временем разгадают. А потом то же самое случилось со мной. И снова. Всё больше и больше людей по всему Каиру стали впадать в кому. Теперь это происходит каждую ночь... Трижды сейчас, пока я пишу вам, моего мужа Джесса везут в больницу.

Мне страшно. Страшно лечь спать и никогда больше не проснуться. Но страшнее всего мне от мысли, что, возможно, кто-то специально накладывает на людей это проклятие. Если это так, то зачем?

Пожалуйста, узнайте. Мне нужна ваша помощь.

Искренне Ваша,  
Джесси Бёрк

### Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Беспробудный сон», «Пески Египта», «Братство Зверя» и «Награда Бездны». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локации «Улицы Каира», «Пригород Каира», «Храмовый двор», «Египетский музей», «Каирский базар» и «Лагерь экспедиции». Все сыщики начинают игру на «Улицах Каира».
- Отложите в сторону следующие карты: «Нейт», «Джон и Джесси Бёрк», «Древний анх», оба экземпляра «Пришедшего из Бездны» и все 7 односторонних локаций («Нил», «Пески Дахшура», «Дюны Сахары», «Нетронутая усыпальница», «Безликий сфинкс», «Пустынный оазис» и «Занесённые песком руины»).
- Перемешайте 6 карт врагов **Братства** («Доктор Лейла аль-Масри», «Доктор Уэнтворт Мур», «Надия Нимр», «Фарид», «Нассор», «Профессор Натаниэль Тейлор») и положите их под памятку сценария. Эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этих карт, пока не получите указания сделать это (см. раздел «Карты сюжета» слева).
- Положите на памятку сценария, в область «сила Бездны» столько жетонов ресурсов, сколько сыщиков участвует в игре. В этом сценарии жетоны ресурсов в этой области означают силу Бездны (см. раздел «Сила Бездны» слева).
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

### Примерный расклад локаций



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили победы или побеждены):** Каир уснул и больше не проснётся. На западных подступах к городу торжествует Братство, предвкушая исполнение своего пророчества. А где-то глубоко в краю снов их Избранный впервые берётся за оружие.

- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Запишите в журнал кампании, что в *Бездне X* сновидцев, где X равен силе Бездны на конец сценария.
- Добавьте в журнал кампании графу «Сбежавшие агенты Братства» и перечислите в ней названия всех уникальных врагов-**культистов**, которые в конце сценария оставались в игре или под памяткой.
- Запишите в журнал кампании, что планам Братства ничего не мешает.

**Исход 1:** Джесси Бёрк радостно вскрикивает, когда впервые за долгие недели её муж открывает глаза. «Дж... Джесси?» — Джон безуспешно пытается встать на ноги. Супруга удерживает его, положив руку ему на плечо. «Думала, ты уже не проснёшься, — признаётся она, вытирая слёзы. — Если бы не наши друзья, ты бы ещё оставался там». Джон поворачивается к вам с мрачным выражением лица. «В таком случае только вы сможете остановить грядущее, — загадочно произносит он. — Во сне я видел его. Того, кого называют Кжарахом. — Джон нервно сглатывает. — И мы прежде не сталкивались ни с чем подобным».

- Запишите в журнал кампании, что проклятие вечного сна снято. Вычеркните все заметки о сыщиках и активах-**союзниках**, взятых Бездной.
- Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Джон и Джесси Бёрк». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Запишите в журнал кампании, что в *Бездне X* сновидцев, где X равен силе Бездны на конец сценария.
- Добавьте в журнал кампании графу «Сбежавшие агенты Братства» и перечислите в ней названия всех уникальных врагов-**культистов**, которые в конце сценария оставались в игре или под памяткой.

**Исход 2:** Нейт поднимается на ноги. У неё почти не осталось сил, и она держится только за счёт энергии нескольких сновидцев. «Они строили эти планы веками. Грядёт судный день, который они так долго готовили. Ничто не сможет этому помешать. Даже я. И тем более вы». Вы обращаете внимание, что она говорит так, будто не на одной стороне с ними, и пытаетесь вывести её побольше. «Думаете, у меня был выбор? — усмехается она. — Никому не под силу противостоять Кжараху. Сами увидите. Он подчинит себе вашу волю так же, как и мою. — Её тень растёт и меняет форму. — Ему нужна Бездна. Если всё ещё хотите остановить его, идите на запад. Кжарах ждёт за Вратами». Тело Нейт бесследно исчезает, поглощённое собственной тенью. Остаётся лишь её амулет.

- Запишите в журнал кампании, что сыщики знают о планах Кжараха.
- Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Древний анх». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- Запишите в журнал кампании, что в *Бездне X* сновидцев, где X равен силе Бездны на конец сценария.
- Добавьте в журнал кампании графу «Сбежавшие агенты Братства» и перечислите в ней названия всех уникальных врагов-**культистов**, которые в конце сценария оставались в игре или под памяткой.

## Узурпатор ночи

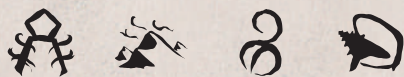
Уинлок тербит усы, обдумывая ваши слова. Именно он руководит археологической экспедицией, которая сейчас просеивает пески Дахшур, и только от него зависит, присоединитесь вы к ней или нет. «Послушайте, я изучил ваши материалы. Я знаю, что происходит в Каире. И я вам верю. Но всё же... — Он тяжело выдыхает. — Не представляю, как я объясню это коллегам. Одно дело — древние храмы, но портал в другое измерение? А этот ваш „Кжарах“? Всё это просто не может быть правдой!»

То, что вы узнали, и то, через что вы прошли, говорит об обратном. Эта угроза реальна. В Египте действует тайная организация под названием «Братство Зверя», и если не помешать ей, этот новоявленный «Избранный» уничтожит на своём пути всё, заканчивая Землёй.

Вы в последний раз просите разрешения воспользоваться ресурсами экспедиции. «Ладно, ладно, — уступает Уинлок. — Не знаю, что вы ищете в этой пустыне, но надеюсь, вам удастся это найти». В ответ вы отрицательно качаете головой. Лучшие бы ваши поиски закончились ничем.

### Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Узурпатор ночи», «Пески Египта», «Братство Зверя» и «Дары Бездны». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру локацию «Лагерь экспедиции». Все сыщики начинают игру в «Лагере экспедиции».
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: «Хопеш из Бездны», «Призванный ночной призрак», одностороннюю локацию «Мистические врата», врага «Кжарах», все 5 локаций **иных миров** и оба экземпляра «Ужасного шантака». «Кжарах» и локации **иные миры** двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этих карт, пока не получите указания сделать это (см. раздел «Карты сюжета» на предыдущем развороте).
- ☉ Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 7 оставшихся односторонних локаций и по одному экземпляру напастей «Хватка Бездны», «Чёрный ветер», «Ужас под пирамидами» и «Рой саранчи».
- ☉ Найдите 6 двусторонних карт врагов **Братства** с картами сюжета на обороте (см. раздел «Карты сюжета» на предыдущем развороте).
  - ❖ Если вы проходите этот сценарий как ответвление, положите под памятку сценария все карты врагов, записанные в графе журнала «Сбежавшие агенты Братства».
  - ❖ Если в журнале кампании нет такой графы или если вы проходите этот сценарий в одиночном режиме, случайным образом выберите 3 из этих 6 карт и не глядя положите их под памятку сценария.
- Оставшиеся карты врагов **Братства** удалите из игры.
- ☉ Положите на памятку сценария, в область «сила Бездны» жетоны ресурсов в соответствии со следующими указаниями (см. раздел «Сила Бездны» на предыдущем развороте).
  - ❖ Если вы проходите этот сценарий как ответвление, сверьтесь с журналом. Положите на памятку сценария столько жетонов ресурсов, сколько **сновидцев** в **Бездне**.
  - ❖ Если в журнале кампании нет такой заметки или если вы проходите этот сценарий в одиночном режиме, положите на памятку сценария столько жетонов ресурсов, сколько сыщиков участвует в игре.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 1.

**Исход 1:** «Да это обычная арка. Чего вы так всполошились, шеф?»

Уинлок скрестил руки. Во всём этом было что-то неправильное. Без сомнения, именно это место и искали те ребята из Аркхэма: изысканно украшенный портал, который вёл в никуда, — и всё же Уинлок был уверен, что там, по ту сторону, что-то есть. «Это построили не египтяне, — заметил он, разглядывая громаду причуренными глазами. — А может, даже вообще... не люди».

«Вы поверили тем дурачкам, шеф? Да тут же ничего нет!» — засмеялся один из его людей.

«Ничего?! — рывкнул Уинлок, широко раскрыв глаза. — Ничего?!»

- ☉ Запишите в журнал кампании, что грядёт судный день.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

**Исход 2:** Тело Кжараха становится всё менее материальным.

Клубы тумана окутывают его, заставляя опуститься на колени. Обитатели Бездны безмолвно подходят к вам, окружая Кжараха тихой, молчаливой ненавистью. Меч Кжараха предаёт его, рукоятка выскальзывает из руки, и, лязгнув о землю, клинок раскалывается. «... Пророчество должно сбыться...» — со злобой шепчет он в последний раз. Физическое воплощение Кжараха растворяется в эфирной дымке этого мира, и в Великой Бездне наступает тишина.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Бездна спасена. Вычеркните все заметки о сыщиках и активах **союзниках**, взятых Бездной.
- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Призванный ночной призрак». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

**Исход 3:** Кжарах опускает ледяную руку вам на плечо, когда вы преклоняете перед ним колени. «Вы доказали свою верность», — возглашает он. Обитатели Бездны окружают вас, покорно склонив головы в знак подчинения новому хозяину. Не осталось никого, кто мог бы противостоять ему. «Немногие представители вашего вида достаточно умны или отважны, чтобы смотреть дальше сегодняшнего дня. Чтобы увидеть воплощение пророчества. Но вы достойны узреть истину. Намного достойнее тех, кому я прежде доверял. — Он велит вам подняться и смыкает ваши пальцы на рукоятки своего окровавленного меча. — Встань же, Слуга Зверя, и займи своё место среди нас».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики примкнули к силам Кжараха.
- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Хопеш из Бездны». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

