

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ФОРТУНА И БЕЗРАССУДСТВО

Готовы испытать удачу?

Казино в Монте-Карло при помощи магических сил манипулирует вероятностями и накапливает богатства, наплевав на страшную цену: угрозу для местного населения. «Фортуна и безрассудство» — уникальный сценарий для карточной игры «Ужас Аркхэма», в котором 1–4 сыщика должны спланировать и успешно осуществить дерзкое ограбление, чтобы заполучить источник сверхъестественной силы казино и положить конец его гнусным делам. Но позволит ли это вмешательство заручиться благословением госпожи Фортуны? Или же она отвернётся от сыщиков?

Символ дополнения

Все карты сценария «Фортуна и безрассудство» отмечены этим символом перед порядковым номером:











Режимы игры

«Фортуны и безрассудство» можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве отвлечения от любой сюжетной кампании. Этот сценарий обретает дополнительный контекст и награды, если вы играете его в качестве отвлечения от сюжетной кампании «Алые ключи».

Одиночный режим

Чтобы пройти данный сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. В одиночном режиме у «Фортуны и безрассудства» только два уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

- Обычный: +1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , , , , , ,

★ ★ ★

★ Чтобы пройти данный сценарий 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.

Чтобы сыграть «Фортуны и безрассудство» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 3 опыта.

Обратите внимание: если вы играете этот сценарий в качестве ответвления от сюжетной кампании «Алые ключи», вам не нужно тратить опыт, потому что в той кампании свои правила добавления сценариев-ответвлений. Обратитесь к книге сценариев «Алых ключей», чтобы узнать детали.

Дополнительные правила и разъяснения

Точки сохранения

Этот сценарий разделён на две части. Вы можете выбрать, играть эти части по отдельности (делая перерывы после каждой) или обе сразу в течение одной продолжительной игровой сессии. Каждая часть сценария — это отдельная игровая партия со своей подготовкой и исходами, получением опыта, приобретением новых карт и т. п. Завершив первую часть сценария, вы найдёте в этой книге раздел «Точка сохранения», где рассказано, каким образом вы можете продолжить игру. Если вы хотите сразу перейти к следующей части, вы получите инструкции по подготовке к ней. Если вы решили сделать перерыв и продолжить сценарий в следующий раз, вы узнаете, какую информацию записать в журнал кампании, чтобы быстро и удобно подготовиться к следующей части.

Уровень тревоги

Во время подготовки к этому сценарию игрокам указано положить 1 безысходность на карту каждого сыщика, тем самым отметив его текущий «уровень тревоги». В процессе ограбления уровень тревоги сыщиков может повышаться или понижаться в зависимости от их действий и решений. Повышение уровня тревоги означает, что ваши действия становятся всё заметнее для сотрудников казино, ставя под угрозу успех предприятия. Если какой-либо эффект повышает уровень тревоги сыщика на определённое значение, положите столько же безысходности на карту того сыщика, чтобы отметить это. Аналогично, если какой-либо эффект понижает уровень тревоги сыщика на определённое значение, уберите столько же безысходности с карты того сыщика. **Уровень тревоги сыщика не может быть ниже 1 или выше 10.**

Несмотря на то что уровень тревоги отмечается жетонами безысходности, те жетоны не считаются безысходностью в игре и не идут в счёт общего числа безысходности.

Уровень тревоги сыщика имеет следующий дополнительный эффект:

- ☉ Каждый враг с чертой **казино** в локации с сыщиком, чей уровень тревоги 6 и выше, перестаёт считаться Осторожным.

Исамара Ордоньес

«Исамара Ордоньес» — двусторонняя карта сюжетного актива. Если «Исамара Ордоньес» по какой-либо причине выходит из игры либо сыщик, под чьим контролем она находится, побеждён, отложите её в сторону, вне игры.

★ ★ ★ ★ Стремление ★ ★ ★

У некоторых врагов есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повернутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону той локации, которая соответствует условию, указанному в скобках после слова «Стремление».

- ☉ Если данному условию соответствует несколько равноудалённых локаций, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой из них переместится враг.
- ☉ Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.
- ☉ В этом сценарии локации выкладываются в две основные «зоны», состоящие из **публичных** либо **служебных** локаций (см. страницы 15 и 26). Если в скобках после Стремления у врага указано «по часовой стрелке» или «против часовой стрелки», это означает направление, в котором тот враг будет двигаться по локациям в своей зоне. Враги не перемещаются по Стремлению между зонами, если только их не переместит какой-либо другой эффект.

Значения

Свойства карт контактов в этом сценарии могут указать сыщику сбросить карты с верха колоды контактов, чтобы «свериться с их значениями». Для этого сыщик сбрасывает указанное количество карт контактов и сверяется со значениями, размещёнными на них в левом верхнем углу. Значение состоит из цвета (чёрный или красный), масти (♥, ♦, ♠, или ♣) и достоинства (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д или К).



- ☉ При необходимости определить численную величину В, Д и К считаются за 10. При необходимости определить цвет ♥ и ♦ считаются красными, а ♠ и ♣ — чёрными.
- ☉ Если в процессе розыгрыша такого эффекта вы ещё не сбросили нужное количество карт, а колода контактов закончилась, отложите карты, которые вы уже сбросили, замешайте оставшийся сброс контактов в колоду контактов, а затем продолжайте сбрасывать карты.
- ☉ «Образуют стрит» в тексте таких эффектов означает, что достоинства сброшенных карт складываются в последовательность по порядку (например, «4, 5, 6, 7 и 8» или «9, 10, В, Д и К»).
- ☉ Если в процессе розыгрыша такого эффекта сброшена карта без значения, отложите её в сторону и сбросьте вместо неё новую карту. *(Любые карты, отложенные в сторону в процессе розыгрыша такого эффекта, сбрасываются, когда тот эффект полностью разыгран.)*
- ☉ Обратите внимание: Некоторые карты контактов имеют достоинство «Т». Эти карты не попадают в колоду контактов, посему их значения не используются при розыгрыше таких эффектов.

Пересдать

В эффектах некоторых **игорных** локаций, предписывающих вам сбрасывать карты с верха колоды контактов, может быть указано, что у вас есть право пересдать карты. Это означает, что, после того как сыщик сбросил нужное количество карт контактов и сверился с их значениями, он может отложить в сторону столько тех карт, сколько пожелает. Затем он сбрасывает столько же новых карт с верха колоды контактов, чтобы заменить отложенные. Когда эффект полностью разыгран, он сбрасывает отложенные ранее карты.

Ключ Фортуны

В сценарии «Фортуна и безрассудство» появляется «Ключ Фортуны», карта нового типа «ключ», представленного в кампании «Алые ключи». Полные правила для данного типа карт описаны в книге сценариев той кампании. В этом сценарии «Ключ Фортуны» используется лишь как карта, на которую кладутся жетоны, и как предмет, который сыщики стремятся похитить. **На протяжении этого сценария считайте, что у «Ключа Фортуны» отсутствует игровой текст.** Следовательно, полные правила для карт-ключей в этом сценарии не используются; однако, если вы играете его в качестве отвлечения от сюжетной кампании «Алые ключи», вы можете заполучить «Ключ Фортуны» и использовать его в будущих сценариях этой кампании.



Фортуна и безрассудство, часть I

Вступление 1: Молния дважды поразила мужчину спустя считанные минуты после крупного выигрыша! Этот громкий заголовок сразу привлёк ваше внимание. Вы могли бы просто списать это событие на невероятное и выходящее из ряда вон совпадение, раздутое газетчиками ради повышения продаж, если бы не идущие следом истории, так или иначе связанные с одним и тем же местом: казино *Défis de la Roulette* в Монте-Карло. Кроме неудачливого посетителя, убитого молнией мгновения спустя после выхода из казино с выигрышем, были и другие, кого неподалёку или прямо внутри казино постигла ужасная, но крайне маловероятная участь. Покопавшись чуть больше, вы узнаете, что казино появилось стремительно и неожиданно, а власти Монако оказываются подозрительно немногословны, когда речь заходит о его владельцах. С момента открытия это заведение будто притягивает к себе всё неестественное и маловероятное. Чем больше вы узнаете о нём, тем крепче ощущение, что к нему стоит присмотреться. Нужно понять, были все эти события простым совпадением или же результатом чего-то гораздо более зловещего.

Если вы играете «Фортуна и безрассудство» в качестве ответвления от сюжетной кампании «Алые ключи», перейдите к **вступлению 2**.

В противном случае перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Ваша ячейка получила имя контакта внутри *Défis de la Roulette*: Исамара Ордоньес. Исамара не просто рядовой сотрудник, она — «Цветок Никарагуа», певица, чьи выступления привлекают множество посетителей. По имеющимся данным, в последний месяц она несколько раз обращалась за помощью к различным сторонам, обеспокоенная некими событиями, свидетелем которых стала за кулисами. У Организации есть основания полагать, что во всём этом может быть

замешан ключ. Вы находите свободный столик в зале казино и ждёте возможности привлечь её внимание. Всего спустя несколько минут на сцену выходит женщина в изумительном красном платье. Её выступление так захватывает вас, что вы вспоминаете о цели своего визита, только когда она уже уходит со сцены. Нет никаких сомнений: это именно та, кого вы ищете. Когда она бросает взгляд в зал, вы машете ей рукой. Поначалу она не замечает вас, но потом её взгляд падает на цветок, который вам велели прикрепить к одежде. Она подходит к вашему столику и садится. На её лице играет непринуждённая улыбка, но говорит она резко и метко: «Если вас послали Они, говорить здесь небезопасно. Встретимся через час. — Она передаёт вам карточку с адресом кафе неподалёку, затем встаёт, разглаживая платье. — Большое спасибо за добрые слова о моём выступлении! — говорит она достаточно громко, чтобы услышали окружающие. — Надеюсь вскоре увидеть вас снова!»

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Вы несколько дней безрезультатно расспрашиваете жителей города в поисках зацепок. Посетив казино, вы не находите ничего подозрительного, но ваши расспросы не остаются незамеченными. Вы сидите в зале и размышляете, не была ли ваша поездка в Монте-Карло пустой тратой времени, когда к вашему столику подсаживается женщина в изумительном красном платье. Вы узнаете в ней Исамару Ордоньес, певицу, которая ещё несколько минут назад выступала на сцене, покоряя публику своим волнующим великолепным голосом. На её лице играет непринуждённая улыбка, но говорит она резко и метко: «Вы слишком беспечны. Говорить здесь нельзя. Если хотите узнать правду, встретимся через час. — Она передаёт вам карточку с адресом кафе неподалёку, затем встаёт, разглаживая платье. — Большое спасибо за добрые слова о моём выступлении! — говорит она достаточно громко, чтобы услышали окружающие. — Надеюсь вскоре увидеть вас снова!»

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: При встрече Исамара одета в длинное пальто тёмно-синего цвета, её волнистые каштановые волосы частично скрыты под широкополой шляпой. Очевидно, она беспокоится, что кто-то может её узнать. «Ваши подозрения о происходящем в Défis полностью оправданы, — начинает она, не тратя время на любезности. — На первый взгляд это самое обычное казино. Но здесь происходит нечто большее, чем можно подумать. На самом деле балом из-за кулис правит культ, называющий себя „Избранные Фортуной“. Он смертельно опасен. Любого, кто подбирается к нему слишком близко или как-либо переходит казино дорогу, постигает ужасная участь».

Вы спрашиваете о владельце казино и о его участии в делах культа. Исамара невесело улыбается: «Абарран? Он лидер культистов. Больше того, он хуже их всех. Именно он перенёс сюда казино, но, что важнее, он привёз с собой Ключ».

Исамара объясняет, что в хранилище казино спрятана необычная и могущественная реликвия таинственного происхождения. Именно она является причиной маловероятных вещей, которые творятся вокруг казино. Этот предмет известен как «Ключ Фортуны», он способен манипулировать вероятностями и удачей. Абарран ревностно охраняет его, ведь завладевший Ключом способен обратить удачу на службу своему делу, каким бы ужасным и разрушительным оно ни было. Со временем он создал тесный круг Избранных Фортуной, немного поделившись с ними благами, которые даёт Ключ. Они почитают реликвию, словно божество. Этих истинно верующих легко отличить от обычных сотрудников казино по медальонам с монетой, которые они носят на шее. «Почему-то Абарран доверяет мне и даже предлагал присоединиться к ним. Думаю, он видит во мне потенциальный актив», — вполголоса добавляет Исамара.

Вы спрашиваете её, чего она хочет от вас. «Украдите Ключ. Унесите его отсюда. Не знаю, как ещё сказать. Пока он остаётся в руках Абаррана, этот человек будет использовать его

ради своего возвеличивания. Хуже того, я боюсь, что каждое использование реликвии увеличивает шансы того, что с людьми в казино произойдёт что-то ужасное. Кто знает, какие невозможные катастрофы она может навлечь на нас, если не уберать её отсюда?»

Её слова кажутся вам не столько просьбой о помощи, сколько призывом к действию. Вы практически без раздумий соглашаетесь. Когда вы собираетесь встать, она останавливает вас.

«Ещё кое-что напоследок: не стоит недооценивать Абаррана. Он опасный человек. Он напускает на себя личину учтивости, но под этой маской скрывается едва сдерживаемый гнев, который может прорваться наружу, если его драгоценный Ключ окажется под угрозой. Я видела его нрав и не сомневаюсь, что он мог бы разорвать человека надвое голыми руками, будь у него на то причина». Оставшись с наедине с этой обнадеживающей мыслью, вы начинаете планировать опаснейшее ограбление.

Если вы хотите пропустить этап разведки и начать сразу с ограбления, перейдите к **сценарию «Фортуна и безрассудство»**, часть II. (Обратите внимание: если сделаете это, часть II станет значительно сложнее.)

В противном случае перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 5: Несколько дней спустя вы встречаетесь с Исамарой, чтобы обсудить план подготовки к ограблению. Исамара объясняет, чем именно вам нужно будет заняться, и предупреждает, что вы вряд ли успеете сделать всё.

Следом кратко изложена информация, которую Исамара передала сыщикам перед разведкой.

☉ Казино ценит крупных игроков. Если будете разбрасываться деньгами, это откроет некоторые возможности во время ограбления.

- ☉ Если раздобыть униформу сотрудника казино, будет гораздо проще оставаться незамеченными.
- ☉ Исамара крайне заинтересована в ограблении, но вполне объяснимо не хочет участвовать в нём напрямую. Может, вам удастся переубедить её?
- ☉ Чем больше денег вы выиграете, тем выше шанс, что в оживлённый вечер казино придётся выкатить из хранилища тележки для наличности. В такой тележке достаточно места, чтобы внутри мог спрятаться человек...
- ☉ Где-то в казино есть главная вентиляционная шахта, которая ведёт из публичной зоны в служебную, минуя вход для сотрудников.
- ☉ Абарран держит ключи от своего кабинета при себе, когда совершает ежедневный обход. Это рискованно, но, если сможете украсть их у него, вам будет проще пробраться в его кабинет позже.
- ☉ В главном зале казино есть ниша, в которой можно спрятать все необходимые активы. Всё, что вы положите туда, будет сразу доступно вам в ночь ограбления.
- ☉ Ключ Фортуны питается и манипулирует энергией удачи. Чем больше вы играете в азартные игры, тем проще и быстрее будет взять Ключ под свой контроль позже.
- ☉ Наконец, чем больше информации вы соберёте о том, как работает казино, тем проще вам будет остаться незамеченными во время ограбления и тем лучше вы будете готовы к исполнению своей роли!

Подготовка

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Фортуна и безрассудство». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Соберите колоду замыслов, используя только замысел 1, и колоду сцен, используя только сцену 1. Отложите оставшиеся замыслы и сцены в сторону, вне игры.
- ☉ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Избранные Фортуной» и «План рухнул». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру локации «Главный зал казино», «Зона отдыха» и «Стол крупных игроков» стороной (Спокойный вечер) вверх. Введите в игру все остальные **публичные** локации. (См. расклад локаций на странице 15.)
- ◆ Положите карту сюжета «Разведка» рядом с «Главным залом казино».
- ◆ Каждый сыщик начинает игру в «Главном зале казино (спокойный вечер)».
- ◆ Отложите все **служебные** локации в сторону, вне игры.
- ☉ Введите сюжетный актив «Исамара Ордоньес (ресторанная певица)» в игру в локацию «Стол для баккара» стороной с чертой **вне подозрений** вверх.

- ☉ Выложите врага «Абарран Арригорриагакоа» в локацию «Стол крупных игроков» стороной (Человек с рубиновым кольцом) вверх.
- ☉ Выложите 1 экземпляр «Охранника казино» в локацию «Рулетка». Прикрепите к нему карту сюжета «Когда костюмчик сидит...» (она является обратной стороной карты сюжета «Доставка пакета»).
- ☉ Каждый сыщик выбирает один сюжетный актив-**роль** и берёт его под свой контроль **неумелой** стороной вверх. Если в игре ровно 1 сыщик, тот сыщик выбирает и берёт под свой контроль 1 дополнительный сюжетный актив-**роль неумелой** стороной вверх.
 - ❖ Удалите из игры сюжетные активы-**роли**, которые никто не выбрал.
- ☉ Прикрепите «Ключ Фортуны» к колоде сцен **устойчивой** стороной вверх. Положите на него 7 ♠ улик. Во время игры в этот сценарий считайте, что у «Ключа Фортуны» отсутствует игровой текст.
- ☉ Отложите следующие карты в сторону, вне игры: три карты сюжета «Немилость Фортуны», а также сюжетные активы «Тележка для наличности», «Колода возможностей» и «Исамара Ордоньес (сентиментальная певица)».
- ☉ Положите 1 безысходность рядом с картой каждого сыщика. Эта безысходность означает уровень тревоги сыщика (см. «Уровень тревоги» на стр. 4). Она не считается безысходностью в игре и не учитывается при подсчёте безысходности в игре в фазе Мифа.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Расклад локаций (публичная зона)

←
Перемещение по часовой стрелке

←
Перемещение против часовой стрелки



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к исходу 1.

Исход 1: Вы привлекли к себе слишком много внимания, и вас силой выпроваживают из казино. Ваше описание определённо будет передано всем сотрудникам. Несомненно, это значительно осложнит вам работу, когда дело дойдёт до ограбления.

- ☉ Каждый не совершивший побег сыщик повышает свой уровень тревоги на 2.
- ☉ Сыщики не могут тратить опыт или изменять свои колоды между частями I и II сценария «Фортуна и безрассудство». Перейдите к **точке сохранения «План»**. (Пока не убирайте игру со стола.)

Исход 2: Вы надеетесь, что узнали и достигли достаточно. По крайней мере, вы можете быть спокойны, зная, что персонал не проявил к вам особого интереса. Это поможет вам не привлекать к себе внимания, когда дело дойдёт до ограбления.


- ☉ Сыщики не могут тратить опыт или изменять свои колоды между частями I и II сценария «Фортуна и безрассудство». Перейдите к **точке сохранения «План»**. (Пока не убирайте игру со стола.)

Точка сохранения: План


План 1: По окончании разведки пришло время перейти к планированию самого ограбления. Осталось всего несколько дней до субботнего вечера в *Défis de la Roulette*, самого оживлённого вечера недели. Лучшей возможностью затеряться в толпе и не придумашь. План ограбления прост, по крайней мере в теории. Сотрудники и охрана будут заняты субботней толпой. Вы зайдёте через главный вход, как и в прошлый раз. Внутри вы постараетесь выполнить всё необходимое, привлекая к себе как можно меньше внимания. Закончив свои дела, вы проскользнёте в служебную зону в задней части казино. Там находится хранилище, в котором спрятан Ключ Фортуны. По словам Исамары, дверь хранилища не только укреплена толстым слоем стали, но и удерживается в закрытом состоянии некой энергией. Как будто этого мало, дверь постоянно охраняется, а коридоры патрулируются службой безопасности и культистами Избранных Фортуной. Чтобы вопреки всему добиться успеха, вам понадобится тщательно проработанный план и немного импровизации. У вас мало времени на репетиции и сбор всего необходимого, поэтому вам вряд ли удастся полноценно отдохнуть и восстановиться после предыдущего похода в казино.

- ☉ Перейдите к разделу «**План 2**», если хотите сыграть следующую часть сценария прямо сейчас, либо к разделу «**План 3**», если хотите сделать перерыв и сыграть её в рамках следующей игровой сессии.

★ ★ ★ **План 2:** С глубоким вдохом вы приступаете к последним приготовлениям...

- ☉ Сверьтесь с количеством ран и ужаса на каждом сыщике. Если хотя бы у 1 сыщика суммарно 6 и более ран и/или ужаса, запомните, что *сыщикам нужно время, чтобы отдохнуть*.
- ☉ За каждые 1  улик на карте сюжета «Разведка» в конце части I сыщики совместно выбирают один из следующих вариантов:
 - ◆ Снизьте на 1 уровень тревоги каждого сыщика.
 - ◆ Выберите карту-**роль** под контролем сыщика на момент завершения игры. Переверните эту карту **приобретённой** стороной вверх.
- ☉ Соберите активы, лежащие лицом вниз под «Главным залом казино» в вашем *схроне для ограбления*. Каждый сыщик берёт принадлежащие ему активы, находящиеся в схроне, и откладывает их в сторону.
- ☉ Не удаляйте никакие локации из игры. (Как обычно, сбросьте с них все жетоны и прикрепленные карты, кроме «Ключа Фортуны», «Исамары Ордоньес» и «Абаррана Арригорриагакоа».)
- ☉ Заново замешайте колоды игроков и контактов.
- ☉ Перейдите к **сценарию «Фортуна и безрассудство»**, часть II.

★ ★ ★ **План 3:** С глубоким вдохом вы приступаете к последним приготовлениям...

- ☉ Запишите в журнал кампании каждую строчку текста, которую вам было указано запомнить в ходе этого сценария. (Вам нужно помнить это для части II.)
- ☉ Сверьтесь с количеством ран и ужаса на каждом сыщике. Если хотя бы у 1 сыщика суммарно 6 и более ран и/или ужаса, запишите в журнал кампании, что сыщикам нужно время, чтобы отдохнуть.
- ☉ Запишите в журнал кампании название каждой карты-роли под контролем сыщика на момент завершения игры.
- ☉ За каждые 1  улик на карте сюжета «Разведка» в конце части I сыщики совместно выбирают один из следующих вариантов:
 - ◆ Снизьте на 1 уровень тревоги каждого сыщика.
 - ◆ Выберите карту-роль под контролем сыщика на момент завершения игры. Запишите в журнал кампании «приобретённая» рядом с названием выбранной карты.
- ☉ Запишите в журнал кампании уровень тревоги каждого сыщика.
- ☉ Запишите в журнал кампании количество улик на «Ключе Фортуны».
- ☉ Соберите активы, лежащие лицом вниз под «Главным залом казино» в вашем *схроне для ограбления*. Сделайте в журнале кампании запись «В схроне» и перечислите следом названия тех активов.
- ☉ Соберите игру как обычно.
- ☉ Когда будете готовы продолжить играть, перейдите к сценарию «Фортуна и безрассудство», часть II.

Фортуна и безрассудство, часть II

До начала ограбления остаётся всего несколько часов. Исамара нервно вышагивает перед вами, затем делает глубокий вдох, чтобы успокоить нервы. Она подходит к столу, на котором лежит план казино, и указывает на него рукой. «Всё ещё не уверена, как вы собираетесь это сделать, но вот что я знаю...»

- ☉ Администратору казино нравится играть в покер по-крупному. Если у вас получится сесть с ним за один стол и играть достаточно хорошо, вы можете вынудить его поставить свой медальон Избранных Фортуной.
- ☉ У Абаррана есть некая печать, позволяющая ему обращаться к магической силе казино и Ключа Фортуны. Никто не знает, где он её держит, но, скорее всего, в каком-то надёжном месте.
- ☉ Работающий в счётной комнате сотрудник не прочь заработать на стороне. Он может достать чертёж воздуховодов, которые проходят по всему казино.
- ☉ В задней части казино есть комната охраны. Если добудете униформу сотрудника и покопаетесь здесь, вы вполне сможете сойти среди них за своего.
- ☉ За казино постоянно ведётся наблюдение, но неясно, как именно. Возможно, с его помощью вам удастся отслеживать перемещения сотрудников службы безопасности.
- ☉ Если вы завладели тележкой для наличности, вы сможете спрятаться в ней в нужный момент.
- ☉ Самым крупным игрокам казино оказывает услуги хранения, оставляя их ценности в хранилище. Таким образом необходимые вам вещи могут оказаться рядом с хранилищем или даже внутри него.

- ☉ Если вам удалось найти вентиляцию во время разведки, не забудьте использовать её во время ограбления.
- ☉ (Подсказка: чем больше задач вы выполните по ходу части II, тем выше ваши шансы получить по итогам сценария дополнительные награды!)

Подготовка (сразу)

Следуйте этим инструкциям, только если продолжаете игру сразу после части I.

- ☉ Каждый сыщик добавляет свои отложенные активы, находящиеся в схроне, себе на стартовую руку после замены карт.
- ☉ Соберите колоду замыслов, используя замыслы 2–4, и колоду сцен, используя сцены 2–3.
 - ◆ Если сыщикам нужно время, чтобы отдохнуть, положите 1 безысходность на замысел 2а.
- ☉ Введите в игру все **служебные** локации. (См. расклад локаций на стр. 26. Эти локации необходимо разместить над **публичными** локациями, чей расклад изображён на стр. 15.)
 - ◆ Переверните карту сюжета «Разведка» стороной «Ограбление» вверх и положите её рядом с «Дверью хранилища».
 - ◆ Прикрепите «Ключ Фортуны» к «Залу реликвий» **устойчивой** стороной вверх, не сбрасывая с него улики.

- ☉ Переверните локации «Главный зал казино», «Зона отдыха» и «Стол крупных игроков» стороной (Оживлённый вечер) вверх.
- ❖ Все сыщики начинают игру в «Главном зале казино».
- ☉ Если вы убедили Исамару участвовать в ограблении, переверните «Исамару Ордоньес (ресторанная певица)» стороной с чертой **команда** вверх и переместите её в «Зону отдыха», предварительно сбросив с неё все улики. В противном случае отложите её в сторону, вне игры.
- ☉ Если вы обчистили казино, введите отложенную «Тележку для наличности» в игру в локацию «Стол крупных игроков».
- ☉ Положите на каждую открытую локацию указанное число улик.
- ☉ Отложите в сторону, вне игры, карту сюжета «Доставка пакета». (Она является обратной стороной карты сюжета «Когда костюмчик сидит...». Все остальные карты, которые были отложены в сторону на момент завершения «Фортуны и безрассудства», часть I, остаются отложенными в сторону.)
- ☉ Переверните врага «Абарран Арригорриагакоа» стороной (Развязаны руки) вверх и отложите его в сторону, вне игры.
- ☉ Найдите в колоде контактов 1 экземпляр «Охранника казино». Выложите его в «Стол крупных игроков». Затем найдите в колоде контактов 1 экземпляр «Патруля охраны». Выложите его в «Зону отдыха».
- ☉ Можете начинать.

Подготовка (с нуля)


Следуйте этим инструкциям, только если играете часть II после перерыва или пропустив часть I.

- ☉ Прежде чем набирать стартовую руку в этом сценарии, каждый сыщик может найти в своей колоде все свои карты, которые записаны в журнале после «В схроне», и отложить их в сторону (1 экземпляр за каждый вписанный в журнал экземпляр). Каждый сыщик добавляет все свои отложенные карты, находящиеся в схроне, себе на стартовую руку после замены карт.
- ☉ Соберите все карты из набора контактов «Фортуна и безрассудство». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Соберите колоду замыслов, используя замыслы 2–4, и колоду сцен, используя сцены 2–3. Отложите оставшиеся замыслы и сцены в сторону, вне игры.
- ◆ Если сыщикам нужно время, чтобы отдохнуть, положите 1 безысходность на замысел 2а.
- ☉ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Избранные Фортуной» и «План рухнул». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Каждый сыщик берёт под контроль актив-**роль**, записанный в журнале кампании для того сыщика, **неумелой** стороной вверх. Если выбранная **роль** записана в журнале как **приобретённая**, тогда вместо этого она входит в игру **приобретённой** стороной вверх.
- ◆ Если вы пропустили часть I, каждый сыщик выбирает один сюжетный актив-**роль** и берёт его под свой контроль **неумелой** стороной вверх. Если в игре ровно 1 сыщик, тот сыщик выбирает и берёт под свой контроль 1 дополнительный сюжетный актив-**роль** **неумелой** стороной вверх.
- ◆ Удалите из игры сюжетные активы-**роли**, которые никто не выбрал.
- ☉ Введите в игру локации «Главный зал казино», «Зона отдыха» и «Стол крупных игроков» стороной (Оживлённый вечер) вверх. Введите все оставшиеся локации в игру. (См. расклад локаций для обеих зон на стр. 15 и 26. **Службные** локации надо разместить на столе над **публичными**.)
- ◆ Положите карту сюжета «Ограбление» рядом с «Дверью хранилища». (Она является обратной стороной карты сюжета «Разведка».)
- ◆ Прикрепите «Ключ Фортуны» к «Залу реликвий» **устойчивой** стороной вверх. Если вы сыграли часть I, положите на него записанное в журнале число улик. (В противном случае положите на него 7  улик.)
- ◆ Все сыщики начинают игру в «Главном зале казино».

- ☉ Если вы убедили Исамару участвовать в ограблении, введите в игру «Исамару Ордоньес (ресторанная певица)» стороной с чертой **команда** вверх в «Зону отдыха». В противном случае отложите её в сторону.
- ☉ Отложите следующие карты в сторону, вне игры: три карты сюжета «Немилость Фортуны», карту сюжета «Доставка пакета», сюжетные активы «Колода возможностей» и «Исамара Ордоньес (сентиментальная певица)», а также врага «Абарран Арригорриагакоа» стороной (Развязаны руки) вверх. (Карта «Доставка пакета» является обратной стороной карты сюжета «Когда костюмчик сидит...».)
- ☉ Если вы обчистили казино, введите отложенную «Тележку для наличности» в игру в «Стол крупных игроков». В противном случае отложите её в сторону, вне игры.
- ☉ Найдите в колоде контактов 1 экземпляр «Охранника казино». Выложите его в «Стол крупных игроков». Затем найдите в колоде контактов 1 экземпляр «Патруля охраны». Выложите его в «Зону отдыха».
- ☉ Если вы сыграли часть I, положите рядом с картой каждого сыщика столько безысходности, какой уровень тревоги записан для него в журнале кампании, в качестве уровня тревоги. В противном случае положите рядом с картой каждого сыщика 1 безысходность в качестве уровня тревоги.
- ☉ Можете начинать.

Расклад локаций (служебная зона)

Перемещение
по часовой стрелке

Перемещение против
часовой стрелки



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут, но хотя бы 1 сыщик совершил побег, перейдите к исходу 2.

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к исходу 3.

Исход 1: Вместе с Исамарой вы осматриваете реликвию, ставшую источником всех неприятностей. Иногда она выглядит, словно обычная монета, пускай и невероятно древняя, принадлежащая к какой-то давно забытой цивилизации. Но время от времени воздух вокруг неё искажается и подрагивает. Теперь вы на собственном опыте знаете, как она может превратить «нечто невозможное» во «вполне реальное». Впервые вы видите искреннюю улыбку на лице Исамары. «Я должна поблагодарить вас за это. За то, что вырвали её из лап Абаррана. И за то, что смогли унести её из того места. Не представляю, что могло произойти, если бы вы этого не сделали. Эта ночь была ужасной, но ничего бы не заставило Абаррана отказаться от обладания своей прелестью, и неважно, сколько людей могло бы из-за этого погибнуть». Вы начинаете собирать вещи, Исамара занята тем же. Вы понимаете, что вам нужно немедленно убираться из Монте-Карло, ведь выжившие Избранные Фортуной, включая Абаррана, будут искать вас и Ключ. «Прежде чем мы сбежали, я успела увидеть его в последний раз, — произносит Исамара. — Эта ярость в его глазах... Без своего драгоценного артефакта он будет ещё более неуравновешен, чем обычно». Вы говорите ей, что, возможно, теперь Абарран

должен бояться её, а не наоборот. В конце концов, это она разрушила его планы изнутри. После ваших слов на её лице вновь появляется улыбка. «Мне нужно привыкнуть к этой мысли». Сделав последние приготовления, вы покидаете Монте-Карло с Ключом Фортуны в руках и надеетесь, что теперь удача всегда будет на вашей стороне.

☉ Если вы играете сюжетную кампанию «Алые ключи»:

- ◆ Запишите в журнал кампании, что ячейка вмещалась в дела Аббаррана.
- ◆ Выберите сыщика, который становится носителем «Ключа Фортуны». Отметьте это в журнале кампании.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

☉ Перейдите к разделу «Дополнительные награды».

Исход 2: Во всех отношениях вырваться из лап этих ужасных созданий и ускользнуть от армии сотрудников и охраны казино — уже успех. И всё же Ключ Фортуны, главная цель этого злосчастного ограбления, ускользнул от вас. В последующие дни вы размышляете, хватит ли у вас безумия и отваги, чтобы попытаться ещё раз, но казино больше не открывает свои двери. Аббарран и Избранные Фортуной исчезают без следа. Газеты подозрительно помалкивают о событиях той ночи и о фантастических тварях, терроризировавших посетителей казино. Больше, чем когда-либо, вам кажется, что некая персона или группа лиц помогла Аббаррану открыть это казино и защищает его

после всего случившегося. Что важнее, после вашей попытки ограбления и странного слияния измерений Абарран увёз Ключ подальше отсюда. Возможно, вы могли бы выследить его и найти другой способ похитить реликвию, но сейчас у вас нет никаких зацепок и идей о том, куда он мог отправиться. Вы покидаете Монте-Карло, зализывая раны и размышляя, повезёт ли вам (если это можно назвать везением) встретить Абаррана и Ключ Фортуны снова.

🌀 Если вы играете сюжетную кампанию «Алые ключи»:

- ◆ Запишите в журнал кампании, что ячейка вмещалась в дела Абаррана.
- ◆ «Абарран Арригорриагакоа» — носитель «Ключа Фортуны». Отметьте это в журнале кампании.

🌀 Запишите в журнал кампании, что *Избранные Фортуной* навлекли на вас неудачу. Выберите любой числовой жетон в мешке хаоса. Замените его числовым жетоном, чей модификатор меньше на 2 (например, вы можете заменить 0 на -2 или -3 на -5).

🌀 Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

🌀 Перейдите к разделу «Дополнительные награды».

Исход 3: Когда вы приходите в себя некоторое время спустя, вас поражает полная, абсолютная тишина. Вы поднимаетесь на ноги и видите, что казино опустело.

Здесь нет никого. Ни культистов. Ни монстров. Ни посетителей. Ни единой души. Вы быстро понимаете, что реликвия, за которой вы охотились, тоже пропала. Выйдя на залитую дневным светом улицу, вы видите, что город занимается своими делами, как будто не произошло ничего из ряда вон выходящего. В последующие дни казино закрывается навсегда. Вам не удаётся найти никаких следов Абаррана или Избранных Фортуной. Вы покидаете Монте-Карло, зализывая раны и размышляя, повезёт ли вам (если это можно назвать везением) встретить Абаррана и Ключ Фортуны снова.

☉ Если вы играете сюжетную кампанию «Алые ключи»:

- ◆ Запишите в журнал кампании, что ячейка вмещалась в дела Абаррана.
- ◆ «Абарран Арригорриагакоа» — носитель «Ключа Фортуны». Отметьте это в журнале кампании.

☉ Запишите в журнал кампании, что Избранные Фортуной навлекли на вас неудачу. Выберите любой числовой жетон в мешке хаоса. Замените его числовым жетоном, чей модификатор меньше на 2 (например, вы можете заменить 0 на -2 или -3 на -5).

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

☉ Перейдите к разделу «Дополнительные награды».

Дополнительные награды

- ☉ Проверьте, сколько заданий с карты сюжета «Ограбление» вы выполнили во время этого сценария. Если вы пропустили часть I, считайте, что вы выполнили на 2 задания больше, чем на самом деле.
- ◆ Каждый сыщик получает 1 дополнительный опыт за каждое выполненное задание с карты сюжета «Ограбление», начиная с пятого.
 - ◆ Если было выполнено 4 или менее заданий, вы не получаете дополнительных наград.
 - ◆ Если было выполнено хотя бы 5 заданий и «Исамара Ордоньес» была в игре на момент завершения сценария, сыщики получают «Исамару Ордоньес». Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Исамара Ордоньес (сентиментальная певица)». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
 - ◆ Если было выполнено хотя бы 6 заданий, сыщики получают «Колоду возможностей». Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Колода возможностей». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Впоследствии во время подготовки к каждому сценарию тот сыщик собирает карты контактов из набора «Фортуна и безрассудство» со следующими значениями: В ♠, В ♥, В ♦, В ♣, Д ♦, Д ♠, К ♣, К ♥, Т ♠. Эти карты замешиваются в отдельную «колоду возможностей». *(Можете использовать обычные игральные карты вместо карт из набора «Фортуна и безрассудство».)*

Создатели игры

Авторы дополнения «Фортуна и безрассудство»: Иэн Мартин при участии М. Дж. Ньюман

Продюсер: Молли Гловер

Редакторы: Андреа дельАньезе и Джулия Фазта

Корректор: Джеремайя Дж. Шоу

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер по карточным играм: Колин Фелпс

Сюжетная группа «Ужаса Арххэма»:

Кара Сентелл-Данк, Райанн Коллинз и Филип Д. Генри

Консультанты по чувствительным вопросам: Джеймс Мендес Одес и участники группы FFG по чувствительным вопросам

Креативный директор по сеттингу: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Автор обложки: Борха Пиндадо

Арт-директоры: Стив Хэмилтон, Джефф Ли Джонсон и Кейт Суэйзи

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Координатор контроля качества: Зак Тьюалтомас

Менеджеры производства:

Джастин Энгер и Остин Литцлер

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер:

Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта:

Джим Картрайт

Исполнительный разработчик:

Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

© 2023 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.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия

Павутницкая

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Переводчик: Сергей Вакуленко

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Вычитка: Евгений Сарнецкий

Лицензионный менеджер:

Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру

и желаете, чтобы она была издана, пишите

на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «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



FANTASY
FLIGHT
GAMES

