

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВОЙНА ВНЕШНИХ БОГОВ

Земля охвачена глобальной войной

Беспощадная война между тремя зловещими культурами опустошает Землю, и только вы можете остановить кровопролитие. «Война Внешних богов» — сценарий для карточного «Ужаса Аркхэма», созданный специально для Gen Con 2020 и Arkham Nights 2020. Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании. Используя несколько экземпляров данного дополнения, вы можете сыграть в эпическом совместном режиме.

Символ дополнения

Все карты сценария «Война Внешних богов» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Режимы игры

«Войну Внешних богов» можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании. В одиночном режиме сценарий можно пройти одним из двух способов:

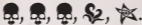


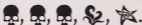


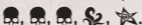


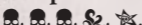


- ☉ в режиме отдельной группы (одной группой от 1 до 4 игроков);
- ☉ в эпическом совместном режиме (любым количеством игроков, поделившись на группы по 1–4 человека).

На страницах 4–14 приведены дополнительные правила и разъяснения для обоих способов пройти сценарий, а на страницах 15–19 вы найдёте инструкции для игры в эпическом совместном режиме.

Одиночный режим

Чтобы пройти данный сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. На следующих страницах вы найдёте всю необходимую сценарную информацию для игры в «Войну Внешних богов». Особенности подготовки к игре в одиночном режиме изложены ниже.

В одиночном режиме у «Войны Внешних богов» есть четыре уровня сложности. Каждая группа может выбрать свой уровень сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

- ☉ **Лёгкий:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2,
  .
- ☉ **Обычный:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,
  .
- ☉ **Сложный:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6,
  .
- ☉ **Экстремальный:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8,
  .

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 сыщиками в сценарии-ответвлении, остаются с ними до конца кампании. Каждое ответвление можно сыграть только раз за кампанию.

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 «Войну Внешних богов» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 3 опыта.

Дополнительные правила и разъяснения

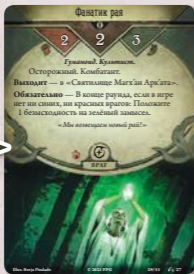
Культы

В данном сценарии вы встретитесь с тремя враждующими культурами, каждый из которых имеет свой набор врагов, напастей и замыслов. Эти культуры различаются по цветам — синему, зелёному и красному.

☉ **Культе Силенуса** обозначен синим. Синие карты оформлены узорами из звёзд и созвездий.



- ☪ **Култ Маг'ан Арк'ата обозначен зелёным.**
Зелёные карты оформлены узорами из чешуек и щупалец.



☉ **Культ Эзель-зен-резля обозначен красным.**
Красные карты оформлены узорами из сот и крыльев насекомых.



☉ Если не сказано иного, карты каждого культа подчиняются тем же правилам, что и обычные карты того же типа (враги, напасти или замыслы).

- ☉ Если сыщикам нужно выполнить определённые инструкции в *порядке культов*, сначала эти инструкции выполняются для зелёного культа, затем для синего и, наконец, для красного. (*Обратите внимание: при подготовке колоды замыслов культов размещаются в том же порядке сверху вниз.*)

Замыслы культов

При подготовке игроки собирают три колоды замыслов, по одной для каждого культа (зелёную, синюю и красную). Эти колоды представляют собой прогресс каждого культа в достижении его целей.

- ☉ В фазе Мифа, на шаге «Положите 1 безысходность на текущий замысел» положите 1 безысходность на каждую колоду замыслов в порядке культов.
- ☉ В фазе Мифа, на шаге «Проверьте, не достигнуто ли требуемое число безысходности» делайте эту проверку для каждого замысла по отдельности в порядке культов (а если вы играете в эпическом совместном режиме — в порядке, объявленном организатором).
- ☉ Пока в игре находятся все три колоды замыслов, безысходность на картах игроков не учитывается при любых проверках, достигнуто ли требуемое число безысходности.
- ☉ Если эффект карты предписывает сыщику положить безысходность «на текущий замысел», игроки могут выбрать, на какой именно замысел её положить.

- ☉ Когда один из замыслов продвигается, безысходность на остальных замыслах остаётся. Удалите безысходность со всех прочих карт в игре (карт игроков, врагов и локаций), как обычно.

Лидирующий культ

Каждый культ пытается продвинуть свои замыслы быстрее остальных. Лидирующим считается культ, у которого продвинулось больше замыслов. Если на лидерство по этому показателю претендует несколько культов, лидирует тот из них, на чьём замысле больше безысходности. Если и тут равенство, лидирует тот из культов-претендентов, у которого в игре находится больше карт-врагов.

Комбатант

Комбатант — ключевое слово, по свойству которого враги соперничающих культов перемещаются и атакуют друг друга в фазе врагов.

В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повёрнутый и не сражающийся враг-Комбатант единожды перемещается в сторону ближайшего врага-Комбатанта другого культа.

- ☉ Враги-Комбатанты перемещаются в порядке культов.
- ☉ Если враг-Комбатант уже находится в одной локации хотя бы с одним врагом, принадлежащим к другому культу, он не перемещается.

- ☉ Если для перемещения врага-Комбатанта есть несколько равноудалённых целей, ведущий сыщик решает, в чью сторону переместится этот враг.
- ☉ Если в игре нет врагов, которые могут быть целью перемещения врага-Комбатанта, он не перемещается.
- ☉ Если враг-Комбатант должен переместиться в ту локацию, куда он не может войти согласно свойству карты, он не перемещается.

В фазе врагов, на шаге «Очередной сыщик разыгрывает атаки врагов, с которыми сражается» каждый не сражающийся враг-Комбатант атакует в своей локации одного врага-Комбатанта, принадлежащего к другому культу.

- ☉ Враги-Комбатанты атакуют в порядке культур.
- ☉ Если целью атаки врага-Комбатанта могут стать несколько врагов, он атакует того из них, у кого осталось меньше здоровья. Если таковых несколько, ведущий сыщик выбирает между ними.
- ☉ Такая атака наносит столько ран, какова сумма значений ран и ужаса атакующего врага.
- ☉ Если враг атакует и побеждает другого врага (кроме карт скопления, см. стр. 12), положите 1 безысходность на замысел того культа, к которому принадлежит атаковавший враг.

Пример перемещения и атак врагов-Комбатантов:
 «Адепт роя» находится в локации «Улицы Нью-Йорка»,
 «Дымчатый вестник» находится в локации «Аркхэм»,
 а «Фанатик рая» — в локации «Улицы Монреала».
 Каждый из этих врагов отмечен ключевым словом «Комбатант»,
 каждый развёрнут и ни с кем не сражается.



В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый из этих врагов единожды перемещается в связанную локацию в сторону ближайшего врага-Комбатанта из другого культа. В данном случае зелёный враг перемещается первым и приходит в «Аркхэм». Синий враг не перемещается, поскольку в его локации уже есть враг другого культа. И наконец, красный враг также перемещается в «Аркхэм».



В фазе врагов, на шаге «Очередной сыщик разыгрывает атаки врагов, с которыми сражается» каждый из этих врагов атакует врага-Комбатанта другого культа. Первым «Фанатик рая» атакует «Адепта роя» (у него меньше здоровья, чем у «Дымчатого вестника») и наносит ему 1 рану. Затем «Дымчатый вестник» также атакует «Адепта роя» и наносит 3 раны. Эта атака побеждает «Адепта роя», следовательно, тот не может атаковать. На синий замысел кладётся 1 безысходность.



Скопление X

Ключевое слово «Скопление X» обозначает группу врагов, действующих сообща. После того как враг с ключевым словом «Скопление X» вошёл в игру, не глядя подложите X верхних карт своей колоды лицом вниз под карту этого врага. Такие подложенные карты называются картами скопления, а враг, под которым они лежат, — носителем. Некоторые эффекты карт сценария предписывают сыщику добавить карты скопления под врага. Это делается тем же образом.

- ☉ Если неясно, кто из сыщиков должен подложить карты скопления, это делает ведущий сыщик.
- ☉ Каждая карта скопления под носителем считается отдельной особью данного врага. У каждой карты скопления то же название, те же игровые значения, черты и текст, что и у карты носителя. (Например, если сыщик сражается с врагом, под которым лежат две карты скопления, данный сыщик сражается с тремя врагами.)
- ☉ Каждая карта скопления проводит отдельную атаку в фазе врагов. После того как носитель и его карты скопления атаковали в этой фазе, поверните их все.

- ☉ Каждую карту скопления можно атаковать и наносить ей раны отдельно от остальных, однако носитель не может быть побеждён, пока под ним остаются карты скопления. Победив карту скопления, вы можете нанести все избыточные раны другой карте скопления под тем же носителем, а если под ним не осталось карт скопления — то самому носителю. (Например, Роланд Бэнкс атакует «Трилогога» с двумя картами скопления, используя «Пистолет 45-го калибра». Атака наносит 2 раны. Первая рана побеждает одну карту скопления, поэтому сыщик может нанести вторую рану другой карте скопления, побеждая и её тоже.)
- ☉ Всякий раз, когда карта скопления покидает игру, кладите её под низ колоды владельца. Если вы не уверены, кто владеет данной картой, можете посмотреть её лицевую сторону, чтобы понять это.
- ☉ Носитель и все его карты скопления перемещаются, начинают сражаться и поворачиваются как одно целое. (Например, если вы ушли от носителя или от его карты скопления, перестаньте сражаться и с носителем, и со всеми его картами скопления, а затем поверните их все.)
- ☉ Если у врага с ключевым словом «Скопление X» есть победное значение, оно распространяется только на носителя. Карты скопления нельзя класть на победный счёт, и они не приносят очков опыта.

Заслоны

Заслоны позволяют сыщикам уменьшить количество безысходности, которая кладётся на замыслы. Когда вы должны положить безысходность на замысел, предотвратите размещение одного жетона безысходности за каждый заслон на этом замысле. Затем удалите с замысла столько же заслонов, сколько безысходности было предотвращено таким образом.

«Положите вокруг локации»

Если сыщикам предписано положить одну или несколько улик вокруг локации, жетоны улик размещаются рядом с картой локации, касаясь её, но не на самой карте. Улики, лежащие вокруг локации, не находятся в ней, и их нельзя найти никаким образом.



Эпический совместный режим

Чтобы сыграть «Войну Внешних богов» в эпическом совместном режиме, все сыщики должны разделиться на группы. В каждой группе должен быть хотя бы один сыщик (но не более четырёх). В группах может быть разное число игроков, но рекомендуется распределить участников между группами настолько равномерно, насколько это возможно. Каждой группе потребуется свой экземпляр дополнения «Война Внешних богов». Один из участников становится организатором мероприятия. Его задача — следить за количеством безысходности на каждом замысле каждой группы. Во время игры действуют следующие дополнительные правила:

- ☉ У каждой группы своя игровая зона, и все группы играют независимо друг от друга. Правила, действия и эффекты карт не могут влиять на сыщиков в других группах, если только явно не указано обратное.
- ☉ Каждая группа может переходить к следующему раунду или замыслу независимо от других групп. Не нужно дожидаться, пока остальные группы дойдут до той же точки сценария.
- ☉ Сыщики из разных групп могут свободно общаться друг с другом.

- ☉ У каждой из трёх колод замыслов (зелёной, синей и красной) своё глобальное требуемое число безысходности, которое определяется в начале мероприятия в зависимости от количества играющих групп. **Чтобы продвинуться, каждому замыслу требуется 6 безысходности за группу.** Безысходность, накопленная на колодах каждого цвета, — общая для всех групп. Организатор ведёт учёт общей безысходности для каждого цвета, следя за тем, сколько безысходности кладётся на замыслы.
- ◆ Обратите внимание, что считается количество играющих групп, но не сыщиков.
- ◆ Всякий раз, когда организатор учитывает лежащий на карте замысла жетон безысходности при подсчёте общей безысходности для данного цвета, этот жетон удаляется с карты.
- ☉ Если во время сцены 1 или 2 побеждена вся группа целиком, добавьте на замысел лидирующего культа столько безысходности, сколько сыщиков было в этой побеждённой группе.

Пример: 16 игроков разделились на четыре группы по четыре сыщика. Перед началом игры организатор объявляет глобальное требуемое число безысходности для каждого замысла — 24. Безысходность, положенная каждой группой на каждый замысел, увеличивает общую безысходность для этого цвета. Организатор следит за общей безысходностью для каждого цвета и сообщает игрокам, когда на том или ином замысле накопилось достаточно безысходности для его продвижения.

- ☉ Если в игру входит враг-**Древний**, его глобальное значение здоровья рассчитывается исходя из количества сыщиков во всех группах на момент начала игры. Это значение является общим для всех групп. Организатор ведёт учёт общего числа ран, полученных на все экземпляры врага-**Древнего** в игре.

Ограничение по времени

При игре в эпическом совместном режиме игроки (или организатор мероприятия) могут установить ограничение по времени. Рекомендованное ограничение равно **3 часам**. В зависимости от числа участников или других обстоятельств игроки (или организатор) могут установить иное ограничение. По истечении условленного времени организатор может объявить всех сыщиков побеждёнными либо продвинуть колоду замыслов лидирующего культа к замыслу 3b, после чего у сыщиков будет ещё **30 минут**, чтобы победить врага-**Древнего**.



Советы организатору

Если вы организуете партию в «Войну Внешних богов» в эпическом совместном режиме, вот несколько советов, которые помогут вам провести мероприятие:

- ☉ Используйте счётчики, доску и маркеры или листок и карандаш, чтобы вести подсчёт общего количества безысходности на замыслах каждого цвета.
- ☉ Периодически спрашивайте игроков, сколько безысходности лежит у них на каждой колоде замыслов. Добавив это число к общей безысходности для данного цвета, удалите соответствующие жетоны с карт замыслов.
- ◆ Время от времени сообщайте игрокам, насколько близок к продвижению каждый из замыслов. Когда общая безысходность для того или иного замысла достигнет числа, требуемого для его продвижения, организатор объявляет об этом игрокам, и они должны продвинуть данный замысел на своём ближайшем шаге «Проверьте, не достигнуто ли требуемое число безысходности» фазы Мифа. Жетоны безысходности, лежащие на этом замысле сверх необходимого для продвижения числа, перекладываются на следующий замысел той же колоды.

- ◆ Игрокам будет проще следить за накоплением безысходности для каждого замысла, если вы будете записывать её на доске, которую видно всем участникам. Например, вы можете нарисовать на доске три шкалы — зелёную, синюю и красную — и разделить каждую на три части, по одной для каждого замысла в колоде. Таким образом игроки будут видеть и общую безысходность для каждого культа, и какой из культов лидирует.
- ☉ Если игроков 12 или меньше, организатор может принять участие в игре. Выберите группу, которая будет следить за общей безысходностью для каждого цвета, и почаще обменивайтесь информацией.
- ☉ Если игроков больше 12, организатору лучше не принимать участия в игре. Если же игроков больше 48, лучше выделить трёх организаторов, чтобы каждый следил за колодами замыслов одного из культов.



Война Внешних богов

Спустя десятилетие после Великой войны на Землю пришла война совсем иного рода — конфликт между культурами, которые долгое время скрывались в тени.

Всё началось с убийств в Аркхэме — более дюжины трупов за шесть дней. Поначалу полиция считала это делом рук серийного убийцы, пока не была обнаружена шестая жертва — бесформенный комок мяса и внутренностей, как будто кто-то пережевал еду и выплюнул её обратно. Человек не смог бы совершить столь жестокое убийство.

Когда похожие убийства стали происходить в других городах Северной Америки, вы задались целью докопаться до истины. Серийный убийца не мог орудовать одновременно в Аркхэме, Провиденсе, Монреале и Нью-Йорке. За убийствами явно стоит некая организация. Кроме того, вы заметили, что большинство убитых можно разделить на три группы.

Жертвы из Провиденса, как правило, были хорошо образованными представителями старшего поколения. Убитые в Монреале жили в лесу за городом или имели профессии, связанные с природой или биологией. В Нью-Йорке тела находили глубоко в канализации и туннелях метро, их личности не были установлены.

Последние недели вы пытались выяснить правду об этих убийствах и группировках, которые их совершают. За это время конфликт разросся стократно. Массовые убийства. Взрывы. Свидетельства о загадочных церемониях, проводимых прямо на улицах. Твари, заслоняющие звёзды в ночном небе. Стаи похожих на саранчу

насекомых, пожирающие людей целиком. Мутировавшие ящероподобные создания, рыскающие в канализации.

И что ещё хуже — пусть Аркхэм и кажется эпицентром конфликта, эти инциденты распространяются по всему миру.

Это далеко не обычная война, власти с ней не справятся. Вы единственные, кто подобрался близко к истине.

Вам нужно выяснить, из-за чего культы вышли на тропу войны, и положить конец безумному конфликту, прежде чем он поглотит весь мир.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Война Внешних богов». Этот набор отмечен следующим символом:

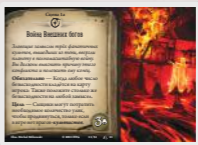
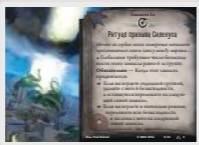
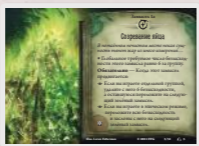


- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Дети рая», «Поглощающий рой», «Смерть звёзд» (по 9 карт в каждом) и отложите их в сторону. (Обратите внимание: 1 «Эфирная сущность», 1 «Трилогот» и 1 «Глашатай рая» входят в набор контактов «Война Внешних богов», а остальные экземпляры — в три других набора контактов.) Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ При подготовке колоды замыслов введите в игру все три колоды замыслов в следующем порядке (сверху вниз): зелёная, синяя, красная.
- ☉ Отложите в сторону локацию «Узел миров» и введите в игру остальные 10 локаций.
- ◆ Все сыщики начинают игру в «Аркхэме».
- ☉ Найдите в наборе контактов «Война Внешних богов» по одному экземпляру «Адепта роя», «Астронома-скептика» и «Фанатика рая». Введите этих врагов в игру в соответствии с их указанием «Выходит».
- ☉ Отложите в сторону следующие пять сюжетных активов: «Покров Внешних пределов», «Карманный портал», «Кошмарный конец», «Клинок Арк'ата» и «Зачарованный череп».
- ☉ Сложите в колоду контактов оставшиеся 19 карт контактов и перемешайте.
- ☉ Если вы играете в эпическом совместном режиме, организатор подсчитывает и объявляет глобальное число безысходности, требуемое для продвижения замыслов (см. стр. 16).

Примерный расклад коллод замыслов и сцен



Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

- ☉ Если вы играете отдельной группой либо если вы играете в эпическом совместном режиме и все группы побеждены, определите лидирующий культ и перейдите к указанному исходу.
 - ◆ Если лидирует красный культ — к **исходу 5**.
 - ◆ Если лидирует синий культ — к **исходу 6**.
 - ◆ Если лидирует зелёный культ — к **исходу 7**.
- ☉ Если вы играете в эпическом совместном режиме, дождитесь, пока остальные группы завершат сценарий, и переходите к тому исходу, которого они достигнут.

Исход 1: *Все порталы в узел миров запечатаны под вашим строгим контролем. Вы надеетесь, что теперь, когда узел недоступен, сражавшиеся за него культы вернутся в тень — хотя бы до тех пор, когда узел откроется снова и у них опять появится шанс воплотить свои зловещие планы. А пока угроза Земле миновала... По крайней мере, эта угроза.*

- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Покров Внешних пределов». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Карманный портал». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, поскольку герои не позволили всем Внешним богам достичь своих целей.

Исход 2: *Насекомых Эзеля слишком много, чтобы справиться с ними всеми. Но есть одна хитрость! Какими бы вземными они ни были, насекомые остаются насекомыми, а в любом улье есть королева. Призвав на помощь всю свою изобретательность, вы придумываете, как победить королеву и тем самым рассеять рой.*

К вашему удивлению, план срabатывает. Без королевы рой дезориентирован, а его голод сменяется отчаянием и паникой. Совсем скоро тучи насекомых возвращаются в провал, из которого пришли. Возможно, когда-нибудь у них появится новая королева, но к тому времени вы уже надёжно запечатаете эту проклятую дыру. А пока угроза Земле миновала.

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Покров Внешних пределов». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Зачарованный череп». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

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

Исход 3: Силенус аморфен и, возможно, даже вовсе не материален, но всё-таки и у него есть уязвимые места. На основе ритуалов его собственного культа вы создаёте заклинание, вызывающее настолько жаркое пламя, что даже пустота космоса не в силах поглотить его. Когда вы совершаете обряд, мгла корчится от боли и отступает с едва слышным шипением всасываемого воздуха.

Вы с опаской выглядываете в небо, надеясь, что мгла не вернётся сразу после окончания ритуала. Проходят минуты. Часы. Знакомые звёзды снова заполняют ночное небо. Возможно, эта сущность ушла навсегда. Если многочисленные свидетельства о Силенусе верны, он наверняка вернётся — может быть, через сотни или тысячи лет. Пусть сегодня вы спасли Землю, но осознание истинной природы этого создания ужасает вас до глубины души.

- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Покров Внешних пределов». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Кошмарный конец». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 4: Панцирь чудовища раскалывается, изливая липкий гной и зелёную кровь. С оглушительным стоном, разносящимся по всей планете, зверь падает наземь. Вы успели сразить тварь, прежде чем она выросла настолько, чтобы стать непобедимой. Но и сейчас совладать с ней было крайне тяжело.

Вы с отвращением смотрите, как огромная туша растекается озером желтоватой слизи. Вот вам и рай на Земле! Теперь, когда яйцо разбито, а тварь уничтожена, вы надеетесь, что культ Арк'ата будет распушен. И всё же вас не отпускает страх, что однажды вам отомстят за вмешательство.

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Покров Внешних пределов». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Клинок Арк'ата». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

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

Исход 5: Шаг за шагом рой ассимилирует всю материю на Земле, переделывая каждую молекулу по своему подобию. Ваше сознание навеки заперто в ужасной жужжащей массе. Но всё хорошо. Теперь у вас есть королева. Сверхъестественный голод терзает вас. Поглощать — ваше единственное желание. Рой должен расти!

☉ Все сыщики **убиты**.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 6: Земля — только первая планета, поглощённая Силенусом — воплощением Пустых небес, ненасытным пожирателем всего сущего. Температура ядра планеты опускается до абсолютного нуля, и на ней не остаётся ничего живого. От портала, открытого на Земле, тварь распространяется до самых дальних краёв Солнечной системы, пожирая всё тепло на своём пути. Теперь её ничто не остановит.

☉ Все сыщики **убиты**.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 7: Зверь неудержим в своей ярости. Вы единственные знали, как победить его. Чудовище движется через континенты и океаны, уничтожая города один за другим. Армии побеждены. Правительства пали. Жуткие твари, порождённые культом Арк'ата, продолжают опустошать планету, пока от человеческой цивилизации не остаются только жалкие руины. «Рай», за который они так охотно сражались, наступил.

☉ Все сыщики **убиты**.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

Вариант правил «Туман войны»

Теперь, когда вы прошли «Войну Внешних богов», попробуйте сыграть в неё снова по нижеописанному варианту. В обычной игре используется следующий порядок культов: зелёный, синий, красный. Однако эту очерёдность можно сделать случайной, что повлияет на порядок перемещения и атак врагов и будет давать преимущество в войне разным культуам.

Чтобы сыграть по этому варианту, при подготовке к игре разместите колоды замыслов в случайном порядке сверху вниз — это и будет порядок культов на текущую игру. Также вы можете случайным образом менять колоды замыслов местами в начале каждого раунда или всякий раз, когда продвигается замысел того или иного культа.

Удачи и приятного времяпровождения!



Создатели игры

Авторы дополнения «Война Внешних богов»:

Джереми Цвирн и М. Дж. Ньюман

Продюсер: Калли Оливериус

Редактор: Б. Д. Флори

Корректор: Джеремайя Дж. Шоу

Менеджер по карточным играм: Джим Картрайт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелл-Данк и Фил Генри

Креативный директор по сеттингу: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брандт

Координаторы контроля качества: Эндрю Джаниба и Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Джейсон Глоу

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Руководитель студии: Крис Гербер

Особая благодарность выражается Брэду Эндресу.

Игру тестировали

Дэйн Бикотт, Шеннон Бикотт, Юйчи Ван, Закари Варберг, Джош Грейс, Эрик Колби, Райли Колби, Чед Реверман, Брук Робисон, Нэйт Салливан, Аарон Странк, Майкл Странк, Бен Уилкинсон, Ник Уиллис, Патрик Хаггерти, Джеймс Хоуэлл.

© 2021 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов • **Директор издательского департамента:** Александр Киселев • **Главный редактор:** Валентин Матюша • **Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова • **Переводчик:** Сергей Вакуленко • **Редактор:** Петр Тюленев • **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей • **Дизайнер-верстальщик:** Евгений Сарнецкий • **Корректор:** Ольга Португалова • **Вычитка:** Елена Ворноскова • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2021 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