

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЙОЛЬСКИЙ БАЛ

Добро пожаловать на главный раут года!

Стылым зимним вечером таинственный клуб Фонаря пригласил вас и нескольких представителей светской элиты на изысканную вечеринку в своём роскошном поместье в Кингспорте. Звездой мероприятия обещает стать знаменитая реликвия, Сокровище Сарната. Говорят, она может воплощать в жизнь как грёзы, так и кошмары. Именно вам предстоит заполучить этот могущественный артефакт и спасти Аркхэмскую элиту от козней клуба Фонаря. «Йольский бал» — уникальный сценарий для карточного «Ужаса Аркхэма», созданный для прохождения с участием 1–4 игроков.

Символ дополнения

Все карты сценария «Йольский бал» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Режимы игры

«Йольский бал» можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании.

Одиночный режим

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

- ☉ Обычный: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .
- ☉ Сложный: 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, , , , , , , .
- ☉ Экстремальный: 0, -1, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -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 этот 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 «Йольский бал» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 2 опыта.

Дополнительные правила и разъяснения

Подсчёт очков

На «Йольском балу» сыщики могут стремиться к выполнению различных задач, чтобы заработать очки. В конце игры подсчитывается сумма заработанных очков, исходя из которой игроки могут получить дополнительный опыт и оценить, насколько успешно им удалось помешать истинным планам клуба Фонаря. Играя в сценарий, обращайтесь к странице 24 этого буклета, чтобы увидеть полный список задач. Когда будете играть в него снова, попробуйте побить свой предыдущий рекорд!

Карты сюжета

В этом дополнении встречается особый тип карт — карты сюжета. Эти карты вносят в сценарий дополнительные повороты и контекст. Свойства на картах сюжета в игре может активировать любой сыщик.

Сюжетные активы-гости

Активы-*гости* — особенный тип сюжетных активов, используемый в этом сценарии. Сыщики могут вступать с такими активами в переговоры, чтобы брать их под свой контроль. Сыщики не могут активировать свойства на активах-*гостях* не под своим контролем.

Заворожённый

Заворожённый — состояние, в котором могут пребывать активы-*гости*. Когда актив-*гость* становится замороженным (по эффекту карты или игрового текста), сыщик теряет над ним контроль, переворачивает его лицевой стороной вниз и удаляет с него все жетоны ран и ужаса (оставив все другие жетоны).

- ☉ Когда замороженным должен стать актив-**лидер**, вместо этого удалите его из игры.
- ☉ Когда замороженная карта переворачивается лицевой стороной вверх, разверните её (оставив на ней все жетоны). Она больше не считается замороженной.
- ☉ С замороженной картой нельзя взаимодействовать, если только игровой эффект явно не указывает на обратное.

Бдительный

У некоторых врагов есть ключевое слово «Бдительный». Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с уходящим от него сыщиком.

Стремление

У некоторых врагов есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повёрнутый 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 локации переместится враг.
- ☉ Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

Йольский бал

Это было в дни праздника, который люди называют Рождеством, в глубине души зная, что он древнее Вифлеема и Вавилона, древнее Мемфиса и самого человечества. Именно в эти дни я добрался до старинного города на берегу моря, где некогда жил мой народ — жил и отмечал этот праздник ещё в те незапамятные времена, когда он был запрещён. Несмотря на запрет, из поколения в поколение передавался наказ: отмечать праздник каждые сто лет, дабы не угасала память о первозданных тайнах.

Говард Ф. Лавкрафт «Праздник»

Вступление: Мелкие снежинки мягко опускаются с неба. Вы выходите из такси прямо перед потрескавшимся и обветренным фасадом старого особняка в Кингспорте. Несколько гостей — вы узнаете в них влиятельных воротил из Аркхэма и Нью-Йорка — проскальзывают мимо вас и вручают свои приглашения швейцару. Войдя вслед за ними, вы чувствуете аромат кедра и сладких цветов, маскирующих едва уловимые нотки какой-то мерзости.

«Клуб Фонаря приветствует вас», — обращается к вам ухмыляющийся слуга с острым взглядом и вручает белую, словно костяную, маску — униформу этой вечеринки. Чувствуя себя не в своей тарелке, вы надеваете маску и следуете за престарелой флэппершей в гостиную с потрескивающим камином. В комнате было бы тепло и уютно, если бы не мрачные, словно запечатлевшие чьи-то сны картины и уродливые скульптуры, от одного взгляда на которые у вас кружится голова.

«Прошу вас, пожалуйста, минуточку внимания», — доносится зычный голос из соседней комнаты. Последовав за ним, вы возвращаетесь в богато обставленное фойе. На верхней лестничной площадке статный джентльмен с аккуратно подстриженной бородкой и в алебастровой маске поднимает бокал с шампанским.

«Я — Деклан Пирс, номарх клуба Фонаря. Будьте любезны проследовать за мной». Гости покорно проходят через широкие двойные двери в бальный зал, в центре которого за толстым стеклом выставлен сверкающий драгоценный камень. Светские львицы окружают его со всех сторон и громко восторгаются переливающимся разноцветным сиянием, которое, словно облако, перетекает под поверхностью сокровища.

«Мои почётные гости, позвольте представить вам Сокровище Сарната, — триумфально объявляет Деклан Пирс. — Второго такого камня не существует. Говорят, он был вырезан в древнем городе на далёких берегах...

Легенда гласит, что он может исполнять желания своего владельца». В ответ на последнее заявление по залу прокатываются смехи, и сам Пирс заметно подавляет смехок.

«Да, да, я знаю. Конечно же, истинные звёзды вечера — это вы. Мы собрали здесь самые сливки новоанглийского общества, чтобы воззвать к вашему чувству сострадания. Самым выдающимся — или самым щедрым — из вас будет позволено поддержать Сокровище в конце вечера. И как знать... Быть может, грёзы и впрямь могут стать явью, а Сокровище Сарната способно исполнить самое сокровенное желание. Пока же просто наслаждайтесь нашей маленькой вечеринкой».

После очередной волны дружного смеха Пирс хлопает в ладоши, и в помещение спускается дюжина слуг с аппетитными закусками. Вы обшариваете глазами зал в поисках человека, пригласившего вас сюда. По вашей спине пробегает холодок, когда вы встречаетесь взглядами с высокой фигурой в маске, стоящей в глубине толпы. Незнакомец медленно наклоняет голову вправо... сильнее, чем вы того ожидали. Вы размышляете, улыбается ли он под маской.

Спустя, казалось бы, целую вечность, мужчина прерывает зрительный контакт с вами и продолжает осматривать комнату. Подавляя дрожь, вы следуете его примеру. Ваше приглашение на раут прибыло в конверте без обратного

адреса вместе с запиской, предлагающей щедрое вознаграждение за помощь в «добыче» Сокровища Сарната. Наконец вы замечаете вашего загадочного сообщника.

Кто же это? Сыщики должны решить, какая фракция запросила их помощи. (Подсказка: От этого выбора зависят ваши цели в этом сценарии.)

Гости:

- ☉ Угрюмая женщина в элегантном костюме стоит скрестив руки и прислонившись к стене. Всем своим видом она даёт понять, что даже в перестрелке она чувствовала бы себя комфортнее, чем на этом пафосном сборище. Если она — ваш контакт, перейдите к «**Организации (★)**» (стр. 8).
- ☉ Этаким «типичный профессор» поглаживает козлиную бородку, изучая картину. Вы узнаете в нём Колдуэлла Филипса, декана Мискатоникского университета. Если он — ваш контакт, перейдите к «**Мискатоникскому университету (☼)**» (стр. 8).
- ☉ Стильный темноволосый мужчина стряхивает пепел сигары в бокал ничего не подозревающего соседа. Его бегающие глаза намекают, что он готовится к чему-то незаконному. Если он — ваш контакт, перейдите к «**Синдикату (◆)**» (стр. 9).
- ☉ Краем глаза вы замечаете отблеск перстня с печаткой. Повернувшись, вы видите самого Карла Сэнфорда, магистра Ложи Серебряных Сумерек, беседующего с парой гостей в масках. Если он — ваш контакт, перейдите к «**Ложе Серебряных Сумерек (▲)**» (стр. 9).
- ☉ Высокий крепкий мужчина с длинной чёрной бородой и в поношенном пальто выглядит явно не к месту на этом экстравагантном торжестве. Вы вспоминаете, что видели его в кингспортской таверне «Канат и Якорь». Если это — ваш контакт, перейдите к «**Жителям Кингспорта (✚)**» (стр. 10).

Организация: «О, вы здесь, — с лёгким русским акцентом говорит женищина, затем представляется. — Агент Валерия Антонова. Я здесь от лица властей». Вы спрашиваете, каких именно властей, и она просто кивает: «Да-да. Тех самых». Она объясняет, что её «власти» расследуют странные исчезновения, происходящие как в этом регионе, так и за границей. Деклан Пирс и клуб Фонаря — их главные подозреваемые. Агент, кажется, начинает расслабляться, пригубив своё шампанское. «К слову, мы считаем, что это Сокровище может провоцировать крайне нетипичные параканализальные явления. Иными словами, следствие здесь не всегда может идти за причиной. Будьте бдительны».

Перейдите к **подготовке** (стр. 11).

Мискатоникский университет: Подойдя ближе к декану Филипсу, вы представляетесь. Картина, которую он рассматривает, до жути реалистична: на ней изображено покрытое мехом человекоподобное существо со множеством рук, на каждой из которых выделяется острый коготь. «Ну фонарики, ну фантазёры! — смеётся декан. — Вижу, вы получили моё послание. Спасибо, что пришли. Должен признать, университету до жути любопытно изучить этот древний камень. Говорят, Сокровище хранилось в одном тибетском монастыре, пока не исчезло в двенадцатом веке. Я просто не мог упустить такой шанс! — восклицает он. — Вот бы нашёлся способ исследовать его тщательнее... »

Перейдите к **подготовке** (стр. 11).

Синдикат: Когда вы подходите, мужчина поднимает бокал в вашу сторону. «Джонни Валоне. Рад, что вы согласились принять участие в этом взаимовыгодном дельце». Мужчина допивает свой напиток и небрежно вручает пустой бокал стоящему рядом гостю, вызвав у того недоумение и возмущение в равной степени. Валоне игнорирует его протесты и уводит вас в пустой кабинет. «Ваша репутация бежит впереди вас. Впрочем, скорее наоборот, надёжно прячется в тени. Вас никто не заподозрит, поэтому к вам я и обратился. Наша задача — добыть Сокровище-Как-Его-Там. Это большой куш. Обещаю, вознаграждение будет соответствующее».

Перейдите к подготовке (стр. 11).

Ложя Серебряных Сумерек: Завидев ваше приближение, Карл Сэнфорд опускает приветствие и представление. «Очень хорошо, — буднично замечает он, затем жестом отсылает стоящих рядом гостей в маски. — Уверен, вы уже слышали о Сокровище Сарната. Это горячая тема в оккультных кругах Аркхэма. Учítывая... кххм... его пёструю историю, он станет прекрасным дополнением коллекции Ложы. — Патриарх смотрит на вас исподлобья. — Однако я не могу отогнать ощущение, что в нём кроется гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Поэтому я и пригласил вас сюда. Добудьте Сокровище для Ложы — и получите в награду богатства и знания, превосходящие ваши самые смелые мечты». Вы спрашиваете его, почему именно Ложя заслуживает владеть камнем, и Сэнфорд ухмыляется: «У нас он будет в безопасности. В гораздо большей безопасности, чем в руках других. Вы даже вообразить не можете, насколько он силен».

Перейдите к подготовке (стр. 11).

Жители Кингспорта: «Меня зовут Бейн. Уильям Бейн, — произносит статный мужчина, крепко пожимая вам руку. — Рад, что вы пришли на эту маленькую пирушку. По правде сказать, я не то чтобы местный. Просто так уж вышло, что неравнодушен я к этому старому порту». Мужчина ловко избегает ваших вопросов о своём происхождении, а затем указывает на молчаливую фигуру в маске в углу комнаты. «Вот истинная причина, по которой я позвал вас сюда. Они зовут его „Бескровный Человек“. Что бы клуб Фонаря ни заготовил на сегодня, это явно его замысел. — Капитан вздыхает. — Ничего хорошего этот странный камень не принесёт. Только разрушения. По крайней мере, пока им владеет клуб Фонаря». После небольшого обсуждения вы соглашаетесь помочь Бейну добыть Сокровище.

Перейдите к подготовке (стр. 11).



Подготовка

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Йольский бал». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Отложите в сторону 3 локации «Комната второго этажа». Введите в игру «Фойе» и «Фонарный зал». Случайным образом введите в игру 3 локации «Комната первого этажа» в ряд справа от «Фойе». (См. *расклад локаций на стр. 12.*)
- ◆ Все сыщики начинают игру в «Фойе».
- ☉ Выбранная в разделе «Гости» на стр. 7 фракция находится с вами в союзе. Отложите в сторону её карту сюжета, затем введите в игру карту **лидера** этой фракции стороной сюжетного актива вверх под контроль любого сыщика. Возьмите 3 оставшихся актива-**гостя** выбранной фракции и случайным образом введите в игру по одному из них в каждую локацию «Комната первого этажа». Удалите из игры карту контакта с чертой **раздор**, принадлежащую союзной фракции.
- ☉ Случайным образом выберите одну из 4 оставшихся карт сюжета. Эта фракция находится с вами в раздоре. Отложите в сторону её карту сюжета, её **лидера** и её карту контакта с чертой **раздор**. Удалите 3 оставшиеся карты этой фракции с чертой **гость** из игры.
- ☉ Для каждой из 3 оставшихся фракций удалите из игры их карту сюжета, карту **лидера** и карту контакта с чертой **раздор**.
- ☉ Перемешайте 9 оставшихся активов-**гостей** лицом вниз, чтобы сформировать колоду гостей. Положите её рядом с колодой сцен.

- ☉ Введите 3 верхние карты колоды гостей в игру лицевой стороной вверх, разместив каждую из них в разных локациях «Комната первого этажа».
- ☉ Введите врага «Бескровный Человек (немой наблюдатель)» повернутым в игру в локацию «Фонарный зал» и прикрепите к нему сюжетный актив «Бледный фонарь» стороной «Гипнотический свет» вверх.
- ☉ Отложите в сторону, вне игры, следующие карты: всех врагов-монстров, оба экземпляра напасти «Жестокое нападение», врага «Деклан Пирс» и сюжетный актив «Сокровище Сарната».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся 23 карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Примерный расклад локаций



Интерлюдия: Сказочное сокровище

Читайте, только когда получите прямое указание сделать это.

Ваш контакт выдаёт вам дополнительные инструкции.

Введите карту сюжета союзной фракции в игру рядом с колодой сцен стороной с чертой **в союзе** вверх. Если это...

- ◆ **Организация** (★), введите отложенного врага «Деклан Пирс» повёрнутым в игру в «Фонарный зал». Прикрепите к «Бескровному Человеку» отложенный сюжетный актив «Сокровище Сарната», игнорируя его свойство **раскрытия**. Если «Бескровный Человек» не в игре, прикрепите «Сокровище Сарната» к «Фонарному залу».
- ◆ **Мискатоникский университет** (☼), введите отложенного врага «Деклан Пирс» в игру в крайнюю справа локацию **второго этажа** и прикрепите к нему отложенный сюжетный актив «Сокровище Сарната», игнорируя его свойство **раскрытия**.
- ◆ **Синдикат** (◆), перемешайте верхнюю карту колоды контактов, отложенный сюжетный актив «Сокровище Сарната» и отложенного врага «Деклан Пирс», затем случайным образом положите по одной из этих карт лицом вниз под каждую локацию **второго этажа** как загадки.
- ◆ **Ложя Серебряных Сумерек** (▲), замешайте сброс контактов в колоду контактов. Возьмите 7 верхних карт колоды контактов и замешайте в них отложенный сюжетный актив «Сокровище Сарната» и отложенного врага «Деклан Пирс», затем положите получившиеся 9 карт под низ колоды контактов. Если в игре ровно 2 непобеждённых сыщика, сбросьте 6 верхних карт колоды контактов. Если в игре ровно 1 непобеждённый сыщик, сбросьте 12 верхних карт колоды контактов.

- ◆ **Жители Кингспорта** (✠), введите отложенного врага «Деклан Пирс» в игру в «Фонарный зал» и прикрепите к нему отложенный сюжетный актив «Сокровище Сарната», игнорируя его свойство **раскрытия**. Положите на «Сокровище Сарната» 1 ♠ ран и 1 безысходность. Откройте верхнюю карту колоды гостей и введите её в игру в «Фойе».

Продвиньтесь к сцене 2а.



НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Вы приходите в себя от холода, лёжа лицом в снегу, возле величественного особняка клуба Фонаря. Дом совершенно безлюден, некогда светлые окна угрожающе темны, словно пустые глазницы ухмыляющегося черепа. Вы не помните, как вам удалось спастись, но вы никогда не забудете, что произошло на первом и, хотелось бы верить, последнем Йольском балу в Кингспорте.

☞ **Перейдите к исходу 7.**

Исход 1: Вы поднимаете взгляд от драгоценного камня и видите, что ваш контакт стоит перед особняком, выделяясь силуэтом на фоне лунного света.

☞ Каждый сыщик может выбрать 1 односторонний актив-**гостя** под контролем любого сыщика и добавить в свою колоду (игнорируя правила создания колоды своего сыщика). Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☞ Если вы играли в качестве ответвления от сюжетной кампании, во время подготовки всех последующих сценариев этой кампании можете замешивать сюжетный актив «Сокровище Сарната» в колоду контактов.

- ☪ Если сыщики были в союзе с **Организацией** (★), перейдите к **исходу 2**.
- ☪ Если сыщики были в союзе с **Мискатоникским университетом** (⊗), перейдите к **исходу 3**.
- ☪ Если сыщики были в союзе с **Синдикатом** (⬠), перейдите к **исходу 4**.
- ☪ Если сыщики были в союзе с **Ложей Серебряных Сумерек** (▲), перейдите к **исходу 5**.
- ☪ Если сыщики были в союзе с **жителями Кингспорта** (✚), перейдите к **исходу 6**.

Исход 2: Агент Антонова оборачивается и направляется к вам, её левая щека забрызгана каким-то вязким ихором. «Поначалу вечеринка показалась мне довольно пресной, но, как только заперли двери... стало поинтереснее, — ухмыляется она и кладёт руку вам на плечо. — Я уже доложила начальству о странных эффектах этого „Сокровища“. Они хотят, чтобы камень был доставлен в наш офис для хранения, но прямо сейчас у меня есть кое-какие неотложные дела. Думаю, ничего ужасного не произойдёт, если вы пока что его придержите у себя. Просто помните, что чуть позже я вернусь забрать его».

Вспоминая о хаосе, который разразился на балу из-за Сокровища, вы размышляете, не используют ли вас в качестве подопытной крысы.

- ☪ Перейдите к **исходу 7**.

Исход 3: Крайне взволнованный декан Филип наконец берёт в руки сначала себя, а потом и камень, поднеся его к свету. «Поистине выдающийся образец. Легенды едва ли могут передать его красоту. Чудесно! Аж дух захватывает! — В конце концов у мудрого джентльмена заканчиваются эпитеты, и он благодарит вас за помощь. — Учитывая произошедшее сегодня, я бы предпочёл не размещать Сокровище на территории кампуса. Мы только недавно заново отстроили общежития. Если бы вы могли принести его в мой кабинет на следующей неделе, я бы с удовольствием изучил его получше».

☪ Перейдите к **исходу 7**.

Исход 4: «Нехило, нехило, — говорит Джонни Валоне, подпаливая сигару в зубах. — У тебя лёгкая рука. Мне бы такая пригодилась ещё для парочки заданий. — Он подмигивает и выпускает дым из уголка рта. — Поначалу я думал, что мы просто толкнём эту хреновину на чёрном рынке за хорошие деньги, но после того, что тут произошло... — Выражение его лица смягчается. — Врагу не пожелаешь. Что это было вообще? Слоны? Больные гориллы? — Он затягивается сигарой в последний раз. — Похоже, мы этого уже не узнаем. Вот что я знаю точно: я этот булыжник в Аркхэм не потащу. Считай его сувениром с вечеринки. А вот это — за спасение моей задницы». Он вручает вам пачку банкнот и растворяется в тени с улыбкой Чеширского кота.

☪ Перейдите к **исходу 7**.

Исход 5: «Да мне плевать, что для этого потребуется. Я хочу тот камень, и хочу его прямо сейчас!» — обрушивается на своих лакеев Карл Сэнфорд. Слушая, как он поносит своих последователей, вы прокручиваете в голове события вечера. И хотя вы вроде как решили помочь Ложе, станет ли мир безопаснее, если Сокровище попадёт к ним? Вместо того чтобы вручить камень Сэнфорду, вы прикарманиваете его и растворяетесь в ночи. Только вы сможете укротить его силы. Только вы поступаете в интересах общего блага. Остаётся надеяться, что Сэнфорд об этом не узнает.

☞ **Перейдите к исходу 7.**

Исход 6: Капитан Бейн похлопывает вас по спине: «Сегодня вечером вы сделали великое дело. Учитывая истории, которые я слышал о Сокровище, всё могло пойти куда хуже. Говорят, что камень воплощает в жизнь самые отчаянные грёзы и самые страшные кошмары владельца. Вполне объясняет то, что стало с клубом Фонаря... — Бейн смотрит на тёмные окна, затем на брызги крови на снегу, а после суёт Сокровище обратно вам в руку. — Что-то мне подсказывает, что в вашем владении оно может послужить добру».

Вы вглядываетесь в мутную, словно дымка, сердцевину камня. Когда вы поднимаете взгляд, капитана рядом уже нет.

☞ **Перейдите к исходу 7.**

Исход 7: Опускаясь на заднее сидение своего такси, вы ловите волну мурашек от странного ощущения, будто за вами кто-то наблюдает. Вы оборачиваетесь, чтобы бросить последний взгляд на фасад особняка, и замечаете в одном из окон кошмарное лицо Бескровного Человека, словно сверлящего вас взглядом. Особняк исчезает из виду, и вы думаете о Кингспорте. Овеянный тайнами и фольклором, он манит уже одним своим названием, вызывая в воображении образы укутанных туманом прибрежных скал, тенистых бухт и старинных мрачных особняков. На протяжении многих поколений Кингспорт наводняли истории о необъяснимых явлениях, странных снах и живучих легендах. После сегодняшнего вечера вы наконец понимаете, почему.

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

☉ Подсчитайте очки (см. стр. 24). Если у вас вышло ...

- ◆ ... 10–19 очков, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.
- ◆ ... 20–29 очков, каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно.
- ◆ ... 30–39 очков, каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно.
- ◆ ... 40–49 очков, каждый сыщик получает 4 опыта дополнительно.
- ◆ ... 50 и более очков, каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно.

Вариант правил

Дорогие гости

Чтобы получить более сложный и атмосферный игровой опыт, попробуйте сыграть этот сценарий в одиночном режиме 2–5 группами одновременно. Это позволит вам посоревноваться, кто наберёт больше очков. Каждой группе потребуется свой экземпляр дополнения. Во время игры действуют следующие дополнительные правила:

- ☉ У каждой группы своя игровая зона, и все группы играют независимо друг от друга. Каждая группа может выбрать собственный уровень сложности. Правила, действия и эффекты карт не могут влиять на сыщиков в других группах, если прямо не указано обратного.
- ☉ 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.
- ☉ Все группы должны быть в союзе с разными фракциями.
- ☉ Во время подготовки не выбирайте случайным образом, с какой фракцией вы будете в раздоре; все группы должны быть в раздоре с разными фракциями, причём только с теми, которые в союзе с другими играющими группами. Например, группа А в союзе с Организацией, группа Б — с Синдикатом, а группа В — с Ложей Серебряных Сумерек. Таким образом, группа А может быть в раздоре с Синдикатом, группа Б — с Ложей, а группа В — с Организацией.
- ☉ Считайте, что в конце текстового блока замыслов 1b и 2b указано: «Группа, которая в раздоре с вами, смотрит 1♣ верхних карт вашей колоды контактов, сбрасывает из просмотренных любое число карт (кроме сюжетных активов) и кладёт остальные обратно в любом порядке».

☉ Помимо очков за выполнение заданий вы можете получить дополнительные очки за первенство. Если во время игры одна из групп первой достигает одной из указанных далее целей, эта группа немедленно сообщает об этом остальным и отмечает галочкой в своём списке, а остальные группы вычёркивают ту цель из своих списков (они больше не могут её достичь). В конце игры каждая группа получает 2 дополнительных очка за каждую достигнутую цель.

- ◆ «Бескровный Человек» на победном счету.
- ◆ «Бледный фонарь» на победном счету.
- ◆ «Деклан Пирс» на победном счету.
- ◆ Карта сюжета с чертой **раздор** на победном счету.
- ◆ В колоде гостей не осталось карт.
- ◆ Все 8 локаций **особняка** открыты, и ни на одной не осталось улик.



Создатели игры

Авторы дополнения «Йольский бал»: Джереми Цвирн при участии Эдди Кая

Продюсер: Эрик Стентон при участии Молли Гловер

Сюжет: Джозайя Харрист и Валид Мааруф

Редакторы: Андреа дель'Аньезе и Джулия Фаэта

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер линейки продуктов: Кейтлин Макграт

Менеджеры по карточным играм:

Кейт Морган и Колин Фелпс

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэниел Ловат Кларк, Райанн Колинз, Филип Д. Генри, М. Дж. Ньюман и Кейт Суэйзи

Консультанты по чувствительным вопросам:

Участники группы FFG по чувствительным вопросам

Дизайнер дополнения: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Арт-директоры: Тим Флендерс и Стивен Сомерс

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Специалист по контролю качества: Зак Тьюалтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Вице-президент по стратегии: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Игру тестировали: Давид Авилес, Авита Амёба, Кайли Аммен, Далия Берковиц, Майкл Брейверман, Дэвид Геддис, Альфредо Гомес, Альваро Гонсалес, Брэдли Гэлбрайт, Шелли Даниэле, Байкьяо Джан, Джошуа Джонс, Йоганнес Дукек, Жан-Себастьян Дюпуи, Джесси Каннингэм, Энтони Кларк, Райли Колби, Николас Кори, Сэм Кэйхилл, Нэйт Лангредер, Кенни Линг, Майкла Льюис, Дирк Лэнгфорд, Альфредо Гомес Мансийя, Аллен Мартин, Коди Медивийя, Пашера Нарависут, Джош Ноуи, Джули Ноуи, Каспер Палмано, Джейми Перконтти, Джордан Питерс, Дэвид Питерсон, Брайант Питтс, Джош Пэрриш, Дэниел Раннинг, Чед Реверман, Джеймс Роджерс, Рафа Серрато, Хосе Хавьер Фернандес, Майк Фултон, Сэм Фюрман, Рафа Х, Джеймс Хоуэлл, Мэтт Эддлман, Дэвид Эйвери, Дэниел Салинас, Ричард Саум, Скотт Сеско, Девин Стинчкомб, Энди Стоддарт, Аарон Странк, Майк Странк, Алекс Сууль, Эддисон Стампф, Эгоитц Урибеэчверрия, Оуэн Уэддон, Мэтт Уичманн.

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

Переводчик: Сергей Вакуленко

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайн и вёрстка: OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева)

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Благодарим Александра Бурякова, Вадима Гайсина, Никиту Казарина, Евгения Карелина, Михаила Кротова и Сергея Попова за помощь в подготовке русского издания.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru

Задачи для финального подсчёта очков

- 1 очко за каждую открытую локацию **особняка** без улик.. ☐
- 1 очко за каждый актив-**гостя** под контролем сыщиков ☐
- 4 очка, если в игре нет замороженных карт ☐
- 5 очков, если сейчас замысел 1а или 2а ☐
- 4 очка, если «Бескровный Человек» на победном счету .. ☐
- 3 очка, если «Бледный фонарь» на победном счету ☐
- 3 очка, если «Деклан Пирс» на победном счету ☐
- 4 очка, если сюжетная карта с чертой **раздор**
на победном счету ☐
- 3 очка, если ни один сыщик не был побеждён
и на сыщиках суммарно 2  или меньше ран ☐
- 3 очка, если ни один сыщик не был побеждён
и на сыщиках суммарно 2  или меньше ужаса ☐
- 3 очка, если играете на сложном уровне сложности ☐
- 6 очков, если играете на экстремальном уровне сложности.... ☐
- Очки за выполнение задания на карте сюжета фракции,
с которой вы в союзе ☐

Всего: