



«Восставший может погрузиться в бездну, а погрузившийся в бездну может вновь восстать».

— Г.Ф. Лавкрафт — Зов Ктулху (1926)

Ктулху

Мини-кампания

Ктулху — фанатское дополнение для игры в формате «распечатай и играй» для игры «Ужас Аркхэма», которое переосмысливает сценарий «Эхо из глубин» из базовой игры. Эти «эхо» сценарии были переработаны, им достались новые карты архива и особые вещи, чтобы ещё полнее раскрыть пути, которыми ваши персонажи следуют, сталкиваясь с глухим зовом великого Ктулху, бросающим вызов Аркхэму и остальной части долины реки Мискатоник.

Символ дополнения

Все карты этого дополнения отмечены символом дополнения «Ктулху», который позволит отличать их от карт базовой игры и от другой продукции по «Ужасу Аркхэма».



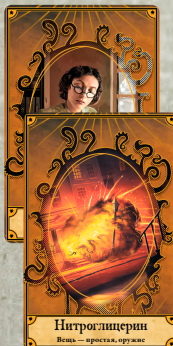
Как пользоваться этим фанатским дополнением

При игре с дополнением «Ктулху» добавьте новые компоненты в свою коллекцию следующим образом:

- листы сценариев добавьте в соответствующий запас;
- карты архива и особые карты разложите по порядку в соответствующие колоды;
- карты пояснений держите отдельно и используйте совместно с соответствующими им картами.

Карты пояснений

На некоторых картах недостаточно места для описания их эффекта. В таких случаях текст эффекта карты переносится на связанную с основной карту пояснений. Карта пояснений не является самостоятельной и считается частью основной карты. Цвет рубашки карты пояснений указывает на колоду основной карты, а иллюстрация и текст на рубашке отсылает к конкретной карте в той колоде. Держите карты пояснений отдельно от всех других карт, но рядом с соответствующей им по цвету колодой.



Структура сценария

Если возможно, сохраняйте одних и тех же сыщиков между сценариями, но восстанавливайте их здоровье и рассудок. Если в сценарии не указано иначе, то обычно сценарии идут в порядке возрастания их номеров.

Пул кампании

Приготовьте застёгивающийся пластиковый пакет. Желательно, чтобы в него помещался 1 лист сценария и колода событий. В игре это будет называться «пул кампании». В нем будет храниться следующий сценарий, а также фишки сыщиков, которые были убиты, сошли с ума или сожраны, и вдобавок все жетоны и карты, которые кодекс укажет вам положить сюда. Если здесь находится монстр, то что с ним делать вам подскажет карта кодекса. Но после победы над монстром он переходит в колоду монстров, даже если его нет в разделе подготовки.

Эхо-сценарии

Так же как эхо-сыщики — новая версия ранее вышедшего сыщика, эхо-сценарии — это другой вариант ранее вышедшего сценария (из базовой игры) или, что более вероятно, сценарий, который достаточно изменен, чтобы стать частью кампании. В фанатских эхо-сценариях намеренно отсутствует часть информации, чтобы вы ознакомились с оригиналом. Эхо-сценарий и его исходник считаются одним и тем же сценарием для режима неизбежности или любого другого подобного режима игры. (Это может измениться, если Fantasy Flight Games выпустят настоящие эхо-сценарии под другими названиями)

Случайная область

Когда вас попросят поместить что-то в случайную область, возьмите карту события с низа колоды и поместите это «что-то» в эту нестабильную область, а затем сбросьте карту. Если на одной карте указано несколько нестабильных мест, то сыщики должны выбрать один из вариантов.

Режим неизбежности и кампания

Используйте те же правила, что в режиме неизбежности дополнения «Под тёмными волнами», кроме следующего: выбрав случайным образом сценарий кампании, вы начинаете с первого акта кампании, а затем играете следующий акт кампании по правилам следующего номера в режиме неизбежного, до момента, пока вся кампания не будет пройдена, и тогда вы снова выберите новый сценарий случайным образом.

Если оригинал эхо-сценария, являющийся частью кампании, уже был пройден, уберите всю кампанию для этого прохождения в режиме неизбежности.

Создатели фандопа

Разработчик дополнения: Дэвид Альфредссон @dewinduvae

Перевод и вёрстка: Kariotip.

Вычитка: Salazar.



BARANCO
2011