

# УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## КНИГА СЦЕНАРИЕВ НАРУШЕННЫЙ КРУГ

### Смерть — это только начало

*Тайные культы, к которым принадлежали эти ведьмы, нередко хранили и передавали из поколения в поколение удивительные тайны далёких, давно забытых эпох, — поэтому нельзя исключать, что Кассия действительно владела искусством проходить сквозь врата между измерениями.*

*Говард Ф. Лавкрафт «Сны в Вельмином доме»*

«Нарушенный круг» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это большое дополнение входят сценарий-пролог «Исчезновение в поместье Сумерек» и два полноценных сценария: «Час ведьмовства» и «На пороге смерти». Их можно проходить как по отдельности, так и в качестве завязки большой кампании из девяти частей, которая продолжится в шести малых дополнениях цикла «Нарушенный круг».

### Дополнительные правила и разъяснения

#### Слот Таро

В этом дополнении появляется новый тип слота для активов — слот Таро. Активы, занимающие слот Таро, отмечены таким символом:



1 слот Таро

Как и остальные слоты, слот Таро ограничивает число активов данного типа, которые сыщик может держать в игре одновременно.

**По умолчанию у каждого сыщика есть только один слот Таро.**

Прочие правила по слотам также распространяются и на слот Таро.

#### Нечистые свойства

В этом дополнении встречаются локации с Нечистыми свойствами. Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при исследовании в такой локации, после применения всех результатов данной проверки этот сыщик должен разыграть каждое свойство «Нечистое —» этой локации.

Локация считается Нечистой, если у неё есть хотя бы одно Нечистое свойство (напечатанное или полученное иным образом).

#### 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 ухודившим от него сыщиком.

#### Сыщики пролога

Изображённые здесь четыре карты сыщиков («Гавриэла Мизра», «Джером Дэвидс», «Валентино Ривас» и «Пенни Уайт») отмечены символом набора контактов «Исчезновение в поместье Сумерек», поэтому их можно использовать только в прологе «Нарушенного круга». Их нельзя использовать в других сценариях. Храните их вместе с остальными картами сценария «Исчезновение в поместье Сумерек» и не включайте в свой комплект карт игроков.





## Карты сюжета

В кампании «Нарушенный круг» встречается особый тип карт — карты сюжета. Эти карты вносят в общий сюжет сценария дополнительные повороты и обычно представляют собой обратную сторону другой карты сценария. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания.

## Колода чутья Джо Даймонда

За время работы частным детективом Джо Даймонд научился доверять своей интуиции, потому у него есть особая колода чутья, которая составляется при подготовке к каждому сценарию на шаге «Соберите и перемешайте колоды сыщиков». Карты для колоды чутья отбираются из 40 карт колоды Джо и идут в счёт размера его колоды. За исключением этой особенности подготовки, всякий раз, когда упоминается колода Джо, имеется в виду его обычная колода сыщика, а не колода чутья. У колоды чутья нет своего сброса: после розыгрыша карты из колоды чутья уходят в обычный сброс игрока.

## Символ дополнения

Все карты цикла «Нарушенный круг» отмечены этим символом перед порядковым номером:



## Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Нарушенный круг» выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Выберите уровень сложности.
2. Соберите мешок хаоса для кампании:
  - ◆ **Лёгкий** (чтобы познакомиться с сюжетом):  
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Обычный** (чтобы испытать вызов):  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):  
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Аркхэма):  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠.

Теперь игроки могут перейти к прологу.

## Внимание!

**Ещё рано выбирать сыщиков и собирать их колоды.**

Сначала сыграйте сценарий-пролог. Вы получите указание выбрать сыщиков и собрать колоды после его окончания.

## Пролог (Сценарий 0): Исчезновение в поместье Сумерек

22 ноября 1925 года, воскресенье. Аркхэм, штат Массачусетс.

Прошёл уже месяц после кануна Дня всех Святых, но город всё ещё охвачен мрачной меланхолией. Каждое утро улицы окутывает густой туман. Ночи становятся не только длиннее, но и темнее — многие горожане готовы в этом поклясться. Но несмотря на дух уныния, жизнь в сонном Аркхэме идёт своим чередом. Респектабельные жители города воодушевлены избранием Натаниэля Роудса в Сенат США и с оптимизмом смотрят в будущее Аркхэма. А сегодня вечером человек по имени Джозеф Майгер устраивает в своём богатом особняке во Френч-Хилле благотворительный вечер Ложки Серебряных Сумерек — ежегодное закрытое мероприятие, которое на этот раз будет стоить жизни нескольким участникам...

1. Каждый игрок должен выбрать, за кого из четырёх нейтральных сыщиков сыграть пролог: Гавриэлу Мизру, Джерома Дэвидса, Пенни Уайт или Валентино Риваса. В ходе пролога вы разыграете историю этого персонажа и примете решения, которые определяют его судьбу. Выбор персонажа для пролога никак не повлияет на вашу обычную колоду сыщика, однако от результатов пролога зависит дальнейшее развитие сюжета.
2. Не составляйте колоды нейтральных сыщиков. Вместо этого соберите карты, указанные на оборотной стороне карт этих сыщиков. Собранные карты понадобятся при подготовке этих сыщиков к игре. (Все указанные карты имеют уровень 0, если не указано иное.)
3. Если в игре принимает участие 3 игрока или меньше, в графе «Пропавшие без вести» журнала кампании вычеркните всех нейтральных сыщиков, которых никто не выбрал.
4. Перейдите к вступлению.



**Вступление:** «Дамы и господа, — объявляет Джозеф Майгер, поднимая бокал. Постепенно шум стихает, и остаётся слышен лишь треск камина да шёпот сплетен. — Позвольте приветствовать вас в моём доме на очередном ежегодном благотворительном вечере. Сегодня здесь присутствуют очень уважаемые горожане. Благодарю вас всех за ваш упорный труд и щедрость». Одобрительный гул заполняет комнату. Многие гости поднимают бокалы за Валентино, одного из самых высококочтимых членов Ложы в этом году, который сегодня занимает место почётного гостя, ближе всех к камину.

Джером, помощник Джозефа, сливается со стеной, поглядывая на карманные часы. В другом углу комнаты главная экономка Пенни ходит между столами, наполняя пустые бокалы и собирая грязные тарелки. «Каждый из вас совершил великие дела во имя Ложы Серебряных Сумерек и нашего древнего города, — продолжает Джозеф. — В следующем году мы продолжим нести это бремя и делать, что должно, на благо прогресса». Джером бесшумно шагает вперёд, прерывая речь с той непринуждённой уверенностью, что возникает за годы безупречной службы. Он слегка касается плеча Джозефа и показывает ему часы. «Но боюсь, моё время вышло. Большое спасибо за то, что пришли», — Джозеф завершает речь и кланяется. Под вежливые аплодисменты хозяин и его помощник быстрыми шагами направляются в сторону вестибюля. Пара слуг принимают пальто у запоздалых гостей, а Гавриэла, начальница охраны Джозефа, крепко стиснув зубы, внимательно наблюдает за входной дверью. «Мистер Сэнфорд прибыл?» — кратко осведомляется Джозеф, постукивая по паркету блестящей кожаной туфлей.

«Боюсь, что нет, — отвечает Джером, просматривая последние страницы гостевой книги особняка. — Но должен быть здесь с минуты на минуту, мистер Майгер».

«Хорошо. Когда он появится, не должно возникнуть никаких проблем. Понятно? — обращается Джозеф к Гавриэле. — Убедитесь, что он под надёжной охраной». Гавриэла кивает, похлопывая по плечевой кобуре с пистолетом 45-го калибра. Джозеф снова обращается к помощнику: «И пусть Пенни проследит, чтобы горячее не остыло, пока мы ждём мистера Сэнфорда. Без него никому не подавать ни единой порции».

«Даже мистеру Ривасу, сэр?» — уточняет Джером, глядя на Джозефа поверх очков с толстыми стёклами. Джозеф задумывается.

«Налейте мистеру Ривасу ещё бокал. Уверен, он не будет жаловаться. Кстати, я всё ещё жду отчёты, о которых говорил сегодня. Не забудь», — Джозеф хлопает помощника по плечу и возвращается в банкетный зал. Джером покорно кивает и идёт наверх.

Вскоре придёт тёмная мгла, и всё изменится.

☪ Каждый игрок по очереди должен прочесть вступление своего персонажа. Не читайте вступления тех персонажей, которых не выбрал ни один из игроков. Как только каждый игрок прочёл своё вступление, перейдите к **подготовке**.

**Вступление Гавриэлы:** Как и приказано, вы стоите на страже в ожидании мистера Сэнфорда. Остальные гости уже прошли в банкетный зал, и из-за деревянной двери позади вас слышны звуки веселья и кутежа. Вы не обращаете на них внимания, сохраняя бдительность. Годы сражений и армейской дисциплины научили вас быть готовой ко всему — даже на таком безобидном банкете, как этот. Как только вы задумываетесь, не попусту ли растрачиваете свои таланты на службе у мистера Майгера, в вестибюль через парадный вход и окна проникает тёмная мгла, затопляя комнату. Поначалу вы думаете, что это обычный вечерний туман просачивается сквозь двери особняка, но потом замечаете, что всё, к чему прикасается мгла, как будто старится на сотни лет.

Вы осторожно отступаете, на всякий случай положив руку на пистолет. Никогда в своей жизни вы не видели ничего подобного. Неестественный холод расплзается по комнате, и у вас по спине пробегают мурашки. Полностью проникнув внутрь, пепельная мгла собирается в человекоподобную фигуру, окутанную тенями. Она поднимает руку и указывает на вас обуяленным, почерневшим пальцем.

Годы тренировки берут верх. Выхватив пистолет из кобуры, вы направляете его на существо с криком: «Ни шагу вперёд!» Тварь, наблюдающая за вами от входа, невозмутима. Бесплотный силуэт скользит вам навстречу, а позади по ковру расходятся волны тёмной мглы. «Я предупреждала», — рычите вы, и грохот выстрела разносится по залу, когда вы жмёте на спуск. Пуля прорывает дыру в голове фигуры, словно струя воздуха, пронзающая столб дыма. Края дыры смыкаются, и фигура продолжает плыть к вам, злоеще вытянув руку.

Ничто не могло подготовить вас к бою с таким противоестественным врагом. Вам остаётся только развернуться, добежать до верха лестницы и сделать оттуда ещё несколько выстрелов. Те пули, что попадают в цель, проходят сквозь призрачную фигуру и вонзаются в дверь за её спиной. Пара выстрелов разносит в щепки колонну лестничной балюстрады.

**Вступление Джерома:** Вы осторожно листаете конторскую книгу мистера Майгера в поисках сведений, о которых он спрашивал. Вы верно служите мистеру Майгеру уже почти десять лет, и, к вашей гордости, он доверяет вам конфиденциальную информацию вроде этой. Хоть вам и любопытны дела вашего работодателя, вы никогда не вторгались в его личную жизнь. По крайней мере, до этого вечера.



Найдя страницу, касающуюся запроса мистера Майгера, выправляете очки и наклоняетесь поближе. Некоторые имена в списке вам знакомы: Ривас, Генслер, Фэрмонт, Роудс, Уик. Но многие имена вы никогда даже не слышали и уж точно не встречали по работе: Линдквист, Константинов, Магро, Аткинсон, Ламар... Как же широко простираются связи мистера Майгера?

Как ни странно, но список имён на следующей странице заставляет волосы у вас на затылке встать дыбом. Вы понимаете, что до этого были перечислены партнёры мистера Майгера или по меньшей мере известные члены Ложы, но вот что до второго списка — вы можете только предполагать, что это люди, которых ваш наниматель... взял на прицел? Зачем — вам неизвестно.

Стоя у рабочего стола Джозефа, вы аккуратно переписываете имена в свой блокнот в том же порядке, что и в конторской книге мистера Майгера. Вы надеетесь, что ваши подозрения — лишь буйная фантазия переутомленного секретаря. Однако что-то во всём этом вас беспокоит. А ещё — внезапная струя холодного воздуха, каким-то образом проникающая в комнату. Вы машинально бросаете взгляд на окно и тотчас вскрикиваете от неожиданности, наталкиваетесь спиной на стол мистера Майгера и теряете равновесие.

Вы видите, что снаружи к окну кабинета прижимается множество кричащих лиц, возникших из мглы или из неё и состоящих. Их глаза пусты, их призрачные руки давят на стекло. Ваши очки со стуком падают на пол и разбиваются у вас под каблучком, когда вы бросаетесь в дальний конец кабинета. Слишком поздно вы понимаете, что в панике выронили и свой блокнот.

**Вступление Пенни:** Вы выдыхаете, когда вас окутывает прохладный воздух Новой Англии. Вечер выдался напряжённым — достаточно напряжённым, чтобы вы решились сбежать от суматохи на небольшой перекур, прежде чем вернуться к работе. Облокотившись на металлические перила балкона, вы дрожащими пальцами держите сигарету. Вокруг вас простираются мрачные изломанные крыши и викторианские усадьбы Френч-Хилла, и нет числа тем секретам, что хранят их погашенные окна.

Вы не помните, чтобы ваш наниматель когда-нибудь был столь же озабочен каждой мелочью, как сегодня. Обычно он такой спокойный, такой собранный. Но сегодня вечером что-то заставляет его нервничать. Может быть, мистер Сэнфорд? По вашей спине пробегают мурашки. Почему-то этот человек вызывает у вас дрожь. Но Джозеф уже не раз имел дело с мистером Сэнфордом, так что причина не в нём. Что же беспокоит мистера Майгера?

От раздумий вас отвлекают серые облака, стремительно затягивающие ночное небо. Они опускаются, и в их клубах вы замечаете тени. Прищурившись, вы переживаете через перила, чтобы разглядеть их получше. Теперь вы ясно видите во мгле фигуры: кричащие лица, когтистые руки, корчащиеся в муках силуэты, которые движутся прямо на вас. Мгла обволакивает здание, вы в ужасе вскрикиваете и вжимаетесь в стену. Из мглы за перилами появляется призрачная фигура в окровавленных лохмотьях. Хриплым задыхающимся голосом она молит об упокоении. Ваш единственный шанс на спасение — вернуться в особняк и позвать на помощь...

**Вступление Валентино:** «Ты собираешься бить или так и будешь весь вечер любоваться шаром?» — насмешливо спрашиваете вы. Ваш соперник вздыхает и возвращает бильярдный шар на стол.

«Ты же знаешь о моей слабости к слововой кости, Тино», — отвечает Адам. Вы редко видите с Адамом Генслером за пределами Ложы, но предпочитаете его компанию тем попорным дельцам, из которых нынешняя Ложа в основном состоит. Он совершает удар, и гул разговоров прерывается резким стуком шаров. «Твоя очередь, Тино. Смотри, не ударь девятку первой. Ты всегда такой нетерпеливый», — смеётся Адам и отходит на другую сторону стола, уступая вам место.

«Это было лишь раз, друг мой, лишь раз». — Вы закатываете глаза. По правде сказать, вы посещаете такие мероприятия ради благотворительности, а не чтобы явиться с аркхэмской аристократией. Но и у панибратства есть свои плюсы.

Склонившись над столом, вы прицеливаетесь. Вы отгораживаете свой разум от шума и музыки, сосредоточившись на шаре-единице и угловой лузе, и всё вокруг затихает. Задержав дыхание, вы бьёте по белому шару. Он ударяет в цель, и шар номер один легко падает в угловую лузу. «Ну вот, видишь?»

Только теперь вы понимаете, что тишина наступила не только у вас в голове. Из комнаты словно вытянули весь свет и тепло. Адам куда-то пропал, как и все, кто был здесь за миг до вашего удара. «Эй! Кто-нибудь? — кричите вы. Тёмная мгла вьётся у ваших ног, когда вы обходите бильярдный стол. — Если это розыгрыш, то весьма низкопробный». В ответ из-под стола раздаётся гулкий рык. Из нездорового любопытства вы заглядываете туда, и тотчас на вас бросается похожая на собаку чёрная тварь, раздирая вам грудь когтями. Вы машинально отбрасываете её прочь, она падает на бильярдный стол, и тот ломается под её весом. Вы медленно отходите, а существо поднимается на ноги и спрыгивает со сломанного стола, смотря пустыми глазами прямо вам в душу.



## Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Исчезновение в поместье Сумерек», «На пороге смерти», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Призрачные хищники», «Заточённые души», «Страж» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «На пороге смерти» возьмите только семь **потусторонних** локаций. Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

- Введите в игру семь **потусторонних** локаций. (См. «Примерный расклад локаций» ниже.)
- Поместите «Призрачного Стража» в «Вестибюль».
- Каждый игрок выполняет подготовку в соответствии с указаниями на обороте его карты сыщика.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Выхода нет

У этого сценария нет благоприятного исхода. Сыщики должны продержаться как можно дольше и собрать как можно больше улик, прежде чем их настигнет неминуемая кончина. Обратите внимание, что, хоть у вас и будет возможность помещать карты на победный счёт, по окончании этого сценария сыщики не получат ни победных очков, ни опыта.

Поскольку у сыщиков нет своих колод, игнорируйте любые указания или эффекты, предписывающие взять карту или иным образом взаимодействовать с колодой сыщика. Кроме того, поскольку у сыщиков нет сброса, **любая карта игрока, которая должна уйти в сброс, вместо этого удаляется из игры.**

Удачи. Она вам пригодится.

## Примерный расклад локаций



## Потусторонний мир

**Обратите внимание:** В этом сценарии участвуют только **потусторонние** локация. Не используйте при подготовке те локация, у которых нет такой черты.



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Исход не достигнут, так как все сыщики побеждены:**

«Мистер Сэнфорд, премного благодарен вам за визит. Знаю, насколько вы занятой человек. Ваше присутствие на сегодняшней встрече — огромная честь для всех нас». — Джозеф трясёт руку Карла Сэнфорда в крепком рукопожатии. Сэнфорд кратко кивает. «Знаю, вы только приехали, но я бы хотел обсудить с вами... кое-какие частные вопросы, если позволите», — продолжает Джозеф, с прищуром поглядывая то на одного, то на другого человека по сторонам от мистера Сэнфорда.

«Хорошо». — Пожилой мужчина кивает своим телохранителям, и они отходят, оставляя их наедине. Он складывает руки за спиной. Его выправка и осанка поразительны для столь почтенного возраста. Он переводит снисходительный взгляд на Джозефа. «В чём дело?»

Джозеф наклоняется ближе. «Оно здесь, сэр. В этом самом доме».

Мужчины некоторое время молчат, а затем на лице Карла Сэнфорда появляется улыбка.

- ☉ Сыщики не получают опыта после пролога.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что *оставлено X вещественных доказательств*. X равен числу улик на сцене 1а «Исчезновение».
- ☉ Верните в комплект все карты игроков, которые использовались в этом сценарии.
- ☉ Каждый игрок выбирает себе сыщика из числа доступных и собирает его колоду, как обычно.

☉ Перейдите к сценарию I «Час ведьмовства».





## Сценарий I: Час ведьмовства

**Вступление 1:** В Аркхэме прохладный ноябрьский вечер — отличное время, чтобы прогуляться по площади Независимости. Или вы так думали, пока Анна Каслоу не предложила вам погадать. Вы согласились, но вскоре пожалели об этом. С каждой картой, которую цыганка берёт из колоды, её пророчество становится всё мрачнее и безнадежнее. Суд. Умеренность. Правосудие. Отшельник. Повешенный. Первосвященник. Влюблённые. Колесница. Колесо Фортуны. Под конец Анна тянет верхнюю карту колоды и помещает её в центр расклада. На старой, потрёпанной карте возвышается зловещее сооружение из чёрного оникса. Над башней неистовствует адская буря, по тёмным облакам скачет молния. Подпись гласит: «Башня · XVI». Даже если бы до сих пор всё шло благополучно, вид этой центральной карты вызвал бы у вас дрожь. А при таком раскладе она выглядит как последний гвоздь в крышку вашего гроба.

«Вы же сами просили рассказать всё без прикрас», — говорит гадалка. Она сидит по-турецки, сурово разглядывая вас. Судя по её пристальному холодному взгляду, Анне самой не в радость это предсказание. «Неудачи — меньшая из ваших бед, — поясняет она. — На самом деле речь идёт о жизни и смерти». Она указывает на карты вокруг «Башни» — те лежат в обратном порядке — и снова их рассматривает. «Против вас будет всё, чего вы не видите. И только вы стоите на их пути», — загадочно заключает Анна.

☉ Ведущий сыщик должен решить (выберите одно):

- ◆ «Как мне избежать этой судьбы?» Перейдите к **вступлению 2**.
- ◆ «Это вздор». Перейдите к **вступлению 3**.

**Вступление 2:** Женщина кивает, уверенно тянет верхнюю карту колоды и не глядя показывает её вам. На карте — деревянный посох, окружённый осколками цветного стекла, и подпись: «Туз жезлов». «Вы должны быть готовы действовать, — говорит гадалка. — Без промедления. Без сожалений. Когда выпадет шанс, вы должны запустить цепь событий, которые изменят предначертанное».

☉ Запишите в журнал кампании, что вы приняли свою судьбу. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☛ до конца кампании.

☉ При подготовке к сценарию, прежде чем набирать стартовую руку, ведущий сыщик находит в комплекте 1 экземпляр «Туза жезлов» и 1 экземпляр «Башни · XVI» и добавляет их в свою колоду, если это возможно. Считайте, что ведущий сыщик получил эти карты. Они не идут в счёт размера колоды. (Если хотя бы одна из этих карт недоступна, пропустите этот шаг.)

☉ Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 3:** Женщина ухмыляется. «Да, в каком-то смысле так оно и есть» — отвечает она. Одним ловким движением она собирает все выложенные карты, кроме «Башни», и замешивает их обратно в свою колоду. «Карты только показывают и советуют. Они не могут повлиять или заставить». Она смотрит прямо вам в глаза, и улыбка сходит с её лица. «Другими словами, хоть ваша судьба и не высечена в камне, но уверяю вас, угроза, нависшая над вами — не вздор. Она реальна». — Её глаза сужаются. — Она крайне реальна».

☉ Запишите в журнал кампании, что вы отвергли свою судьбу. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☛ до конца кампании.

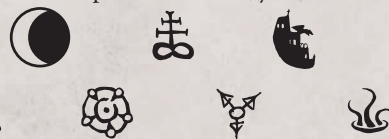
☉ Перейдите к **вступлению 4**.

**Вступление 4:** Вы рассматриваете карту с Башней, и в воздухе повисает тишина. Мир вокруг словно исчезает, пока ваши глаза не отрываются от ониксового сооружения. Вдали слышатся раскаты грома. «Теперь понимаете?» — спрашивает Анна. Но самой гадалки нигде нет, слышен лишь её искажённый голос. Молния расклевывает небо. «Видите ли вы свою судьбу так, как вижу её я?»

Раздаётся ещё один удар грома, и вы резко просыпаетесь. Сверху молотит ледяной дождь, пробирая вас до костей. Вы лежите в грязи на краю лесной тропинки, и большие вокруг не видно ни души...

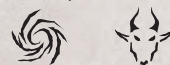
## Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Час ведьмовства», «Ковен Анеггты», «Город грехов», «Ведьмовство», «Древнее зло», «Охваченные страхом» и «Пожиратель из глубин». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Пожиратель из глубин» возьмите только 6 локаций «Аркхэмские леса». Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

☉ Соберите все карты из наборов «Агенты Азатота» и «Агенты Шуб-Ниггурат». Отложите в сторону эти карты контактов. Эти наборы отмечены следующими символами:





☉ Введите в игру 5 локаций «Ведьмовские леса» следующим образом:

☞ В порядке игроков каждый сыщик вводит в игру 1 случайную локацию «Ведьмовские леса», размещая её перед собой, пока в игре не окажется ровно 5 таких локаций (см. «Потерянные и разделённые» ниже).

*Например: Если играет один игрок, перед ним должно быть 5 локаций «Ведьмовские леса». При игре вдвоём перед ведущим сыщиком должно быть 3 локации «Ведьмовские леса», а перед другим сыщиком — 2. При игре втроём перед ведущим сыщиком должно быть 2 локации «Ведьмовские леса», перед следующим сыщиком — тоже 2, а перед последним — 1. При игре вчетвером перед ведущим сыщиком должно быть 2 локации «Ведьмовские леса», а перед остальными — по 1.*

☞ Удалите из игры все остальные локации «Ведьмовские леса».

☞ Каждый сыщик начинает игру в одной из лежащих перед ним локаций (выбранной случайным образом).

☉ Отложите в сторону все локации «Архэмские леса» и «Анетту Мейсон».

☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Потерянные и разделённые

В начале этого сценария сыщики разделены и отрезаны друг от друга. Чтобы отобразить это, локации входят в игру перед каждым из сыщиков, рядом с его игровой зоной.

Сцена 1а «Заблудившись в лесу» гласит: «Локации, лежащие перед вами, связаны между собой». Это значит, что вне зависимости от символов связи на картах локаций, все локации, лежащие перед одним сыщиком, считаются связанными друг с другом, и между ними могут перемещаться сыщики и враги. При этом локации остаются связанными и в соответствии со своими символами связи.

Однако на сцене «Заблудившись в лесу» также указано: «Вы не можете входить в локации, лежащие перед другими сыщиками». Это значит, что вы не можете переместиться в локацию, лежащую перед другим сыщиком, даже если она связана с вашей и даже если вы перемещаетесь по эффекту карты. Обратите внимание, что это ограничение не относится к врагам, которые могут свободно перемещаться между связанными локациями вне зависимости от того, перед кем из сыщиков лежат эти локации.

## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики побеждены, и партия завершилась в сцене 1, 2 или 3:**  
Перейдите к исходу 3.

**Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики побеждены, и партия завершилась в сцене 4:**  
Перейдите к исходу 4.

**Исход 1:** Несмотря на раны, глава ковена поднимается на ноги. Из-за деревьев выходит всё больше фигур в плащах, готовых защитить свою предводительницу. «Чужаки! — выкрикивает одна из них, снимая капюшон и указывая на вас узловатым посохом. Её ярко-рыжие волосы сияют в свете костра, а вокруг вытянутой руки вьются искры. — Это они, Верховная жрица: те, кто прежде хотел помешать нашему великому труду».

«Верховная жрица» поднимает руку, и остальные ведьмы замолкают. «Как всегда, я ценю твоё усердие, сестра. Но не думаю, что это те же люди, о ком ты говоришь», — отвечает она рыжеволосой обвинительнице. Вы опускаете оружие. Ещё несколько фигур в капюшонах подходят ближе к своей предводительнице, окружая её. Они осматривают её раны и затаивают негромкое песнопение. Рыжеволосая ведьма скрещивает руки на груди и сверлит вас неотступным взглядом. «Я Анетта, — говорит глава ковена, — а это мои сёстры. Скажите, кто вы и зачем вы здесь?»

Вы объясняете, что очнулись посреди леса, что на вас напали ужасные существа и что вы пришли в этот круг, чтобы снять наложенное на леса заклятие. Глаза Анетты сужаются, пока она слушает ваш рассказ. «Это невозможно. Круг был замкнут. Никто не мог войти в лес, пока мы свершали заклинание. — Она скрипит зубами. — Уходите. Сейчас же. Вам тут не место».

«Но Жрица!.. — восклицает рыжеволосая, однако Анетта взглядом обрывает её. Они смотрят друг другу в глаза, испытывая волю, и Анетта легко одерживает верх.



«Не вмишвайся, Эринн, — говорит она твёрдым материнским тоном, будто вразумляя ребёнка. Эринн опускает голову, признавая поражение, и внимание Анетты возвращается к вам. — Идите. Вы сняли заклятие, как и хотели. Теперь вы можете выйти из лесов. Но я предупреждаю вас, и это последнее предупреждение: если вы снова встанете у нас на пути, мы не будем так милосердны».

Вы открываете рот, чтобы возразить, но тут порыв тёмного ветра задувает огонь в середине поляны. Из-за деревьев на поляну выползают тени, свиваясь и кружась, цепляясь за полы ведьминых мантий. Тени обвивают ведьм и затягивают в потустороннюю тьму, одну за одной. Через мгновения на поляне остаётся лишь вы да лунный свет, указывающий вам дорогу домой.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что заклятие ведьм снято.
- ☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: Гипнотическая флейта и Компоненты ритуала. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

**Исход 2:** Заклятие снято, и фигуры в капюшонах обращают взоры на вас. Из-за деревьев выходит всё больше фигур, готовых отомстить вам за нарушенные планы. «Чужаки! — выкрикивает одна из них, снимая капюшон и указывая на вас узловатым посохом. Её ярко-рыжие волосы сияют в свете костра, а вокруг вытянутой руки вьются искры. — На этот раз вам не уйти!» — кричит она, готовясь паразитить вас.

«Стоять!» — властным голосом выкрикивает предводительница ковена, подняв руку. Рыжеволосая обвинительница замирает на полушаге, и на поляне наступает тишина.

«Но Жрица, — настаивает ведьма, — это же они. Те, кто прежде хотел помешать нашему великому труду».

Верховная жрица кладёт руку рыжеволосой ведьме на плечо. «Как всегда, я ценю твоё усердие, сестра. Но не думаю, что это те же люди, о ком ты говоришь», — отвечает она.

Рыжеволосая ведьма опускает посох. Скрестив руки на груди, Верховная жрица подходит ближе и сверлит вас неотступным взглядом. «Я Анетта, — говорит она, — а это мои сёстры. Скажите, кто вы и зачем вы здесь?»

Вы объясняете, что очутились посреди леса, что на вас напали ужасные существа и что вы пришли в этот круг, чтобы снять наложенное на леса заклятие. Глаза Анетты сужаются, пока она слушает ваш рассказ. «Это невозможно. Круг был замкнут. Никто не мог войти в лес, пока мы свершали заклинание. — Она скрипит зубами. — Уходите. Сейчас же. Вам тут не место».

«Но Жрица!.. — восклицает рыжеволосая, однако Анетта взглядом обрывает её. Они смотрят друг другу в глаза, испытывая волю, и Анетта легко одерживает верх.

«Не вмишвайся, Эринн, — говорит она твёрдым материнским тоном, будто вразумляя ребёнка. Эринн опускает голову, признавая поражение, и внимание Анетты возвращается к вам. — Идите. Вы сняли заклятие, как и хотели. Теперь вы можете выйти из лесов. Но я предупреждаю вас, и это последнее предупреждение: если вы снова встанете у нас на пути, мы не будем так милосердны».

Вы открываете рот, чтобы возразить, но тут порыв тёмного ветра задувает огонь в середине поляны. Из-за деревьев на поляну выползают тени, свиваясь и кружась, цепляясь за полы ведьминых мантий. Тени обвивают ведьм и затягивают в потустороннюю тьму, одну за одной. Через мгновения на поляне остаётся лишь вы да лунный свет, указывающий вам дорогу домой.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что заклятие ведьм снято.
- ☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: Гипнотическая флейта и Лоскут изорванной тени. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.



**Исход 3:** Вы падаете на землю в изнеможении, вашу голову заполняют потусторонние голоса и пронзительные звуки сотни нестройных флейт. Вас колотит от боли. Из ушей течёт кровь, глаза наполняются слезами. Вы пытаетесь отползти в безопасное место, но тщетно. Звуки флейт становятся всё громче, неблагозвучная какофония рвёт вам барабанные перепонки и превращает ваши мысли в кашу. Кажется, проходят часы, пока вы наконец не лишаетесь чувств от истощения.

Когда сознание возвращается, вы лежите на берегу Висельного ручья и какой-то мальчишка энергично трясёт вас за плечо. «А ну-ка иди сюда, не трогай их!» — кричит его мать, и мальчик оставляет вас в покое. Учтивая, в каком вы сейчас состоянии, вы не удивлены, что она приняла вас за пьянчугу. Вы отряхиваете с пальто комки засохшей грязи, тяжело поднимаетесь на ноги и отправляетесь в сторону Аптауна.

☉ Запишите в журнал кампании, что заклятье ведьм завершено.

☉ Проверьте колоду сцен.

☞ Если партия завершилась в сцене 1 или 2, ничего не происходит.

☞ Если партия завершилась в сцене 3, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Гипнотическая флейта*. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.

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

**Исход 4:** Вы падаете на землю в изнеможении, вашу голову заполняют потусторонние голоса и пронзительные звуки сотни нестройных флейт. Боль утихает, когда к вам подходит предводительница ведьм. Её мощная фигура нависает над вами. «Нельзя прерывать заклинание. Отнесите их к краю леса и убедитесь, что нам никто не помешает», — приказывает она нескольким женщинам в капюшонах. Они хватают вас под руки и тащат прочь от поляны с кругом. Вы пытаетесь сопротивляться, но ваши конечности обмякли и не слушаются, а какофония звуков и боли наполняет ваш мозг, превращая мысли в кашу. Кажется, проходят часы, пока вас наконец не бросают на землю, и вы сразу лишаетесь чувств от истощения.

Когда сознание возвращается, вы лежите на берегу Висельного ручья и какой-то мальчишка энергично трясёт вас за плечо. «А ну-ка иди сюда, не трогай их!» — кричит его мать, и мальчик оставляет вас в покое. Учтивая, в каком вы сейчас состоянии, вы не удивлены, что она приняла вас за пьянчугу. Вы отряхиваете с пальто комки засохшей грязи, тяжело поднимаетесь на ноги и отправляетесь в сторону Аптауна.

☉ Запишите в журнал кампании, что заклятье ведьм завершено.

☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Гипнотическая флейта*. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.

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





## Сценарий II: На пороге смерти

### ЧЕТВЕРО ПРОПАЛИ, МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ НЕИЗВЕСТНО

Жители Френч-Хилла всё ещё обеспокоены внезапным исчезновением нескольких гостей и прислуги из дома мистера Джозефа Майгера во время ежегодного благотворительного вечера Ложи Серебряных Сумерек. «Мы совершенно не понимаем, как это могло произойти, — сказал мистер Майгер на следующий день после исчезновений. — Но уверены, что шериф Энгл и полиция Аркхэма приложат все усилия, чтобы найти пропавших без вести».

До сих пор нет никаких данных о местонахождении мисс Гавриэлы Мизры, мистера Джерома Дэвидса, мистера Валентино Риваса и миссис Пенни Уайт, которые исчезли в разгар вечера, и с тех пор их никто не видел. Полиция назначила крупное вознаграждение за любую информацию об этих исчезновениях. На вопрос о том, рассматривает ли полиция версию убийства, шериф Энга ответил так: «Пока нет свидетельств, указывающих на наличие злого умысла. Однако, учитывая обстоятельства, мы будем рассматривать все возможные версии». Ни один из прочих гостей вечера никак не прокомментировал исчезновения, которые, по-видимому, никак не повлияли на продолжавшиеся торжества.

До сих пор никто из видных членов Ложи Серебряных Сумерек не выразил сомнений по поводу предстоящего благотворительного ужина Ложи, который недавно был перенесён в то же место — особняк Джозефа Майгера во Френч-Хилле. «Уверен, что всё пройдёт на высочайшем уровне, — сообщил мистер Майгер вчера в интервью „Аркхэм Эдвертайзер“. — У честных жителей Аркхэма нет поводов для беспокойства».

Минни Кляйн

*Сложив газету, вы кладёте её на край стола и обращаетесь к другой информации о пропавших, собранной за последнее время. Прошло уже несколько дней после ваших злоключений в лесу. Вы пытались выкинуть их из головы, но не можете. Каждую ночь вам снится безымянное место в бесконечной пустоте и тихая нестройная мелодия гипнотических флейт, влекущая вас вперёд. В городе бесследно исчезают люди. Ваши мысли постоянно возвращаются к этим исчезновениям. «Нет поводов для беспокойства», — вы вертите слова Майгера в голове. Вы вспоминаете о гадалке и её пророчестве и спрашиваете себя: не придумываете ли вы то, чего нет? Как бы то ни было, есть лишь один способ узнать наверняка. Вы берёте приглашение и всматриваетесь в серебряное тиснение и изысканную каллиграфию карточки.*

*Ложа Серебряных Сумерек*

просит Вас оказать честь своим присутствием на благотворительном вечере Фонда Фэрчайлда, который состоится двадцать восьмого ноября в восемь часов пополудни в поместье distinguished Джозефа Экхарда Майгера.

*Собираясь на предстоящий вечер, вы невольно задумываетесь: делаете ли вы попытку изменить предначертанное, о которой говорила гадалка, или же добровольно приближаете свою печальную участь?*

Перейдите к подготовке.

### Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущие сценарии, выбирая их исходы, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Все четверо пропавших без вести вычеркнуты.

☉ Не оставлено ни одного вещественного доказательства.

### Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «На пороге смерти», «Неотвратимый рок», «Ложа Серебряных Сумерек», «Призрачные хищники», «Заточённые духи» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону все карты из наборов контактов «Царство смерти» и «Страж». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону семь **пусторонних** локаций.

☉ Отложите в сторону карту врага «Джозеф Майгер».

♦ Эта карта двусторонняя, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этой карты, пока не получите указание сделать это.



Введите в игру все семь локаций без черты **потусторонняя** («Вестибюль», «Викторианский холл», «Трофейную комнату», «Бильярдную», «Хозяйскую спальню», «Балкон» и «Кабинет»). Все сыщики начинают игру в «Вестибюле». (См. «Примерный расклад локаций» ниже.)

Сверьтесь с графой журнала «Пропавшие без вести»:

- ❖ Если Гавриэла Мизра не вычеркнута, положите 6 улик в «Вестибюль».
- ❖ Если Джером Дэвис не вычеркнут, положите 6 улик в «Кабинет».
- ❖ Если Валентино Ривас не вычеркнут, положите 6 улик в «Бильярдную».
- ❖ Если Пенни Уайт не вычеркнута, положите 6 улик на «Балкон».

Как можно равномернее удалите из указанных локаций столько улик, сколько было оставлено вещественных доказательств.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Замена локаций

В этом сценарии вы можете получить указание заменить локацию в игре на одну из отложенных. Когда происходит замена локаций, новая локация занимает место прежней. Все жетоны, прикрепленные карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в старой локации, теперь находятся в новой (например, прикрепленные карты остаются прикрепленными). При замене локаций считается, что ни один из игровых элементов не переместился.

## Примерный расклад локаций



## Мир смертных

**Обратите внимание:** При подготовке к этому сценарию используются только локации без черты **потусторонняя**. Все **потусторонние** локации следует отложить в сторону.



## Интерлюдия I: Сведения о пропавших

**Не читайте эту интерлюдия, пока не получите указание сделать это.**

Сверьтесь с графой «Пропавшие без вести» журнала кампании. Прочтите по порядку все разделы, относящиеся к персонажам, которые не были вычеркнуты.

Если Гавриэла Мизра не вычеркнута и в «Вестибюле» нет улики, прочтите следующее:

*Убранство вестибюля безупречно, но вам кажется странным, что деревянная балюстрада парадной лестницы выглядит так, будто её недавно отремонтировали, и, видимо, наспех. Дождавшись удобного момента, вы осматриваете перила снизу доверху, пока не находите то, что искали: несколько щепок, возможно выбитых пулей. Вы снова поднимаетесь по лестнице и находите место, откуда можно было бы сделать такой выстрел. Внимательно оглядевшись, вы замечаете, как что-то слабо блестит возле одного из декоративных папоротников на втором этаже. Там вы находите доказательство: гильзу от pistolетной пули 45-го калибра. В вестибюле действительно стреляли из pistolета, но раз так, то почему никто не слышал выстрелов?*

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Гавриэлы Мизры запишите, что сыщики напали на след Гавриэлы.

Если Джером Дэвидс не вычеркнут и в «Кабинете» нет улики, прочтите следующее:

*Кабинет Джозефа выглядит весьма прибранным, несмотря на то, что его личный помощник недавно пропал. Возможно, Майгер крайне педантичен — или же пытался скрыть следы каких-то злодеяний. Изучив бумаги Джозефа, вы не находите в них ничего примечательного, но потом понимаете, что забыли заглянуть кое-куда — в мусорную корзину. Копание в мусоре приносит плоды. Почти на самом дне вы находите записную книжку Джерома Дэвидса — видимо, её бросили сюда при уборке. На последней странице рукой Джерома записан ряд имён, возможно скопированный из бумаг Джозефа. Вы не знаете, что они значат, но кажется, что-то важное.*

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Джерома Дэвидса запишите, что сыщики напали на след Джерома.

Если Пенни Уайт не вычеркнута и на «Балконе» нет улики, прочтите следующее:

*С балкона спальни Джозефа Майгера открывается вид на дождливые улицы и мрачные иппили Френч-Хилла. По словам очевидцев, в последний раз Пенни видели входящей в спальню Джозефа — чтобы прибраться там или, может быть, за какими-то его вещами. Окуроч на полу балкона рассказывает другую историю. Пенни пришла сюда передохнуть, и, судя по загруженности остального персонала, перерыв действительно был ей нужен. Будь она в опасности, могла ли она слезть или спрыгнуть с балкона? Вы смотрите вниз. Маловероятно. Если упасть с такой высоты, можно сломать ногу, а то и похуже. Скорее всего, она вернулась бы обратно в дом, где смогла бы позвать на помощь... вот только никто не видел, чтобы она выходила из спальни. Что-то не сходится. Вы прячете окуроч в карман пальто, надеясь, что это действительно улика, а не пустая трата времени.*

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Пенни Уайт запишите, что сыщики напали на след Пенни.

Если Валентино Ривас не вычеркнут и в «Бильярдной» нет улики, прочтите следующее:

*Восстановить действия Валентино несложно. Как почётный гость (и, по словам свидетелей, душа вечеринки), он всегда был окружён толпой. Это делает историю о том, что он «исчез, пока никто не видел», весьма неубедительной. В бильярдной, где мистера Риваса видели в последний раз, вы расспрашиваете Адама Генслера, с которым Валентино играл в бильярд прямо перед исчезновением. «Послушайте, я уже рассказал копам и репортерам всё, что видел, — говорит Адам, нервно переминаясь с ноги на ногу. — Мы с Тино играли, я отвернулся, и он исчез, — раздражённо повторяет он и возвращается к бильярдному столу, негромко бормоча: — Где же этот проклятый шар-единица?» Может, это ничего не значит, но, похоже, той ночью пропал не только Валентино.*

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Валентино Риваса запишите, что сыщики напали на след Валентино.

**Когда прочтёте все нужные разделы, продвиньтесь к сцене 1b.**



## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и партия завершилась в сцене 1: Перейдите к исходу 2.

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и партия завершилась в сцене 2: Перейдите к исходу 3.

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и партия завершилась в сцене 3: Перейдите к исходу 1.

**Исход 1:** Как только вы выходите во двор, вас обступают угрюмые мужчины в плащах. Несколько из них угрожающе опускают руки в карманы пальто: вам лучше не делать резких движений. Но прежде чем угрозы успевают претвориться в жизнь, тишину нарушает ледяной голос: «Право, господа, в этом нет нужды». Люди в плащах отступают, и из-за них появляется пожилой мужчина, в котором вы узнаете Карла Сэнфорда, президента Ложи Серебряных Сумерек. Несмотря на драматизм ситуации, он сохраняет почти невозмутимое выражение лица. В его позе и движениях нет и намёка на страх — только уверенность, подкреплённая огромной властью. Телохранители отходят на несколько шагов, позволяя вам побеседовать с мистером Сэнфордом наедине.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали из потустороннего мира.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Цена прогресса».

**Исход 2:** Вы выходите из особняка на свежий вечерний воздух. После расследования вы утомлены и болезненно подозрительны. Что-то в этом вечере показалось вам необычным, но вы не знаете почему. Гости вели себя как ни в чём не бывало, зато прислуга казалась нервной и напряжённой, да и члены Ложи были на взводе. Вы не раз ловили на себе их взгляды, наблюдавшие за каждым вашим шагом.

В иной ситуации вы бы решили, что Ложа Серебряных Сумерек зачем-то за вами следит. Как бы там ни было, вы не смогли узнать ничего интересного о четвёрке пропавших и сомневаетесь, что сможете. Возможно, в этих исчезновениях действительно нет ничего особенного.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики ничего не узнали о планах Ложи.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Пропустите интерлудию II «Цена прогресса» и перейдите к сценарию III «Тайное имя».

**Исход 3:** Вы бежите в вестибюль, но стена потусторонней мглы всё ещё преграждает путь. Из неё вылезают призрачные лица и руки, вопящие и корчащиеся в муках. Обернувшись, вы видите пустое лицо Стража под капюшоном. Прежде чем вы осознаёте грозящую вам участь, бесплотная фигура расплывается и летит на вас, как будто сама состоит из этой мглы. Существо снова материализуется перед вами, его обугленная рука хватается вас за горло и поднимает в воздух с нечеловеческой силой. Со свирепостью загнанного в угол животного вы бьёте его ногами, впиваетесь ногтями ему в руку, но ничего не помогает. Последнее, что вы видите, — красный блеск глаз твари, проникающей в ваш разум.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики бесследно исчезли.
- ☉ Каждый сыщик, совершивший побег, получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик, не совершивший побег, убит. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков. Каждый игрок, чей сыщик был убит, должен выбрать нового сыщика из доступных.

☉ Пропустите интерлудию II «Цена прогресса» и перейдите к сценарию III «Тайное имя».



## Интерлюдия II: Цена прогресса

Если хотя бы у одного сыщика есть черта **Серебряные Сумерки**, перейдите к разделу «Цена прогресса 1».

В противном случае перейдите к разделу «Цена прогресса 2».

**Цена прогресса 1:** «А, это вы. Не ожидал увидеть вас здесь, хотя стоило бы, — говорит мистер Сэнфорд с тенью удивления в голосе. — Сожалею, что вы оказались замешаны в эту неудачную затею. Я не собираюсь впутывать вас в неё». Вы прищуриваетесь. Что-то подсказывает вам, что удача тут ни при чём. Вы спрашиваете, что будет с теми, кто остался внутри. «Прогресс человечества требует жертв, — стоически отвечает он. — Прискорбно, что порой эти жертвы кровавы, но эта скорбь не перевешивает пользы нашего труда».

Перейдите к разделу «Цена прогресса 3».

**Цена прогресса 2:** «Сожалею, что нам пришлось познакомиться при таких... неудачных обстоятельствах» — небрежно заявляет мистер Сэнфорд. Вы прищуриваетесь. Что-то подсказывает вам, что удача тут ни при чём. Вы спрашиваете, что будет с теми, кто остался внутри. «Прогресс человечества требует жертв, — стоически отвечает он. — Прискорбно, что порой эти жертвы кровавы, но эта скорбь не перевешивает пользы нашего труда».

Перейдите к разделу «Цена прогресса 3».

**Цена прогресса 3:** Вы пришли сюда не для того, чтобы мистер Сэнфорд читал вам проповеди о жертвоприношениях. Вы пришли за ответами. Вы требуете объяснений, но пожилой мужчина сердито перебивает вас: «Да, да. Вы говорите об инциденте на прошлой неделе. Тогда существо появилось впервые, и пришла тёмная мгла, с которой вы столкнулись внутри». Он бросает взгляд на входную дверь особняка и откашливается. «Ложа непричастна к исчезновениям той ночи, — продолжает он после короткой паузы. — Но не могли же мы пойти и сказать, что существо, сделанное из тумана, похитило четырёх человек в доме мистера Майгера, верно? Вот мы и решили взять дело в свои руки. Мы предположили, что существо было привлечено скоплением людей, и воссоздали ситуацию, чтобы понять, что случилось, и разобраться в его поведении». Теперь вам не кажется странным решение провести ещё одно мероприятие в поместье мистера Майгера так скоро после исчезновений. В задумке Ложи всё-таки есть некоторая логика — хоть вам и не нравится признавать это и совсем не понравилось быть приманкой. Кто знает, сколько ещё невинных людей подверглись смертельной опасности? Даже если цель благородна, стоила ли она таких жертв?

«Надеюсь, вы понимаете, что наша организация действует исключительно на благо человеческого рода. Есть суровые истины, что лежат за пределами наших пяти чувств, — говорит мистер Сэнфорд с суровым выражением лица. — Если мы хотим выжить и процветать, мы должны приспособиться. Мы должны учиться. Мы должны понимать. К этому и стремится наш орден — к более глубокому пониманию окружающего мира. Достойная цель, согласитесь?»

☉ Проверьте, какие карты врагов **Серебряных Сумерек** лежат на победном счету и под картой «Вестибюль».

☞ Если карта «Джозеф Майгер» на победном счету, перейдите к разделу «Цена прогресса 4».

☞ Если карта «Джозеф Майгер» под «Вестибюлем», перейдите к разделу «Цена прогресса 5».

☞ Если не верно ни то ни другое, а на победном счету больше врагов **Серебряных Сумерек**, чем под «Вестибюлем» (или столько же), перейдите к разделу «Цена прогресса 4».

☞ Если не верно ничего из вышеперечисленного, а под «Вестибюлем» больше врагов **Серебряных Сумерек**, чем на победном счету, перейдите к разделу «Цена прогресса 6».

**Цена прогресса 4:** Прежде чем вы успеете ответить, из особняка выходит один из людей Сэнфорда. Он убирает в ножны длинный серебряный клинок и обращается к мистеру Сэнфорду: «Внутри никаких следов Джозефа, сэр». Новоприбывший подозрительно смеряет вас взглядом, держа руку на эфесе меча. В его облике есть что-то от рыцаря, несгибаемого и дисциплинированного.

«Понятно, — отвечает Сэнфорд. Он закрывает глаза и делает глубокий вдох, прежде чем продолжить. — Большая потеря для нашего ордена, но мы предполагали, что она может случиться. Заберите из особняка имущество Ложи, а с последствиями я разберусь». Рыцарь кивает и уходит внутрь. Холодные голубые глаза Карла возвращаются к вам. «Что же до вас, я бы попросил вас сейчас же покинуть это место. Вы уже нанесли достаточно вреда». Прежде чем вы успеете возразить, он приказывает своим людям выпроводить вас с территории, и вам ничего не остаётся, кроме как подчиниться.

☉ Запишите в журнал кампании, что Джозеф исчез во мгле.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики враждуют с Ложей.

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».



**Цена прогресса 5:** Вы тщательно обдумываете слова мистера Сэнфорда. Вы верите ему, но сомневаетесь, что цель оправдывает его средства. Прежде чем вы успеваете ответить, в разговор вмешивается стоящий поблизости Джозеф. «Убеждён, что наши новые друзья понимают, насколько важно работать вместе, — вежливо замечает он. — Они могли сбежать, но остались, чтобы обеспечить безопасность членов Ложы. Уверен, что нам по пути».

«Смелость — не то же самое, что жертва, Джозеф, — терпеливо произносит Карл Сэнфорд. — Есть ли у них желание делать то, что действительно нужно всему человечеству?» Пожилой мужчина переводит внимание на вас, его холодные глаза сверкают в лунном свете. Он медленно подходит к вам, протягивая руку: «Как бы то ни было, вы лицом к лицу столкнулись с нашей общей угрозой. Присоединяйтесь к нам, и мы встретим её вместе. Объединив наши знания, мы сможем спасти Аркхэм от этой беды».

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли Джозефа.

☉ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав о том, что происходит внутри Ложы Серебряных Сумерек.

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

◆ «Я отказываюсь участвовать в этом». Перейдите к разделу «Цена прогресса 7».

◆ «Я согласен». Перейдите к разделу «Цена прогресса 8».

◆ «Я согласен». (Вы жмёте.) Перейдите к разделу «Цена прогресса 9».

**Цена прогресса 6:** Вы тщательно обдумываете слова мистера Сэнфорда. Вы верите ему, но сомневаетесь, что цель оправдывает его средства. Прежде чем вы успеваете ответить, из особняка появляется Джозеф Майгер в сопровождении двух охранников в дорожных костюмах. Один из них держит наизготовку длинный серебряный клинок, а другой внимательно осматривается, не убирая руку с револьвера в плечевой кобуре. Джозеф сразу узнаёт вас, прищуривает свои тёмные глаза и угрожающе кричит: «Так это вы суете нос куда не следует!»

«Придержи язык, Джозеф, — перебивает его Сэнфорд. Он медленно подходит к вам, протягивая руку: — Вы лицом к лицу столкнулись с нашей общей угрозой. Присоединяйтесь к нам, и мы встретим её вместе. Объединив наши знания, мы сможем спасти Аркхэм от этой беды».

☉ Запишите в журнал кампании, что Джозеф жив и здоров.

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

◆ «Я отказываюсь участвовать в этом». Перейдите к разделу «Цена прогресса 7».

◆ «Я согласен». Перейдите к разделу «Цена прогресса 8».


◆ «Я согласен». (Вы жмёте.) Перейдите к разделу «Цена прогресса 9».

**Цена прогресса 7:** Мистер Сэнфорд хмурится и опускает руку, прищуриваясь: «Ясно. Не могу сказать, что я не разочарован. Я полагал, вам хватит проникательности, чтобы увидеть пользу совместной работы. Но теперь понимаю, что моя уверенность была неуместна. — Он вздыхает и смотрит мимо вас на особняк Джозефа. — Что ж. Ложа справится с этой проблемой без вас. Возвращайтесь в своё невежество. Но предупреждаю: не вставайте у нас на пути. Вам не нужен такой враг, как я». Прежде чем вы успеваете возразить, Сэнфорд приказывает своим людям выпроводить вас с территории, и вам ничего не остаётся, кроме как подчиниться.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики враждуют с Ложей.


☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».

**Цена прогресса 8:** Вы жмёте руку мистера Сэнфорда. Его рукопожатие холодное, но крепкое. Кажется, будто напряжение среди окружающих членов Ложы спадает. «Нас с вами ждут великие дела, друзья мои, — говорит Сэнфорд. — Поистине великие».

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняты в Ложу. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».

**Цена прогресса 9:** Вы жмёте руку мистера Сэнфорда. Его рукопожатие холодное, но крепкое. Кажется, будто напряжение среди окружающих членов Ложы спадает. «Нас с вами ждут великие дела, друзья мои, — говорит Сэнфорд. — Поистине великие». Но уголком глаза вы замечаете, как один из бойцов Ложы покрепче сжимает своё оружие.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняты в Ложу. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики обманывают Ложу.

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».



## НЕ ЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ ЗА ВАМИ НЕ ОХОТЯТСЯ

Вы резко просыпаетесь от оцепенения, словно что-то ползёт по вашей груди и ледяная рука хватается вас за горло. Она сжимается, перекрывая вам дыхание и круша трахею. Но ничего этого нет — только холодный сквозняк из открытого окна. Ветер с завываниями трясёт оконную раму, вторгаясь в безопасность вашего дома. Он звучит почти как нестройные ноты жуткой флейты: безумная, неотвязная музыка, наполняющая вас необъяснимым ужасом. Вы бросаетесь к окну и захлопываете его дрожащими руками. Но нестройные высокие ноты не смолкают. «Это не может быть правдой, — думаете вы. — Не здесь, не сейчас». Но отрицание не принесит облегчения.

Холод вновь поднимается по вашей спине. Едва заметная серая мгла заполняет комнату, просачиваясь под входной дверью и через щели в окне. Она ползёт по полу, свиваясь у ваших ног и заставляя всё ваше тело дрожать. Вы бежите в спальню, хлопаете дверью и запираете её. Это даёт вам всего несколько секунд передышки — а потом вторжение продолжается. Снова и снова тяжёлая сила обрушивается на дверь, сотрясая всю комнату. Вы прижимаетесь к двери, пытаетесь удержать её. С каждым ударом тёмная мгла просачивается в трещины, появляющиеся в дереве. Последний удар — и дверь разлетается в щепки. Вы летите назад, но падаете не на пол, а на облако мглы, и сотни призрачных рук хватают вас, вонзаясь в вашу плоть и разрывая её на кусочки.

Нет! Такого не может быть. Вы здесь, читаете этот самый текст. С превеликим облегчением вы осознаёте, что всё это было только у вас в голове. Тем не менее эти слова заставляют ваш разум мучить вас видениями ужасной смерти. Вы понимаете, что вглядываетесь в окно в поисках тёмной мглы, которой там нет. Что, если этот текст пытается вам что-то сказать? Может быть... — но нет, это невозможно.

«Настоящая или воображаемая, ваша судьба неумолимо приближается».



Журнал кампании: *Нарушенный круг*

**СЫЩИКИ**

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

*Заметки*

*Собранные свидетельства*



- Пролог
- Час ведьмовства
- На пороге смерти (Сцена 1)
- ~ Сведения о пропавших
- На пороге смерти (Сцены 2-3)
- ~ Цена прогресса
- Майное имя
- Расплата за грехи
- Ради высшего блага
- ~ Внутренний круг
- Единство и разочарование
- В когтях Хаоса
- ~ Природа судьбы
- Перед Чёрным престолом
- ~ Эпилог

№13

ПОЛИЦЕЙСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ  
ГОРОДА АРКХЭМ

СВОДКА О ПРОПАВШЕМ БЕЗ ВЕСТИ

ЕКРЕТН

Аркхэм

Натаниэль Роудс  
избран в Сенат США

ДЕСЯТЬ СТРАНИЦ

ЧЕТВЕРО ПРОПАЛИ  
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ НЕИЗВЕСТНО

Жители Френч-Хилла всё ещё  
обеспокоены

Пропавшие без вести

Габриэла Мизра



Джерем Дэвидс



Тенни Уайт



Валентино Ривас



УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ



## Символы наборов контактов



Агенты Азатота



Страж



Ведьмовство



На пороге смерти



Город грехов



Неотвратимый рок



Заточённые души



Призрачные хищники



Исчезновение  
в поместье Сумерек



Царство смерти



Ковен Анетты



Час ведьмовства



Ложя Серебряных  
Сумерек

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Артём Наров

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарneckий

Корректор: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

## Что дальше?

Каждый сценарий цикла «Нарушенный круг» можно разыграть по отдельности, а можно объединить в кампанию из девяти частей. Следующий сценарий кампании «Нарушенный круг» вы найдёте в малом дополнении «Тайное имя», а последующие выпуски цикла продолжат историю.

## Создатели игры

Автор дополнения «Нарушенный круг»: Мэтью Ньюман

Редактор и корректор: Кристин Крэбб

Технический редактор и корректор: Б. Д. Флори

Менеджер по карточным играм: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Арххэма»: Дэйн Беатрэм и Никки Валенс

Менеджер по сюжету: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хох

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Особая благодарность выражается Джону Зирдену

Игру тестировали: Дэвид Аттали, Майкл Боггс, Роберт Брантсег, Зик Валецки, Закари Варберг, Кен Грейзиер, Дэйв Гэли, Андреа дельАньезе, Алекс Денеги, Алекс Дэви, Нил Кимболл, Марсия Колби, Стивен Коуман, Гийом Куто, Скайлер Латшо, Тим Латшо, Грегуар Лефевр, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Джилл Мактавиш, Николь Мейерс, Эрик Мейерс, Эндрю Нгуен, Аннет Непомусено, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Иэн Рикетт, Ребекка Скарлетт, Александр Скетгс, Престон Стоун, Майкл Странк, Джейк Тай, Регина Муалла Тай, Джулия Фаэта, Б. Д. Флори, Джереми Фредин, Нэйт Френч, Джереми Фук, Джек Хамфрис, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Винсент Шварц, Джастин Энгелькинг.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



© 2020 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.