

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

## ПЕРЕД ЧЁРНЫМ ПРЕСТОЛОМ

«Перед Чёрным престолом» — это сценарий VIII сюжетной кампании «Нарушенный круг» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из девяти частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

### Сценарий VIII: Перед Чёрным престолом

*Крылатое существо уносит вас всё дальше в чернильный кошмар потусторонней пустоты. Вы не решаетесь взглянуть назад, ведь то, что откроется вашему взору, наверняка разобьёт вам сердце или пошатнёт рассудок. Громады ужасных полипов мрачно плывут среди черноты и одиночества космоса. Вы надеялись узреть россыпи сияющих звёзд, но вокруг расстилается только бесконечная мёрзлая тьма, от вида которой у вас сощёт под ложечкой. Издалека доносятся аккорды нездешней музыки, которую нельзя повторить ни на одном земном инструменте. Ваши уши даже не смогли бы воспринять эту мелодию, не звучи она в вашей голове прямо сейчас.*

*Порыв ветра обдаёт вас, когда вы пробиваете ужасный ониксовый барьер и спускаетесь в бескрайнюю чернокаменную пещеру невозможных очертаний. Вы мчитесь по невероятной каверне, сквозь стаи бесформенных созданий, мимо тварей, что таятся и пляшут во мраке, — а музыка становится всё громче. Вы поневоле вслушиваетесь в дикую мелодию, запоминая каждую её ужасную, нестройную ноту. Ни мыслям, ни снам человеческим не догнать вас тут, в месте, которое было древним задолго до рождения Земли. Остаётся надеяться, что крылатое существо принесёт вас туда, куда нужно, — к престолу, на котором восседает сам Азатот.*

### Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Перед Чёрным престолом», «Агенты Азатота», «Неотвратимый рок», «Древнее зло» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



Найдите локации «Чудовищный дворец», «Двор Великих Древних» и «Чёрный престол» (они находятся с открытой стороны трёх локаций «Космос») и отложите их в сторону.

Введите в игру локацию «Преддверие космоса». Все сыщики начинают игру в «Преддверии космоса».

Соберите все оставшиеся локации и замешайте их в отдельную колоду стороной «Космос» вверх. Это колода Космоса (см. «Космос» далее).

Возьмите отложенную локацию «Чудовищный дворец» и верхнюю карту колоды Космоса и перемешайте их, чтобы вы не знали, где какая. Затем введите их в игру вместе с перевёрнутыми лицом вниз картами с верха колоды ведущего сыщика, как показано в разделе «Расклад локаций для сцены 1». Перевёрнутые лицом вниз карты игроков изображают пустые места (см. «Пустые места» на следующей странице).

Отложите в сторону карту врага «Флейтист Азатота».

Введите «Азатота» в игру рядом с колодой замыслов. До конца сценария считайте, что «Азатот» в игре, но не находится ни в одной локации.

Сверьтесь с журналом. Положите на памятку сценария 1 ресурс за каждую отметку рядом с записью «путь лежит перед вами».

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

### Космос

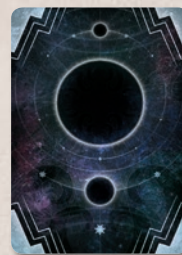
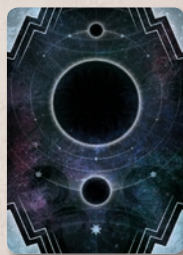
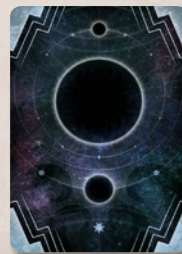
В этом сценарии новые локации входят в игру с верха колоды Космоса — отдельной колоды из двусторонних локаций. Как правило, это происходит при активации свойства сцены: «▶▶ Потратьте Х улик: Возьмите Х верхних карт колоды Космоса. Выберите одну из них и введите в игру, следуя её указанию „Космос“, и переместитесь туда. Остальные карты замешайте обратно».

На открытой стороне каждой локации «Космос» есть слово «Космос», после которого указано, куда её выложить. (Например, если сыщик берёт локацию с указанием «Космос — Присоедините сверху», то эту локацию следует выложить на соседнее место *над* локацией этого сыщика, а указание «Космос — Присоедините справа» значило бы, что эту локацию следует выложить на соседнее место *справа* от локации этого сыщика.)

Новую локацию нельзя выложить туда, где уже есть другая локация. Если локацию невозможно присоединить согласно указаниям, замешайте её обратно в колоду Космоса и отмените эффекты перемещения.

Указание «Космос» разыгрывается, только когда локация берётся из колоды Космоса. Когда вы открываете локацию, которая уже находится в игре, не выполняйте её указание «Космос».

### Расклад локаций для сцены 1





## Пустые места

Этот сценарий может потребовать от вас выложить «пустое место». Чтобы сделать это, возьмите верхнюю карту колоды активного сыщика и положите её в нужное место лицом вниз. Если в данный момент нет активного сыщика, вместо этого используйте верхнюю карту колоды ведущего сыщика.

Пустое место — не локация, сыщики и враги не могут ходить туда, если прямо не сказано обратное. Однако пустое место считается локацией при определении расстояний между локациями.

Локация может войти в игру туда, где есть пустое место. В этом случае карта пустого места замешивается обратно в колоду её владельца.

## Новое ключевое слово: Зависимое

На некоторых картах из этого дополнения есть ключевое слово «Зависимое». Карты с таким ключевым словом подчинены другим картам игроков. У них нет уровня, поэтому их нельзя включить в колоду при её составлении или изменении. Вместо этого их вызывают в игру эффекты тех карт, которые указаны в скобках рядом с этим ключевым словом.

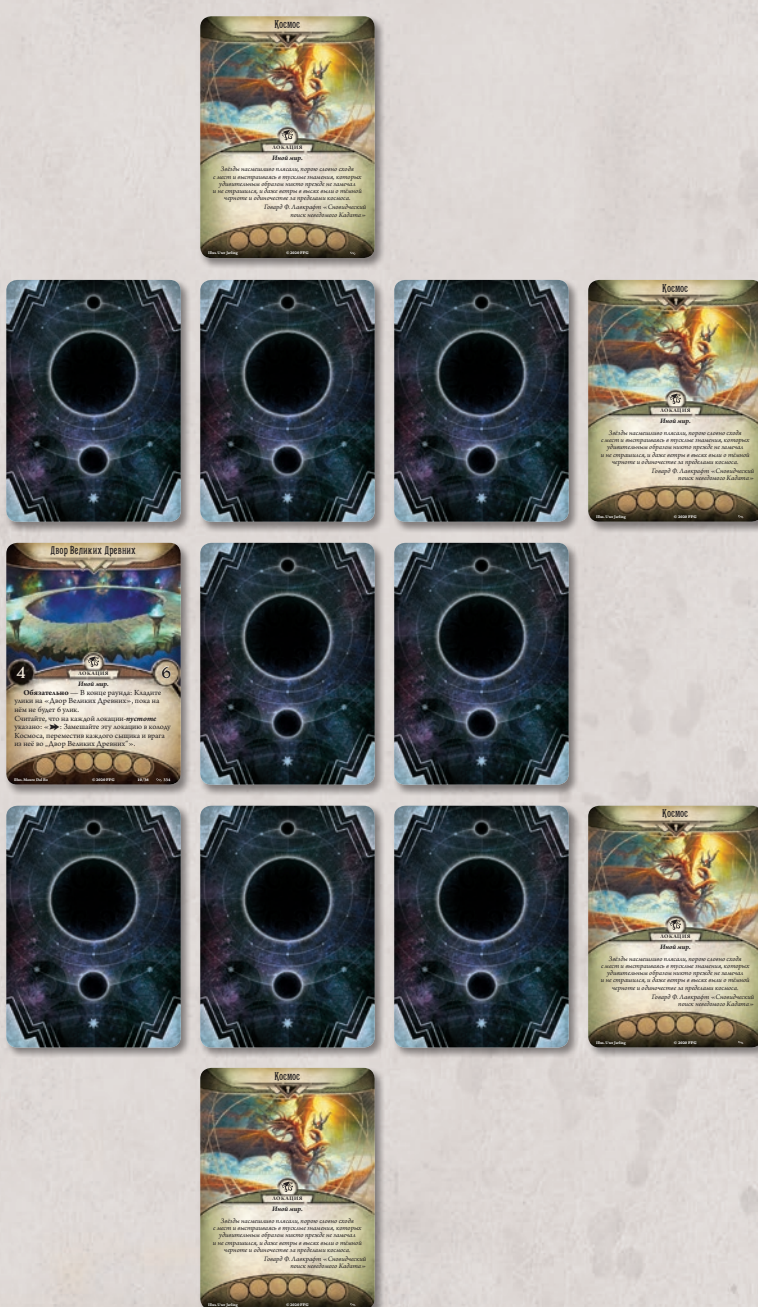
Если в вашей колоде есть карты, вызывающие в игру одну или несколько Зависимых карт, в начале партии отложите эти Зависимые карты в сторону. При этом откладываются ровно столько экземпляров каждой Зависимой карты, сколько входило в состав одной копии дополнения, в котором появились эти Зависимые карты. Не имеет значения, сколько экземпляров карт, их вызывающих, включено в вашу колоду.

Например, на событии «Нежная мелодия» сказано: «Зависимое (от «Священного зеркала»)» — значит, оно зависит от карты «Священное зеркало». У «Нежной мелодии» нет уровня, и её нельзя включить в колоду обычным образом. Однако «Священное зеркало» вызывает 3 экземпляра «Нежной мелодии», поэтому игрок, в чьей колоде есть «Священное зеркало», в начале каждой партии должен отложить в сторону 3 экземпляра «Нежной мелодии». Эти карты не включаются в колоду сыщика и не идут в счёт её размера.

### Расклад локаций для сцены 2



### Расклад локаций для сцены 3





## Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, 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, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☉ Сыщики сами решают, сколько отметок поставить рядом с записью «*путь лежит перед вами*»:
  - ◆ 5 или 6, чтобы игра была проще и более предсказуемой.
  - ◆ 3 или 4, чтобы играть на средней сложности.
  - ◆ 1 или 2, чтобы игра была сложнее и хаотичнее.
  - ◆ Ни одной отметки, чтобы испытать истинный вызов.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

**Прежде чем переходить к любому исходу, если хотя бы один сыщик был побеждён:** Каждый побеждённый сыщик сначала читает раздел «*Сыщик побеждён*».

**Сыщик побеждён:** Вы падаете, и ваш крылатый скакун не успевает поймать вас. Вы падаете всё ниже, ниже и ниже сквозь бесконечную пустоту разумной тьмы. Вы падаете. Падаете. И падаете. Вы кричите, просите, умоляете, чтобы падение закончилось, пусть даже вы разобьётесь, — но оно не кончится никогда. Вселенная погибнет, а вы всё ещё будете падать.

- ☉ Все побеждённые сыщики **сошли с ума**.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 1**.

**Исход 1:** Изначальный хаос пробуждается. Его голод неутолим. Он раскрывает необъятную пасть. Вселенная стихает. Минуют эпохи. Всё недвижимо. В центре пустого космоса Слепой безумный бог снова погружается в сон. Он спит. В его сне возникает взрыв, разносящий энергию космоса во все стороны. Рождаются новая вселенная. Туманности сгущаются, превращаясь в звёзды. Образуются новые миры и населяющие их новые существа. Кто-то из них неизбежно узнаёт про Азатота. Поклонение ему набирает силу. В конце концов всё тонет в безумии или присоединяется к вам в забвении... Ибо в великой игре судьбы мы лишь пылинки, плывущие по течению эфира, живые лишь по прихоти безразличного космоса.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот поглотил Вселенную.
- ☉ Каждый сыщик **убит**.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.

**Исход 2:** Только теперь вы начали понимать, зачем нужна эта ужасная какофония флейт, сопровождавшая вас на каждом шагу. Это что-то вроде колыбельной, не дающей Безумному богу пробудиться. На один лишь короткий миг флейтисты прервали свою мелодию, и Азатот начал ворочаться. Теперь вам ясно, почему тем судьбоносным вечером Анна предложила вам погадать. Она знала, какая роль вам уготована, когда вы окажетесь здесь.

Вы садитесь у подножия закутанного в ночную тьму престола, достаёте флейту и начинаете играть.

Здесь для вас не имеют значения ни время, ни голод, ни старость, ни усталость, ни прочие аспекты брэнного бытия. Ваш долг — продолжать играть. Не сбываясь. Не останавливаясь.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ведущий сыщик присоединился к флейтистам Азатота.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот дремлет... пока.
- ☉ Ведущий сыщик **сошёл с ума**.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что не дал сожрать Вселенную.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, не в силах забыть о том, что однажды Азатот неминуемо пробудится.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

**Исход 3:** Вы не позволите этой твари уничтожить всё, что вам дорого. Вы собираете всё необходимое для ритуала: обрывок теневой сущности ведьминых мантий, фрагмент потусторонней мглы от изгнанных вами мертвых и знания, обретенные в ваших изысканиях о прошлом Архэма. Медленно и безмолвно вы сплетаете барьер, шивая тьму с кровью, кровь с душами, души с ониксом. Вечность спустя ваш труд завершён, и наградой за него становится забвение. Тишина и неподвижность настолько безупречные, настолько чистые, что никакие волнения не проникнут сквозь них. Барьер не удержит Азатота — его ничто не удержит, — но, возможно, теперь его сон не потревожат глупцы с Земли, взывающие к нему или жаждущие его мощи. Закончив дело, вы оборачиваетесь ко тьме и призываете своего крылатого скакуна. Пора домой.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот дремлет... пока.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что не дал сожрать Вселенную.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические травмы, испытывает невероятные тяготы по пути домой.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

**Исход 4:** Вы стоите у закутанного в ночную тьму престола Азатота, но не представляете, как добраться до Безумного бога, и уж тем более — как его остановить. Вам его не уничтожить, а попытавшись причинить ему вред, вы лишь рискуете потревожить его сон. В отчаянии вы обращаетесь за ответами к Чёрной книге Кассии. Как только вы открываете фолиант, у вас в руках появляется перо, а в ушах звучит потусторонний глас: «Распишишь в ней своей кровью. Прими новое тайное имя, и желание твоё сбудется. Тебе и твоему миру будет дарована пощада». Вы знаете, что это голос зла, голос, приведший к гибели Уолтера Гилмана, голос, который совратил Кассию Мейсон и в конечном счёте стал причиной всего этого... Но разве у вас есть выбор?

Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☉ «*Это должно быть сделано*». Перейдите к **исходу 5** — и вы будете обречены.
- ☉ «*Ни за что на свете!*» Перейдите к **исходу 1** — и Вселенная будет обречена.

**Исход 5:** Уколов себя пером в руку, вы расписываетесь кровью.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот дремлет... пока.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики подписали Чёрную книгу Азатота.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно, познав самые сокровенные тайны Чёрной книги.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы. Такова цена сделки с посланником Азатота.

- ☉ Сыщики победили в кампании?..



**Сверьтесь с журналом.** Прочтите каждый следующий раздел, только если сыщики победили в кампании и в журнале кампании есть нужная запись.

**Читайте, только если сыщики арестовали Анетту.**

«Исчезла? Что значит „исчезла“?!» — кричит шериф Энгл.  
«Взгляните сами, — отвечает офицер. Он ведёт шерифа по длинному коридору, в который выходят тюремные камеры. — За ней следили круглые сутки. Она была здесь, а через мгновение...» — Они останавливаются у камеры Анетты, и у шерифа Энгла отвисает челюсть. Стены и потолок камеры покрыты причудливыми узорами, намалёванными чем-то липким и красным. Заключённой и след простыл.

**Читайте, только если сыщики захватили контроль над Ложей Серебряных Сумерек.**

Вы киваете рыцарю, который кладёт папку с нужными вам бумагами на ваш массивный деревянный стол. Отыскать все записи Карла Сэнфорда было непросто, зато теперь у вас в руках все тайны Ордена. «Каков наш следующий шаг?» — с готовностью спрашивает рыцарь. Вы сообщаете, что сегодня же вечером будет встреча в святилище. «Хорошо. Я позову самых преданных наших членов». Отпустив его, вы оборачиваетесь к окну своего нового кабинета. Архэм так же уржум и уныл, как прежде... Но по крайней мере теперь его секреты в ваших руках.

**Читайте, только если сыщики пережили обьятия Стража.**

Когда вы входите, Анна спокойно смотрит на вас. Она словно предвидела, что вы придёте, но вас это уже не удивляет. «Признаться, я зажала, — произносит она. — Думаю, у вас много вопросов. Что ж, спрашивайте. Хотя мне кажется, вы и сами уже знаете ответы». Она не предлагает вам ни выпить, ни присесть. Вы начинаете рассказывать Анне о своём состоянии, хотя его причина очевидна для человека с её талантами (и почти ни для кого больше). Вы надеялись на другое объяснение — хоть на какое-нибудь объяснение, — но это была лишь отчаянная, ничем не подкреплённая надежда. Анна с жалостью смотрит на вас и качает головой: «Вы наверняка и сами уже всё поняли. Вы исполнили своё предназначение. Ваши дела здесь завершены. Вам пора отдохнуть. Пора упокоиться с миром». Упокоиться? О нет, вы не можете упокоиться! Вам ещё столько всего надо сделать!..

Вычеркните из журнала запись «сыщики пережили обьятия Стража».

**Читайте, только если сыщики подписали Чёрную Книгу Азатота.**

Во сне высокий мужчина подходит к вам, зловеще ухмыляясь. «Пришло время платить по счетам, — заявляет он. — Вы получили, что хотели. Теперь моя очередь».

**Читайте, только если за вами охотятся.**

Что бы вы ни делали, существо не перестаёт терзать вашу душу. Вы видите его взгляд везде, куда ни посмотрите. Оно завладело всеми вашими мыслями: вашими надеждами, страстями, страхами, стремлениями. Оно не даёт вам забыть о тщетности вашего бытия. Каждую ночь вы тревожно ворочаетесь, безуспешно пытаетесь стряхнуть с себя чувство никчёмности. Ваши мысли уносятся к мрачному, неясному будущему. Будущему без жизни. Будущему без вас. Это испытание выпадает на долю каждого смертного, но ни один смертный не в силах о нём рассказать. Призраки? Загробная жизнь? Всего лишь выдумки разума, отчаянно цепляющегося за существование.

Когда оно появляется снова, у вас уже есть решение. С порывом ледяного ветра существо материализуется перед вами. Ваше горло сжимается, но глаза наворачиваются слёзы, но вы держитесь стойко. Вам не страшно. Существо с любопытством глядит на вас, и звук адских флейт стихает. Оно протягивает свою когтистую руку, и вы жмёте её. Вам никогда не уйти от его хватки, но, возможно, вы с ним сработаетесь. Возможно, вы сможете приручить свой страх. Ничто в этом мире не имеет смысла, но это неважно. Это ваш мир, чёрт возьми, и ничто не помешает вам сделать его таким, как вы хотите.

Да, концовка вышла мрачной. Простите.

В каждой кампании карточного «Ужаса Архэма» мы стремимся отдать должное той или иной разновидности жанра ужасов. Вдохновением для «Нарушенного круга» послужили прежде всего готический роман и экзистенциальный ужас. После путешествий по отдалённым местам в предыдущих кампаниях нам захотелось вернуться в полный мрачных и кровавых тайн Архэм и углубиться в его историю. Поэтому мы черпали вдохновение из рассказов о привидениях и готических историй, в которых часто играют ведущую роль события прошлого.

Прошлое Архэма полнится историями о ведьмовстве и чёрной магии, так что было логично сделать ковен ведьм одним из главных противников в кампании. Однако это непростая тема. Ведьмы, о которых писал Лавкрафт, по всей видимости, являются развитием образа салемиких ведьм — женщин, заключивших сделку с дьяволом. Современные викканы и язычники вряд ли хотели бы ассоциироваться с таким образом «ведьм», который к тому же имеет мало общего с настоящим ведовством. Тем не менее мы хотели включить ведьм в нашу интерпретацию Архэма, не противореча мифологии Лавкрафта. Поэтому мы решили использовать лавкрафтовский образ, но исключительно в качестве предрассудка. Не считая Кассии Мейсон, наши ведьмы не более чем чародейки. Они преимущественно женщины, что подчёркивает их отличие от Ложы Серебряных Сумерек, братства с мужчиной во главе. Впрочем, несмотря на множество различий, можно сказать, что ковен и Ложа — это две стороны одной медали.

И раз уж главными антагонистами стали две эти группировки, мы решили выбрать Древнего, у которого нет ни собственных мотивов, ни устремлений. Как только в фокусе кампании оказался Азатот, её настроение сместилось в сторону экзистенциального ужаса. Зачем мы здесь? Есть ли в чём-либо смысл? В конце концов, рано или поздно все мы умрём. Экзистенциальный ужас прекрасно дополнил сюжет, который начался как история о привидениях, а в финале привёл сыщиков к Азатоту. В конце концов, как можно бороться с самой неотвратимостью?

Надеемся, что вам так же понравилось играть в «Нарушенный круг», как нам понравилось его придумывать. Обещаю, что следующая кампания будет совсем не такой грустной. Более того, наверняка именно о ней вы уже давно грезили...

М. Дж. Ньюман

## Создатели игры

**Авторы дополнения «Нарушенный круг»:** М. Дж. Ньюман и Дэниел Шейфер

**Редактор и корректор:** Джеремайя Дж. Шоу

**Технический редактор и корректор:** Б. Д. Флори

**Менеджер по карточным играм:** Мерседес Опхайм

**Сюжетная группа «Ужаса Архэма»:** Дэйн Белтрэми и Кара Сентелл-Данк

**Дизайнер дополнения:** Себастьян Козинер

**Координатор дизайна:** Джозеф Д. Олсон

**Руководящий дизайнер:** Кристофер Хох

**Арт-директор:** Джефф Ли Джонсон

**Руководящий арт-директор:** Мелисса Шетлер

**Менеджеры производства:** Джейсон Глоу и Дилан Тирни

**Креативный дизайнер:** Брайан Шомбург

**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач

**Старший менеджер разработки:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Издатель:** Эндриу Наваро

Особая благодарность Кэтлин Миллер за позволение допытывать себя вопросами об экзистенциальном ужасе посреди ночи.

**Игру тестировали:** Дэвид Аттали, Джо Билеки, Кэди Билеки, Роберт Брантсег, Майка Б. Вуас, Андреа дельАньезе, Алекс Дэви, Райли Колби, Стивен Коуман, Гийом Куто, Грегуар Лефевр, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Эрик Мейерс, Тодд Миклитч, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Скарлетт Реверман, Майк Руверс, Александер Скеггс, Престон Стоун, Аарон Странк, Майка Странк, Джулия Фазта, Джереми Фредин, Тори Хегельсон, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Винсент Шварц, Шелли Шоу, Люк Эдди

**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 Сарнецкий • **Корректор:** Ольга Португалова • **Вычитка:** Елена Ворноскова • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия правил 1.0 © 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.



Играть интересно  
hobbyworld.ru