

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

НАРУШЕННЫЙ КРУГ ВОЗВРАЩЕНИЕ

«Нарушенный круг. Возвращение» — дополнение для карточного «Ужаса Аркхэма», расширяющее и изменяющее сюжетную кампанию «Нарушенный круг». В составе этого дополнения — несколько новых наборов контактов, разделители для удобного хранения карт и новые карты игроков для создания более разнообразных колод.

Как использовать это дополнение

Чтобы сыграть с этим дополнением, начните кампанию «Нарушенный круг» (или отдельный сценарий из неё) как обычно, согласно инструкциям по подготовке из книги сценариев. Кроме того, при подготовке к каждому сценарию найдите карту с названием «(Название сценария). Возвращение» и следуйте изложенным на ней дополнительным указаниям.

Каждая новая карта сценария входит в один из новых наборов контактов, изменяющих и дополняющих исходный сценарий:



**Исчезновение
в поместье Сумерек.
Возвращение**



**Час ведьмовства.
Возвращение**



**На пороге смерти.
Возвращение**



**Тайное имя.
Возвращение**



**Расплата за грехи.
Возвращение**



**Ради высшего блага.
Возвращение**



**Единство
и разочарование.
Возвращение**



**В когтях Хаоса.
Возвращение**



**Перед Чёрным престолом.
Возвращение**

В этих наборах вас ждут новые испытания и новые версии уже знакомых вам карт. Придерживайтесь указаний на новой карте сценария, когда будете включать в игру эти наборы. Некоторые из новых карт заменят старые, другие нужно будет отложить в сторону или замешать в колоду контактов.



Пример: Проводя подготовку к «Часу ведьмовства» с использованием этого дополнения, найдите карту «Час ведьмовства. Возвращение» и следуйте её инструкциям.

Также в этом дополнении есть семь новых наборов контактов, которые заменяют исходные наборы из существующих выпусков:

	Ведьмовство	→		Порча
	Заточённые духи	→		Кровожадные духи
	Неотвратимый рок	→		Невыразимый рок
	Царство смерти	→		Изменчивое царство
	Город грехов	→		Город проклятых
	Пронизывающий холод	→		Пронизывающая мгла
	Древнее зло	→		Неминуемое зло

- ☪ «Порча» заменяет «Ведьмовство» из «Нарушенного круга».
- ☪ «Кровожадные духи» заменяют «Заточённых духов» из «Нарушенного круга».
- ☪ «Невыразимый рок» заменяет «Неотвратимый рок» из «Нарушенного круга».
- ☪ «Изменчивое царство» заменяет «Царство смерти» из «Нарушенного круга».
- ☪ «Город проклятых» заменяет «Город грехов» из «Нарушенного круга».
- ☪ «Пронизывающая мгла» заменяет «Пронизывающий холод» из базового набора.
- ☪ «Неминуемое зло» заменяет «Древнее зло» из базового набора.

Если вам нужно собрать какой-то из этих новых наборов контактов, он заменяет собой соответствующий исходный набор контактов. Удалите из игры исходный набор контактов и используйте вместо него новый, как указано на карте сценария.



Пример: Данная карта указывает игрокам при подготовке заменить набор контактов «Город грехов» набором «Город проклятых», «Древнее зло» — «Неминуемым злом», а «Ведьмовство» — «Порчей».

Как вариант, чтобы добавить в игру непредсказуемости и разнообразия, при подготовке вы можете смешать исходный набор контактов и заменяющий его набор, а затем отсчитать из получившейся стопки определённое количество случайных карт и сформировать из них новый набор контактов. Размер этого набора должен соответствовать размеру оригинального: 7 карт для «Порчи» и «Ведьмовства», 4 карты для «Кровожадных духов» и «Заточённых духов», 6 карт для «Невыразимого рока» и «Неотвратимого рока», 4 карты для «Изменчивого царства» и «Царства смерти», 5 карт для «Города проклятых» и «Города грехов», 4 карты для «Пронизывающей мглы» и «Пронизывающего холода» и 3 карты для «Неминуемого зла» и «Древнего зла».

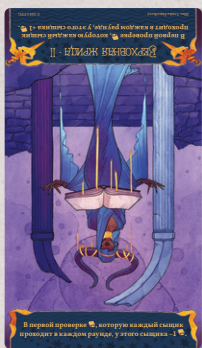
Колода Таро

В состав этого дополнения входит колода из 22 карт Таро, каждая из которых соответствует старшему аркану Таро. Эти карты можно использовать, чтобы делать простые расклады для любого сценария или кампании карточного «Ужаса Аркхэма».

Обратите внимание: У карт Таро есть два положения — прямое и перевёрнутое. В раскладах Таро перевёрнутые карты несут противоположное значение (обычно враждебное или негативное). В этом необязательном варианте правил карты в прямом положении делают игру проще, а в перевёрнутом — сложнее.



Прямая



Перевёрнутая

Расклад из 1 карты («Хаос»)

Прежде чем приступить к подготовке, замешайте колоду Таро и откройте верхнюю карту, выбрав положение случайным образом. Её эффекты активны на протяжении сценария и могут быть как позитивными, так и негативными в зависимости от положения. Используйте этот расклад, если хотите добавить в сценарий немного хаоса.

Расклад из 2 карт («Баланс»)

Прежде чем приступить к подготовке, замешайте колоду Таро и откройте верхнюю карту в прямом положении, а следующую — в перевёрнутом. Их эффекты активны на протяжении сценария. Одна карта имеет позитивный эффект, другая — негативный. Используйте этот расклад, если хотите добавить в сценарий немного случайности и реиграбельности, но предпочитаете более сбалансированный эффект.

Расклад из 3 карт («Выбор»)

Прежде чем приступить к подготовке, замешайте колоду Таро и откройте 3 верхние карты в прямом положении. Затем выберите и переверните 2 из них. Эффекты всех трёх карт активны на протяжении сценария. Одна карта имеет позитивный эффект, две другие — негативный, но сыщики сами выбирают, какие это будут карты. Используйте этот расклад, если хотите добавить в сценарий элемент стратегического принятия решений.

Расклад на кампанию («Судьба»)

Прежде чем начать играть в кампанию, замешайте колоду Таро и откройте по одной карте для каждого сценария кампании, не учитывая сценарии-ответвления и считая части сценариев отдельными сценариями. Выложите все карты в горизонтальную линию в прямом положении. Каждая из этих карт относится к одному из сценариев кампании: крайняя левая — к первому, крайняя правая — к последнему. Затем выберите и переверните половину карт (округляя вверх). Используйте этот расклад, если хотите, чтобы карты Таро оказывали длительное воздействие и вынудили вас планировать наперёд.

Индивидуальные расклады

Существует бесконечное множество вариаций для раскладов, которые вы можете выполнить с помощью колоды Таро из этого дополнения. Смело изобретайте свои собственные!

Дополнительные указания для книги сценариев

Ниже изложены дополнения к книге сценариев, которые используются во время игры в «Нарушенный круг. Возвращение».

Исчезновение в поместье Сумерек

Вместо того чтобы играть в «Исчезновение в поместье Сумерек», игроки могут выбрать следующее:

- ☉ Каждый игрок выбирает себе нейтрального сыщика пролога, как обычно. Затем тот игрок тянет случайную карту из колоды Таро, по её номеру определяет судьбу своего персонажа с помощью нижеприведённого списка и записывает это в журнал кампании (добавив запись о количестве оставленных вещественных доказательств). Для разных персонажей нельзя вытянуть одну и ту же карту.
- ◆ 0: (Имя персонажа) исчез(ла) во мгле. Оставлено 2 вещественных доказательства.
- ◆ 1–2: (Имя персонажа) исчез(ла) во мгле. Оставлено 0 вещественных доказательств.
- ◆ 3–6: (Имя персонажа) унесён(а) призраками. Оставлено 3 вещественных доказательства.
- ◆ 7–9: (Имя персонажа) унесён(а) призраками. Оставлено 5 вещественных доказательств.
- ◆ 10–12: (Имя персонажа) затянут(а) в потусторонний мир. Оставлено 2 вещественных доказательства.
- ◆ 13–16: (Имя персонажа) затянут(а) в потусторонний мир. Оставлено 4 вещественных доказательства.
- ◆ 17–18: (Имя персонажа) затянут(а) в потусторонний мир. Оставлено 6 вещественных доказательств.
- ◆ 19–20: (Имя персонажа) забрал страж. Оставлено 3 вещественных доказательства.
- ◆ 21: (Имя персонажа) забрал страж. Оставлено 5 вещественных доказательств.

Час ведьмовства

Если сыщики разыгрывают **Вступление 2** и принимают свою судьбу, вместо того чтобы разыгрывать второй пункт и добавлять в свою колоду «Башню · XVI» и «Туз жезлов», ведущий сыщик может разыграть следующее:

- ☉ Используя колоду Таро, сделайте расклад на кампанию («Судьба»), используя следующие карты именно в таком порядке: «Умеренность», «Правосудие», «Отшельник», «Повешенный», «Первосвященник», «Влюблённые», «Колесница», «Колесо фортуны».

Вне зависимости от выборов, сделанных во вступлении, добавьте следующий исход к списку возможных исходов:

Исход 5: Вы смотрите, как Анетта, лидер ковена, снова собирает своих жриц вокруг костра. Вместе они завершают заклинание. Прохладный ветер усиливается, и их песнопения эхом разносятся по лесу.

После завершения заклинания огонь в середине поляны гаснет от порыва тёмного ветра. Из-за деревьев на поляну выползают тени, свиваясь и кружась, цепляясь за полы ведьминых мантий. Тени обвивают ведьм и по очереди затягивают их в потустороннюю тьму.

Ведьма по имени Эринн задерживается на мгновение и глядявается вам в глаза, словно пытаясь разгадать ваши намерения. «Если вы не ляжете, встретимся на месте погребения наших предков. Там мы сможем поговорить». Затем она исчезает. На поляне остаётся лишь вы да лунный свет, указывающий вам дорогу домой.

- ☉ Запишите в журнале кампании, что заклятье ведьм завершено.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Эринн хочет встретиться с вами.

- ☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Гипнотическая флейта* и *Чудное заклинание*. Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Расплата за грехи

Добавьте следующий исход к списку возможных исходов:

Исход 3: *Когда вы покидаете Висельный холм, неестественная мгла продолжает следовать за вами, напоминая о том, что вы предпочли информацию и власть безопасности города. Последнее, что вы видите, переходя ручей, — кровь, стекающая по коре деревьев по бокам моста. Это зрелище отвратительно, и всё же... Возможно, здесь тоже скрывается что-то важное. Надеюсь, что вы поступили правильно, вы изучаете странную резьбу на коре деревьев, прежде чем продолжить путь.*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что в Аркхэм проникла *1 еретичка*.
- ☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Окровавленная резьба*.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что *Эринн присоединилась к сыщикам*. Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «*Эринн Макай*». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Единство и разочарование

Если *Эринн присоединилась к сыщикам* и сыщики приняли сторону ковена во время вступления к этому сценарию, прочтите следующее **Дополнительное вступление**, прежде чем перейти к подготовке:

Дополнительное вступление: *Эринн внимательно слушает вас, когда вы говорите, что намерены встать на сторону её ковена и помочь остановить ритуал Ложы несмотря на то, что вы узнали о верховной жрице. «Даже не знаю, — признаётся она. — Вы действительно этого хотите?» Вздох слетает с её губ, она выглядит ещё более измученной и обеспокоенной, чем обычно. «Хорошо. Если вы уверены, пусть будет так. Но, надеюсь, вы понимаете, что делаете...»*

Замените оригинальный **Исход 4** новой версией, изложенной ниже. Добавьте следующие исходы к списку возможных исходов.

Исход 4: *Анетта подходит к бесплотной фигуре призрака и обращается к ней: «Сестра! Это мы призвали тебя из великого небытия». Изломанный призрак переводит взгляд на Анетту. Остальной ковен замирает в ожидании.*

«Ты что творишь, дура? Этот дух — не просто ведьма!» — кричит Карл Сэнфорд. Но уже слишком поздно. Не обращая внимания на мистера Сэнфорда, Анетта продолжает разговор с призрачной сущностью. «Годами мы сносили несправедливости одну за другой. Поделись с нами тайнами, сестра. Вместе, в единстве наших тел и наших душ, мы сможем начать всё заново».

Призрак протягивает к ней длинную костяную руку. Сёстры Анетты ахают, когда верховная жрица делает шаг вперёд и преклоняет колено перед существом, предлагая себя. Душа призрака стремительным потоком силы врывается в тело Анетты, и та падает наземь. Верховная жрица корчится в муках, но ни одна из ведьм не пытается помочь ей — они лишь наблюдают, проникнутые ужасом и восхищением. Наконец Анетта поднимается на ноги. В её глазах пылает мистическая мощь. Она начинает говорить, но это больше не её голос. «Сёстры. Радуйтесь, ибо я возродилась», — произносит Кассия.

Карл Сэнфорд касается вас своей тростью. Происходящее так захватило вас, что вы не заметили, как члены Ложы крадучись отходят к краю поляны. Кто-то из Внутреннего круга поднима-

ет револьвер, чтобы выстрелить, но один лишь взгляд верховной жрицы заставляет его руку скрючиться и истлеть прямо на ваших глазах. Его пистолет падает на землю, а сам он, издав последний хрип, обращается в иссохшую мумию. «Нужно немедленно уходить отсюда, — хладнокровно говорит Сэнфорд. — Это существо может управлять самими жизнью и смертью. Оно не будет больше терпеть наше присутствие».

Анетта — нет, Кассия — поворачивается к вам, и её глаза вспыхивают. «Ты выглядишь знакомо, дитя. Подойди. Не бойся. Я не причиню тебе вреда». Она злоеце улыбается. Её голос ножом вонзается в вашу душу... Но, быть может, это и есть тот шанс, которого вы ждали?

☉ Шагнуть вперёд и принять предложение Кассии. Перейдите к **исходу 9**. Вы можете выбрать этот вариант, только если в колоде сыщика есть «Чёрная книга» и Эррин присоединилась к сыщикам.

☉ Сбежать с Сэнфордом и Ложей. Перейдите к **исходу 10**.

Исход 9: Вы шагаете вперёд и встречаетесь с Кассией взглядом. Именно к этому вы и готовились. Все ваши исследования, все тайны, которые вы раскрыли, — всё это привело вас сюда. К власти. К бессмертию. Кассия понимающе кивает. На её губах появляется злоеца ухмылка. «Подойдите ко мне, сёстры. Пришло время воздать вам награду за верность».

Потерпевшие неудачу Карл Сэнфорд и члены Ложы отступают в леса, оставив вас наедине с ковром. По очереди вы и ваши новые союзницы расписываетесь в Чёрной книге Азатота. Кассия дарует всем по частице своего знания и своей власти, а затем рассказывает, что принесла вам ваша верность. Она говорит о Великих Древних, о бессмертии, о Посланнике и его демонической мудрости. Отныне и навсегда вы не будете прежними...

☉ Запишите в журнал кампании, что мир во власти ковена Кассии.

☉ Ковен победил в кампании. (Сыщики, истинно преданные ковену, победили в кампании).

Исход 10: Вам неприятно признавать это, но Сэнфорд прав. Вы не можете быть частью этого безумия. Едва эта мысль приходит вам в голову, взгляд Кассии становится ледяным. «Да будет так». Она протягивает руку. Вы разворачиваетесь и стремглав бежите вслед за членами Ложы, надеясь, что магия ведьмы вас не догонит.

Вы бежите сломя голову. Ведьмы и духи упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Возможно, остальным членам Ложы не так повезло. Все они бежали врассыпную, и вы не знаете, многим ли удалось спастись. Карла Сэнфорда тоже нигде не видно, хотя у него наверняка был план и для такого исхода.

☉ Запишите в журнал кампании, что Анетта Мейсон одержима злом.

☉ Перейдите к **исходу 8**.

Причуда судьбы

К списку условий необходимо добавить следующие пункты:

☉ Если сыщики арестовали Анетту:

◆ Вычеркните 1 отметку. Удалите 1 жетон ☠ из мешка хаоса.

☉ Если Анетта обучила вас заклинаниям былых дней:

◆ Каждый сыщик может найти в коллекции слабость с чертой **сделка**, **проклятие**, **знамение** или **Серебряные Сумерки** на свой выбор и добавить её в свою колоду. Каждый сыщик, сделавший это, получает 4 дополнительных опыта, которые можно потратить только на приобретение или улучшение карт с чертами **заклинание**, **ритуал**, **чародей** или **ведьма**.

☉ Если сыщики арестовали Сэнфорда:

◆ Вычеркните 1 отметку. Добавьте 1 жетон «-1» в мешок хаоса.

☉ Если сыщики захватили контроль над Ложей Серебряных Сумерек:

- ◆ Добавьте 2 жетона ▲ в мешок хаоса. Каждый сыщик начинает следующий сценарий с 2 дополнительными ресурсами и 2 дополнительными картами на стартовой руке.

Перед Чёрным престолом

Добавьте следующий исход к списку возможных исходов:

Исход 6: *Вот он. Конец всего сущего, укрытый во тьме трон создания, известного как Азатот. Вы знаете, что нет смысла пытаться навредить ему — если это вообще возможно, — поэтому пытаетесь найти другой способ предотвратить его пробуждение. Теперь вы понимаете, о чём духи с Висельного холма пытались предупредить вас. Они пытались увести вас с того самого пути, которым повела их Кассия много лет назад. Магическая формула Анетты каким-то образом тревожит это существо, поэтому вы должны превратить её магию в колыбельную.*

Проходит немало времени, прежде чем вам удаётся найти в этих пустынных вневременных залах дух, который знает, как обратить колдовство вспять. И ещё больше времени приходится потратить на то, чтобы вырвать нужные слова из его призрачного горла. Вместе вы произносите заклинание, которое раз и навсегда покончит с работой Кассии. Азатот снова дремлет, но вы знаете, что он не будет спать вечно. Закончив дело, вы оборачиваетесь ко тьме и призываете своего крылатого скакуна. Пора домой.

☉ Запишите в журнале 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 1 физическую и 1 ментальную травмы, поскольку кошмарное путешествие сказывается на их телах и рассудках.

☉ Сыщики победили в кампании!

Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Нарушенный круг. Возвращение», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Достичь их можно, только используя дополнение «Нарушенный круг. Возвращение». Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- ☐ **Охотники за привидениями:** Победите 13 врагов с чертами *привидение* или *потусторонний*. Ведите счёт, делая пометки в журнале кампании. Враги, которые не идут в сброс или добавляются на победный счёт, не считаются.
- ☐ **Спаситель человечества:** Спасите каждого врага с чертой *Серебряные Сумерки* в сценарии «На пороге смерти».
- ☐ **10/10, рекомендую:** Используя «Чёрную книгу», получите суммарно 10 ужаса от её свойства на протяжении кампании. Ведите счёт, делая отметки в журнале кампании.
- ☐ **Карл-шмарл:** Станьте частью Внутреннего круга Ложы Серебряных Сумерек, а затем предайте её в «Единстве и разочаровании».
- ☐ **Правило трёх:** Объединитесь с Эринн и вместе выступите против её ковена в «Единстве и разочаровании».
- ☐ **Новый мировой порядок:** Помогите Ложе Серебряных Сумерек победить в кампании «Нарушенный круг».
- ☐ **Бессмертие — звучит неплохо:** Помогите ковену Анетты победить в кампании «Нарушенный круг».
- ☐ **Держать строй:** Закончите «В когтях Хаоса», не дав появиться ни единой бреши.

Помните, помните? Соберите следующие свидетельства:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Гипнотическая флейта | <input type="checkbox"/> Формула Кассии |
| <input type="checkbox"/> Компоненты ритуала | <input type="checkbox"/> Потёртое распятие |
| <input type="checkbox"/> Лоскут изорванной тени | <input type="checkbox"/> Клок потусторонней мглы |
| <input type="checkbox"/> Чудное заклинание | <input type="checkbox"/> Соломенная кукла |
| <input type="checkbox"/> Дневник Гилмана | <input type="checkbox"/> Окровавленная резьба |

Дело закрыто: Спасите каждого из следующих персонажей от ужасной участи:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Валентино Ривас | <input type="checkbox"/> Пенни Уайт |
| <input type="checkbox"/> Гавриэла Мизра | <input type="checkbox"/> Джером Дэвидс |
- Музыка Внешних богов:** Примите свою судьбу и победите в кампании «Нарушенный круг», присоединившись к флейтистам Азатота.
 - Сплетая тень и мглу:** Отвергните свою судьбу и победите в кампании «Нарушенный круг», создав барьер, сдерживающий Азатота.
 - Мелким шрифтом:** Победите в кампании «Нарушенный круг», вписав своё имя в Чёрную книгу Азатота.
 - худсв отэ етижакС:** Победите в кампании «Нарушенный круг», обнаружив и обернув вспять древнее заклинание.
 - Эксперт круга:** Победите в кампании «Нарушенный круг» на экстремальном уровне сложности.

Символ дополнения

Все карты дополнения «Нарушенный круг. Возвращение» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Обратите внимание: некоторые двусторонние карты из этого дополнения представляют собой новые версии карт из базовой игры. Чтобы игроки не могли определить, какая именно карта перед ними, одна сторона таких карт полностью повторяет оригинальную версию, вплоть до символов дополнения и набора контактов, года выпуска и порядкового номера. Актуальная информация о принадлежности карты к дополнению размещена на противоположной стороне.

Создатели игры

Авторы дополнения: М. Дж. Ньюман и Джереми Цвирн

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Б. Д. Флори

Менеджер по карточным играм: Джим Картрайт

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

Креативный директор: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хох

Иллюстрация на коробке: Джейк Мюррей

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Специалист по контролю качества: Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Тим Наймолхода

Креативный директор по дизайну: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Крис Гербер

© 2023 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.



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 • **Дополнительная**

вычитка: Евгений Сарнецкий • **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван

Суховой • **Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

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

Версия правил 1.0

