



ТАЙНЫ АРКХЭМА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир Говарда Филлипа Лавкрафта — город Аркхэм, штат Массачусетс. Рассказы писателя возвращают нас в 20–30-е годы XX века. Силы зла с давних времён ведут охоту в тени мрачных улиц, выбирая в жертвы слабых, неспособных сопротивляться тёмному зову, — и самых безрассудных, ищущих запретного знания.

Профессор Генри Армitedж, заведующий библиотекой Орна при Мискатоникском университете, просит вас расследовать серию загадочных событий. Ужасы, с которыми вы скоро столкнётесь, просто обязаны иметь рациональное объяснение. Если вы его не найдёте, то рискуете потерять рассудок. Лечебница Аркхэма переполнена не просто так.

Перед самым началом расследования Армitedж, ваш давний друг и наставник, остерегает вас: «Очень скоро крепкий сон станет для вас несбыточной мечтой».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра в «Тайны Аркхэма», игроки расследуют множество странных событий, происходящих в вымышленном городе Аркхэм, штат Массачусетс.

В книге расследований описаны приключения, на которые сподвиг вас профессор Генри Армitedж, стерегущий запретные гримуары в Закрытом отделе библиотеки Орна.

Вы ведёте расследование независимо от Армitedжа. Первые улики для раскрытия дела вы получите, прочитав введение к нему в книге расследований.

Чтобы правильно ответить на вопросы в конце расследования, игроки должны работать сообща: проверять зацепки, обсуждать версии, делать заметки на разные темы. Для победы достаточно ответить на самые важные вопросы, избежав слишком большого штрафа.

Игра полна неожиданностей, так что будьте готовы ко всему.

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Книга расследований состоит из восьми дел. Каждое начинается с заглавной иллюстрации, за которой следует описание особых правил дела и введение от профессора Армитеджа, задающее общий курс расследования. Далее идут тексты контактов, расставленные в алфавитном порядке адресов: вы читаете соответствующий текст, только когда перемещаетесь к этому адресу во время игры. Если в деле есть дополнительные контакты, развороты с ними идут после раздела контактов и выкрашены в жёлтый цвет. **В конце каждого дела есть два разворота с заголовками «Вопросы», «Подсчёт очков» и «Развязка» (эти страницы также выкрашены в жёлтый). Не открывайте их до тех пор, пока ваше расследование не закончится.**

Прочитав вслух введение к делу, игроки начинают расследование. Выбранный общим решением ведущий игрок называет адрес (сочетание буквы и числа), который, по его мнению, имеет отношение к делу. Затем вся группа «путешествует» к выбранному месту. Игрового поля и фишек персонажей в «Тайнах Архэма» нет. Всё, что вы встретите на своём пути, описано в книге расследований и газетах (каждому делу соответствует газета той же даты). Если выбранный адрес упоминается в книге расследований, игроки

читают соответствующий текст контакта и изучают его на предмет улик и зацепок. Роль ведущего игрока передаётся другому игроку, тот называет новый адрес для путешествия и так далее.

Далеко продвинувшись в расследовании, игроки могут принять решение остановить поиски и начать отвечать на вопросы к выбранному делу. Содержание этих вопросов заранее неизвестно, поэтому игрокам стоит как можно лучше распорядиться отведённым на поиски улик временем. Прошедшие дни отмечаются на счётчике времени. Когда время заканчивается, игроки не могут больше исследовать город и должны перейти к вопросам. Отвечая на них, игроки не имеют права перечитывать тексты из книги расследований и газет. Невверные ответы не приносят штрафов.

Узнать верные ответы можно, прочитав раздел «Подсчёт очков». Игроки складывают победные очки за верные ответы и вычитают из них штрафные. В разделе «Дело раскрыто!» указано, сколько очков нужно набрать для победы. Затем игроки могут изучить путь Армитеджа, ознакомиться с выводами профессора и, если желают, приступить к следующему расследованию (даже если им не удалось победить).

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Доработка, адаптация и исправление ошибок игры для русского издания: Алексей Мальский, Павел Ильин и Валентин Матюша
Игру тестировали: Владимир Сергеев, Александр Киселев, Алексей Тихонов, Руслан Саримов, Алексей Бабайцев, Юлия Колесникова, Алексей Борисов, Анжела Борцова, Павел Баландин, Михаил Петрусенко, Полина Блохина, Татьяна Луговская, Станислав Быцунь

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчики: Павел Ильин и Алексей Мальский
Дизайн и вёрстка книги расследований: Дарья Великсар
Дизайн и вёрстка компонентов: Иван Суховей
Дополнительные иллюстрации: uPDRIM
Озвучание вступлений и развязок: Алексей Тихонов
Корректор: Ольга Португалова
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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

? Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту VOPROS@HOBBYWORLD.RU или задавайте нашему сотруднику в чате на HOBBYWORLD.RU.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

HOBBY WORLD HOBBYWORLD.RU
Играть интересно

Выпущено при поддержке CROWDREPUBLIC.

Куратор игровых проектов CROWDREPUBLIC: Алексей Бабайцев



CROWDREPUBLIC.RU

MYTHOS TALES IS A TRADEMARK © COPYRIGHT 2016 TO 8TH SUMMIT AND FORGOTTEN SILVER, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DO NOT USE TRADEMARKS, ARTWORK, CHARACTERS, AND ANY CREATIVE MATERIALS WITHOUT PERMISSION.

Авторы игры: Хэл Эклс, Уилл Кеньон, Роберт Коуба и Бенджамин Фарр
Развитие игры: Джейсон Максвелл
Текст книг «Ростки зла», «Король грядёт», «Утешение во сне» и «Звезда Токелау»: Хэл Эклс
Текст книг «Месть Змея» и «Пропавшая девочка»: Уилл Кеньон
Текст книги «Плоть и кровь»: Кристофер Коллинс и Тим Урен
Текст книги «Пари Паскаля»: Джейсон Максвелл и Бенджамин Фарр
Иллюстрация на коробке: Мигель Коимбра
Графический дизайн: Юлия Семёнова и Джесси Сейдуле
Остальные иллюстрации: Эдуардо Торрес
Редактор: Дэн Бут



WWW.8THSUMMIT.NET
WWW.8THSUMMITGAMES.COM

СОСТАВ ИГРЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ И ЛИСТ СОЮЗНИКОВ

В правилах содержится основная информация для путешествий по Аркхэму. На страницах 7–8 указаны союзники, которых можно посетить во время любого расследования. Также информация о них продублирована на отдельном листе союзников.



КНИГА РАССЛЕДОВАНИЙ

Книга расследований — главный элемент игры. Из-за высокой сложности некоторых дел рекомендуется проводить расследования в хронологическом порядке, от первого к восьмому.



АДРЕСНАЯ КНИГА АРКХЭМА

В адресную книгу Аркхэма включены адреса всех домов, заведений и общественных мест, которые могут посетить игроки. Если вы ищете конкретного человека или место, стоит заглянуть в этот справочник.



8 ГАЗЕТ

На четырёх двухсторонних листах отпечатаны 8 газет. Свежий номер газеты «Аркхэм эдвертайзер» пригодится в каждом расследовании. Прежде всего изучите газету за нужную дату, хотя можно найти улики и в более старых номерах. Большинство объявлений — просто художественный текст, но некоторые из них помогут вам продвинуться дальше. Иногда подсказки из газет туманны и становятся понятны только тогда, когда ваше расследование идёт полным ходом.



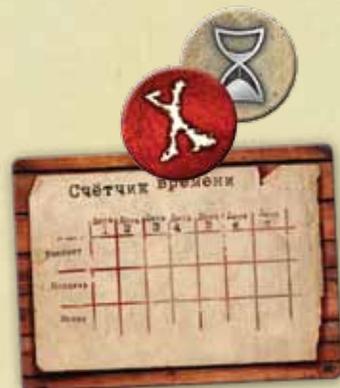
12 КАРТ ДОПУСКА

Карты допуска обозначают информацию и предметы, которые вы можете найти по тому или иному адресу и использовать в других местах. Вы получаете эти карты согласно указаниям книги расследований.



СЧЁТЧИК ВРЕМЕНИ И ДВА ЖЕТОНА

Счётчик времени используется для отслеживания времени, а также показывает срок, к которому расследование должно закончиться. Перед игрой метка «X» ставится на деление, указанное в описании дела в книге расследований. Когда игроки посещают первый адрес текущего дела, жетон песочных часов ставится на деление «День 1. Рассвет». Остальные жетоны и обратная сторона счётчика в игре не используются, но могут понадобиться в будущих дополнениях.



КАРТА АРКХЭМА

Карта Аркхэма, штат Массачусетс, отображает девять районов города. Важно отметить, что в каждом деле задействованы только некоторые адреса, для остальных объектов на карте контакты не предусмотрены. Адресная книга Аркхэма, карта города и книга расследований дополняют друг друга: игрокам стоит использовать их вместе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки могут начать с любого дела, но рекомендуется вести расследования в хронологическом порядке, начиная с «Ростков зла».

1. Выберите дело и откройте книгу расследований на первой странице с его описанием, сразу после иллюстрации.
2. Разверните карту Аркхэма и поместите её в центре стола так, чтобы все игроки могли с ней сверяться.
3. Рядом с картой Аркхэма положите стопку карт допуска, если они нужны для выбранного дела (это указано в описании расследования).
4. Положите счётчик времени рядом с картами допуска. Поместите красную метку времени на деление,

указанное в описании расследования, а жетон песочных часов оставьте рядом со счётчиком времени. Когда игроки переместятся к первому адресу, положите жетон песочных часов на деление «День 1. Рассвет».

5. Положите рядом с картой подходящую газету. Дата её публикации должна совпадать с датой начала расследования. Газеты за предыдущие дни стоит положить рядом — в них тоже могут оказаться улики.
6. Выберите ведущего игрока (договорившись или случайным образом). Этот игрок получает книгу расследований, адресную книгу Аркхэма и лист союзников.

Вы готовы начать игру!

ХОД ИГРЫ

Этот раздел описывает игровой процесс. Если вы играете в одиночку, вы всё время будете ведущим игроком. Остальные правила при этом не меняются.

ВАЖНО: в некоторых делах вводятся дополнительные правила (например, правила по задержкам, погодным и поискам в Мире грёз). Подробнее о них вы можете узнать в книге расследований.

Игра состоит из двух фаз:

- Фаза расследования
- Фаза развязки

Игра заканчивается, когда игроки завершают фазу развязки.

Фаза расследования

Во время фазы расследования игроки могут проверять зацепки, которые, как они считают, помогут раскрыть тайны. Одни зацепки встречаются в игровых текстах, другие потребуют использовать дедукцию. Ведущий игрок проходит следующие два этапа:

1. Этап путешествия
2. Этап контактов

Если этап контактов завершён и ещё не пришло время переходить к фазе развязки, следующий по очереди игрок становится ведущим и также проходит оба этапа. Фаза расследования продолжается.

ВАЖНО: игроки могут закончить расследование в любой момент до того, как жетон песочных часов дойдёт до метки «X» на счётчике времени. Это позволит избежать штрафов за посещение слишком большого количества адресов.

Этап путешествия

На этом этапе игроки решают, какой адрес им стоит посетить. Игроки сообща обсуждают, куда им стоит отправиться, но итоговое решение принимает ведущий игрок, даже если его мнение расходится с большинством.

Найти нужный адрес (обычно это сочетание буквы и числа) можно, используя карту и адресную книгу Аркхэма. Также вам может пригодиться лист союзников.

Найти адрес подозреваемого, свидетеля или фирмы можно с помощью адресной книги Аркхэма. Адрес определяется сочетанием буквы и числа. Некоторые зацепки не отсылают прямо к конкретному учреждению или фамилии из адресной книги, но с помощью карты Аркхэма можно определить нужный адрес.

В список союзников входят эксперты в разных областях. Они всегда готовы оставить ценные замечания (контакты с каждым из них предусмотрены в большинстве дел). Старайтесь пользоваться услугами лишь тех, чья специальность связана с расследуемым делом. Навестив вашего наставника Армитеджа, вы рискуете обнаружить уже известные вам улики и получить грубое замечание о бесцельно потраченном времени.

Выбрав адрес для путешествия, передвиньте жетон песочных часов на следующее деление: на полдень текущего дня, если сейчас рассвет; на закат текущего дня, если сейчас полдень; на рассвет следующего дня, если сейчас закат. Таким образом, за сутки игроки могут сделать 3 хода (утром, днём и ночью), а потом наступает следующий день. Если это первый ход игроков, вместо этого поместите жетон песочных часов на деление «День 1. Рассвет».

Жетон песочных часов продвигается после каждого путешествия к новому адресу, даже если игроки уже посещали этот адрес раньше. Жетон двигается и в тех случаях, когда в книге нет текста контакта для выбранного адреса. Перемещение по городу занимает время, даже если вы не находите в итоге ничего интересного.

Передвижение жетона песочных часов отражает время, которое уходит на путешествие, а не время, потраченное на контакты, поэтому, даже если жетон достиг метки «X» на счётчике времени, вы всё ещё можете прочитать текст, связанный с выбранным адресом. Это последний этап контактов в вашем расследовании. Вы не можете по собственной инициативе передвинуть жетон песочных часов дальше метки «X» на этапе путешествия, но последний контакт может заставить его сдвинуться за эту отметку (например, ваш персонаж был оглушён и очнулся позднее). Такое происшествие лишит вас нескольких очков в фазе развязки.

Пример: это расследование, как отмечено на счётчике времени, закончится после этапа контактов на закате 5-го дня.



Этап контактов

Когда вы определили адрес и продвинули вперёд жетон песочных часов, один из игроков читает вслух текст контакта, относящийся к выбранному адресу. Буква адреса обозначает район Аркхэма, цифра — земельный участок, здание или помещение в нём. Важно отметить, что адреса жителей города и предприятий не меняются от расследования к расследованию. Игроки должны записывать посещённые адреса (их количество учитывается при подсчёте победных очков) и могут вести подробные заметки, которые помогут ответить на вопросы в конце расследования. **На сайте hobbyworld.ru, на странице игры «Тайны Аркхэма», вы найдёте удобный блокнот для записи адресов, который можно распечатать и использовать в игре.**

Если для адреса, который выбрал ведущий игрок, в книге не оказывается текста контакта, в этом месте нет никаких улик и новых зацепок. В таком случае **этот же игрок** может выбрать новый адрес для путешествия. Жетон песочных часов тогда передвинется на следующее деление счётчика времени, как обычно.

Адрес не упомянут в книге: важный момент — если игроки путешествуют к адресу, для которого нет контакта в текущем деле, он не учитывается при определении штрафа за переизбыток посещённых адресов в конце расследования.

Читая текст контакта для выбранного адреса, ведущий игрок не должен обращать внимание на другие тексты на той же странице.

Некоторые контакты могут заставить ведущего игрока сделать что-то не описанное в правилах. Следуйте указаниям текста: если он велит прекратить чтение или прочитать другой текст (например, текст дополнительного контакта), сделайте это. Также контакты могут заставить игроков потерять больше времени, чем обычно. Если в результате контакта жетон песочных часов передвигается на деление с меткой «Х» или дальше, игроки больше не могут выбирать адреса для путешествий и после окончания текущего контакта расследование переходит к фазе развязки.

Текст контакта может потребовать наличия у игроков какой-либо карты допуска. Если игроки успели получить эту карту (карты допуска не принадлежат конкретному игроку и являются общей собственностью), условие считается выполненным. Обычно в этом случае игрокам открывается новый, недоступный в других случаях дополнительный контакт.

Фаза развязки

Фаза развязки наступает **после завершения этапа контактов** в одном из трёх случаев: либо когда жетон песочных часов оказался на делении с меткой «Х» или за ним, либо когда игроки совместно решили остановить расследование, либо когда текст книги расследований предписывает игрокам перейти к фазе развязки.

Игроки вместе проходят следующие этапы:

1. Этап вопросов и ответов
2. Этап подсчёта очков

Этап вопросов и ответов

В конце каждого дела приведён список вопросов, на которые должны ответить игроки после того, как осмыслят найденные улики и свидетельства. Если у игроков несколько вариантов, они должны выбрать один лучший, причём по памяти. **Тексты из книги расследований и газеты в этой фазе перечитывать запрещено, зато вы можете смотреть в собственные заметки.**

Обычно игроки отвечают на вопросы вместе, придя к общему мнению. Однако перед расследованием они могут договориться давать ответы и подсчитывать очки отдельно друг от друга.

ЗАПИСИ

Правила игры требуют записывать только те адреса, которые посещали игроки, но для успеха в расследовании рекомендуется вести и другие заметки. Например, можно записывать:

- **Ход, на котором была проверена зацепка.**
- **Важные показания свидетелей.**
- **Направления для дальнейшего поиска улик (обычно в этом помогает адресная книга).**
- **Замечания по поводу загадок и другую информацию.**

Этап подсчёта очков

На этом этапе игроки определяют результат расследования, сравнивая свои ответы с верными из соответствующего раздела. Затем вычитаются очки за потерю рассудка, опоздание по времени и слишком большое количество посещённых адресов (если игроки не были так расторопны, как профессор Армитедж). Раздел «Путь Армитеджа» описывает короткий маршрут, позволяющий раскрыть дело и ответить на большую часть вопросов.

Игроки проверяют свои догадки, открыв раздел «Ответы». Верные ответы приносят победные очки, игрокам следует записать их сумму.

Потеря рассудка: посещение опасных и жутких мест может повлиять на результат расследования. Следуйте указаниям раздела «Потеря рассудка» в конце дела. Вы не сможете просто забыть увиденные вами кошмары, так что будьте осторожнее!

Слишком поздно: если контакт заставляет жетон песочных часов переместиться дальше метки «Х» на счётчике времени, игроки отнимают 1 победное очко от результата за каждое пройденное жетоном лишнее деление.

Слишком длинный маршрут: в разделе «Посещённые адреса» указано количество адресов, посещённых



Армитеджем. Если игроки посетили больше адресов, чем профессор, каждый адрес сверх указанного количества отнимает 1 победное очко от результата. Обязательно посещать те же адреса, что и Армитедж, важно лишь уложиться в то же количество. Например, если Армитедж посетил 8 адресов, а вы — 12 адресов (повторные посещения и адреса без контактов не

учитываются), вы должны отнять 4 победных очка от вашего результата. Допустим, игроки посетили адрес С67, но для такой комбинации буквы и числа нет контакта в текущем расследовании, тогда этот адрес не учитывается при определении штрафа. Если же адрес С67 упоминается в книге расследований, но текст контакта не позволяет вам прочитать его целиком по каким-то причинам, этот адрес **учитывается** при определении штрафа.

Повторные посещения адресов: повторное посещение адреса не увеличивает общее количество посещённых адресов, но жетон песочных часов всё равно перемещается на деление вперёд по счётчику времени.

Если вы удовлетворены результатом и не желаете пройти это расследование ещё раз, прочитайте раздел «Развязка», описывающий путь Армитеджа.

Имейте в виду, у Армитеджа нет цели ответить на каждый вопрос. Он стремится действовать эффективно и получить как можно больше ответов за короткое время. Вы можете справиться с делом лучше профессора, но это будет трудно!

СОЮЗНИКИ

Профессор Генри Армитедж решительно произносит: «Перед тем как вы возьмётесь за первое дело, я дам вам список незаменимых людей. Союзники, которых я в нём перечислил, несомненно, помогут вам найти улики и взять верный след, даже если расследование зашло в тупик. Но будьте осмотрительны, не тратьте время зря, обращайтесь к ним только по делу».

ОСОБЫЙ АДРЕС: КАБИНЕТ АРМИТЕДЖА (У23А): кабинет Армитеджа находится в библиотеке (У23). Во время расследования профессора редко можно застать на рабочем месте. **Тем не менее, если вы посетили библиотеку, то можете навестить Армитеджа, не двигая жетон песочных часов по счётчику времени** (поскольку кабинет находится в библиотеке). На другие адреса это правило не распространяется. При определении штрафа за количество посещённых адресов кабинет Армитеджа считается отдельным адресом.

Доктор Винсент Саттон — хирург-травматолог и главный патологоанатом в **больнице Святой Марии (У11)**. Если в расследуемом деле есть жертвы, раненые или убитые, вам стоит навестить его.

Профессор Леонора Робинсон из **Мискатоникского университета (У17)** — большой эксперт в исторических науках. Она специализируется на устных преданиях долины Мискатоник и хорошо разбирается в фольклоре.

Эмилия Сарджент работает в **библиотеке Орна (У23)** и поможет вам в любой исследовательской работе. Она имеет доступ к **Закрытому отделу**, в котором хранятся книги и письма, слишком опасные для неподготовленных людей.

Уильям Коффин — тёмная личность, но, если расследование приведёт вас в значимые места, его знания могут вам пригодиться. Его так часто можно встретить

в «Ресторанчике Флитвуда» (Д2), что можно подумать, он там живёт. Коффин всегда держит нос по ветру и готов поделиться информацией за достойную плату.

Николас Салтонстолл — один из самых занятых чиновников на государственной службе. В его ведении находится множество документов: свидетельства о рождении, смерти и заключении брака, а также сделки с местной недвижимостью. Его можно найти в **здании администрации (Д21)**.

В **полицейском участке Аркхэма (Д32)** работает много хороших детективов под руководством инспектора **Морриса Гаррисона**.

Герберт Корбетт (Д45) — бесподобный специалист по судебной экспертизе. Ни одна мелочь не ускользнет от его взгляда — были бы образцы.

Обаятельный болтун **Арло Хоппин** работает диспетчером и водителем в **компании «Аркхэмские кэбы» (Д34)**. Кого он только не видел, сидя за рулём! Кстати, он ещё и неплохой музыкант и наверняка сам расскажет вам о своём увлечении.

Дороти Дэвис из **Исторического общества Аркхэма (С1)** разбирается в семейной истории лучше, чем профессор Робинсон. Собранные ей генеалогические сведения могут поведать о неожиданных родственных связях.

Если в библиотеке нет нужной информации об оккультных практиках, обращайтесь к **Паскалю Фентону (С4)**, нашему оккультисту и спиритуалисту. Паскаль заигрывает с силами, от которых стоит держаться подальше. Его познания о так называемых Великих Древних поразительны, и может случиться так, что вам придётся объединить силы — к моему большому огорчению.

Себастьян Лайман — мой «крот» в «**Ложе Серебряных Сумерек (С18)**». Он старательно изображает культиста, собирая для меня информацию о «**Ложе**» и её таинственном магистре **Карле Сэнфорде**.

«**Аркхэм эдвертайзер (Н28)**» держит руку на пульсе этого города, и **Донни Кларк** — лучший корреспондент этой газеты. Его статьи неизменно привлекают

внимание всего города. С превеликим рвением он бросается на поиски истины, где бы она ни находилась.

Если вам нужен информатор, близкий к привилегированному классу и сфере развлечений, вы должны познакомиться с **Амброзом Чекли (А18)**. Он важная шишка и с радостью поделится последними сплетнями.

Армитедж подносит трубку ко рту и делает затяжку. «Есть ещё два примечательных места, где вы сможете раздобыть информацию. **Аркхэмская лечебница (Д1)** поможет вам взглянуть на дело с необычной стороны. Если вы достаточно внимательны, то сможете разобрать нужные слова в болтовне пациентов». Армитедж наклоняется вперёд и заговорщицки продолжает: «Не то чтобы я одобрял подобные заведения, я был бы даже рад, если бы их не было. Но визит в **спикизи (Н4)** может оказаться полезным. Секреты притягивают секреты, кто-то что-то слышал, а выпивка всегда развязывает язык».

Армитедж вытряхивает табак из трубки и встаёт из кресла. «Конечно, вы всегда можете вернуться ко мне, если расследование застопорится. Если этот кабинет **(У23А)** закрыт, **ищите меня дома (А8)**. Желаю вам всяческой удачи. Дам знать, когда понадобится ваша помощь».

