

ДРЕВНИЙ УЖАС



ДОПОЛНЕНИЕ
ХРЕБТЫ
БЕЗУМИЯ

АНТАРКТИЧЕСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Антарктический туман рассеялся, и внезапно стал виден огромный горный хребет. Зловещие пики достигали невероятной высоты и простирались в стороны, насколько хватало глаз.

«Ты когда-нибудь видела настолько огромные горы?» — спросил Роупс, перекрикивая шум самолёта. Урсула покачала головой в ответ.

По сравнению с этими пиками Гималаи выглядели предгорьями. Урсула была уверена, что никто никогда не видел столь исполинских гор. И не увидел бы, если бы не радиопередача профессора Лейка несколько дней назад. Её охватила скорбь. Бедный Лейк. «Что произошло в лагере?» — спросила она.

Роупс вздрогнул. «Это было ужасно. Когда буря утихла и мы смогли туда добраться, там всё было раскурочено. Все были мертвы. Даже собаки. А несколько людей были выпотрошены. Решили, кто-то из учёных спятил и перебил всех. Это... — Он не смог закончить фразу. — Я знал этих ребят. Всех. На корабле и по ту сторону ледника. Они все были надёжные, как броня, понимаешь? Думаю, со всей этой резнёй что-то не так. Ты когда-нибудь слыхала, чтобы человек такое устроил?»

Урсула стиснула зубы. Да, она видела, какие ужасы способны сотворить человеческое безумие. В Индии, в Эквадоре, в Чикаго. И всё-таки, как один человек сумел пролить столько крови? И если не какой-то безумец, то что ещё могло устроить такую бойню?

«Тут есть расщелина. — Роупс указал на просвет между высокими пиками. — Тебе лучше подготовиться к тому, что на той стороне. — Он выдержал драматическую паузу. — Там город».

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты отмечены символом дополнения «Хребты Безумия», чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры и других дополнений.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Из-за производственной ошибки у двух жетонов культивистов в этой игре срезан угол. Выбросьте эти два жетона, а вместо них используйте два правильных квадратных жетона культивистов, которые вложены отдельно.



ОБ ИГРЕ

«Хребты Безумия» — дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщики смогут принять участие в антарктической экспедиции Мискатоникского университета и узнать историю Старцев — инопланетной расы, царившей на Земле в незапамятные времена. Это дополнение добавляет в игру новых сыщиков, Древних, монстров и контакты, а также новые игровые элементы: малое игровое поле, уникальные активы, жетоны собранности, активы-задачи и, конечно, опасные приключения на хребтах Безумия.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Хребты Безумия»: карты замешайте в соответствующие колоды, жетоны обычных монстров положите в пул монстров, а остальные жетоны — в соответствующие кучки. Исключение составляют компоненты, описанные ниже.

- Для удобства игроки могут использовать справочные карты, на которых указаны список доступных сыщикам действий, порядок розыгрыша контактов и значения символов на картах Мифов.
- Перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.
- Антарктическое игровое поле, карты контактов в горах и Мискатоникской экспедиции, поисковые контакты в Антарктиде, шесть улук и трое врат, соответствующие локациям на антарктическом поле, используются, только если Древним выбрано Возрождение Старцев или была открыта прелюдия «Пророк из Антарктиды». В противном случае уберите эти компоненты в коробку. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 4.
- Карты приключений из этого дополнения используются только вместе с прелюдией «Пророк из Антарктиды». В противном случае уберите карты приключений в коробку. Подробнее о приключениях см. на стр. 5.
- Добавьте к жетонам базовой игры все жетоны собранности и жетон приключения. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 5 и 6.
- Перетасуйте карты уникальных активов и положите их отдельной колодой лицом вверх рядом с колодой активов.

Некоторым компонентам из этого дополнения требуются другие компоненты из этого дополнения. Поэтому, если вы играете с дополнением «Хребты Безумия», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

Состав игры



Антарктическое игровое поле



8 листов сыщиков, их фишки и пластиковые подставки



2 листа Древних



26 карт Мифов

КАРТЫ КОНТАКТОВ



4 общих контакта



4 контакта в Америке



4 контакта в Европе



4 контакта в Азии и Австралии



6 экспедиционных контактов (3 набора по 2 карты)



6 контактов в Иных мирах



48 поисковых контактов (2 набора по 24 карты)



24 особых контакта (3 набора по 8 карт)



16 контактов в Мискатоникской экспедиции



16 контактов в горах



16 поисковых контактов в Антарктиде



14 карт тайн (1 набор из 6 карт и 1 набор из 8 карт)



12 карт приключений (3 набора по 4 карты)



8 карт артефактов



16 карт активов



16 карт заклинаний



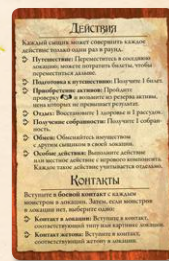
42 карты уникальных активов



32 карты состояний



6 карт прелюдий



4 справочные карты



6 жетонов улик



8 жетонов собранности



1 жетон приключения



1 жетон тайны



6 жетонов врат



14 жетонов монстров и 8 жетонов эпических монстров

КАРТЫ ПРЕЛЮДИЙ

Играя с дополнением «Хребты Безумия», перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.

Разыграйте открытую прелюдию немедленно, если на ней не указано иного — например, «после завершения подготовки».

Прелюдия «Пророк из Антарктиды» предписывает подготовить антарктическое игровое поле. Правила подготовки и использования этого поля описаны ниже.

АНТАРКТИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Антарктическое игровое поле из этого дополнения позволяет сыщикам изучить неизведанную ранее часть света, полную следов древней истории Земли и инопланетных артефактов.

Антарктическое поле используется, только если Древним выбрано возрождение Старцев или была открыта прелюдия «Пророк из Антарктиды».

Когда вы играете с антарктическим полем, термин «поле» относится как к основному игровому полю «Древнего

ужаса», так и к антарктическому. Термин «антарктическое поле» относится только к полю из дополнения «Хребты Безумия», но не к основному полю.

ПОДГОТОВКА АНТАРКТИЧЕСКОГО ПОЛЯ

Чтобы подготовить антарктическое игровое поле, выполните следующие действия в указанном порядке.

1. РАЗМЕСТИТЕ АНТАРКТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ

Разверните антарктическое поле и поместите его рядом с основным полем, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

2. ДОБАВЬТЕ УЛИКИ И ВРАТА

Найдите шесть жетонов улики и три жетона врат, соответствующих локациям на антарктическом поле. Замешайте их в банк улики и стопку врат соответственно.

3. ОТЛОЖИТЕ МОНСТРОВ

Положите рядом с антарктическим полем следующие жетоны монстров: 1 гигантского пингвина, 1 протошогота, 1 Старца и 1 шогота. Если в ходе игры эти жетоны требуется вернуть в пул монстров, вместо этого отложите их снова.

4. РАЗДЕЛИТЕ И ВЫЛОЖИТЕ КОЛОДЫ

Соберите в отдельные колоды карты контактов в горах, карты контактов в Мискатоникской экспедиции и карты поисковых контактов в Антарктиде. Перетасуйте эти колоды по отдельности и положите рядом с антарктическим полем.



Офицер Малдун,

4 ноября 1926

посылаю Вам это сообщение, чтобы предупредить о надвигающейся опасности.

Я служу библиотекарем в Мискатоникском университете и собираю таинственные и редкие тексты. Недавно я посетила Денверскую психиатрическую лечебницу, надеясь разыскать дневник театрального режиссера Тимоти Корниша. Как Вы, вероятно, помните, Корниш был помещён в лечебницу после буйного помешательства. Как бы нелепо это ни прозвучало, я полагаю, что Корниш мог записать в дневнике информацию (возможно, зашифрованную), которая предельно важна для выживания человечества.

Разговаривая с персоналом лечебницы, я узнала о странном совпадении: тем же утром какой-то человек в чёрном уже спрашивал о дневнике Корниша. Они не смогли описать лицо человека, но припомнили странно громкое тиканье его часов. По их словам, они ответили ему, что дневник был в числе вещественных доказательств, изъятых департаментом полиции Бостона. Если быть точным, лично Вами, офицер Малдун.

Я не решаюсь рассказать Вам больше об этом человеке в чёрном из опасения, что Вы сочтёте меня безумной. Однако уверяю Вас, что он и ему подобные люди чрезвычайно опасны. Они готовы убить за этот дневник. Пожалуйста, не дайте ему попасть им в руки.

В настоящее время я нахожусь в Бостоне в отеле «Райл Армс» и очень хочу встретиться с Вами. Будьте осторожны, офицер Малдун, и не говорите никому об этом письме.

Искренне Ваша,
Дейзи Уокер

Daisy Walker



ПРАВИЛА АНТАРКТИЧЕСКОГО ПОЛЯ

Антарктическое игровое поле используется по следующим правилам.

КАК ПОПАСТЬ НА АНТАРКТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ

Добраться до Антарктиды — непростая задача. Есть два пути, которыми сыщики могут туда попасть.

- Антарктида на базовом игровом поле и база Мискатоникской экспедиции на антарктическом поле связаны местным путём. В фазе действий сыщик может переместиться из Антарктиды на базу Мискатоникской экспедиции или в обратном направлении.
 - Каждый сыщик может переместиться таким образом только раз в раунд.
 - Задержанные сыщики не могут прибегнуть к такому перемещению, хотя оно и не требует действия.
- Другой способ — когда сыщик выполняет действие «Приобретение активов», он может потратить 2 успеха, чтобы переместиться на базу Мискатоникской экспедиции.

СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

У каждой локации на антарктическом поле есть одно или несколько свойств, которыми могут воспользоваться сыщики в этой локации.

Свойством локации «Местное действие» может воспользоваться только сыщик в этой локации. Каждый сыщик может воспользоваться местным действием каждой локации только раз в раунд.

КОНТАКТЫ В ЛОКАЦИЯХ

Находясь на антарктическом поле, сыщики имеют возможность вступать в контакты, доступные только в данных локациях.

- Если в фазе контактов сыщик находится на базе Мискатоникской экспедиции, в лагере Лейка или в Ледяной пустыне, он может вытянуть карту контакта в Мискатоникской экспедиции и разыграть контакт для соответствующей локации.
- Если в фазе контактов сыщик находится в Снежных горах, в городе Старцев или на плато Ленг, он может вытянуть карту контакта в горах и разыграть контакт для соответствующей локации.

ПОИСКОВЫЕ КОНТАКТЫ

Когда сыщик вступает в контакт с уликой на антарктическом поле, он не тянет поисковый контакт, относящийся к выбранному Древнему. Вместо этого он тянет карту поискового контакта в Антарктиде и разыгрывает контакт для той локации, где находится.

Термин «поисковый контакт» относится в том числе и к поисковым контактам в Антарктиде.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карты приключений описывают антарктические путешествия, в которые сыщики могут отправиться, чтобы достичь различных целей — например, снизить безысходность или приоткрыть текущую тайну. Приключения «Антарктида» используются, только если в начале игры открыта прелюдия «Пророк из Антарктиды». Приключения делятся на три части, что отмечено на лицевой стороне карты (I, II, III), и рассказывают историю Мискатоникской экспедиции в Антарктиду, пролившей свет на существование Старцев.

Чтобы открыть карту приключения, активный сыщик кладёт её на стол лицом вверх и разыгрывает эффект «когда эта карта входит в игру».

Каждое приключение можно завершить определённым способом, описанным на карте. Когда это происходит, активный сыщик разыгрывает эффект «когда это приключение завершено», который обычно предписывает открыть другое приключение, составляющее следующую часть общей истории. Затем активный сыщик сбрасывает завершённое приключение, все жетоны с него, а также все жетоны, выложенные по предписанию этого приключения.

УНИКАЛЬНЫЕ АКТИВЫ

Некоторые контакты из этого дополнения дают сыщикам возможность получить уникальные активы. Подобно заклинаниям и состояниям, эти карты двусторонние. Сыщик не может смотреть обратную сторону уникального актива, пока игровой эффект не позволит ему сделать это.

- Уникальные активы считаются имуществом, ими можно обмениваться. У сыщика может быть сколько угодно уникальных активов.
- Термин «актив» относится ко всем активам, в том числе уникальным. Термин «не уникальный актив» относится только к обычным активам.
- Когда уникальный актив сбрасывается, сбросьте также все жетоны с него.



ПОЛУЧЕНИЕ СОБРАННОСТИ

В этом дополнении появляется новое действие «Получение собранности», которое может быть совершено любым сыщиком. Выполнив это действие в любой локации, сыщик получает один жетон собранности.

- Сыщик может потратить один жетон собранности, чтобы перебросить один кубик в ходе проверки. На переброс кубиков можно тратить любое число жетонов собранности.
- У сыщика не может быть более двух жетонов собранности одновременно.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны новые правила, касающиеся боевых контактов и тайн.

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

В фазе контактов сыщик должен сначала вступить в бой с каждым не эпическим монстром в своей локации, а уже потом — с каждым эпическим монстром в этой локации.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОВЕРКИ В БОЮ

Если на жетоне монстра вместо  или  стоит символ другого навыка, игрок проходит проверку указанного навыка, а не того, который обычно находится на этом месте.

МАГИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

У некоторых монстров из этого дополнения, как обычных, так и эпических, есть свойство «магическая устойчивость». В ходе боевого контакта с монстром, обладающим магической устойчивостью, сыщик не может использовать бонусы от заклинаний и волшебного имущества.

Эффекты, дающие дополнительные кубики, позволяющие перебросить кубики или изменить результат броска, действуют как обычно.

ФИЗИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

У некоторых монстров из этого дополнения, как обычных, так и эпических, есть свойство «физическая устойчивость». В ходе боевого контакта с монстром, обладающим физической устойчивостью, сыщик может использовать бонусы только от заклинаний и волшебного имущества.

Эффекты, дающие дополнительные кубики, позволяющие перебросить кубики или изменить результат броска, действуют как обычно.

ТАЙНЫ

Некоторые карты из этого дополнения позволяют «приоткрыть текущую тайну». Этот эффект разыгрывается для разных тайн по-разному. Когда сыщики получают указание приоткрыть текущую тайну, активный сыщик делает одно из следующего:

- Если для разгадывания текущей тайны на неё следует класть жетоны, положите на карту тайны один жетон нужного типа.
 - Когда вы таким образом кладёте на текущую тайну улики, врата и монстров, тяните их из банка улики, стопки врат и пула монстров соответственно.
- Если для разгадывания текущей тайны следует победить эпического монстра, положите на карту два жетона здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость этого эпического монстра снижается на 1.
- Если для разгадывания текущей тайны следует трать улики, положите на карту тайны одну улику из банка. Любой сыщик может тратить улики с карты тайны, когда разыгрывает её эффект.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При желании игроки могут дополнительно регулировать сложность игры, а также взять под контроль влияние, которое оказывают на игру карты прелюдий. Ниже описано, каким образом это делается.

РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Если все игроки согласны, при подготовке вы можете изменить сложность игры, используя следующие правила.

ПОЭТАПНАЯ СЛОЖНОСТЬ

Игроки могут сделать так, что сложность игры будет увеличиваться поэтапно. Для этого I этап колоды Мифов следует собрать только из лёгких карт Мифов, II этап — только из обычных карт Мифов, а III этап — только из трудных карт Мифа.

- Чтобы ещё сильнее усложнить игру, для I этапа можно взять обычные синие карты Мифов, а для II этапа — трудные синие карты. Также игроки могут начать партию с лёгкой синей картой Мифа в игре, согласно правилу «Стартовый слух» (см. справочник из базовой игры).

УПРАВЛЯЙ СУДЬБОЙ

Вместо того чтобы перед подготовкой к игре открывать случайную карту прелюдии, игроки могут совместно выбрать одну карту прелюдии и разыграть её как обычно.

Как вариант, игроки могут вообще не использовать карту прелюдии.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: К какому типу относятся локации на антарктическом поле?

Ответ: Локации на антарктическом поле не относятся ни к какому типу. Когда сыщик вступает в контакт с уликой на антарктическом поле, он тянет карту поискового контакта в Антарктиде.

В: Считаются ли соседними две локации, соединённые местным путём?

О: Да, локации, соединённые местным путём, считаются соседними.

В: Как работает особое действие Финна Эдвардса?

О: Когда Финн Эдвардс совершает своё особое действие, он выбирает либо себя, либо другого сыщика в своей локации, либо и себя, и другого сыщика в своей локации.

Если Финн выбрал только себя, он перемещается в соседнюю локацию по пути корабля или поезда.

Если Финн выбрал другого сыщика в своей локации, этот сыщик может переместиться в соседнюю локацию по пути корабля или поезда.

Если Финн выбрал и себя, и другого сыщика в своей локации, Финн перемещается в соседнюю локацию по пути корабля или поезда, и выбранный сыщик может переместиться в ту же локацию. Финн и выбранный сыщик не могут переместиться в разные локации.

В: Что произойдёт, если Финн Эдвардс использует своё второе свойство, чтобы не сбрасывать перевёрнутый уникальный актив, где сказано «сбросьте эту карту»?

О: Закончив выполнять инструкции на оборотной стороне уникального актива, если там не сказано «переверните эту карту», сыщик должен замешать этот уникальный актив в колоду уникальных активов. Это происходит и тогда, когда Финн Эдвардс использует своё второе свойство, и в любом другом случае.

В: Как работает второе свойство Урсулы Даунс?

О: Раз в раунд Урсула может потратить на одну собранность меньше, когда она должна потратить собранность (либо она может позволить сделать это другому сыщику в своей локации). Это относится и к оплате эффектов, и к трате собранности на переброс кубика. Таким образом можно снизить стоимость эффекта до нуля собранности.

В: Позволяет ли второе свойство Уилсона Ричардса перебросить один кубик дважды?

О: Нет. Если Уилсон (или другой сыщик в его локации) тратит собранность, чтобы перебросить единственный брошенный кубик, он не может использовать свойство Уилсона.

В: Может ли Чарли Кейн приобрести уникальный актив «Провизия» для другого сыщика, если в игре тайна «Поставки на Север»?

О: Нет. Текст тайны позволяет сыщику получить уникальный актив «Провизия», когда он выполняет действие «Приобретение активов», но это не является частью данного действия. Поэтому Чарли Кейн не может приобрести «Провизию» и передать её другому сыщику.

По той же причине Чарли Кейн не может потратить два успеха при выполнении действия «Приобретение активов», чтобы переместить другого сыщика на базу Мискатоникской экспедиции.

В: Как работает актив «Мушкетон»?

О: Когда сыщик использует мушкетон, он получает два успеха за каждую шестёрку, выпавшую при проверке в ходе боевого контакта (как и в случае с двустольным дробовиком из базовой игры). Однако каждая единица, выпавшая при этой же проверке, отнимает один успех. Это значит, что, подсчитывая общее число успехов, сыщик вычитает из результата проверки 1 за каждую выпавшую единицу (число успехов не может упасть ниже нуля).

В: Может ли у сыщика быть несколько одинаковых уникальных активов?

О: Да. У сыщика может быть сколько угодно любых уникальных активов.

В: Может ли сыщик взять случайный уникальный актив, если сказано «возьмите случайный актив»?

О: Нет. Если в тексте эффекта сказано «возьмите 1 случайный актив из колоды», сыщик берёт карту из колоды обычных активов, но не уникальных активов. Сыщик берёт уникальный актив, только если эффект предписывает взять именно уникальный актив.

В: Можно ли меняться активами-задачами?

О: Да. Активы-задачи, как и любые другие активы, могут участвовать в обмене при выполнении одноимённого действия. Все жетоны, лежащие на карте задачи, при обмене остаются на карте.

В: Как быть, если сыщик взял уникальный актив «Работа курьером», а в банке нет ни одной улики, на которой указан город?

О: Сыщик сбрасывает улику из ближайшего к нему города с уликой и кладёт эту улику лицом вверх на свой уникальный актив «Работа курьером».

В: Может ли сыщик, использующий заклинание «Буря духов», получить бонус от актива-оружия?

О: Нет. Заклинание «Буря духов» позволяет сыщику в ходе боевого контакта пройти проверку  вместо проверки . Если он делает это, то бонусы к его  не влияют на проверку . Однако бонусы сыщика к  влияют на эту проверку.

В: Когда именно сыщик может сбросить состояние «Долг» с помощью состояния «Финансирование»?

О: Если сыщик должен взять состояние «Долг», а у него уже есть состояние «Финансирование», он может сбросить состояние «Финансирование», вместо того чтобы брать состояние «Долг».

Если у сыщика есть и состояние «Долг», и состояние «Финансирование», он может сбросить обе карты в любое время.

В: Если у сыщика есть состояние «Переохлаждение» или «Заражение», восстанавливает ли он дополнительное здоровье с помощью уникального актива «Провизия» или иных подобных эффектов?

О: Нет. Сыщик с состоянием «Переохлаждение» или «Заражение» вообще не восстанавливает здоровье при отдыхе — ни положенное за сам отдых, ни дополнительное от эффектов, которые при этом срабатывают.

Однако эффекты, которые позволяют восстановить здоровье и рассудок, не прибегая к отдыху (например, услуга «Медицинская помощь»), действуют на такого сыщика как обычно.

В: Может ли артефакт «Кристалл Старцев» отменить потерю здоровья или рассудка, которую нельзя предотвратить?

О: Да. Сыщик с «Кристаллом Старцев» не теряет ни здоровья, ни рассудка, когда того требуют текстовые эффекты карт Мифов, даже если эту потерю нельзя предотвратить. «Кристалл Старцев» не предотвращает потерю, а просто запрещает текстовым эффектам карт Мифов лишать сыщика здоровья и/или рассудка.

В: Зачем в этом дополнении четыре карты заклинания «Колдовское оружие» и четыре карты уникального актива «Карта сокровищ» из дополнения «Под пирамидами»?

О: В первом тираже дополнения «Под пирамидами» эти карты были напечатаны с неточностями. Если у вас такой экземпляр «Под пирамидами», замените старые карты новыми. «Колдовское оружие» и «Карта сокровищ» не входят в состав «Хребтов Безумия». В дополнении «Под пирамидами» должно быть только по одному комплекту карт этого заклинания и этого уникального актива.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения: Никки Валенс

Авторы игры «Древний ужас»: Кори Коничка и Никки Валенс

Дополнительная разработка: Пол Поппатон и Тим Урен

Редакторы и корректоры: Дэйн Белтрэми и Мэтью Лэндис

Дизайнер: Моника Скупа

Дизайнер игры «Древний ужас»: Майкл Силсби

Автор иллюстрации на коробке: Джейкоб Мюррей

Авторы других иллюстраций: Магали Вильнёв, Эмилио Родригес, Стивен Сомерс, художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»

Арт-директоры: Зои Робинсон и Джон Тейлон

Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Менеджер производства: Эрик Найт

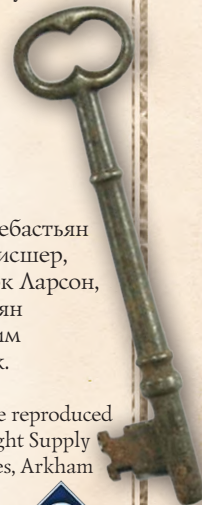
Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Кьяра Бертулесси, Симон Бига, Каролина Бланкен, Нэйт Брукс, Сэмюэл У. Бэйли, Себастьян ван дер Паль, Марийке ван дер Паль-Шеерс, Вера Висшер, Джейсон Глоу, Андреа дель'Аньезе, Майк Кутц, Марк Ларсон, Эмиль де Маат, Чед Реверман, Леон Тичелаар, Марьян Тичелаар-Хауг, Джулия Фазта, Марики Франссен, Тим Хакльбери, Анита Хильбердинк и Мартин ван Шайк.

© 2018 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

www.FantasyFlightGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

