

УЖАС АРКУЭМА



УЖАС КИНГСПОРТА

ПРАВИЛА ИГРЫ



**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

Добро пожаловать в Кингспорт!

Древние силы пробуждаются в сонном, затянутом туманами городке на побережье Массачусетса. Граница между мирами — которая в этом таинственном месте и так никогда не была крепка — начала истончаться, и прорехи в ткани реальности оццуются даже в соседнем городе Аркхэме.

Однако у Кингспорта есть защитники. Это божественные Хранители, которые следят за городом по причинам, известным только им самим, и могущественные силы с вершины скалистого Кингспортского утёса. Они могут помочь человечеству одолеть древнее зло — но станут ли? Кингспорт, раскинувшийся от старого кладбища на Центральном холме до уединённого Северного маяка, — это настоящий город чудес для тех, кто умеет грезить, и город опасностей для тех, кто дерзает следовать за своими грёзами слишком далеко.

Дополнение «Ужас Кингспорта» присоединяет к игре «Ужас Аркхэма» соседний город Кингспорт. Здесь вас ждут новые сыщики, новые Древние, новые монстры и новые карты. Кроме того, в этой коробке вы найдёте совершенно новые элементы, такие как новое игровое поле, Вестников и Хранителей, колоду эпических битв и пространственные разрывы.

Как пользоваться этой книгой

Из первой части этой книги вы узнаете, как играть в «Ужас Аркхэма» с дополнением «Ужас Кингспорта». Вторая часть содержит разъяснения и часто задаваемые вопросы как по дополнению, так и по оригинальной игре.

Символ дополнения

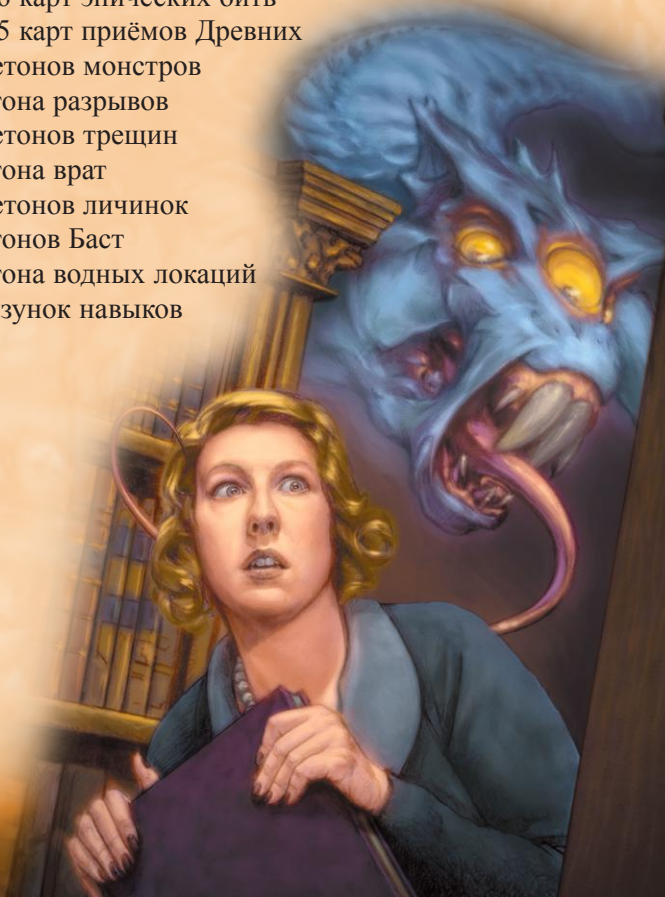
Все карты дополнения «Ужас Кингспорта» отмечены значком утёса на лицевой стороне, чтобы вы могли отличать их от карт «Ужаса Аркхэма».



Состав игры

В коробке дополнения «Ужас Кингспорта» вы найдёте следующие игровые компоненты:

- Правила игры
- 1 дополнительное игровое поле
- 8 листов сыщиков
- 8 фишек сыщиков
- 8 подставок для фишек сыщиков
- 3 листа Хранителей
- 112 карт сыщиков, а именно:
 - » 14 простых вещей
 - » 12 уникальных вещей
 - » 11 заклинаний
 - » 12 навыков
 - » 11 союзников
 - » 52 особые карты, в том числе:
 - » 20 карт благословений Ноденса
 - » 26 карт видений Гипноса
 - » 2 карты возлюбленного Баст
 - » 2 карты капитана Белого корабля
 - » 2 карты Преображённого
- 4 листа Древних
- 2 листа Вестников
- 207 карт Древних, а именно:
 - » 36 карт локаций Аркхэма
 - » 56 карт локаций Кингспорта
 - » 22 карты Мифа
 - » 32 карты врат
 - » 16 карт эпических битв
 - » 45 карт приёмов Древних
- 28 жетонов монстров
- 3 жетона разрывов
- 12 жетонов трещин
- 4 жетона врат
- 48 жетонов личинок
- 8 жетонов Баст
- 2 жетона водных локаций
- 1 ползунок навыков



Обзор компонентов

Ниже мы вкратце ознакомим вас с компонентами «Ужаса Кингспорта», чтобы вы понимали, как они выглядят и используются.

Дополнительное игровое поле



На дополнительном игровом поле изображён город Кингспорт. Как и основное поле «Ужаса Арххэма», дополнительное состоит из улиц и локаций. Они сгруппированы в четыре района. Сбоку от карты расположены треки разрывов, где отмечается текущее состояние пространственных разрывов. Наконец, на поле Кингспорта присутствуют ещё два Иных мира, в которых сыщики могут оказаться в ходе игры: Подземный мир и Неведомый Кадат.

Новые карты сыщиков

Большинство карт сыщиков — это новые простые и уникальные вещи, заклинания, навыки и союзники. Просто затасуйте их в соответствующие колоды из базовой игры.

Есть также две новые колоды карт сыщиков.

Колода **благословений Ноденса** используется, когда Хранителем выбран Ноденс. Карты из этой колоды дают благословлённым сыщикам дополнительные преимущества. О Хранителях читайте на стр. 11.

Колода **видений Гипноса** используется, когда Хранителем выбран Гипнос. Карты из этой колоды добавляют на поле новые улики и повышают шансы выпадения благоприятных контактов.



Карты благословений Ноденса



Карты видений Гипноса

Другие новые особые карты — это карты **капитана Белого корабля**, которые можно получить на Северном маяке, карты **Преображённого**, доступные в Загадочном доме на утёсе, и карты **возлюбленного Баст**, которые участвуют в игре, если Хранителем выбрана Баст.



Карты капитана Белого корабля



Карты Преображённого



Карты возлюбленного Баст

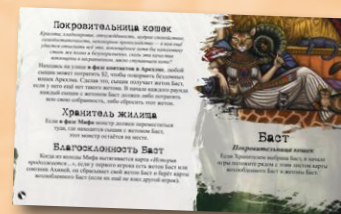
Новые листы и фишки сыщиков



Эти листы и фишки вводят в игру восемь новых сыщиков.

Листы Хранителей

Эти три листа отображают могущественных сверхъестественных существ, враждебных Древним. Они используются только в варианте игры «Вестник / Хранитель», описанном на стр. 11.



Новые листы Древних

Эти листы вводят в игру четырёх новых Древних. О них подробно рассказано на стр. 10.



Новые карты Древних

Новые карты врат, Мифов и локаций Аркхэма просто загасуйте в соответствующие колоды. Из карт локаций Кингспорта сформируйте четыре новые колоды. Они работают точно так же, как карты локаций Аркхэма, но описывают контакты, которые ждут сыщиков в различных локациях Кингспорта.



Карты эпических битв и приёмов Древних

Эти карты применяются в финальном бою с Древним, если вы играете по варианту «Эпическая битва» (подробности на стр. 11).



Листы Вестников

Эти два листа отображают могущественных сверхъестественных существ, прокладывающих путь Древнему. Они используются только в варианте игры «Вестник / Хранитель», описанном на стр. 11.



Новые жетоны монстров

В этом дополнении 28 новых монстров, включая двух новых монстров-масок.

В этом дополнении впервые появляются **водные** монстры, обозначенные оранжевым кантом. Они обладают новым типом движения, который подробно описан на стр. 8.



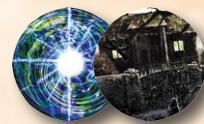
Жетоны разрывов

Этими жетонами обозначаются пространственные разрывы, которые открываются в Аркхэме. Разрывы — блуждающие дыры в ткани Вселенной, чем-то похожие на врата, однако исследовать их нельзя. Разрывы надлежит закрывать, исследуя локации Кингспорта. Подробности — на стр. 8–10.



Жетоны трещин

Эти жетоны отмечают, насколько близки к появлению пространственные разрывы. Как только жетоны трещин полностью заполняют трек разрыва, тот открывается в Аркхэме. Подробности — на стр. 8–10.



Жетоны врат

Просто добавьте новые жетоны врат к жетонам врат из базовой игры. Новые Иные миры, указанные на них, — Подземный мир и Неведомый Кадаг — находятся на дополнительном поле «Ужаса Кингспорта».



Жетоны личинок

Эти жетоны применяются, только когда Аркхэму угрожает Айхорт. Они отмечают пагубное влияние этого Древнего на сыщиков.



Жетоны Баст

Эти жетоны используются, только когда Хранителем выбрана Баст, и отмечают её благосклонность к сыщикам.



Ползунок навыков

Этот дополнительный ползунок использует Лили Чен, мастер боевых искусств. Её уникальное свойство требует четвёртого ползунка.



Жетоны водных локаций

Эти два жетона нужны, чтобы отметить две локации базового «Ужаса Аркхэма» («Речной порт» и «Неприступный остров») как водные.



Подготовка к игре

Перед первой партией в «Ужас Кингспорта» аккуратно выдавите из листов картонные компоненты. Затем вставьте 8 фишек сыщиков в подставки. Держите все компоненты подальше от детей и животных.

Объединение дополнения и базовой игры

Прежде чем сыграть в «Ужас Кингспорта» вместе с дополнением «Ужас Кингспорта», выполните три нижеуказанных действия. Если впоследствии вы не собираетесь извлекать компоненты дополнения из общего набора, вам надо будет проделать это только единожды.

1. Подготовьте колоды

Замешайте новые карты простых и уникальных вещей, заклинаний, навыков, союзников, локаций Аркхэма, Мифов и врат в соответствующие колоды.

2. Подготовьте жетоны врат

Замешайте новые жетоны врат с аналогичными жетонами из базовой игры.

3. Подготовьте монстров

Отделите два жетона монстров-масок. Отложите их в сторону вместе с монстрами-масками из «Ужаса Аркхэма». Затем смешайте остальных новых монстров с оставшимися монстрами (не масками) из «Ужаса Аркхэма».

Частичное использование дополнения

«Ужас Кингспорта» был создан для того, чтобы вы добавили его в базовую игру целиком, однако при желании вы можете применять только некоторые из элементов этого дополнения. Так, новые сыщики, карты сыщиков, Древние, Вестники и Хранители вполне работоспособны отдельно от поля Кингспорта или новых карт Древних. Также вы можете использовать карты эпических битв без всех остальных компонентов дополнения.

При желании после игры вы сможете отделить компоненты дополнения от базовой игры, ориентируясь на значок утёса. Монстры из «Ужаса Кингспорта» таким значком не отмечены, поэтому ниже мы приводим их полный список:

Бескожий × 1 (маска), Бесформенная тварь × 1 (есть также в базовой игре), Гаст × 1, Гноф-кех × 1, Жрец чо-чо × 1, Змеиный народ × 3, Йитианин × 2, Культист × 1 (есть также в базовой игре), Лунная тварь × 2, Ночной призрак × 2 (есть также в базовой игре), Оборотень × 1, Паук Ленга × 4, Ползучая тварь × 3, Скелет × 2, Тёмная фигура × 1 (маска), Шан × 2.

Подготовка дополнения

Когда вы играете с дополнением «Ужас Кингспорта», подготовка к игре проходит по обычным правилам «Ужаса Аркхэма», со следующими добавлениями и изменениями (пронумерованными в соответствии с нумерацией шагов подготовки базовой игры). Схема на следующей странице иллюстрирует эти шаги.

1. Подготовьте игровую зону

Разложите игровое поле Кингспорта рядом с полем Аркхэма, над Даунтауном, таким образом, чтобы Иные миры находились с одной стороны. Перемешайте три жетона разрывов и положите их лицом вниз на три трека разрывов на поле Кингспорта, затем перемешайте жетоны трещин и сложите их лицом вниз возле поля Кингспорта. Наконец, выложите два жетона водных локаций на поле Аркхэма в локации «Речной порт» и «Безлюдный остров».

6. Разложите карты по колодам

Разместите карты, как показано на схеме на следующей странице. Новые особые карты положите возле других особых карт.

Хотя в это дополнение включены 11 новых союзников, в каждой партии их должно быть только одиннадцать. Перетасуйте колоду союзников и выложите лицом вверх 11 карт, а остальные уберите в коробку. Игроки могут изучить союзников, чтобы знать, кто им встретится в игре. После этого перетасуйте отобранные карты союзников лицом вниз. Союзники, которые берутся как ресурсы на 9-м шаге подготовки, тянутся из этой колоды из одиннадцати карт.

Если в личное имущество сыщика входит определённый союзник, уберите его карту из общей колоды, прежде чем выкладывать союзников, которые будут участвовать в текущей игре. Сократите объём колоды союзников таким образом, чтобы в общей сложности в игре участвовало 11 союзников.

Предыгровой расклад с дополнением «Ужас Кингспорта»



На этой схеме к обычному раскладу «Ужаса Архэма» добавлены компоненты из дополнения.

1. Дополнительное поле Кингспорта расположено рядом с полем Архэма. Улики на него не кладутся, так как там нет нестабильных (отмеченных красным ромбом) локаций.
2. Новые карты локаций для девяти районов Архэма затасованы в соответствующие колоды из базовой игры.

3. Новые монстры (кроме масок) добавлены в пул монстров.

4. Четыре новые колоды локаций Кингспорта размещены возле поля дополнения.

5. Новые карты врат затасованы в колоду врат, а новые жетоны врат добавлены к жетонам врат из базовой игры.

6. Новые карты Мифа затасованы в соответствующую колоду.

7. Три жетона разрывов перемешаны лицом вниз и разложены в случайном порядке на три трека разрывов на поле Кингспорта.

7b. Жетоны трещин перемешаны и положены лицом вниз рядом с полем Кингспорта.

8. Карты сыщиков из дополнения затасованы в соответствующие колоды:

*Уникальные вещи
Простые вещи
Союзники
Навыки
Заклинания*

Кроме того, есть две новые стопки особых карт сыщиков: капитана Белого корабля и Преображённого.

Помните, что в каждой игре используются только 11 союзников.

9. Играя по варианту «Вестник / Хранитель», положите возле листа Древнего лист Вестника и/или лист Хранителя.

10. Играя по варианту «Эпическая битва», положите возле листа Древнего карты эпических битв.

11. Создайте пул монстров

Не кладите в пул монстров-масок, если этого не предписывает лист Древнего.

14. Разыграйте карту Мифа

Не забывайте, что карты категории «Слухи» на этом этапе не разыгрываются (сбросьте такую карту и тяните следующую), и если в игре больше четырёх сыщиков, при открытии врат выкладывайте двух монстров вместо одного.

Кроме того, если поле движения на разыгранной карте Мифа (чёрно-белый блок с символами в правом нижнем углу) в точности совпадает с одним из аналогичных блоков на поле Кингспорта, выложите жетон трещины на соответствующий трек, как описано в разделе «Разрывы» на стр. 8–10.

Объединение нескольких дополнений

При игре с двумя или несколькими большими дополнениями сразу (например, Данвич и Кингспорт) во время подготовки разместите оба поля над полем Архэма, как предписано правилами. Какое дополнительное поле окажется ближе к полю Архэма, не имеет значения.

При объединении нескольких больших дополнений правила остаются неизменными, однако считается, что в игре на одного игрока меньше за каждое поле дополнения в игре, кроме первого. Так, если шесть игроков играют с Данвичем и Кингспортом (в общей сложности два больших дополнения), считается, что их на одного меньше, то есть пятеро. Это условное число игроков используется при определении лимита монстров, вместительности окраин, максимального числа открытых врат и количества монстров, которые появляются из врат.

Таким образом, уровень сложности понижается — это компенсирует тот факт, что игрокам необходимо покрыть значительно большее пространство. Однако условное число игроков не используется при розыгрыше карт (например, «Слухов»), определении количества успехов, нужных для снятия жетона безысходности в последнем бою с Древним, и количества трофеев-врат для победы по закрытым вратам — во всех этих случаях применяется реальное число игроков.

Условное число игроков не может быть ниже одного. Если оно должно упасть ниже одного, рекомендуем использовать большее количество сыщиков.

При использовании вместе с большими «городскими» дополнениями малых (таких как «**Проклятие Тёмного фараона**» и «**Король в жёлтом**») никаких особых правил не требуется.

Правила дополнения «Ужас Кингспорта»

Нижеописанные правила дополняют правила базового «Ужаса Аркхэма», когда вы играете с дополнением «Ужас Кингспорта».

Дополнительное поле Кингспорта

Эти правила объясняют, каким образом маленькое поле из дополнения сочетается с основным полем.

Если на картах написано: «в Аркхэме»

Если эффект карты распространяется на Аркхэм, он также действует и на Кингспорт. Например, *процесс*, который даёт +1 к проверкам силы и -1 к проверкам воли в Аркхэме, касается и сыщиков, которые находятся в локациях или на улицах Кингспорта.

Лимит монстров и окраины

Монстры на поле Кингспорта не идут в счёт лимита монстров и не уходят на окраины.

Небо

Летающие монстры из Кингспорта могут взлететь в небо согласно обычным правилам. Кроме того, улицы Кингспорта также **считаются локациями, смежными с небом**. Таким образом, летающие монстры в небе могут перемещаться на улицы Кингспорта точно так же, как на улицы Аркхэма.

Возвращение потерянных во времени и пространстве

Сыщики, потерянные во времени и пространстве, могут возвращаться на улицы или в локации Кингспорта точно так же, как на улицы или в локации Аркхэма.

Исключение: сыщики, потерянные во времени и пространстве, не могут вернуться ни в одну локацию Кингспортского утёса (см. ниже).

Кингспортский утёс

Локации «Дорога», «Радиостанция» и «Загадочный дом в тумане» — это части Кингспортского утёса, таинственного и труднодоступного района. Когда сыщик входит в локацию «Дорога» или «Радиостанция», он должен немедленно завершить движение. Кроме того, сыщики не могут переместиться ни в одну из локаций Кингспортского утёса с помощью заклинаний, имущества или иным нестандартным способом (например, возвращаясь после того, как были *потеряны во времени и пространстве*). Вместо этого им следует переместиться на улицы Портового района и обычным путём войти в локацию «Дорога».

Передвижение между городами

Сыщики могут двигаться между Аркхэмом и другими городами (например, Кингспортом) с помощью локаций-станций (в Аркхэме это вокзал, а в других городах — локации, отмеченные значком поезда). Если в фазе движения сыщик находится на станции, он может потратить \$1 и 1 единицу движения, чтобы переместиться на станцию любого другого города. Затем он может продолжить движение.

Пример: Джо Даймонд, у которого есть 4 единицы движения и \$1, находится на улицах Нортсайда и хочет поехать в Кингспорт. Сначала он перемещается на вокзал за 1 единицу движения. Затем он садится на поезд и тратит \$1 и 1 единицу движения, чтобы переехать на станцию Кингспорта — на улицы Центрального холма. Там у него остаются в запасе ещё 2 единицы движения — он может перейти, например, сначала в Портовый район, а потом в таверну «Канат и якорь». Однако он не может вернуться в Аркхэм, так как у него нет денег, чтобы оплатить проезд обратно.



Водные монстры

В «Ужасе Кингспорта» появляется новый тип движения — водный. Водные монстры отмечены **оранжевым кантом**. Они могут перемещаться между водными зонами — локациями и улицами, отмеченными значком волны. Не забудьте перед началом игры отметить локацию «Речной порт» и «Безлюдный остров» как водные с помощью специальных жетонов.

Если водный монстр начинает движение, не находясь в водной зоне, он идёт по стрелкам, как если бы он был обычным монстром с чёрным кантом.

Однако если водный монстр начинает движение из водной зоны, проверьте, нет ли сыщиков в других водных зонах. Если есть, водный монстр перемещается прямо в эту водную зону. Если сыщики присутствуют больше чем в одной водной зоне, монстр перемещается в ту из них, где стоит сыщик с наименьшей скрытностью. Если скрытность сыщиков одинакова, первый игрок решает, к кому из них пойдёт монстр. Если ни в одной водной зоне нет сыщиков, водный монстр движется как обычный монстр с чёрным кантом.

Неуловимость

В «Ужасе Кингспорта» появляются монстры с новым особым свойством — **неуловимостью**. Такие монстры стремятся уйти от битвы с сыщиками, вместо того чтобы нападать. Модификатор бдительности у неуловимых монстров не красный, а зелёный — чтобы вы могли отличить их, не переворачивая на обратную сторону. Сыщик имеет право не биться с неуловимым монстром и не уходить от него, даже если закончил движение там, где находится неуловимый монстр, или покидает такое место. Во время **фазы движения** сыщик может вступить в бой с неуловимым монстром, если находится в одном месте с ним. Для этого сыщик должен сначала пройти проверку ухода против этого монстра. Если проверка успешно пройдена, бой начинается как обычно. Если она провалена, движение сыщика тут же завершается.

Прорывы врат

На некоторых картах Мифа названия локаций, где открываются врата, отмечены красным. Такие карты могут вызвать **прорыв врат**. Если в указанной локации нет знака Древних, врата и монстры появляются как обычно. Если же знак Древних в этой локации есть, он снимается с поля, а затем в локации открываются врата и появляется монстр, как если бы печати и не было.

Однако когда печать уничтожена прорывом врат, жетон безысходности не кладётся на трек Древнего. Также это не вызывает наплыва монстров.

Кроме того, всякий раз, когда вытягивается карта с прорывом врат, **все летающие монстры движутся** независимо от их символов миров.

Задействованные союзники

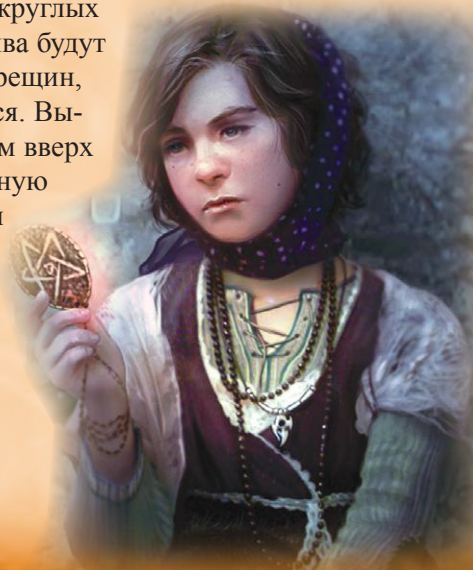
Задействованный союзник продолжает давать сыщику свои бонусы, например навыки. Однако свойства, которые требуют задействовать союзника, нельзя применять, пока он задействован. Задействованные союзники обновляются в фазе передышки, как и другие карты.

Разрывы

Поскольку ткань реальности в районе Кингспорта истончена, здесь часто появляются пространственные разрывы — блуждающие дыры в ткани Вселенной, из которых могут появиться монстры. В игре эти прорехи обозначаются тремя жетонами разрывов. В начале партии все три разрыва закрыты: их жетоны случайным образом кладутся на три трека разрывов на поле Кингспорта. Помимо ячейки для жетона разрыва, на каждом треке есть четыре круглых деления, сгруппированных парами. Каждой паре делений соответствует своё поле движения монстров — чёрно-белый блок с символами (как в правом нижнем углу карты Мифа).

Всякий раз, разыгрывая карту Мифа, проверьте, не совпадает ли её поле движения с полем, изображённым рядом с какой-либо из шести пар круглых делений. Если совпадает, то вытяните один жетон трещины и положите его лицом вверх на одно из делений этой пары. Если оба деления нужной пары уже заняты, жетон трещины тянуть не нужно.

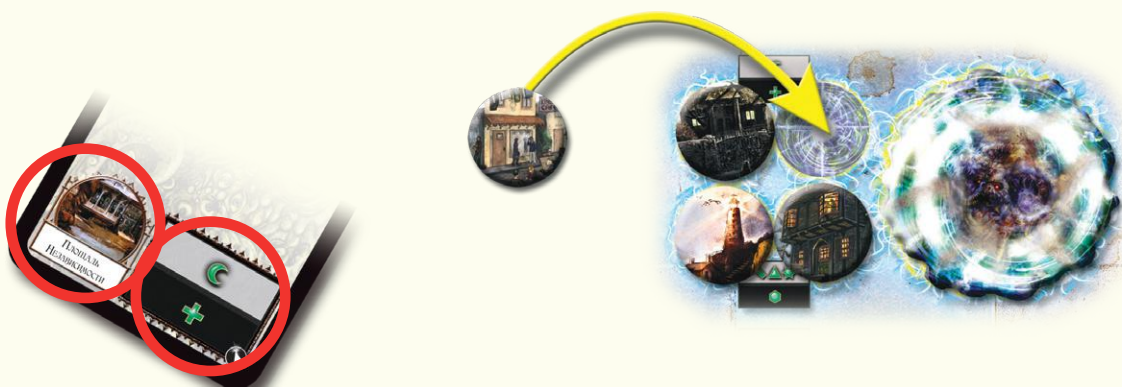
Как только все четыре круглых деления на треке разрыва будут заполнены жетонами трещин, этот разрыв открывается. Выложите его жетон лицом вверх в локацию врат, указанную на карте Мифа, которая была разыграна в эту фазу (даже если в этой локации есть знак Древних).



Пример разрыва



Поле движения на вытянутой карте Мифа в точности совпадает с блоком, изображённым на треке разрыва. Игроки вытягивают случайный жетон трещины и кладут его лицом вверх на соответствующее круглое деление. Если бы оба деления на этом треке уже были заняты, ничего бы не произошло.



Несколько раундов спустя очередная карта Мифа предписывает выложить жетон трещины в последнее свободное деление на треке разрыва. Разрыв открывается: игроки выкладывают жетон разрыва с заполненного трека лицом вверх в локацию врат, указанную на карте Мифа.



В данном случае разрыв открывается на площади Независимости. Не имеет значения, открылись ли при этом на площади Независимости ещё и врата: разрывы никак не взаимодействуют с вратами.

На жетоне открытого разрыва изображён белый круг. Когда монстры с символом-кругом двигаются, этот разрыв тоже движется как монстр с чёрным кантом. После его передвижения игроки тянут из пула монстра и кладут его туда, где остановился разрыв. Если при этом разрыв передвинулся по белой стрелке (такого же цвета, как его символ Иного мира), на трек Древнего добавляется жетон безысходности.

Открытые разрывы

Открытые разрывы начинают действовать со следующего раунда после того, как они были выложены в локацию. Это происходит в фазе Мифа. Каждый разрыв отмечен белым или чёрным символом Иного мира (например, чёрный полумесяц). Если в поле движения вытянутой карты Мифа есть такой же символ, как на открытом разрыве, то сначала передвиньте разрыв по стрелке (как если бы это был монстр с чёрным кантом), а затем вытяните монстра из пула и положите туда, где остановился жетон разрыва. Например, если карта Мифа указывает, что монстры с символом-полумесяцем должны пойти по белым стрелкам, разрыв с чёрным полумесяцем переходит по белой стрелке, а затем туда, где он оказался, кладётся монстр. **Монстры, пришедшие через разрывы, идут в счёт лимита монстров.**

Кроме того, если разрыв движется по стрелке того же цвета, что и его символ, на трек Древнего добавляется жетон безысходности. Например, если карта Мифа указывает, что монстры с символом-полумесяцем должны пойти по чёрным стрелкам, разрыв с чёрным полумесяцем переходит по чёрной стрелке, из него появляется монстр, а на трек безысходности добавляется жетон. Таким образом, открытые разрывы представляют серьёзную опасность для Аркхэма.

Исследование и закрытие разрывов

На каждом жетоне трещины изображена локация Кингспорта, где можно узнать, как закрыть разрыв. Когда сыщик вступает в контакт в изображённой локации, он автоматически исследует данный жетон трещины. Если разрыв, которому соответствует этот жетон трещины, *закрыт*, верните исследованный жетон в стопку жетонов трещин (откуда он может быть вытянут в будущем). Если же соответствующий разрыв *открыт*, переверните исследованный жетон трещины лицом вниз. Как только все четыре жетона трещин, которые соответствуют открытому разрыву, будут перевернуты лицом вниз, разрыв закрывается: верните его жетон на свой трек, а жетоны трещин с этого трека сбросьте в стопку.

В ходе каждого контакта в локации Кингспорта сыщик может исследовать только один жетон трещины, даже если эта локация изображена на нескольких жетонах.

Новые Древние

Ниже вы найдёте комментарии по четырём новым Древним, включённым в это дополнение.

Айхорт

Айхорт заражает своими личинками сыщиков, когда они запечатывают врата и убивают культиваторов. Каждый раз, когда сыщик получает личинку, есть шанс, что он будет **сожран**. Сыщик бросает кубик, и если выпавшее значение меньше числа накопившихся у него личинок, он **сожран**. Жетоны личинок **сожранного** сыщика добавляются на трек безысходности Айхорта (даже если это происходит во время последнего боя).

Атлач-Нача

Свойство Атлач-Начи «Паутина между мирами» означает, что локации врат на всех картах Мифа считаются отмеченными красным. Таким образом, всякий раз, когда карта Мифа предписывает открыть врата в локации со знаком Древних, тот снимается с поля, а в локации открываются врата и появляется монстр. Опытные сыщики попытаются победить, закрыв все врата на поле.

И'голонак

Книги, которые сыщики получают в начале игры как часть своего стартового имущества (сюда входят и личное имущество, и ресурсы), не добавляют жетонов на трек безысходности И'голонака. Однако книги, которые вытянуты из колоды и сразу сброшены (например, при покупках в магазине или лавке древностей), *добавляют* жетоны на трек безысходности. Когда вы просматриваете колоду в поисках определённой карты, жетон безысходности добавляется, только если вы ищете книгу, — игнорируйте любые карты, которые пролистываете.

Йибб-Тистл

Увеличение сложности проверки ухода на 1 означает, что сыщику требуется хотя бы **два успеха**, чтобы пройти проверку **ухода**. Если Йибб-Тистл просыпается, подсчитайте, сколько улик осталось на поле, — это и будет боевой рейтинг Древнего. Если сыщики не будут предусмотрительны, получившееся значение может оказаться безнадежно высоким.



Вариант «Вестник / Хранитель»

В этом варианте правил в работу сыщиков вмешиваются могущественные сверхъестественные существа — Вестники и Хранители. Вестники делают игру сложнее, добавляя элементы, которые мешают сыщикам, тогда как Хранители делают игру легче, добавляя элементы, которые помогают игрокам. Играя по этому варианту правил, вы можете использовать либо одного Вестника, либо одного Хранителя, либо по одному Вестнику и Хранителю (иными словами, максимум по одному существу каждого вида).

Подготовка

После выбора Древнего вы можете выбрать либо одного Вестника, либо одного Хранителя, либо обоих. Вы вправе вытянуть их наугад или выбрать по вкусу. Положите лист Вестника слева от листа Древнего, а лист Хранителя — справа. На выбранном листе Вестника или Хранителя указано, следует ли также использовать какие-либо особые карты или жетоны.

Ход игры

Правила, указанные на листах Вестника и Хранителя, дополняют базовые правила игры, аналогично правилам с листа Древнего. Просто следуйте инструкциям на выбранном листе (листах).

Вариант «Эпическая битва»

Многим игрокам был бы по вкусу более захватывающий и опасный бой с проснувшимся Древним, чем это предусмотрено базовыми правилами. Вариант «Эпическая битва» предоставляет вам такую возможность и может использоваться с любым Древним, кроме Азатота (если он пробудился, последнего боя не происходит).

Подготовка

После выбора Древнего перетасуйте по отдельности восемь зелёных карт эпических битв и восемь красных карт эпических битв. Положите зелёные карты эпических битв поверх красных — получившаяся стопка называется колодой эпических битв. Найдите три карты приёмов с изображением Древнего, выбранного для этой партии, перетасуйте их и отложите в сторону.

Ход игры

Когда Древний просыпается, сделайте всё, что надо сделать до начала последнего боя, и получите фазу передышки — так, как это описано в базовых правилах игры. Однако после того как фаза передышки окончена, откройте верхнюю карту из колоды эпических битв. Следуйте инструкциям на открытой карте — она расскажет, как пройдёт атака в текущем круге боя. Обычно первыми атакуют сыщики, а потом Древний, но иногда бывает наоборот, а в редких случаях атакует только одна сторона.

Как только карта эпической битвы разыграна, начинается следующий круг боя. Сыщики получают обычную фазу передышки, затем открывают следующую карту эпической битвы, разыгрывают её и т. д. Всё это продолжается до победы одной из сторон.

Карта эпической битвы «Коварный приём» предписывает разыграть одну из карт приёмов Древнего, с которым сражаются сыщики. У каждого Древнего свои карты приёмов, с характерными именно для него эффектами.

Игрокам следует помнить, что красная карта эпической битвы «Конец всему» немедленно завершает игру поражением сыщиков.



Ответы на частые вопросы по правилам «Ужаса Аркхэма»

Предлагаем вашему вниманию ответы на часто задаваемые вопросы по «Ужасу Аркхэма».

Небо и летающие монстры

Вопрос: *Пожалуйста, разъясните, как движутся летающие монстры.*

Ответ: Летающие монстры движутся согласно следующим правилам:

1. Летающие монстры, как и все другие монстры, движутся только тогда, когда в фазе Мифа выпадает их символ мира.
2. Летающие монстры не покидают локацию или улицу, если там находится сыщик.
3. Когда летающий монстр начинает движение на улице или в локации, он либо перелетает на смежную улицу с сыщиком, либо, если такой возможности нет, взлетает в небо.
4. Когда летающий монстр начинает движение в небе, он перелетает на любую улицу с сыщиком. Если у монстра есть выбор между несколькими сыщиками, он летит к сыщику с наименьшим значением скрытности. Если скрытности равны, то сыщика, к которому полетит монстр, выбирает, как всегда в таких случаях, первый игрок. Если сыщиков на улицах нет, монстр остаётся в небе.

Окраины и лимит монстров

Вопрос: *Можете ли вы показать на примере, как работают лимит монстров и окраины?*

Ответ: Лимит монстров всегда равен числу игроков плюс три. Если появление на поле нового монстра приведёт к тому, что общее количество монстров (не считая окраин) превысит лимит, жетон нового монстра кладётся на окраины. Когда окраины переполняются, уровень ужаса поднимается на 1, а все монстры с окраин возвращаются в пул монстров. Максимальное количество монстров, которые могут находиться на окраинах, равно 8 минус число игроков — как указано в таблицах на страницах 18 и 24 книги правил.

Пример: *в игре на троих лимит монстров равен 6 (3+3), вместительность окраин — 5 (8-3). На поле 3 открытых врат, 6 монстров в Аркхэме и 4 монстра на окраинах. В фазе Мифа открыта карта с локацией, где уже есть врата, — значит, вы обязаны вытянуть еще трёх монстров. Сначала вам следует вытянуть двух монстров и поместить их на окраины. После этого окраины переполняются, вы повышаете уровень ужаса на 1 и возвращаете 6 монстров с окраин в пул. Затем вы тянете третьего монстра и помещаете его на окраины, поскольку в Аркхэме по-прежнему нет места для новых монстров.*

Локации

Вопрос: *Если карта предписывает временно закрыть локацию, что происходит с монстрами или сыщиками в этой локации?*

Ответ: Они немедленно выходят на улицу, как если бы локация закрылась до конца игры.

Вопрос: *Как именно работают особые свойства локаций?*

Ответ: В фазе контактов в Аркхэме сыщик может выполнить действие, указанное на локации, вместо того чтобы тянуть в ней карту контакта. Чтобы воспользоваться таким свойством, сыщик должен быть в состоянии удовлетворить его требования (иметь хотя бы \$1, чтобы расплатиться, либо обладать уликами, трофеями-вратами или трофеями-монстрами, чтобы их потратить). Иными словами, игрок не может выбрать особое свойство локации, если не способен воспользоваться им результативно.

Вопрос: *Учитываются ли при расходовании трофеев-монстров действующие в данный момент модификаторы, влияющие на их стойкость?*

Ответ: Да, используйте модифицированную стойкость. Бонус добавляется при использовании любых трофеев-монстров в любой локации.

Вопрос: *Почему бы сыщикам просто не собраться всем в лавке древностей и не купить все четыре знака Древних?*

Ответ: Когда сыщик делает покупки в лавке древностей или в магазине, он обязан купить одну из трёх вытянутых вещей, если у него хватает денег, а две оставшиеся сбрасываются и возвращаются под низ колоды. Это значительно усложняет поиски знаков Древних в колоде уникальных вещей.

Контакты в Аркхэме

Вопрос: *Когда карта локации предписывает сыщику переместиться в другую локацию и вступить там в контакт, что происходит, если в новой локации есть монстр, улика и/или открытые врата?*

Ответ: Игнорируйте монстров и/или улики в новой локации. Сыщик проходит в новой локации обычную фазу контактов в Аркхэме, как описано в разделах «Врат нет» или «Врата есть» на страницах 8–9 базовых правил «Ужаса Аркхэма».

Вопрос: *Что появляется сначала, когда карта локации говорит: «Появляются врата и монстр»?*

Ответ: Сначала распахиваются врата, и всех сыщиков в локации затягивает в них. Затем появляется монстр. Монстры, появившиеся в результате таких контактов, остаются на поле, идут в счёт лимита монстров, могут уйти на окраины и вообще ведут себя как обычно.

Вопрос: *Добавляется ли жетон безысходности на трек Древнего, когда карта локации говорит: «Появляются врата и монстр»?*

Ответ: Да.

Вопрос: *Если карта велит сыщику «остаться здесь на следующий ход», чем это отличается от того, что сыщик задержан?*

Ответ: Ничем. Указание «остаться здесь на следующий ход» — то же самое, что и задержка. Так, например, у Марка Хэригана иммунитет и к тому, и к другому.

Вопрос: Если контакт говорит «остаться здесь на 2 хода и получить 2 улики», но прежде чем пройдут два хода, в локации откроются ворота и сыщика затянет в Иной мир, при этом он потеряет 2 улики?

Ответ: Нет. Сыщик получает улики тотчас же, как только соглашается на требования контакта. Если затем открываются ворота, сыщика затягивает в них, и он отправляется задержанным в Иной мир. Если сыщик затянут во ворота, он больше не обязан пропускать два хода — теперь действуют новые условия (сыщик задержан в Ином мире).

Заклинания в бою

Вопрос: Как долго неудавшаяся попытка прочитать заклинание во время боя занимает руку (руки) сыщика?

Ответ: Заклинание, которое вам не удалось прочитать в бою, занимает указанное количество рук весь оставшийся круг боя (то есть этапы 2 и 3). В последующих кругах боя сыщик может взять в руки новое оружие или попытаться прочитать другое заклинание.

Вопрос: Существуют ли ограничения на то, когда в бою можно прочитать заклинания, применяемые в любой фазе (такие как «Колдовское оружие», «Иссушение», «Лишение силы», «Жуткое проклятие Азатота» и «Красный знак Шудде-Мьелла»)?

Ответ: Заклинания, применяемые в любой фазе, можно прочитать в любой момент боя. Например, сыщик имеет право использовать «Красный знак Шудде-Мьелла», чтобы отменить особое свойство монстра «Кошмар», прежде чем проходить проверку ужаса в начале боя. Или сыщик может сначала попытаться прочитать заклинание, дающее бонус к проверкам битвы, а потом уже решать, будет он биться или отступать.

Вопрос: Может ли «Защита плоти» спасти сыщика от всего урона, причинённого одним монстром за весь бой?

Ответ: Нет. Речь идёт лишь о потере здоровья от одного источника. В бою «Защита плоти» позволяет сыщику игнорировать потерю здоровья от одной проваленной проверки битвы, а не весь урон, нанесённый определённым монстром во время боя.

Врата и Иные миры

Вопрос: При каких обстоятельствах сыщик покидает Иной мир с жетоном «Исследовано» под своей фишкой?

Ответ: Сыщик получает жетон «Исследовано» всякий раз, когда напрямую перемещается из любой зоны Иного мира в локацию Аркхэма, где есть открытые ворота в этот Иной мир. В частности, это происходит, когда сыщик возвращается из второй зоны Иного мира обычным образом; когда он вступает в первой зоне в контакт, предписывающий вернуться в Аркхэм; когда он успешно читает заклинание «Поиск врат». Сыщик **не получает** жетона «Исследовано», если теряется во времени и пространстве, находясь в Ином мире, потому что, хотя в конечном счёте он и возвращается в Аркхэм, сыщик не перемещается непосредственно из Иного мира в локацию с соответствующими воротами.

Вопрос: Почему сыщик задерживается, когда ворота открываются в его локации, но не задерживается, если он просто входит во врата?

Ответ: Если бы сыщик не был задержан, когда ворота открываются в его локации (в фазе Мифа), то он бы проходил Иной мир, получив всего один контакт вместо двух.

Вопрос: Если сыщик, задержанный в Ином мире, вытягивает контакт, который возвращает его в Аркхэм, остаётся ли сыщик задержанным по возвращении?

Ответ: Да. Возвращение в Аркхэм не отменяет того факта, что сыщик задержан.

Вопрос: Когда закрываются ворота с определённым символом, с окраин тоже удаляются монстры с этим символом?

Ответ: Да. Все монстры с символом закрытых или запечатанных врат возвращаются в пул монстров — даже с окраин.

Вопрос: Что происходит с монстром, который появляется из врат, распахнувшихся в закрытой локации? Или если локация закрывается, когда в ней есть врата и монстр? Монстр оказывается заперт в закрытой локации?

Ответ: Врата заменяют собой всю локацию, поэтому пока они открыты, эта локация не считается закрытой. Если врата открываются в закрытой локации, положите жетон врат поверх жетона «Закрыто». Аналогично, если локация с открытыми воротами закрывается, поместите жетон «Закрыто» под жетон врат. Если позже врата закроются, сразу сработают все эффекты закрытой локации — то есть каждый монстр или сыщик в локации, появившейся на месте врат, выйдет на улицу.

Карты сыщиков

Вопрос: Если я сбрасываю карту, чтобы заплатить за что-либо (например, чтобы опровергнуть слухи «Расположение звёзд»), получу ли я также эффект за сброс этой карты (например, союзник Дюк за сброс восстанавливает рассудок до предела)?

Ответ: Нет. Сбрасывая карту, чтобы заплатить за что-либо, вы не извлекаете никакой другой пользы из сброшенной карты.

Вопрос: Считаются ли заклинания вещами? Когда контакт предписывает сбросить вещи, можно ли сбрасывать заклинания?

Ответ: Да. Заклинания считаются вещами во всех отношениях. Это не всегда идеально вписывается в тему, зато не усложняет игру.

Вопрос: На картах навыка, одноимённых навыкам сыщиков, сначала крупно указан бонус к навыку, а затем идёт текст обычным шрифтом. Например, на «Скрытности» крупно сказано «+1 к скрытности», а затем: «Когда тратите улику, чтобы получить бонус к проверке скрытности, добавляйте ещё один бонусный кубик». Этот последний текст — описание второго свойства карты или же просто разъяснение, что означает «+1 к скрытности»?

Ответ: Это два разных свойства. Во-первых, карта «Скрытность» постоянно даёт вам +1 к скрытности, а во-вторых, дополнительную возможность добавлять один бонусный кубик к проверке скрытности всякий раз, когда вы тратите при этом улику.

Вопрос: *Используя патрульную машину, обязательно ли находить свободный от монстров путь к пункту назначения — или же можно просто переместить своего сыщика в выбранную точку?*

Ответ: Просто переместите своего сыщика в любую точку Аркхэма, игнорируя всех монстров на пути. Однако если вы начинаете или завершаете движение в локации или на улице с монстрами, вы должны уйти от них по обычным правилам.

Вопрос: *Должен ли сыщик в бою держать в руках кнут погонщика или крест, чтобы применять их особые свойства (не дающие бонусов к битве)?*

Ответ: Нет, особые свойства этих карт работают, даже если сыщик не держит их в руках. Иными словами, в бою крест даёт вам +1 к проверкам ужаса, а кнут погонщика можно задействовать, чтобы перебросить кубик, даже если руки заняты чем-нибудь ещё. Разумеется, чтобы получать от этих карт ещё и бонусы к битве, надо взять их в руки.

Вопрос: *Персонажи в Иных мирах не получают единиц движения. Но если у сыщика в Ином мире есть вещи, которые дают ему единицы движения (такие как мотоцикл или рубин Р'леха), может ли он использовать вещь, которая требует потратить единицы движения, например «Некрономикон»?*

Ответ: Нет. В Иных мирах сыщики вообще не получают единиц движения и не могут применять любые вещи, требующие потратить единицы движения.

Вопрос: *Как долго действуют бонусы к проверкам битвы, полученные от карт сыщиков?*

Ответ: Это зависит от типа оружия или заклинания, дающего бонус. Оружие и заклинания делятся на четыре категории, которые описаны ниже.

Бонус от **стандартного оружия** (на карте написано «+X к проверкам битвы») действует, пока сыщик держит его в руках. Такое оружие можно использовать в нескольких кругах одного боя и в нескольких боях за раунд. Примеры: револьвер 38-го калибра, ружье и топор.

Бонус от **одноразового оружия** (на карте написано «+X к проверкам битвы. Сбросьте эту карту после применения») действует только на одну проверку битвы, после чего оружие сбрасывается. Примеры: динамит и коктейль Молотова.

Бонус от **зарядного оружия** (на карте написано «задействуйте эту карту перед проверкой битвы, чтобы получить +X к этой проверке») действует только на одну проверку битвы. После этого вы не можете использовать оружие, пока его карта не будет обновлена.

Бонус от **заклинания** (на карте написано «прочитайте и задействуйте это заклинание, чтобы получить +X к проверкам битвы до конца боя») действует на каждую проверку битвы до конца боя, в котором заклинание было прочитано, пока оно занимает нужное число рук сыщика. Если заклинание перестает занимать нужное число рук, действие бонуса прекращается. Так как заклинание задействуется при чтении, оно может использоваться только в одном бою за ход. Однако в последнем бою с Древним такие заклинания должны быть прочитаны заново для каждой атаки (это возможно, так как они обновляются в начале каждого раунда последнего боя). Примеры: «Лишение силы» и «Иссушение».

Свойства сыщиков

Вопрос: *Применимо ли свойство профессора Харви Уолтерса «Могучий ум» (сокращает на 1 любой урон рассудку) к чтению заклинаний?*

Ответ: Нет. Цена могущества заклинания не считается потерей рассудка, это плата за его чтение. То же самое касается и гангстера Майкла Макглэнна: если его здоровье расходует на оплату эффекта, свойство «Громила» не срабатывает.

Вопрос: *Что происходит, когда персонаж, имеющий право тянуть дополнительные карты контактов (Даррелл Симмонс в Аркхэме или Глория Гольдберг в Иных мирах), получает контакт, предписывающий вытянуть 2 карты и выбрать одну для контакта?*

Ответ: И в таком случае эти сыщики получают дополнительную карту: иными словами, они тянут 3 карты и выбирают для контакта одну из них.

Карты Мифа

Вопрос: *Подвергается ли помощник шерифа воздействию карты Мифа «Комендантский час»? Иными словами, если помощник шерифа в конце своего хода остаётся на улице, может ли он быть арестован и отправлен в тюрьму?*

Ответ: Нет. Помощник шерифа пользуется своим положением и не несёт ответственности за то, что находится на улице во время комендантского часа.

Вопрос: *Действуют ли карты, направленные против монстров на территории Мискатоникского университета (например, карта Мифа «Охрана кампуса усилена!» или уникальная вещь «Флейта Внешних богов»), на монстров, порождённых «Жутким экспериментом»?*

Ответ: Нет. Эти монстры фактически не находятся на поле; сыщики могут взаимодействовать с ними только в бою.

Вопрос: *Что делают жетоны активности?*

Ответ: Эти жетоны просто напоминают о той или иной активности в какой-либо локации. Чаще всего они отмечают область распространения слухов, но могут обозначать и другую активность, также вызванную картой Мифа.

Свойства монстров

Вопрос: *Особое свойство ночного призрака гласит: «Если проверка битвы с ночным призраком провалена, сыщика затягивают ближайшие открытые ворота». Что происходит, если сыщик встречает ночного призрака в ходе контакта в Ином мире?*

Ответ: В такой ситуации ближайшими воротами будут ворота назад в Аркхэм. Таким образом, сыщик немедленно вернётся в Аркхэм с жетоном «Исследовано». Ночные призраки, будучи слугами Ноденса, время от времени помогают героям лавкрафтианских произведений.

Вопрос: *Кто определяет, куда движется пёс Тиндалоса, если ближе всех к нему стоят несколько сыщиков?*

Ответ: Как и в случае с летающими монстрами, пёс пойдёт к сыщику с наименьшей скрытностью. При равенстве значений выбор делает первый игрок.

Вопрос: *Предотвращают ли физический (магический) иммунитет или сопротивление вторичные эффекты оружия и заклинаний?*

Ответ: Нет. Эти свойства монстров только сводят на нет (или уменьшают) бонусы к проверкам битвы. На иные свойства оружия или заклинаний они никак не влияют.

Вопрос: *Действует ли на сыщиков в Иных Мирах свойство хтонического чудища причинить урон здоровью вместо движения?*

Ответ: Нет, хтоническое чудище вызывает землетрясение, которое затрагивает только сыщиков, находящихся в Аркхэме. Это один из тех редких случаев, когда сыщику безопаснее пребывать в Ином мире.

Силы Древних

Вопрос: *Сила Итакуа «Ледяные ветра» гласит: «все карты Мифа категории „Погода“ разыгрываются без применения их особых свойств и сбрасываются». Что происходит, если в игре уже находится карта процесса категории «Город» или «Мистика» и вытягивается карта погоды?*

Ответ: Не заменяйте и не сбрасывайте текущую карту процесса. Выполните все основные указания новой карты Мифа (врата, улики, движение монстров), а затем сбросьте карту, игнорируя её особое свойство.

Вопрос: *Сила Йог-Сотота «Ключ и Врата» гласит: «сложность проверок на закрытие и запечатывание врат увеличивается на 1». Значит ли это, что для запечатывания врат требуется 6 улик?*

Ответ: Нет. Это значит, что для закрытия врат проверкой знаний или силы требуется хотя бы 2 успеха.

Бой с Древним

Вопрос: *В фазе передышки последнего боя у сыщиков меньше возможностей, чем в фазе передышки обычного раунда игры?*

Ответ: Фаза передышки сыщиков в каждом круге последнего боя даёт сыщикам всё то же самое, что и обычная фаза передышки (в частности, передачу жетона первого игрока и возможность меняться вещами).

Вопрос: *В последнем бою успехи сыщиков против Древнего когда-нибудь сгорают или продолжают накапливаться в течение всего боя?*

Ответ: Успехи, которые сыщики получают в бою с Древним, никуда не исчезают. Иногда игроков путает тот факт, что в последнем бою успехи можно считать по-разному: (а) общее количество успехов, полученных сыщиками, и (б) количество успехов, необходимое для удаления следующего жетона безысходности.

Всякий раз, когда в последнем бою сыщик выбрасывает успех в фазе атаки сыщиков, значения и (а), и (б) увеличиваются. Но как только значение (б) становится равно числу сыщиков, начинавших игру, один жетон безысходности удаляется и значение (б) обнуляется. Однако это не затрагивает значение (а) и не изменяет общего количества успехов, которое сыщики должны накопить в течение последнего боя, чтобы выиграть.

Соль вот в чём: удаление жетонов безысходности — просто способ помочь игрокам отслеживать накопление успехов в течение многих кругов последнего боя.

Вопрос: *Как следует делать броски на потерю вещей в начале боя с Итакуа? Игрок сначала выбирает вещь и затем бросает кубик, чтобы узнать, сбрасывать её или нет (и повторяет это для каждой из своих вещей), или же он сначала бросает кубик, чтобы определить успех или провал, а затем выбирает, какую вещь сбрасывать (делая это столько раз, сколько у него вещей)?*

Ответ: Верен первый вариант.

Разное

Вопрос: *Конкретно где, когда и чем могут меняться сыщики?*

Ответ: Два сыщика могут меняться, если они находятся в одном и том же месте: локация, улице, зоне Иного мира. Меняться можно когда угодно, кроме боя. Меняться можно до, во время или после движения: обмен не завершает движение. Обмену подлежат простые вещи, уникальные вещи, деньги и заклинания. Нельзя меняться уликами, союзниками и трофеями — монстрами или вратами.

Вопрос: *Если карта предписывает «пропустить следующий ход», это означает пропустить все фазы, включая передышку?*

Ответ: Да. Обратите внимание, что это отличается от предписания «остаться здесь на следующий ход»: последнее просто означает, что сыщик задержан.

Вопрос: *Когда сыщик может действовать во время фазы? Например, если игрок с союзником Дюком («сбросьте карту Дюка, чтобы тут же восстановить свой рассудок до предела») вступает в контакт и должен бросить кубик, чтобы потерять столько рассудка, сколько выпало, — когда он может сбросить Дюка, чтобы восстановить рассудок?*

Ответ: Действовать можно в любой момент указанной фазы, пока соблюдены необходимые условия. Однако если контакт вытянут, он должен быть завершён до начала любых других действий.

В случае с Дюком игрок может использовать его свойство либо перед тем, как брать карту контакта, либо после того, как эффекты взятой карты разыграны, но не между взятием карты и окончанием контакта. Так, если игрок не применяет Дюка, прежде чем тянуть карту, и взятый контакт уменьшает рассудок сыщика до 0, он сходит с ума, прежде чем успеет сбросить Дюка.

Единственное исключение из этого правила — заклинание «Защита плоти», которое предотвращает потерю здоровья и специально предназначено для таких ситуаций.

Вопрос: *Может ли игрок, перебрасывая кубики в ходе проверки навыка, перебросить также дополнительные кубики, полученные за улики?*

Ответ: Да. Перебрасываются все кубики по данной проверке, в том числе и кубики, полученные за улики, которые были потрачены перед применением возможности перебросить кубики.

Авторы игры: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

Развитие игры: Кевин Уилсон

Текст на картах: Роб Коуба, Джефф Тидболл
и Кевин Уилсон

Редакторы: Майкл Хёрли и Джефф Тидболл

Дизайнер: Эндрю Наварро

Арт-директор: Зои Робинсон

Иллюстрация на коробке: Мэтт Диксон

Иллюстрации на поле: Хеннинг Людвигсен,
Фелиция Кано, Тревор Кук, Алекс Экман-Лон,
Герман Нобиле и Лоик Циммерман

Художники: Фелиция Кано, Крис Гриффин,
Рафал Хрынкевич, Джордж Мартцукос, Патрик Макэвой,
Линда Цо и Лоик Циммерман, а также авторы иллюстра-
ций для коллекционной карточной игры Call of Cthulhu

Игру тестировали: Мэтт Кэри, Джон Скогербо,
Джейсон Аллен, Ли Смит, сотрудники Fantasy Flight
Games и Team XYZZY

Менеджер производства: Ричард Спайсер

Исполнительный разработчик: Кристиан Т. Петерсен

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность компании Chaosium за постоянную
поддержку, а также потрясающим иллюстраторам
карточной игры Call of Cthulhu, без чьих работ
эта игра никогда не увидела бы свет.

© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc. Перепечатка и публикация правил игры,
компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запреще-
ны. Call of Cthulhu является торговой маркой Chaosium, Inc. и используется
по лицензии. Arkham Horror, Kingsport Horror, Fantasy Flight Games, Fantasy
Flight Supply и логотип FFG являются торговыми марками или зарегистри-
рованными торговыми знаками компании Fantasy Flight Publishing, Inc.
Все права защищены. Fantasy Flight Games расположена по адресу 1975 West
County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, тел. 651-639-1905.
Сохраните эту информацию. Внимание! Не пригодно для детей младше 3 лет
из-за мелких деталей. Опасность удушья. Компоненты могут отличаться
от изображённых. Сделано в России. Не игрушка. Не предназначено
для лиц в возрасте 13 лет и младше.



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

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

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 иллю-
страций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

**? 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