

# ЧЕРНАЯ КОЗА ЧАЩОБ

## Отрывок из Аркхэм Эдвертайзер:

Полиция разыскивает молодую девушку, имя которой не разглашается, после трагического удара, постигшего её семью на этой неделе. 14-летнюю девушку в последний раз видели входящей в леса Саутсайда.

Это последнее исчезновение является третьим по счёту в беспокойном Аркхэме за много месяцев. Во всех случаях жертву видели в последний раз в относительно диких и безлюдных местах города, таких, как леса или речные острова. Тела не были найдены

Друзья и родственники не теряют надежды на воссоединение со своими близкими, хотя шериф Энгел не разделяет их безосновательного оптимизма. «В настоящий момент, мы полагаем, что все эти исчезновения связаны друг с другом. Пока расследование не будет завершено, мы настоятельно рекомендуем всем гражданам не покидать своих домов после заката и не ходить в леса в любое время суток.»

В дополнении «ЧЕРНАЯ КОЗА ЧАЩОБ» появляется зловещий культ. Эта развращенная группа практикует кровавые жертвы и общение с таинственными существами в ходе ритуалов у костра. Ужасная правда состоит в том, что сила этого культа растёт день ото дня, призывая своего дремлющего хозяина. Задача сыщиков состоит в том, чтобы проникнуть в этот культ и узнать достаточно об их врагах, чтобы спасти Аркхэм от катастрофы...но как долго они смогут противостоять порочному и развращающему влиянию Черной Козы?

## Состав игры

Дополнение «ЧЕРНАЯ КОЗА ЧАЩОБ» содержит:

90 карт сыщиков, а именно:

11 простых вещей

11 уникальных вещей

4 заклинания

8 карт членства в культе «Один из Тысячи»

16 зеленых карт пороков

16 красных карт пороков

24 карты контактов культа

88 карт Древних, а именно:

36 карт локаций

24 карты врат

23 карты Мифа

5 карт сложности

1 лист Вестника – Черной Козы Чашоб

9 жетонов монстров



Все карты дополнения «Черная Коза Чашоб» отмечены символом головы монстра с лицевой стороны. Он позволит вам, при необходимости отделить карты дополнения от карт базовой игры.

## Обзор компонентов

Краткое описание игровых компонентов, впервые появившихся в дополнении «ЧЕРНАЯ КОЗА ЧАЩОБ», должно помочь вам разобраться с назначением и применением этих нововведений.

### Новые карты сыщиков

Новые простые вещи, уникальные вещи и заклинания, по сути, ничем не отличаются от тех, что были в игре «УЖАС АРКХЭМА». Просто замешайте карты из дополнения в соответствующие колоды.

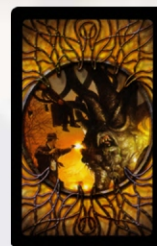
**Карты Членства в культе «Один из Тысячи»** используются для обозначения сыщиков, решивших проникнуть в таинственный культ, который начал набирать силу в Аркхэме.

Есть так же две новые колоды сыщиков.

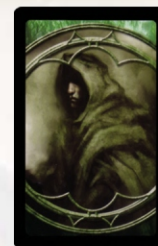
**Колода Пороков** состоит из карт, которые представляют собой карты темного влияния мифов на сыщиков. Есть два типа карт Пороков: зеленые, которые менее серьезны и красные, иногда влекущие за собой порой гибель почти всех сыщиков!



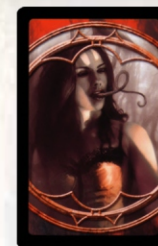
Членство в культе «Один из Тысячи»



Карты контактов культа



Зеленая карта порока



Красная карта порока

Колода контактов культа состоит из особых контактов для сыщиков, имеющих карту членства в культе «Один из Тысячи» и находящихся в специальной локации, в которых культ проводит свои гнусные ритуалы.

### Новые карты Древних

Новые карты локаций, Мифа и врат аналогичны картам тех же типов из базовой игры: перед партией замешайте их в соответствующие колоды.

**Карты сложности** предоставляют возможность игрокам сделать любую игру «УЖАС АРКХЭМА» легче или сложнее.

### Новый лист Вестника

На этом листе изложены свойства Вестника – сверхъестественного существа, которое готовит пришествие Древнего. Он пригодится вам, только если вы играете по варианту «Вестник» (см. далее).

### Новые жетоны монстров

В дополнении представлено 9 новых монстров, на каждом из которых изображен символ шестигранника. Эти монстры могут быть использованы в любой игре «УЖАС АРКХЭМА». А также они особенно важны, если вы играете по варианту «Вестник» (см. далее).

## Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты.

### Объединение дополнения и базовой игры

Прежде чем сыграть в «УЖАС АРКХЭМА» вместе с дополнением «ЧЕРНАЯ КОЗА ЧАЩОБ», выполните два нижеуказанных действия. Если вы в дальнейшем не планируете разделять компоненты, вам нужно выполнить эти действия только один раз.

#### 1.Подготовьте колоды

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

#### 2.Подготовьте монстров

Если вы играете не по варианту «Вестник», смешайте новых монстров с другими монстрами (не масками) из «УЖАСА АРКХЭМА».

### Подготовка дополнения

Когда вы играете с дополнением «ЧЕРНАЯ КОЗА ЧАЩОБ», подготовка к игре проходит по обычным правилам «УЖАСА АРКХЭМА», со следующими добавлениями и изменениями:

#### 6. Разложите карты по колодам

Положите восемь карт членства в культе «Один из Тысячи» рядом с прочими особыми картами.

Сделайте колоду контактов культа и положите ее рядом с колодой локаций.

Перетасуйте 16 зеленых карт пороков, потом отдельно перетасуйте 16 красных карт пороков. Положите колоду зеленых карт поверх красной колоды и положите рядом с прочими особыми картами.

## Правила дополнения

Изложенные ниже правила дополняют базовые правила игры «УЖАС АРКХЭМА».

### 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 кладется на трек Древнего. Также это не вызывает наплыва монстров.



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

### Членство в культе «Один из Тысячи»

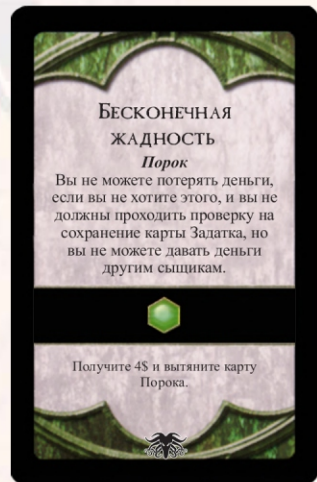
Во время игры сыщики имеют возможность присоединиться к таинственному культу поклоняющихся Черной Козе, известному, как «Один из Тысячи». У членов этого культа иные контакты в определенных локациях Аркхэма (см. далее).

### Контакты культа

Каждый раз, когда игрок с картой членства в культе «Один из Тысячи» вступает в контакт в Черной Пещере, на Безлюдном Острове или в Лесах, он должен взять карту контактов культа, вместо карты контакта для данной локации.

### Карты пороков

Когда сыщик должен взять карту пороков, он берёт верхнюю карту из соответствующей колоды и кладет ее рядом с листом своего сыщика. Одновременно у сыщика могут быть несколько карт Пороков.



Карта порока работает всякий раз, когда в фазе Мифа на вытянутой карте Мифа появляется знак движения монстров, указанный на данной карте. Каждая карта порока в колоде представлена в двух вариантах: один с пространственным символом на белом фоне, другой с пространственным символом на черном фоне. Карта порока не действует, пока оба символ и цвет фона на этой карте не совпадут с картой Мифа, вытянутой в фазе Мифа. Эффекты от карт пороков проявляются всегда (не на выбор игрока). Карты порока действуют сразу после движения монстров на шаге 3 фазы Мифа.

У некоторых карт пороков есть также и пассивное влияние, которое действует постоянно. Например, у карты «Бесконечная Жадность» есть и пассивный, и активный эффект. Пассивный эффект написан над пространственным символом движения монстров и действует, пока карта находится в руках у сыщика.

При закрытии врат, все карты пороков с символом, указанным на жетоне врат, сбрасываются. Также карты порока могут быть сброшены с верха колоды из-за некоторых событий игры. Сброшенные карты порока удаляются из игры. Колода пороков никогда не перетасовывается.

Если колода пороков закончилась, а сыщику необходимо взять оттуда карту, то Древний немедленно пробуждается.

## Вариант «Вестник»

Это усложненный вариант правил. В Аркхэме появляется Черная Коза Чашоб – могущественное и злобное существо, готовящее пришествие Древнего. Для игры вам понадобится лист вестника Черная Коза Чашоб и специальный пул монстров.

### Подготовка

Подготовка проходит по обычным правилам базовой игры, однако на **этапах 5 и 11** выполняются дополнительные действия:

5а. Слева от листа Древнего положите лист Черной Козы Чашоб.

11а. Отложите все жетоны монстров со знаком шестигранника и создайте второй пул монстров. Этот пул будет называться пул шестигранников.

### Ход игры

Все базовые правила и условия победы остаются в силе. К ним прибавляется несколько новых правил, собранных на листе Вестника:

- Когда врата открываются, возьмите монстра из обычного резерва, затем возьмите монстра из резерва с шестигранником и положите обоих монстров на локацию врат.
- Когда случается наплыв монстров, возьмите половину монстров (округлять в меньшую сторону) из резерва с шестигранником.
- Монстры с шестигранником не убираются с поля, когда закрываются врата с шестигранником.
- Каждый раз, когда сыщик побеждает монстра с шестигранником, он берёт карту порока.
- Тёмная молодь движется как обычный монстр.
- Когда случается наплыв монстров, положите на трек безысходности один жетон пробуждения.
- Заметьте, что если в пуле с шестигранниками закончатся монстры, игроки должны вытягивать монстров из обычного пула по старндартным правилам.

### Уровни Сложности

В начале игры выберите одну из пяти карт уровней сложности. Есть два уровня сложности, делающие игру более легкой, и два уровня – более тяжелой. Пятая карта представляет собой обычные правила. Этот вариант игры может использоваться в любой игре «УЖАС АРКХЭМА».

### Авторы

**Дизайнер дополнения:** Кевин Уилсон

**Разработчик дополнения:** Ден Кларк, Майкл Херли, и Тим Урен

**Редактор:** Марк О'Коннор и Сэм Стюарт

**Дизайнер:** Эндрю Наваро

**Арт-директор:** Зои Робинсон

**Иллюстрация на коробке:** Майкл Комарк

**Иллюстрация на листе Вестника:** Оливер Спехт

Другие иллюстрации были созданы художниками, работавшими над *Call of Cthulhu Collectible Card Game*.

**Ведущий тестировщик:** Майк Зебровски

**Тестировщики:** Курт Алдингер, Уильям Болдуин, Жанин Дункан, Эрик Хэнсон, Эрик Линд, Мэтт Мэйберри, Тим Мэйберри, Джефф Майер, Кевин Ноутон, Зои Робинсон, Джейсон Аллен Ли Смит, Джейсон Штайнхерст, Эми Вогел, Стив Вогел, и Томас Зебро

**Менеджер производства:** Гейб Лаулунен

**Ведущий разработчик:** Джефф Тидбол

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* and *Arkham Horror* are trademarks of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *The Black Goat of the Woods*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, and *The King in Yellow* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc., for their expansions to the *Arkham Horror* board game. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Made in China.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM