

ARKHAM HORROR™

INNSMOUTH HORROR™ EXPANSION RULEBOOK



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИННСМУТ

Иннсмут - рыбацкий городок, находящийся на побережье Массачусетса - оплот общественного упадка и загнивания. Семейство Маршей - самые уважаемые люди в городе - принесло процветание этому городу. Но какой ценой, известно только им. Где-то в морской пучине живет ужасный секрет, который Марши защищают любой ценой. Сыщики должны войти в это болото, где не приветствуются чужаки, рискуя своими жизнями, чтобы сорвать планы Древнего. В Иннсмуте мало безопасных мест и нет союзников. Но если они решили остановить Глубоководных, у них нет другого выбора.

Дополнение “*Ужас Иннсмута*” добавляет к игре “*Ужас Аркхэма*” новые окрестности - город Иннсмут. Оно включает в себя новых сыщиков, Древних, монстров и новые карты, которые могут быть использованы с базовой игрой. Также оно содержит новые компоненты: поле, вестников, карты личных историй для каждого сыщика и трек Глубоководного ужаса.

Использование этой книги

Эта книга состоит из двух частей. В начале описываются правила “*Ужаса Иннсмута*”, которые дополняют правила базовой игры и объясняют, как пользоваться “иннсмутскими” новинками. Вторая часть - это комментарии к правилам базовой игры.

СОСТАВ ИГРЫ

В коробке дополнения “*Ужас Иннсмута*” вы найдете следующие игровые компоненты:

- Правила игры
- 1 дополнительное игровое поле
- 16 листов сыщиков
- 16 фишек сыщиков
- 16 подставок для фишек сыщиков
- 96 карт сыщиков, а именно:
 - » 96 личных историй
- 8 листов Древних
- 176 карт Древних, а именно:
 - » 36 карт локаций Аркхэма
 - » 42 карты локаций Иннсмута
 - » 36 карт Мифа
 - » 16 карт врат
 - » 24 карты подготовки Древнего
 - » 10 карт Иннсмутской внешности
 - » 12 маленьких карт распылений
- 2 листа Вестников
- 32 жетона монстров
- 6 жетонов Глубоководного ужаса
- 8 жетонов лика Гхатанотоа
- 1 жетон Зхара
- 2 водных жетона

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты дополнения “*Ужас Иннсмута*” отмечены значком маленького якоря на лицевых сторонах, чтобы вы могли отличать их от карт “*Ужас Аркхэма*”.



ЧАСТИЧНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

При желании вы можете использовать дополнение “*Ужас Иннсмута*” не целиком, а частично: например, взять из него только карты новых сыщиков, новых Древних или определенные карты. Карты личных историй также можно использовать отдельно от дополнения “*Ужас Иннсмута*”.

Обзор компонентов

Ниже мы вкратце ознакомим вас с компонентами дополнения, чтобы вы уже при чтении правил отличали одни от других и понимали их назначение, а не пытались разобраться, что к чему, в разгар игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



На дополнительном игровом поле изображен город Иннсмут. Как и основное поле *“Ужаса Архэма”*, поле Иннсмута состоит из улиц и локаций. Они сгруппированы в три района. Справа расположен трек Глубоководного ужаса и Полицейского рейда, на которых жетонами отмечается текущее состояние. Риф Дьявола и Й’ха-нтлеи не связаны с другими локациями на карте. В них можно попасть, только в определенных случаях, например, аренда лодки на Мысе Сокола.

НОВЫЕ ЛИСТЫ И ФИШКИ СЫЩИКОВ



Эти листы и фишки вводят в игру шестнадцать новых сыщиков.

НОВЫЕ КАРТЫ СЫЩИКОВ

Появился новый тип карт сыщиков – личные истории. У каждого сыщика, даже из *“Ужаса Архэма”*, *“Ужаса Данвича”* и *“Ужаса Кингспорта”*, теперь есть своя цель в игре. Полное описание этих карт - в разделе *“Личные истории”* на странице 10.



Карты личных историй

НОВЫЕ ЛИСТЫ ДРЕВНИХ

Эти листы вводят в игру восемь новых Древних. О них подробно рассказано на странице 9.



НОВЫЕ КАРТЫ ДРЕВНИХ

Новые карты врат, Мифов и локаций Архэма просто затасуйте в соответствующие колоды. Из карт локаций Иннсмута сформируйте три новые колоды. Они работают точно так же, как карты локаций Архэма, но описывают контакты, которые имеют место в различных локациях Иннсмута.



10 карт Иннсмусткой внешности используются для определения родства с жителями Иннсмута. Полное описание этих карт на странице 7.

12 маленьких карт распылений используются только когда Древним является Куахил Уттаус и показывает на сколько близко он подобрался к уничтожению своей жертвы.



КАРТЫ ЗАГОВОРОВ ДРЕВНИХ

Эти карты дают возможность использовать Древних этого дополнения в варианте игры *“Эпичная битва”*, описанном в *“Ужасе Кингспорта”*. Использование возможно только с дополнением *“Ужас Кингспорта”*.



Листы Вестников

Эти два листа представляют могущественные сверхъестественные существа, прокладывающие путь Древним. Эти листы могут использоваться только в варианте игры “Вестник”, описанный на странице 9.



Новые жетоны монстров

В этом дополнении 32 новых монстра, включая одного нового монстра-маску и пять новых монстров-исчадий.



Дополнение “Ужас Иннсмута” также вводит в игру новых водных монстров. Водные монстры обозначены оранжевым кантом и подробно описаны на странице 7.

Жетоны Глубоководного ужаса

Эти жетоны выкладываются на трек Глубоководного ужаса. Особенности заполнения трека описаны на странице 8.



Жетон Зхара



Этот жетон используется только в последней битве против Зхара.

Жетоны лика Гхатанотоа

Эти жетоны используются только когда Гхатанотоа Древний и представляют разрушительный эффект ужасного лика Гхатанотоа.



Водные маркеры

Эти два маркера используются, чтобы обозначить 2 локации Аркхэма (Речной Порт и Безлюдный остров) как водные локации. Они идентичны маркерам, входящим в состав дополнения “Ужас Кингспорта”.



Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты. Затем вставьте 16 фишек сыщиков в подставки. Держите все детали игры подальше от детей и животных.

Объединение дополнения и базовой игры

Прежде чем сыграть в “Ужас Аркхэма” вместе с дополнением “Ужас Иннсмута”, выполните три нижеуказанных действия. Если вы в дальнейшем не планируете разделять компоненты, вам нужно выполнить эти действия только один раз.

1. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ

Замешайте новые карты локаций Аркхэма, Мифов и врат в соответствующие колоды.

2. ПОДГОТОВЬТЕ МОНСТРОВ

Отделите двух монстров-масок и пять монстров-исчадий. Отложите их в сторону вместе с монстрами-масками из “Ужаса Аркхэма”. Затем смешайте остальных новых монстров с оставшимися монстрами (не масками) из “Ужаса Аркхэма”.

Подготовка дополнения

Когда вы играете с дополнением “Ужас Иннсмута”, подготовка к игре проходит по обычным правилам “Ужаса Аркхэма”, со следующими добавлениями и изменениями (пронумерованы в соответствии с этапами подготовки, описанными в базовой игре). Эти изменения отобразены на схеме, на следующей странице.

1. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВУЮ ЗОНУ

Разложите игровое поле Иннсмута рядом с полем Аркхэма, над Даунтауном, таким образом, чтобы трек Глубоководного ужаса и Иные миры находились с одной стороны. Поместите 2 водных маркера в локации **Речной Порт** и **Безлюдный остров**. Положите возле поля Иннсмута жетоны Глубоководного ужаса.

6. РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ ПО КОЛОДАМ

Разместите карты, как показано на схеме “Подготовка к Игре с Дополнением Ужас Иннсмута” на следующей странице.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ УЖАС ИННСМУТА



На этой схеме к обычному раскладу “*Ужаса Аркхэма*” добавлены компоненты из дополнения “*Ужас Иннсмута*”. (Цифры на схеме соответствуют пронумерованному списку, приведенному ниже.)

1. Дополнительное поле Иннсмута расположено рядом с полем Аркхэма. В каждой нестабильной локации Иннсмута (отмечены красным ромбом) размещен жетон улики.

2. Новые карты локаций для 9 районов Аркхэма затасованы в соответствующие колоды из базовой игры.

3. Новые монстры (за исключением 2 новых масок и 5 новых исчадий) добавлены в пул монстров.

4. Три новые колоды локаций Иннсмута 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 колоду.

7. Шесть жетонов Глубоководного ужаса размещены рядом с полем.

8. При варианте игры “Вестник”, лист Вестника размещается рядом с листом Древнего.

11. СОЗДАЙТЕ ПУЛ МОНСТРОВ

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

Кроме того, уберите в сторону 5 монстров-исчадий. Эти монстры входят в игру в определенных случаях. Подробнее на странице 8.

14. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

Не забывайте, что карты категории «Слухи» на этом этапе не разыгрываются (сбросьте такую карту и тяните следующую).

Если в игре больше четырех сыщиков, при открытии врат выкладывайте двух монстров вместо одного



Объединение нескольких дополнений

При использовании нескольких полей одновременно (например, и Данвич, и Иннсмут), во время подготовки их размещают за игровым полем Аркхэма, выстраивая их в линию как указано. Не имеет значения, какое игровое поле будет ближе к игровому полю Аркхэма.

При использовании более чем одного города дополнения, правила неизменны, за исключением того, что количество игроков считается на одного меньше за каждое игровое поле дополнения в игре, кроме первого. То есть, если шесть игроков играют, используя и Данвич, и Иннсмут (в общей сложности два города дополнения), считается, что их на одного меньше, то есть, как пять игроков. Измененное число игроков влияет на такие параметры, как ограничение числа монстров и максимальное количество одновременно открытых врат. Это уменьшает уровень сложности игры, так как им нужно охватить большие площади.

Это преимущество не может снизить количество игроков до 0. Рекомендуется по возможности играть с большим количеством сыщиков.

Наконец, если используете дополнения Данвич и Иннсмут вместе, число открытых врат, необходимых для пробуждения древнего, увеличивается на 1.

Специальные правила не используются с маленькими дополнениями (например, “*Проклятие Темного Фараона*” и “*Король в желтом*”) в сочетании с городами дополнениями.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ УЖАС ИННСМУТА

Нижесказанные правила дополняют правила базового “*Ужаса Аркхэма*”, когда вы играете с дополнением “*Ужас Иннсмута*”.

Дополнительное поле Иннсмута

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 Иннсмут. Например, *процесс*, который дает +1 к **проверкам силы** и -1 к **проверкам воли** в Аркхэме, касается и сыщиков, которые находятся в локациях или на улицах Иннсмута.

ЛИМИТ МОНСТРОВ И ОКРАИНЫ

Монстры на поле Иннсмута **не идут в счет лимита монстров и не уходят на окраины**.

НЕБО

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

ИСКЛЮЧЕНИЕ: потерянные во времени и пространстве сыщики не могут вернуться в Й’ха-нтлеи.

АРЕСТЫ В ИННСМУТЕ

Сыщики, арестованные в Иннсмуте, вместо Полицейского участка в Аркхэме отправляются в Иннсмутскую тюрьму. При аресте сыщик теряет половину денег (округляя вниз) и задерживается. Благодаря жесткости Иннсмутских полицейских, это правило распространяется на всех сыщиков, даже на тех, у которых есть иммунитет к задержаниям.

АЛЛЕЯ СОУБОН

Сыщиков, застрывших в Иннсмутской тюрьме, можно выволить несколькими способами. Другие сыщики могут освободить их, придя на Аллею Соубон и использовать особое свойство локации. Важно: Аллея Соубон считается улицей, а не локацией.

РИФ ДЬЯВОЛА И Й’ХА-НТЛЕИ

Эти две локациями не связаны с остальными локациями поля Иннсмута. До них можно добраться только с помощью водного перемещения. Для этого можно использовать особое свойство локации Мыс Сокола.

ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Иннсмут не похож на другие города “*Ужаса Аркхэма*”. Он находится под полным контролем мистических сил. Все сыщики, находящиеся в этом городе, в большой опасности.

Как только трек Глубоководного ужаса заполняется на половину, в Иннсмуте до конца игры объявляется военное положение. Как только это происходит, сыщики больше не могут безнаказанно перемещаться по улицам и локациям Иннсмута. Вместо этого, если сыщик завершает движение на улице или в локации Иннсмута, нужно проверить, есть ли под локацией модификатор проверки (все, отличное от прочерка). Если есть, сыщик должен пройти проверку Ухода используя этот модификатор или он будет арестован и отправится в Иннсмутскую тюрьму.



Пример: если сыщик закончил движение на Фабрике Марша после того, как было объявлено военное положение, он должен пройти **проверку Скрытности (-1)** или будет арестован.

Передвижение между городами

Сыщики могут двигаться между Аркхэмом и другими городами (например, Иннсмутом) 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 одну единицу движения, чтобы переместиться на станцию другого города. Затем он может продолжить движение.

Пример: Джо Даймонд, находящийся на улицах Нортсайда, хочет подъехать в Иннсмут. 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 Иннсмута - в локацию "Автобусные перевозки Джо Сарджента". Там у него остаются в запасе еще 2 единицы движения - он может перейти куда-нибудь еще в Иннсмуте. Однако он не может вернуться в Аркхэм, так как у него нет денег, чтобы оплатить проезд обратно.

Наплыв монстров

В фазе Мифа, первый игрок тянет карту мифа, и если в указанной локации уже есть открытые ворота, монстры вылезают из всех открытых ворот города! Это называется наплывом монстров. Несколько карт в "*Ужасе Иннсмута*" вызывают наплыв монстров.

Новые свойства монстров

В "*Ужасе Иннсмута*" появляется новое свойство монстров - **Иммунитет к оружию**. Монстр с этим свойством уменьшает все бонусы к проверке битвы от **магического** или **физического оружия** до 0. На Заклинания данное ограничение не действует.

Иннсмутская внешность

Некоторые люди даже не подозревают, что являются потомками ужасных Глубоководных, и что определенные события могут заставить их гнусные гены проявить себя, превратив их в полноценного Глубоководного. Иногда событие предписывает сыщику вытянуть несколько карт Иннсмутской внешности. Этот игрок перемешивает 10 карт Иннсмутской внешности и тянет столько, сколько предписано событием. Если ни на одной не указано, что у него Иннсмутская внешность, ничего не происходит и карты возвращаются в колоду. Но если на карте написано, что сыщик обладает Иннсмутской внешностью, необходимо выполнить все написанные на ней инструкции, прежде чем вернуть карты в колоду.



Водное движение

В “*Ужасе Иннсмута*” появляется новый тип движения монстров - **водный**. Водные монстры отмечены оранжевым кантом. Данное свойство позволяет монстрам передвигаться между водными локациями. Водные локации отмечены значком волны. Кроме того в “*Ужасе Иннсмута*” есть 2 водных маркера. Во время подготовки к игре эти жетоны должны быть помещены в локации Речной порт и Безлюдный остров, чтобы обозначить, что данные локации являются водными.

Если водный монстр во время движения находится не в водной локации, он передвигается по стрелкам, как обычный монстр с черным кантом.

Однако если водный монстр начинает свое движение из водной локации, нужно проверить есть ли хотя бы в одной водной локации сыщик. Если есть, водный монстр перемещается в эту локацию. Если несколько сыщиков находятся в водных локациях, монстр перемещается к сыщику с наименьшей скрытностью. В спорных ситуациях первый игрок решает к какому сыщику переместится монстр. Если ни в одной водной локации нет сыщика, монстр передвигается как обычный монстр с черным кантом.

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** не зависимо от их символов миров.

Монстры-исчадья

Монстры-исчадья отмечены красным кругом в нижнем левом углу на лицевой стороне жетонов. Как и монстры-маски, монстры-исчадья не кладутся в пул монстров. Они входят в игру по особым правилам. Например, в начале игры Порождения Иба помещаются на лист Древнего Бокруга.

Кроме того, монстры-исчадья не идут в счет лимита монстров и не уходят на окраины, а также не берутся в качестве трофеев.

Трек Глубоководного Ужаса

Иннсмут добавляет к проблемам сыщиков угрозу Глубоководных в форме трека Глубоководного ужаса. Если трек Глубоководного ужаса заполняется, Древний немедленно просыпается.

Есть два возможных варианта заполнения трека Глубоководного ужаса. Каждый раз, когда врата не могут открыться из-за печати или способности сыщика, добавьте один жетон на Трек Глубоководного ужаса.

Кроме того, на поле Иннсмута есть специальные вихри. Сыщики не могут войти в вихри ни при каких обстоятельствах (даже с помощью вещей и заклинаний). Любой монстр, который входит в вихрь, немедленно возвращается в пул. За каждого монстра, который вернулся в пул таким образом, поднимите уровень ужаса на 1. Кроме того, добавьте один жетон на трек Глубоководного ужаса.

ПОЛИЦЕЙСКИЕ РЕЙДЫ

Чтобы остановить восхождение Глубоководных, Сыщики могут собрать улики в Иннсмуте, чтобы убедить федералов принять меры. Эти улики представлены на треке Полицейского рейда.

В **фазе передышки** любые сыщики, находящиеся в окрестностях Иннсмута (на локациях или улицах), могут потратить 1 или больше Улик, чтобы поместить их на трек Полицейского рейда, в место, соответствующее цвету района, в котором находится сыщик. Если трек Полицейского рейда полностью заполнен, оба трека (Полицейского рейда и Глубоководного ужаса) полностью опустошаются. Конечно, это не мешает треку Глубоководного ужаса начать заполняться заново.

Новые Древние

Ниже вы найдете комментарии по восьми новым Древним, включенным в это дополнение.

БОКРУГ

Порождения Иба ни при каких условиях не появляются на игровом поле. Вместо этого, они усиливают Бокруга, пока сыщики не уберут их, потратив трофеи монстров и/или врат как описано на листе Бокруга.

ТРЕКИ ГЛУБОКОВОДНОГО УЖАСА И ПОЛИЦЕЙСКОГО РЕЙДА



Уильям Йорик во время фазы передышки находится на улицах Промышленного района.



Потратив 1 (или 2) Улики, он может поместить их на трек Полицейского рейда в 2 места, соответствующих цвету Промышленного района. Если трек Полицейского рейда полностью заполнен, оба трека (Полицейского рейда и Глубоководного ужаса) полностью опустошаются.



Однако если трек Глубоководного ужаса полностью заполняется до заполнения трека Полицейского рейда, Древний пробуждается!

ХАУГНАР ФАУГН

Сыщики не страдают от штрафов Хаугнар Фаугна, пока у них нет при себе печати Древних или они не находятся в районе с запечатанной локацией. Если один сыщик находится в одном районе с сыщиком, у которого есть Знак Древних, на него проклятие не распространяется.

КТУГХА

Сыщики не страдают от проклятия Ктугхы, пока они не потратят больше трех единиц движения за один ход. Если у сыщика высокая скорость, это не имеет значения.

ГХАТАНОТОА

Оставляйте жетоны лика рубашкой вверх, пока не вскрыется лик Гхатанотоа или не будет открыто четыре жетона лика.

НЬОГТА

Как и монстр-исчадие, Щупальце Ньогты нельзя взять в качестве трофея. Во время атаки Ньогты, оно представляет собой атаку Древнего из-под земли, затягивающую одного сыщика под землю. Однако, у атакованного сыщика есть шанс атаковать Ньогту с модификатором сложности -3, а не -8.

КУАХИЛ УТТАУС

В течение игры жетон первого игрока не передается, пока Куахил Уттаус не выследит первого игрока и не сожрет его. До тех пор, его тень летает над головой сыщика.

РХАН-ТЕГОТ

В течение последней битвы, сыщики могут поместить жетоны здоровья, высосанные Рхан-Теготом, на лист Древнего, чтобы отслеживать количество дополнительных успехов, необходимых для победы.

ЗХАР

“Дубль” - это когда на двух кубиках выпадает одно и то же число. Например, две шестерки, две тройки и т.д. Зхар это два разных существа, соединенных между собой длинными щупальцами. Если Зхар просыпается, сыщики должны сначала одолеть первую сущность, а затем вторую.

ВАРИАНТ ИГРЫ “ВЕСТНИК”

Вестники - это могущественные и злобные существа, прокладывающие путь Древнему. При этом повышается сложность игры.

Подготовка к игре

Для игры в этом варианте, игроки должны после выбора Древнего выбрать одного Вестника. Его можно

выбрать случайно или по желанию игроков. Лист Вестника помещается слева от листа Древнего. Так же на листе Вестника написано, нужны ли какие-нибудь дополнительные карты или жетоны.

Ход игры

Правила, обозначенные на листе Вестника используются в дополнение к стандартным правилам, так же как правила представленные на листах Древних. Просто следуйте инструкциям, написанным на листе.

ВАРИАНТ ИГРЫ “ЛИЧНАЯ ИСТОРИЯ”

В этом варианте, у каждого сыщика (включая сыщиков из “Ужаса Аркхэма”, “Ужаса Данвича” и “Ужаса Кингспорта”) есть личная цель или задание, которые важны для него. Сыщики должны быть осторожны и не пренебрегать личными целями пока пытаются выполнить их.

Подготовка

После выбора сыщиков найдите по 2 карты Личных историй с именами этих сыщиков и отдайте их соответствующим игрокам. Для каждого сыщика введите в игру первую карту (с историей на одной стороне и условиями прохождения на другой).

Ход игры

В каждой личной истории есть свой уникальный исход (хороший или плохой). Он достигается таким же образом, как для карт с типом Слухи, но для каждого сыщика по-своему. Если произошли события, соответствующие прохождению/провалу личной истории, сбросьте первую карту и введите в игру вторую. Эффекты, перечисленные на второй карте, действуют до конца игры.

ИЗМЕНЕНИЯ И РАЗЪЯСНЕНИЯ ПРАВИЛ ИГРЫ УЖАС АРКХЭМА

Следующие правила “Ужаса Аркхэма” были изменены для улучшения игры:

Слухи при подготовке к игре

Карты категории «Слухи» на шаге 14 подготовки к игре не разыгрываются. Если вы вытянули карту категории “Слухи” на шаге 14 подготовки к игре, сбросьте эту карту и тяните следующую, пока не попадет карта другой категории.

Карты сыщиков

Дженни БАРНС: Дженни Барнс начинает игру с двумя простыми вещами, а не с одной.

Боб ДЖЕНКИНС: Боб Дженкинс начинает игру с \$9, а не с \$8.

Уилсон РИЧАРДС: Собранность Уилсона Ричардса равна 4. Однако, это значение не учитывается при передвижении ползунков навыков.

Особые карты и Передышка

Не нужно бросать кубик на сохранение *Благословения*, *Проклятия*, *Банковской ссуды* и *Задатка* во время первой фазы передышки после получения карты.

Оружие помощника шерифа Дингби

Карты контакта в Полицейском Участке, на которых написан текст: “помощник шерифа Дингби по рассеянности оставляет свой револьвер в вашем распоряжении”, должны предписывать получение карты “Револьвер 38 калибра” из колоды Простых вещей, а не карты “Револьвер 45 калибра”, которой не существует.

Особые свойства локаций

Особыми свойствами локаций, такими как “Банковская ссуда” (в Банке Аркхэма) и “Должность” (в Полицейском Участке), можно воспользоваться во время *фазы контактов в Аркхэме* (а не в фазе движения) *вместо вступления в контакт* в этой локации. Конечно, сыщик не обязан пользоваться особым свойством локации. В такой локации у сыщика всегда есть выбор воспользоваться ее особым свойством или вступить там в контакт.

Открытие врат и Появление монстров

ОТКРЫТИЕ ВРАТ ПРИ ИГРЕ С ПЯТЬЮ И БОЛЕЕ СЫЩИКАМИ: При игре «Ужас Аркхэма» с пятью и более сыщиками, при открытии врат в локации без знака древних, вытяните и разместите в ней двух монстров, вместо одного.

НАПЛЫВ МОНСТРОВ: В фазе Мифа, первый игрок тянет карту Мифа, и если в указанной локации уже есть открытые врата, начинается **наплыв монстров**. При наплыве численность новых монстров на поле равна **большему из двух чисел: количество игроков или количество открытых врат**. Монстры распределяются между локациями настолько ровно, насколько это возможно. Ни в одних вратах не должно быть больше монстров, чем в тех, с которых начался наплыв. Если из-за наплыва превышает лимит монстров, игроки решают, куда класть жетоны, до того, как начинают тянуть монстров из пула.

Пример: на поле трое открытых врат (Черная Пещера, Дом Науки и Безлюдный Остров), 7 игроков и полное отсутствие монстров. И тут карта Мифа приказывает открыть врата в Черной Пещере. Это вызывает наплыв монстров: игроки тянут из пула 7 жетонов и кладут по паре на каждые врата. Седьмой монстр выходит из врат Черной Пещеры: к любым другим вратам его поставить нельзя, так как наплыв монстров начался не с них. Итак, в Черной Пещере три жетона, и по два в двух других открытых вратах.

Врата и монстры в контакте

ЗАДЕРЖКА ПРИ ОТКРЫТИИ ТАКИХ ВРАТ: если сыщик затянут во врата, появившиеся в результате контакта (по распоряжению карт “Появляются врага!” или “Появляются врата и монстра”, например), он *задержан*, как и при попадании в иной мир через врата в фазе Мифа.

ПОЯВЛЕНИЕ ТАКИХ МОНСТРОВ: Есть контакты, при которых разом появляются монстр и врата (например, “Появляются врата и монстр”), и тогда оба эти жетона остаются на поле. Но также есть контакты, в которых появляется только монстр (например, “Появляется монстр!”, “Появляется ужасный монстр!” и т.д.). Когда в контакт с сыщиком вступает только монстр, а врата не возникают, его жетон на поле *не* остается ни при каких обстоятельствах. Если такой противник побежден, игрок забирает его жетон как трофей (если этому не препятствует особое свойство монстра). Если монстр не сокрушен, он все равно возвращается в пул, и то, в каком состоянии после контакта остался сыщик, не имеет никакого значения.

Движение летающих монстров

Эти четыре инструкции уточняют, как перемещаются летающие монстры:

1. Летающий монстр двигается так же, как и все остальные монстры, если на карте Мифа изображен его символ измерения.
2. Если летающий монстр делит позицию (локацию или улицу) с сыщиком, он остается на месте.
3. Если сыщиков на позиции летающего монстра нет, он перелетает к сыщикам на прилегающих улицах. Если сыщиков нет ни на улице с летающим монстром, ни на смежных участках, чудовище поднимается в небо.
4. Находящийся в небе летающий монстр двигается, он перемещается на улицу, в которой находится сыщик. Если таких улиц нет, монстр остается в небе. Если у него есть выбор между двумя такими улицами, монстр летит к сыщику с наименьшей скрытностью (с учетом снаряжения и навыков). При равных значениях на обеих улицах монстра направляет первый игрок.

Движение Псов Тиндалоса

Если несколько сыщиков находится на равном расстоянии от пса Тиндалоса во время его движения, пес перемещается к сыщику с наименьшей скрытностью. При равных значениях монстра направляет первый игрок.

Ограничения применения оружия и заклинаний

Заклинание или оружие, дающее бонус (даже временный, до конца боя), приносит пользу сыщику только в том случае, если он отдал под него нужное число рук. Сыщик может менять карты по ходу игры, просто оружие и заклинания перестают приносить пользу, едва персонаж «выпускает их из рук». Раз задействованные карты заклинаний после восстановления (это происходит в начале каждого нового круга финального сражения) не заработают без повторного прочтения.

Нулевой рассудок или Нулевое здоровье

Если сыщик одновременно лишился всех единиц и здоровья, и рассудка, он **сожран**.

Если предельное значение здоровья или рассудка сыщика снизилось до 0, он **сожран**.

Уровень ужаса достиг десяти

Когда при 10-м уровне ужаса в партии складываются обстоятельства его повышения (например, сыграна особая карта Мифа), игрокам придется добавить жетон безысходности на трек Древнего за каждый уровень, на который должен был вырасти ужас.

Дополнительные условия пробуждения Древнего

В дополнение к стандартным условиям пробуждения Древнего, действуют также следующие условия:

Древний просыпается, если надо вытащить монстра из пула, а жетоны закончились. Чтобы этого не допустить, игроки могут тратить трофеи монстров (например, в Южном Приходе) на полезные приобретения, чтобы пополнить пул монстров.

Если в городе должны открыться новые врата, а запас жетонов иссяк, Древний немедленно встает ото сна. Чтобы этого не допустить, игроки могут тратить трофеи-врата (например, в Пансионате Мамаши) на полезные приобретения, заодно пополняя резерв жетонов.

Древний просыпается, если уровень ужаса равен 10, а монстров на поле вдвое больше против обычного лимита монстров (16 монстров в игре на пятерых сыщиков, к примеру).

Последняя битва

До начала последнего сражения все действующие карты процессов и слухов уходят в сброс. Кроме того, с началом последней битвы сыщики перестают получать деньги и бросать кубики за карты “Задаток” и “Ссуда”.



ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ “УЖАСА АРКХЭМА”

Предлагаем вашему вниманию ответы на часто задаваемые вопросы по “Ужасу Аркхэма”.

Окраины и лимит монстров

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

О: Лимит монстров всегда равен числу игроков плюс три. Если появление на поле (исключая зону Окраин) нового монстра приведет к тому, что общее количество монстров превысит лимит, жетон нового монстра кладется на окраины.

Максимальное количество монстров, которые могут находиться на окраинах, не повышая уровень ужаса, равно 8 минус число игроков. Когда окраины переполняются, уровень ужаса поднимается на 1, а все монстры с окраин возвращаются в пул монстров.

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 трех 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, так как лимит монстров все равно будет превышен, если разместить его в Аркхэме.

Локации

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

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

В: Может ли сыщик воспользоваться особым свойством локации, если он не в состоянии удовлетворить его требования?

О: Нет. Чтобы воспользоваться особым свойством локации (вместо того чтобы тянуть в ней карту контакта), сыщик должен быть в состоянии удовлетворить его требования. Например, 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.

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

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

В: Почему бы сыщикам просто не собраться всем в лавке древностей и не скупить все четыре Знака Древних?

О: Когда сыщик делает покупки в лавке древностей или в магазине, он обязан купить одну из трех 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

В: 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?

О: Сначала сыщик должен сразиться или уйти от монстров в локацию, в которую он перемещается. Если монстры побеждены (или в локации не было монстров), 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».

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

О: 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 счет лимита монстров, могут уйти на окраины и вообще ведут себя как обычные монстры.

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

О: Да.

В: Эквивалентны ли фразы «Останьтесь здесь на следующий ход» и «Вы задержаны»?

О: Фраза «Останьтесь здесь на следующий ход» во всех смыслах эквивалентна фразе «Вы задержаны». Например, у Марка Хэрригана иммунитет к обеим фразам.

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

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

Заклинания в Битве

В: Во время битвы, как долго неудавшаяся попытка прочитать заклинание использует руку или руки сыщика?

О: Неудавшаяся попытка прочитать заклинание использует необходимое количество рук весь раунд битвы (то есть, одно повторение шагов 2 и 3). В последующих раундах, сыщик может сменить оружие или предпринять попытку прочитать другое заклинание.

В: Существуют ли какие-нибудь ограничения на заклинания, которые можно прочесть «В любую фазу» (такие как *Колдовское оружие, Увядание, Лишение силы, Жуткое проклятие Азатота, и Красный знак Шудде М'эльл*) при прочтении в битве?

О: Заклинание, которое можно прочитать «В любую фазу», может быть прочитано в любой момент битвы. Например, сыщик может использовать Красный Знак, чтобы отменить специальную способность монстра Кошмар прежде, чем осуществить проверку Ужаса в начале битвы, или сыщик может попробовать оценить свои шансы успеха в битве при прочтении заклинания, которое дает боевой бонус прежде, чем решить, бороться или сбежать.

В: Может ли Живой щит защитить сыщика от всего урона, вызванного монстром во время битвы?

О: Нет. (В битве Живой щит позволяет сыщику проигнорировать урон от "одного источника", что значит проигнорировать потерю здоровья от одной неудачной проверки Битвы, а не от всего урона, причиненного одним монстром в течение всей битвы).

Врата и Иные миры

В: В каких случаях сыщик, покидающий Иной Мир получает жетон «Исследовано»?

О: Сыщик получает жетон «Исследовано» каждый раз, когда он перемещается из любой зоны Иного Мира в локацию Аркхэма, в которых есть открытые врата, ведущие в Иной мир, из которого он выходит. Например, обычное перемещение сыщика из второй зоны Иного мира, контакт в первой зоне Иного мира, предписывающий ему вернуться в Аркхэм, а также если сыщик прочел заклинание Поиск врат. Сыщик не получает жетон «Исследовано», если он был потерян во времени и пространстве, и затем вернулся в Аркхэм, так как он не перемещается непосредственно из Иного мира в локацию Аркхэма с соответствующими вратами.

В: Почему сыщик задерживается, когда врата открываются в его локации, но не задерживается, когда он заходит во врата в фазе контактов в Аркхэме?

О: Если бы сыщик не был задержан при попадании во врата, открывшиеся в его локации, то он был бы в состоянии сразу пройти во вторую зону Иного мира и у него был бы там всего один контакт.

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

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

В: Если закрываются врата с символом креста, с окраин тоже удаляются монстры с этим символом?

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

В: 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?

О: Врата заменяют собой всю локацию, поэтому пока они открыты, эта локация не может считаться закрытой. Кладите жетон врат поверх жетона «Закрыто». Если позже врата закрываются, тогда срабатывают все эффекты закрытой локации – то есть каждый монстр или сыщик в появившейся на месте врат локации выходят на улицу.

Карты сыщиков

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

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

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

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

В: На карте навыка «Скрытность» (и других картах, одноименных навыкам сыщиков) крупно сказано «+1 к скрытности», а затем, обычным шрифтом: «Когда тратите улику, чтобы получить бонус к проверке скрытности, добавляйте еще один бонусный кубик». Этот последний текст – описание второго свойства карты или же просто разъяснение, что означает «+1 к скрытности»?

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

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

О: 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.

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

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

В: 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'льеха), может ли он использовать вещь, которая требует расхода единиц движения, например «Некрономикон»?

О: Нет. В Иных мирах вы вообще не получаете единиц движения и не можете использовать любые вещи, требующие расхода единиц движения.

В: Как долго действуют Боевые бонусы предоставленные картами сыщика?

О: Это зависит от типа оружия или заклинания, дающего бонус. Всё оружие и заклинания попадают в одну из четырех категорий перечисленных ниже, и имеют следующую продолжительность:

Стандартное оружие, на картах которого написано "+X к проверкам Битвы". Такое оружие дает бонусы, которые делятся, пока сыщик использует необходимое количество рук для его использования. Оно может использоваться несколько раундов битвы, и в каждом сражении каждый ход. Например, Революция 38 калибра, Дробовик, и Топор.

Одноразовое оружие, на картах которого написано "+X к проверкам Битвы (сбросьте после применения)". Такое оружие дает бонусы, которые действуют в течение одной проверки Битвы, после которой вещь должна быть сброшена. Например, Динамит и Коктейль Молотова.

Оружие, на картах которого написано "задействуйте перед проверкой Битвы, чтобы получить +X к этой проверке". Такое оружие дает бонусы, которые действуют в течение одной проверки Битвы, после которой его сила исчерпывается, и оно не может использоваться снова пока не будет обновлено в фазе передышки.

Заклинания, на которых написано "Прочитайте и задействуйте, чтобы получить +X к проверке Битвы до конца боя". Такие заклинания действуют до конца битвы, в которой они были прочитаны (то есть, на протяжении всех раундов битвы, пока она не закончится), пока сыщик использует необходимое количество рук, чтобы удерживать используемое заклинание. Если сыщик прекращает использовать необходимое количество рук, бонус иссякает. И поскольку заклинание было задействовано во время наложения, оно может быть использовано, чтобы сразиться только с одним монстром каждый ход. Однако, в последней битве против Древнего, такие заклинания должны накладываться каждый раунд (так как они обновляются в начале каждого раунда заключительного сражения). Например, Лишение силы и Увядание.

Свойства сыщиков

В: Применимо ли свойство профессора Харви Уолтерса "Могучий ум" (сокращает на 1 любой урон рассудку) к чтению заклинаний?

О: Нет. Цена могущества заклинания не считается потерей рассудка, это плата за его чтение. То же самое касается и гангстера Майкла МакГленна: если его здоровье расходуется на оплату эффекта, свойство "Громила" не срабатывает.

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

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

Карты Мифа

В: Подвергается ли помощник шерифа воздействию карты Мифа "Комендантский час"? Иными словами, если помощник шерифа в конце своего хода остается на улице, может ли он быть арестован и отправлен в тюрьму?

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

В: Действуют ли карты, направленные против монстров на территории Университета Мискатоник (например, карта Мифа "Охрана кампуса усилена!" или уникальная вещь "Флейта Внешних богов"), на монстров, порожденных "Жутким экспериментом"?

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

В: Что делают жетоны активности?

О: 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

В: Что происходит, если в результате контакта в Ином мире вытянут ночного страдальца (особое свойство: "Если проверка битвы с ночным призраком провалена, сыщики затягивают ближайшие открытые врата")?

О: В такой ситуации ближайшими вратами будут врата назад в Аркхэм, и таким образом, вы немедленно возвращаетесь в Аркхэм и получаете жетон «Исследовано». Ночные призраки, будучи слугами Ноденса, время от времени помогают героям лавкрафтианских произведений.

В: Предотвращают ли физические/магические иммунитет/сопротивление вторичные эффекты соответственно физического/магического воздействия оружия/заклинания?

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

В: Действует ли на сыщиков, находящихся в Иных мирах, свойство хтонического чудища причинить ущерб здоровью вместо движения?

О: 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

В: Сила Итаквы "Ледяные ветра" гласит: "Особые свойства всех карт погоды не срабатывают". Что происходит, если в игре уже находится карта процесса типа "Город" или "Мистика" и вытягивается карта погоды?

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

В: Сила Йог-Сотота "Ключ и Врата" гласит: "Проверки навыка на закрытие врат на 1 сложнее обычного". Значит ли это, что модификатор проверки снижается на 1?

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

Бой с Древним

В: Есть ли ограничения на обновление способностей сыщиков в последней битве?

О: Шаг "Передышка сыщиков" в каждом раунде финальной битвы включает все шаги обычной фазы передышки (а так же передачу жетона первого игрока и возможность сыщиков обмениваться вещами).

В: Во время последней битвы против Древнего, накопленные сыщиками успехи, всегда обнуляются, или они продолжают накапливаться в течение всей битвы?

О: Успехи, накопленные сыщиками в битве против Древнего никогда не исчезают. Недопонимание происходит из-за того, что во время последней битвы нужно вести два отдельных «подсчета успехов»: (а) общее количество накопленных успехов сыщиков, и (б) количество успехов, которые было выброшено для снятия очередного жетона безысходности.

Каждый раз, когда сыщики подсчитывают количество успехов в шаге «Атаки сыщиков» финальной битвы, числа (а) и (б) увеличиваются. Но, когда значение (б) становится равным количеству сыщиков, снимается жетон безысходности, и (б) обнуляется. Однако это не влияет значение (а), и не изменяет общее количество успехов, которые сыщики должны накопить в течение финальной битвы, чтобы выиграть игру.

Критический момент: Удаление жетонов безысходности – просто метод помощи игрокам в отслеживании накопленных успехов в течение многих раундов финальной битвы.

В: Как следует делать броски на потерю вещей в начале битвы с Итакой? Вы сначала выбираете вещь и бросаете кубик конкретно за нее, или бросаете все кубики сразу и затем выбираете, какие вещи потерять?

О: Вы бросаете отдельный кубик за каждую конкретную вещь.

Разное

В: Конкретно где, когда и чем могут меняться сыщики?

О: Сыщики могут меняться, если они находятся в одном и том же месте: локации, улице или зоне Иного мира. Меняться можно в любое время во время фазы движения, кроме боя. Меняться можно до, во время или после окончания движения: обмен не завершает движение.

Обмену подлежат простые вещи, уникальные вещи, деньги и заклинания. Нельзя меняться уликами, союзниками, трофеями – монстрами или вратами.

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

О: Да. Обратите внимание, что это отличается от предписания «остаться здесь на следующий ход», что просто означает, что вы задержаны.

В: Когда сыщик может действовать во время фазы? Например, если игрок с союзником Дюком («сбросьте карту Дюка, чтобы тут же восстановить свой рассудок до предела») вытягивает контакт и должен бросить кубик, чтобы потерять столько рассудка, сколько выпало, – когда он может сбросить Дюка для восстановления рассудка: перед броском, после броска или вообще не может, после того как вытянута карта контакта?

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

Так, в случае с Дюком можете сбросить его до или после того, как вытянуть карту контакта; но если вытянутый контакт наносит ущерб рассудку и уменьшает его до 0, вы сходите с ума, прежде чем успеете использовать Дюка.

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

В: Как работает возможность перебросить кубики? Вы можете перебросить только кубики, которые имели право бросить до того, как потратить улики, – или можно перебросить все кубики по данной проверке, включая дополнительные кубики, полученные за потраченные улики?

О: Вы можете перебросить все кубики по данной проверке, в том числе и кубики, полученные за улики, которые вы потратили, прежде чем использовать возможность перебросить кубики.

АВТОРЫ

КОНЦЕПЦИЯ: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ: Кевин Уилсон

ТЕКСТ ПРАВИЛ: Дениел Ловат Кларк, Тим Урен и Кевин Уилсон

РЕДАКТОРЫ: Марк О’Коннор

ДИЗАЙНЕРЫ: Эндрю Наваро и Брайан Шомбург

АРТ-ДИРЕКТОР: Зои Робинсон

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА КОРОБКЕ: Кирил Ван Дер Хаген

ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ПОЛЕ: Хеннинг Людвигсен

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ПОЛЕ: Райан Баргер

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ: Райан Баргер, Кетрин Дингер, Крис Гриффин, Хеннинг Людвигсен и Тони Шастин

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

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Мэтью Кери, Тайм Людвиг, Джон Скогербо, штат FFG и Team XYZZY

МЕНЕДЖЕР ПРОИЗВОДСТВА: Гейб Лаулунен

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР: 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.

© 2009 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. *Insmouth Horror*, *Kingsport Horror*, *Dunwich 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 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.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

"In his house at R'lyeh
dead Cthulhu waits dreaming."

CALL of CTHULHU THE CARD GAME

In *Call of Cthulhu: The Card Game*, players take the roles of investigators, villains, and unspeakable horrors inspired by the dark myths of H.P. Lovecraft. Players choose from seven different factions, with human factions being pitched against the otherworldly beings of the Cthulhu myths.

Call of Cthulhu: The Card Game is a customizable dueling game with 165 cards, large Cthulhu sculpted domain figurines, smaller Cthulhu success markers, and a game board, allowing for an immersive, exciting gaming experience. As a Living Card Game, hundreds of additional cards are available for all seven factions, allowing players to customize the contents of the Core Game, or to make original decks of their very own.

To find out more about *Call of Cthulhu* and the Living Card Game format, visit www.cthulhucardgame.com.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc. *Call of Cthulhu: The Card Game*, Living Card Game, the Living Card Game logo, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. The *Call of Cthulhu* used under license from Chaosium, Inc.

