

# ELDER SIGN™

## GATES OF ARKHAM EXPANSION

Несмотря на все наши усилия, зло, которое обитало в музее вырвалось и ужас на улицах Аркхема стал за гранью воображения. Слишком много раз я видел, как небо раскалывается в пульсирующем вихре инопланетного сияния и все бежали от изливающейся мерзости в наш разрушающийся город. Есть ли кто-то, кто спасет нас?

### ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Завеса между нашим миром и множеством других стала угрожающе тонкой. Новые древние появляются через врата, неся с собой новых смертельных монстров и мощных эффектов Мифов. Если сыщики надеются выжить они должны искать новых союзников, заклинания и вещи, а также осваивать новые навыки для борьбы с растущей угрозой. Время человечества сокращается, приближается роковой час для Аркхема.

### КОМПОНЕНТЫ



78 Карт приключений в Аркхеме



8 Карт Иных миров



4 Карты Древних



8 Карт сыщиков



8 Маркеров сыщиков



8 Двухсторонних Членских Билетов



30 Карт мифов



5 Карт Простых Вещей



1 Карт Уникальных Вещей



1 Карт союзников



5 Карт Заклинаний



12 Карт Навыков



25 Карт Событий



1 "Streets of Arkham" Лист входа



6 Жетонов врат с пластиковой подставкой



2 Жетона безысходности



3 Жетона рассудка



3 Жетона здоровья



9 Жетонов монстров



6 Жетонов Печатей

## Использование этого дополнения

В этом разделе описывается, как включить компоненты дополнения Врата Аркхема в базовую игру Знак древних.

До того как играть в первый раз, необходимо объединить следующие новые компоненты Врат Аркхема с соответствующими компонентами базовой игры.

- Карты древних
- Карты Сыщиков
- Карты Иных Миров
- Карты Простых и Уникальных Вещей, Заклинаний и Союзников
- Жетоны Монстров

## Игровой режим

### Улицы Аркхема

Во Вратах Аркхема по новому происходит подготовка к игре. В режиме игры Улицы Аркхема, сыщики выходят из музея в Аркхем. Будут использоваться новые карты Приключений в Аркхеме и новая колода Мифов, а также несколько новых механик уникальных для приключений в многочисленных локациях Аркхема.

### Подготовка Улиц Аркхема

При игре в режим Улицы Аркхема, выполните подготовку обычным образом с некоторыми модификациями следующим образом:

1. **Новые карты Приключений.** Замените колоду Приключений новой колодой состоящей **только** из новых карт Приключений в Аркхеме, представленных в этом дополнении.
2. **Новые карты Мифов.** Замените колоду Мифов новой колодой состоящей **только** из карт Мифов, представленных в этом дополнении.
3. **Карты Событий.** Перемешайте карты Событий и положите колоду Событий рядом с колодой Мифов.
4. **Карты Навыков.** Перемешайте карты Навыков и положите колоду Навыков рядом с колодами Вещей и Союзников.
5. **Членские Билеты.** Поместите Членские Билеты рядом с колодами Вещей, Союзников и Навыков.
6. **Маркеры врат.** Установите все маркеры Врат в подставки и поставьте их рядом с часами.
7. **Лист Входа.** Заменить лист входа картой Улицы Аркхема.
8. **Изменить подготовку.** Заменить Шаг 4 стандартной подготовки игры на следующее:

**4. Подготовка Приключений.** Перемешайте колоду карт Приключений в Аркхеме в закрытую и выложите в один ряд три карты лицевой стороной вверх под картой Входа "После этого выложите три карты лицом вниз во второй ряд так чтобы у вас получилось &#x201c;ряда по три карты" Если карта Приключения содержит значок блокировки кубика переместите соответствующий кубик на эту карту "Перетасуйте колоду карт Иного Мира" Положите обе колоды лицом вниз под карты приключений "

### Символ дополнения Врата Аркхема

Каждый компонент в этом дополнении отмечен символом дополнения Врата Аркхема, чтобы их можно было отличить от компонентов базовой игры.



### Символ ограничений

Некоторые компоненты этого дополнения можно использовать только при игре в режим Улиц Аркхема. Они помечены символом ограничений и должны быть удалены из игры, если вы не играете в этот режим игры.



### Схема расстановки Улиц Аркхема



"Улицы Аркхема"  
Лист Входа



Маркеры Врат



' Открытых карты Приключений в Аркхеме



' Закрытых карты Приключений в Аркхеме



Колоды Иного Мира и Приключений в Аркхеме

## Правила Улиц Аркхема

В этом разделе описываются новые правила для игры на улицах Аркхема в деталях.

### Улицы Аркхема Карта Входа

Карта Входа улиц Архема заменяет карту входа из базовой игры. Сыщики начинают игру на карте входа улиц Аркхема.



Во время фазы движения сыщик может остаться на его текущей карте, перейти к любой другой карте Приключений или карте Иного Мира находящейся в игровой зоне, или переместиться на карту Улиц Аркхема. Когда карта Приключения или Иного Мира успешно решена, или сброшена все сыщики находящиеся на ней перемещаются на карту Улиц Аркхема.

Если сыщик закончил движение на карте Улиц Аркхема, он может воспользоваться ее свойствами.

Если игровой эффект относится к "входу", это относится к карте Улиц Аркхема. например, если сыщик должен перейти к "входу", он перемещается на Улицы Аркхема.

### Приключения в Аркхеме

Карты Приключений представленные в этом дополнении называются карты Приключений в Аркхеме. Игровые эффекты, которые относятся к картам Приключений относятся и картам приключений в Аркхеме, но не наоборот. Когда игрок получает указание разместить карту Приключений в Аркхеме, он размещает ее лицом вниз. **Примечание.** обратная сторона верхней карты колоды Приключений в Аркхеме всегда открыта.

На обратной стороне каждой карты Приключения в Аркхеме в верхней части есть цветной значок с черепом и перекрещенными костями. Цвет обозначает сложность карты: зеленая легкое, желтая обычное, а красная трудное приключение. Цвет значка не влияет на игру, а только помогает игроку сориентироваться.



Легко



Нормально



Трудно

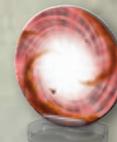
Когда сыщик переходит на закрытую карту Приключений в Археме, он тут же применяет эффект написанный на обратной стороне карты. Затем он переворачивает карту лицевой стороной вверх и заканчивает свою фазу движения. "Полночный эффект" на обратной стороне карты Приключения в Аркхеме не срабатывает в это время, вместо этого он срабатывает когда карта находится лицом вниз и часы бьют Полночь. Когда появляется монстр, он может быть помещен, как на открытой карте приключений, так и на закрытой, в соответствии с нормальными правилами. Когда закрытая карта приключений с монстром открывается, то монстр размещается на ней по обычным правилам.

## Врата

В течении игры некоторые эффекты, такие как штрафы, символы на треке безысходности или карты Мифов открывают врата на картах Приключений в Аркхеме. Жетон врат соединяет карту Приключения в Аркхеме с картой Иного Мира с соответствующим жетоном врат. Следовательно не может перемещаться на карту Приключений, которая содержит врата, до тех пор пока соответствующие приключение в Ином Мире не будет решено.

### Открытие Врат

Когда открываются врата или размещается карта Иного Мира, надо взять верхнюю карту из колоды Иного Мира и поместить ее в закрытую ниже шести карт Приключений в Аркхеме. Затем необходимо взять два маркера врат одного цвета и поставить один маркер на карту Иного Мира, а второй на карт Приключений в Аркхеме, на котором нет других врат или маркера Печати. Все сыщики с этого приключения перемещаются на Улицы Аркхема.



Маркер Врат

Сыщики **не могут перейти к карте Приключений в Аркхеме**, которая содержит врата, но они могут перейти в Иной Мир с соответствующим маркером врат. Когда сыщик перемещается на закрытую карту Иного Мира, он тут же переворачивает карту лицевой стороной и заканчивает движение.

Если игроку необходимо открыть врата, но маркеры Врат закончились, то вместо этого появляется монстр. Если необходимо открыть врата, и есть маркеры Врат, но все карты Приключений содержат либо Врата, либо Печати, то необходимо убрать все маркеры Печатей, добавить 1 жетон безысходности на трек безысходности и разместить Врата по обычным правилам.

### Заккрытие Врат

Когда сыщик успешно проходит приключение в Ином Мире содержащим маркер Врат, он закрывает эти Врата. Когда Врата закрыты, поместите маркер Печати на карту Приключений в Аркхеме с соответствующими Вратами. Маркер Печати защищает от повторного открытия Врат в этом приключении. Затем уберите оба маркера Врат в резерв.

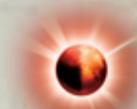


Маркер Печати

Иногда эффекты закрывают Врата без приключения на карте Иного Мира. В этом случае Иной Мир тоже сбрасывается без эффекта и маркер Печати помещается на соответствующую карту Приключений в Аркхеме.

### События

Сыщик в начале фазе действий, если он находится на карте Приключений или Ином Мире содержащей символ События, должен взять карту событий и применить ее до начала решения основного Приключения.



Символ События

## Членство

В Археме есть много организаций которые могут помочь сыщикам в их борьбе с древними. Две из них это ложа Серебряных Сумерек и Банда Шелдона. Став членом одной из организации, вы можете прибегнуть к их помощи и получаете доступ к их данным, но также можете быть подвергнуты дополнительной опасности из-за принадлежности. Когда сыщик получает членство, посетив Hibb-x Roadhouse или Silver Twilight Lodge, он берет карту Членства и помещает ее в свою игровую зону соответствующей стороной. Следовательно может быть членом только одной организации, когда он получает второе членство, то должен выбрать членом какой организации он будет.



карта Членства  
но также можете быть подвергнуты дополнительной опасности из-за принадлежности. Когда сыщик получает членство, посетив Hibb-x Roadhouse или Silver Twilight Lodge, он берет карту Членства и помещает ее в свою игровую зону соответствующей стороной. Следовательно может быть членом только одной организации, когда он получает второе членство, то должен выбрать членом какой организации он будет.

## Преимущества членства

Если сыщик член организации, которая соответствует задаче организации на карте Приключений, он считает, что эта задача решена без использования кубиков и все ее остальные условия выполнены. Если Приключение успешно решено и задача организации содержит монстра, игрок игнорирует монстра и убирает его в мешочек.

Если следователь успешно проходит приключение с наградой от организации, членом которой он является, он получает эту награду в дополнение к основным наградам.



Задача членства



Награда членства

## Навыки

Карты Навыков содержат знания и опыт, который сыщик получает. Когда сыщик тянет карту Навыка, он тут же помещает ее лицевой стороной в своей игровой зоне. Навыки остаются в игре пока их эффект не истекает, написано в тексте на карте. Только человек, который владеет картой навыка может ее использовать.



Карты Навыков

## Эффекты Входа

Некоторые карты Приключений в Археме и Иных Мирах содержат Эффект Входа. Сыщик должен применить этот эффект сразу после перемещения на эту карту. Дополнительно, если сыщик переворачивает карту Приключений в Археме или Иного Мира соответствующую этому приключению, он должен применить Эффект Входа.

## Пример прохождения приключения с членством



Триш Скарборо член Банды Шелдона, и она пытается пройти Приключение в Археме "Ограбление банка". Триш игнорирует верхнюю задачу, потому что это задача Банды Шелдона, так что теперь ей необходимо решить только нижнюю задачу.



После выполнения всех требований остальных задач, Триш успешно решает приключение, получает две Простых Вещи в качестве награды. Потому что Триш член Банды Шелдона, она так же получает союзника, как дополнительную награду за членство.



Если сыщик не проходит приключение и остается в нем на следующий ход, то ему не надо разыгрывать Эффект Входа еще раз. Однако, если другой сыщик присоединится к этому приключению, он должен разыграть Эффект Входа.

## Разделитель Наград и Наказаний

Некоторые наказания и награды разделены диагональной линией. При их получении, сыщик должен выбрать, что он получит.

Сыщик не может выбрать штраф, который он не может выполнить. Например, сыщик не может выбрать наказание в виде потери вещи, если у него ее нет.



Разделитель наказания

Some split rewards and penalties include a blessing or a curse, which were introduced in the *Unseen Forces* expansion. If **not** playing with the *Unseen Forces* expansion, players must choose the reward or penalty which does not include a blessing or curse.

## Наступление нескольких Полночей

При игре возможна ситуация, что полночь наступит несколько раз за один ход. Каждый раз, когда часы пробьют полночь после первого раза, необходимо добавить 1 жетон на трек безысходности. Разыгрывать новую карту Мифа и Полночные Эффекты не надо

## Новый символ безысходности

Появился новый символ, который может встретиться на треке безысходности в этом дополнении. Каждый раз, когда жетон безысходности накрывает символ врат, то в зависимости от того в какой вы режим играете происходит следующее:

- **Режим 'Улиц 'Аркхема.** Открываются врата.
- **Любой 'другой 'режим 'игры.** Каждый сыщик теряет 1 рассудок.

## Новые Символы задач

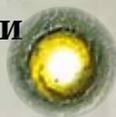
Есть два новых символа задач, которые могут появиться на картах Приключений, картах Иных Миров и жетонах Монстров. Эти символы имеют следующие эффекты:



**Врата.** После выполнения всех требований задачи связанных с кубиками, открываются врата по стандартным правилам открытия врат



**Безысходность.** После выполнения всех требований задачи связанных с кубиками, игрок добавляет один жетон безысходности на трекер безысходности.



Символ Врат

## Новые Награды и Наказания

Есть 13 новых символов, которые появляются на Картах Приключений и Иных Мирах. При получении награды или наказания, текущий игрок применяет следующие эффекты (если это возможно) для каждого символа, изображенного на карте:



**Навык.** Вытяните 1 карту из колоды навыков.



**Исцеление.** Любой сыщик восстанавливает 1 здоровье.



**Передышка.** Любой сыщик восстанавливает 1 рассудок.



**Оперативность.** Не поворачивайте стрелку Часов в фазу Часов в этот ход.



**Отсрочка.** Удалите 1 маркер безысходности с трека Безысходности.



**Часы.** Поверните стрелку часов 1 раз.



**Врата.** Откройте врата (вместо добавления карты Иного Мира).



**Удалить монстра.** Верните 1 монстра с Приключения в мешочек с монстрами.



**Потеря Простой Вещи.** Сбросьте 1 Простую Вещь.



**Потеря Уникальной Вещи.** Сбросьте 1 Уникальную Вещь.



**Потеря 'Заклинания.** Сбросьте 1 Заклинание.



**Потеря 'Союзника.** Сбросьте 1 Союзника.



**Потеря 'Знака Древних.** Удалить 1 Знак Древних с карты Древнего. Если на карте Древнего нет Знака Древнего, то вместо этого поместите 1 маркер Безысходности на трек Безысходности.



## NEW ANCIENT ONES

### Yibb-Tstll

Difficulty: Easy

Yibb-Tstll sits at the center of time, watching all things as the universe revolves. Nightgaunts swarm around her, worshipping as they feast on her black milk.

### Ghatanothoa

Difficulty: Average

He is the first born of Cthulhu, with an appearance so hideous that anyone who looks upon him is transformed into a living, petrified mummy, thinking and aware, but never again able to move or feel.

### Atlach-Nacha

Difficulty: Hard

Called the deity of all spiders, Atlach-Nacha endlessly weaves a web between the Dreamlands and the waking world. Should she ever complete her task, monsters would pour freely into the world, signaling its end.

### Yog-Sothoth

Difficulty: Insane

Through its avatar, the Lurker at the Threshold, Yog-Sothoth opens the way between worlds and waits to devour the unwary who dare to enter.

## CREDITS

**Expansion Design:** Samuel Bailey & Richard Launius

**Base Game Design:** Richard Launius & Kevin Wilson

**Original Dice Mechanic Design:** Reiner Knizia

**Producer:** Jason Walden

**Editing & Proofreading:** Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

**Graphic Design:** Evan Simonet

**Graphic Design Manager:** Brian Schomburg

**Managing Art Director:** Andy Christensen

**Art Direction:** John M. Taillon

**Cover Art:** Jake Murray

**Card Art:** Tommy Arnold, Yoann Boissonnet, Felicia Cano, Stephen Somers, Bill Thompson, and the artists of *Call of Cthulhu: The Card Game*

**Production Manager:** Eric Knight

**Lead Game Producer:** Steven Kimball

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Playtesters:** Steve Avery, Dan Basemann, Kirk Bauer, Erik Bernhardt, Simone Biga & Chiara Bertulesi, Caterina D'Agostini, Jon DeGan, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Steven Duff, Matt Freimark, Jesse Gilhula, Deb Godley, Jon Hirsch, Jeff Jarvis, Marek Jones, Rob Kavert, Alex Lauber, Kevin Lanzing, Mark Larson, Clarissa Lockrey, Andrew Marsh, Evan Maxwell, Jason Maxwell, Austin Murray, Andrew Patterson, Jessica Prudence, Heather Rivera, Josh Rivera, Brooke Rogers, Savannah Ross, Alex Rovnyansky, Heather Silsbee, Niko Simmons, Britton Stanley, Chris Staufer, Michelle Stoliker, Byron Swain, Michael Sweazey, Zach Tewalthomas, Marc West, Brian Wilson, Kyle Wyant, and Brandon Zimmer

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Elder Sign* and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Arkham Horror*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

