

ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА

Выдержка из газеты «Arkham Advertiser»:

Тина Глэнси была найдена в полубессознательном состоянии вчера вечером, через шесть дней после того, как 38-летняя писательница бесследно исчезла из больницы Св. Марии, где она проходила лечение от дегенеративного сердечного заболевания.

По словам лечащего врача, доктора Джеймса Мортимора, Глэнси вернулась абсолютно здоровой. «Она не слишком хорошо помнит, где она была, однако ее состояние лучше, чем когда-либо».

В ответ на вопрос о своем исчезновении Глэнси заявила, что видела «иной мир,... ужасающее, кошмарное место». Относительно своего внезапного выздоровления Глэнси ответила только, что у нее не было выбора, загадочно добавив: «Оно было везде. Прямо сейчас оно здесь, в этой комнате. Расплата настанет».

В дополнении «Затаившийся у Порога» невообразимое сверхъестественное существо открывает врата в невероятные иные миры, сея ужас и разрушение в Аркхэме. С помощью врат эта сущность обращается к людям, искушая неосторожных, обещая силу, и подталкивая их к неминуемой катастрофе. Сыщикам необходимо исследовать эти порталы и закрыть то, что никогда не должно было открываться. Однако, для достижения успеха, сыщикам может понадобиться заключить сделку с отвратительным разумом, пребывающим по ту сторону.

Компоненты игры:

Дополнение «Затаившийся у Порога» содержит следующие компоненты:

56 карт исследователей, включающих:

- 4 карты простых вещей

- 4 карты уникальных вещей

- 12 карт заклинаний

- 12 карт отношений

- 24 карты темных договоров (8 «Договоров крови», 8 «Договоров души», 8 карт «Привязать союзника»)

110 карт Древнего, включающих:

- 36 карт локаций Аркхэма

- 24 карты врат

- 22 карты мифов

- 28 карт расплаты

1 лист предвестника (Затаившийся у Порога)

18 жетонов врат

35 жетонов силы



Все карты из дополнения «Затаившийся у Порога» помечены маленьким символом культиста на лицевой стороне. Это позволит вам при желании в дальнейшем легко отделить их от карт «Ужаса Аркхэма».

Обзор компонентов

Ниже следует описание различных компонентов, входящих в дополнение «Затаившийся у Порога».

Новые карты исследователей

Новые простые вещи, уникальные вещи и заклинания аналогичны имеющимся в игре «Ужас Аркхэма» и могут быть просто замешаны в соответствующие колоды.



Колода отношений состоит из карт, эффект которых распространяется на двух сыщиков, исходя из их совместной истории и их отношения друг к другу. Эти карты можно использовать в игре только при наличии двух или более игроков.



Карты темных договоров описывают сверхъестественную богопротивную сделку, заключенную между сыщиком и Затаившимся у Порога. Когда игрок получает одну или более таких карт, это дает исключительные преимущества данному сыщику, но также увеличивает вероятность воздействия на него карты расплаты. Карты темных договоров используются только в варианте «Предвестник», описанном ниже в этих правилах.

Новые карты Древнего

Новые карты локаций Аркхэма, Мифов и Врат аналогичны существующим в «Ужасе Аркхэма» и могут быть просто замешаны в соответствующие колоды.



Колода Расплаты состоит из карт, представляющих собой непостоянные и часто жестокие воздействия, которые Затаившийся оказывает на вступивших с ним в Темный Договор. Карты расплаты используются только в варианте «Предвестник», описанном ниже в правилах.

Новый лист Предвестника

Этот лист описывает могущественное сверхъестественное существо, подготавливающее путь для Древнего. Этот лист используется только в варианте «Предвестник», описанном далее в правилах.



Новые жетоны врат

Новые **жетоны врат**, используемые *вместо* жетонов врат «Ужаса Аркхэма», представляют собой прорехи в ткани реальности, позволяющие путешествовать между Аркхэмом и иными мирами. С ними нужно обращаться абсолютно так же, как с предыдущими маркерами врат, но каждые из них имеют дополнительное свойство (см. «жетоны врат» на обороте).



Жетоны силы представляют собой тайные магические силы и способности, предоставляемые Затаившимся у Порога. Способ использования этих жетонов зависит от того, какой темный договор заключил сыщик. Эти жетоны используются только в варианте «Предвестник», описанном далее в правилах.

Подготовка к игре

Перед первой игрой с приложением «Затаившийся у порога» осторожно выдавите картонные фишки, не повреждая их.

Объединение дополнения с основной игрой

Перед первой игрой в «Ужас Аркхэма» с дополнением «Затаившийся у Порога» выполните 2 следующих шага:

1. **Подготовка колод.** Замешайте карты простых вещей, уникальных вещей, заклинаний, локаций Аркхэма, мифов и врат в соответствующие колоды.

2. **Замена жетонов врат.** Верните все жетоны врат от игры «Ужас Аркхэма», а также дополнений «Ужас Данвича» и «Ужас Кингспорта», если вы их используете, в коробку и замените их жетонами врат из дополнения «Затаившийся у Порога». Если вы **не** используете дополнение «Ужас Данвича», **не** добавляйте из «Затаившегося у Порога» те жетоны врат, которые ведут в Другое время (Another Time) и Затерянная Каркоза (Lost Carcosa). Если вы **не** используете дополнение «Ужас Кингспорта», **не** добавляйте из «Затаившегося у Порога» те жетоны врат, которые ведут в Неведомый Кадат (Unknown Kadath) и Подземный мир (Underworld). Перемешайте жетоны врат и положите их лицом вниз рядом с полем.

Подготовка дополнения

При игре с дополнением «Затаившийся у Порога», произведите обычную подготовку к игре, как сказано в правилах к «Ужасу Аркхэма» с дополнениями и изменениями, перечисленными ниже:

6. Разложите карты по типам

Для игры с двумя и более игроками, перемешайте карты Отношений и положите эту колоду рядом с другими картами сыщиков.

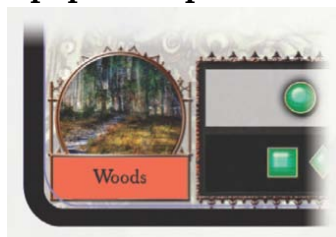
9. Раздайте ресурсы

При игре с только двумя игроками, после того, как первый игрок получит карты своих случайных вещей, он также берет карту сверху колоды отношений и кладет ее между собой и другим игроком. При игре с тремя и более игроками, как только каждый игрок получает свои случайные вещи, он также вытягивает верхнюю карту колоды отношений и кладет ее между собой и игроком слева.

Правила дополнения

Эти правила используются дополнительно к правилам игры «Ужас Аркхэма» при игре с дополнением «Затаившийся у порога».

Прорывы врат



На некоторых картах мифа расположение врат выделено красным. Это означает прорыв врат. Карты с прорывом врат работают точно так же, как и обычные карты мифа, за исключением тех случаев, когда указанные на них врата запечатаны Знаком Древнего. В этом случае происходит прорыв врат и Знак Древнего удаляется с этой локации поля. Врата в этой локации открываются, и монстр появляется как обычно. Однако, жетон безысходности на трек Древнего не кладется, если запечатанные врата открываются от прорыва врат. Также прорыв врат не вызывает наплыва монстров. Кроме того, каждый раз, когда случается прорыв врат, все летающие монстры движутся, независимо от их символа.

Карты отношений

Карты отношений (**обратите внимание, что при игре с двумя игроками, только один из них получает карту отношений**) – это карты, которые описывают эффект взаимоотношений между сыщиком и его партнером. Партнер в отношениях это всегда сыщик игрока, сидящего слева от игрока, получившего карту.

Это означает, что в игре с тремя и более игроками, каждый игрок получает бонус как от своей собственной карты отношений, так и от карты отношений, вытянутой игроком справа от него.

Игрок никогда не теряет карту отношений, за исключением случая, когда его сыщик или партнер его сыщика сожран. Когда сыщик сожран, верните в коробку и его карту отношений, и карту отношений игрока, сидящего справа от него. При игре с двумя игроками, если хотя бы один из сыщиков сожран, карта возвращается в коробку. Когда новый сыщик входит в игру вместо сожранного, новые отношения **не** вытягиваются.

Жетоны врат

Новые жетоны врат полностью заменяют Жетоны врат из игры «Ужас Аркхэма», а также дополнений «Ужас Данвича» и «Ужас Кингспорта». Они работают так же, как и старые жетоны врат со следующими дополнениями:



Пожирающие врата: Если сыщик находится в той же локации, где и врата с этим знаком, в момент их открытия, он сожран.



Врата безысходности: Если сыщик находится в той же локации, где и врата с этим знаком, в момент их открытия, добавьте жетон безысходности на трек пробуждения Древнего.



Бесконечные врата: Жетон врат с этим знаком не может быть взят в качестве трофея. Вместо этого, каждый раз, когда они закрываются или запечатываются, замешайте их в стопку жетонов врат.



Врата монстров: Если сыщик проваливает проверку на закрытие этих врат, в локации появляется монстр. Если этот монстр привел к превышению лимита монстров, первый игрок помещает вместо него на окраину другого монстра (см. «лимит монстров и окраина» в правилах «Ужаса Аркхэма», стр. 18).



Врата крови: Если сыщик проваливает проверку на закрытие этих врат, он теряет 1 единицу здоровья.



Врата безумия: Если сыщик проваливает проверку на закрытие этих врат, он теряет 1 единицу разума.



Движущиеся врата: Если символ этих врат активируется в фазе движения монстров, эти врата передвигаются, как если бы они были обычным монстром. Если активируются составные движущиеся врата, то первый игрок определяет порядок, в котором они будут передвигаться. Движущиеся врата не будут двигаться, в случае если в локации, куда они должны передвинуться уже есть жетон врат. Если врата приползают к сыщику, то он проваливается во врата, как если бы они открылись под ним. Если врата уползают от сыщика, который исследовал их, то они теряют жетон «Исследовано».



Составные врата: Когда сыщика затягивает во врата, ведущие в два иных мира, он выбирает один из них и передвигается на первую клетку выбранного мира. Возвращаясь в Аркхэм, из любого из Иных Миров, изображенных на составном жетоне врат, сыщик может выбрать локацию с этими вратами и положить на них жетон «Исследовано» (**обратите внимание, что сыщик НЕ должен исследовать оба иных мира, чтобы закрыть эти врата**). Когда такие врата закрываются, все монстры в Аркхэме, небе и на Окраине, имеющие **любой** из символов измерений, указанных на этих вратах, возвращаются в пул.

Закрытие и запечатывание врат

Иногда в процессе игры случается так, что врата открываются в стабильной локации, или на улице (например, движущиеся врата). **Врата могут быть запечатаны только если они расположены в Нестабильной локации.** Врата в стабильных локациях или на улицах могут быть закрыты, но не могут быть запечатаны.

Вариант «Предвестник»

В этом варианте, Затаившийся у Порога, могущественное и злобное существо, появляется, чтобы подготовить путь для Древнего. Этот вариант увеличивает сложность игры и вводит в игру лист Затаившегося у Порога, карты Темных Договоров, карты Расплаты и жетоны Силы.

Подготовка

Подготовьте поле «Ужаса Аркхэма» как обычно, произведя также дополнительные шаги 5 и 6.

5а. Положите лист Предвестника «Затаившийся у Порога» слева от листа Древнего и поместите жетоны Силы рядом с ним.

6а. Разделите карты Темных Договоров на Договоры Крови, Договоры Души и карты «Привязать Союзника» и поместите все три колоды рядом с листом Предвестника. Затем перемешайте карты Расплаты и положите их рядом с колодой Мифов.

Ход игры

В этом варианте используются все стандартные правила и условия победы, а также добавляются правила, перечисленные в листе Затаившегося у Порога.

Обратите внимание, что если в игре нет доступных жетонов Силы, то любая способность или эффект, который приносит жетоны Силы, игнорируется. Если более одного игрока получают жетоны Силы и их недостаточно для каждого, то первый игрок определяет порядок, в котором они получают жетоны. Если сыщик потерял сознание, или сошел с ума, то он не теряет ни Темных Договоров, ни жетонов Силы. Если сыщик сожран, он теряет все Темные Договоры и жетоны Силы.

Выборочные варианты

Игроки могут решить по желанию не включать в игру новые жетоны врат или карты отношений, даже если они используют другие компоненты дополнения «Затаившийся у порога». Если вы хотите играть без новых жетонов врат, просто оставьте их в коробке и пользуйтесь вместо них жетонами врат из игры «Ужас Аркхэма», а также дополнений «Ужас Данвича» и «Ужас Кингспорта», если вы используете их. Если вы не хотите использовать карты отношений, просто оставьте их в коробке.