

УЖАС АРКХЭМА



Под тёмными волнами



Под тёмными волнами ДОПОЛНЕНИЕ

Плетясь на авто по прибрежной дороге, Стелла Кларк сжимала в руках прохладный руль. Бледные лучи фар едва освещали дорогу впереди, скрытую густым солёным туманом, который поднимался из гавани внизу. Тревога стягивала внутренности Стеллы в тугой узел, и девушка не могла просто сидеть и ждать, когда распогодится. По какой-то причине она знала, что должна попасть в Кингспорт, пока не стало слишком поздно. В этом тумане таилось что-то неизведанное, а ответы можно было найти только в доме, который снился ей всю жизнь и который находится на вершине отвесных утёсов Кингспорта.

Сайлас Марш заглушил двигатель маленькой рыбацкой лодки под названием «Ветер перемен» и устремил взгляд на сушу, где находился его родной Инсмут. Он поклялся, что никогда не вернётся в этот ветхий прогнивший городок, хранящий болезненные воспоминания о его молодости. Даже когда умерла его мать, он не вернулся в это место, которое раньше называл домом. Но сейчас что-то изменилось. Глубоко в душе он чувствовал неописуемое стремление снова воссоединиться с семьёй. Вдруг палуба резко покачнулась, и крошечное судёнышко Сайласа окатило гигантской волной. Взглянув в глубины тёмных вод, он не поверил своим глазам: все его родичи были здесь. И кто-то должен был их остановить.



Обзор

Дополнение «Под тёмными волнами» для игры «Ужас Аркхэма» переносит игроков за пределы города и предлагает расследовать странные события в прибрежных поселениях Инсмуте и Кингспорте. Побережью угрожают новые опасности, но новые сыщики при помощи дополнительных инструментов и союзников готовы дать отпор неустанному злу, что стремится разрушить их мир.

Это дополнение включает в себя четыре сценария с разнообразными ветвящимися сюжетами, новые районы и области, восемь сыщиков с уникальными способностями и стартовыми картами, а также множество активов, контактов, состояний и монстров. Кроме того, в дополнении «Под тёмными волнами» представлено несколько новых механик, включающих типы контактов, способности монстров и распространение безысходности в Аркхэме, а также несколько игровых режимов, которые позволяют сыщикам выбрать сложность для любого сценария.

Как пользоваться этим дополнением

При игре с дополнением «Под тёмными волнами» добавьте новые компоненты в свою коллекцию следующим образом:

- листы сценариев, листы и фишки сыщиков, фрагменты поля и все жетоны добавьте в соответствующие запасы;
- карты контактов, заголовков, союзников, вещей и заклинаний замешайте в соответствующие колоды;
- карты архива, состояний, монстров, а также особые и стартовые карты разложите по порядку в соответствующие колоды;
- колоды аномалии, паники и событий держите отдельно и используйте согласно указаниям сценария. **Следите за тем, чтобы карты событий не затерялись в колодах контактов.**

Символ дополнения

Все карты этого дополнения отмечены символом дополнения «Под тёмными волнами», позволяющим отличать их от карт базовой игры и от другой продукции по «Ужасу Аркхэма».



Состав игры



11 фрагментов поля
(2 района, 8 путей сообщения, 1 тайна)



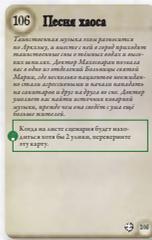
8 листов сыщиков
с соответствующими
фишками сыщиков



4 листа сценариев



4 карты заголовков



60 карт архива



12 карт аномалий



24 карты паники



104 карты событий



72 карты контактов



21 карта монстров



8 карт состояний



8 карт активов



25 стартовых карт



14 особых карт



4 жетона
номиналом «3 урона»



3 маркера



6 жетонов мифов



18 жетонов паники
14 номиналом «1 паника»
4 номиналом «3 паники»

Правила дополнения

Фрагменты поля

В дополнение «Под тёмными волнами» входят 2 шестиугольных фрагмента поля, представляющих районы, а также несколько путей сообщения и 1 фрагмент поля, представляющий тайну.

Районы

Шестиугольные фрагменты поля в дополнении «Под тёмными волнами» представляют собой области двух прибрежных городков: Инсмута и Кингспорта. Районы этих городков отмечены особыми табличками, благодаря которым их легко отличить от районов Аркхэма.



Таблички районов Инсмута и Кингспорта

Если в описании эффекта указано название городка, этот эффект относится ко всем районам с этим названием, а также ко всем улицам и всем тайнам, которые присоединены к этим районам. Районы, в название которых не входит название городка, являются районами Аркхэма.

Пример: в описании эффекта указано: «Каждый сыщик в Инсмуте получает 1 ужас». Этот эффект действует на всех сыщиков, которые находятся в центре Инсмута, на берегу Инсмута и на всех присоединённых к ним фрагментах (улиц и тайны).

Символы контактов

На некоторых областях указаны новые символы контактов, поясняющие, какая плата может потребоваться при розыгрыше контактов и какую награду можно здесь получить.

Плата	Награда
Получите урон	Передвиньте сыщика
Получите ужас	Разместите улику

Передвижение во время контактов

Некоторые контакты могут позволить сыщику передвинуться на 1 или несколько областей. Вы не можете передвинуться в рамках этого эффекта, если находитесь в бою с одним или несколькими монстрами, за исключением случаев, когда эффект прямо указывает, что вы выходите из боя со всеми монстрами. Если вы передвигаетесь в область с одним или несколькими подготовленными монстрами, которые должны вступить с вами в бой, они вступают с вами в бой и ваше движение заканчивается по обычным правилам.

Пути сообщения

Пути сообщения — это отдельные фрагменты поля, которые позволяют сыщикам передвигаться между городками, расположенными в долине реки Мискатоник. Существует три типа путей сообщения, и каждый из них отмечен своим символом.

- Просёлочная дорога:
- Паромный терминал:
- Железнодорожная станция:

При добровольном передвижении как в рамках действия «движение», так и в рамках другого эффекта сыщик в области пути сообщения может потратить \$1, чтобы передвинуться в другую область пути сообщения того же типа. Это движение прибавляется к остальному движению сыщика.

Пример: в рамках действия «движение» Стелла Кларк передвигается из закуской Хибба на смежный паромный терминал (1). Она платит \$1, чтобы передвинуться на другой паромный терминал (2), и использует оставшееся движение, чтобы передвинуться в приют святого Эразма (3).



Пути сообщения считаются улицами в отношении всех эффектов, кроме контактов. У путей сообщения есть собственная колода контактов. Если во время фазы контактов вы находитесь в области пути сообщения и при этом не в бою с монстром, возьмите карту из колоды контактов путей сообщения и разыграйте контакт, соответствующий типу пути сообщения, на котором вы находитесь.

Контакты путей сообщения могут содержать разные эффекты, но все они включают возможность передвинуться на другой фрагмент пути сообщения того же типа, не тратя денег.

Если эффект указывает вам передвинуться в другую область пути сообщения, передвиньтесь в область указанного типа напрямую. Если другой области указанного типа нет, вы не передвигаетесь.



Карты путей сообщения

Тайны

Тайны — это места, наполненные силой и безумием. Разыгрывая контакты в таких местах, вы можете получить более ценную награду, чем обычно, но и опасностей здесь больше, чем в других областях. В дополнении «Под тёмными волнами» содержатся две тайны: риф Дьявола и Загадочный дом. Это уникальные области, которые добавляются к игровому полю по указанию некоторых сценариев.

Тайна и область, имеющая с ней общую границу, являются смежными. Сыщики и монстры могут передвигаться в область тайны по тем же правилам, что и в любую другую область.

Каждой тайне соответствует своя колода контактов. Если во время фазы контактов сыщик находится в области тайны и при этом не в бою с монстром, он берёт и разыгрывает карту из колоды контактов этой тайны.

Расширенный район

Каждая тайна является частью того района, к которому она присоединена. Если эффект указывает положить безысходность в область тайны, то эта безысходность входит в общее число жетонов безысходности в районе при расчёте эффектов аномалий и паники.

Пример: тайна «Загадочный дом» соединена с районом «Центр Кингспорта» и считается частью этого района. В игре используется колода контактов тайны «Загадочный дом».



Составные контакты

В отличие от других контактов, контакты тайн содержат разные продолжения, зависящие от того, какой выбор сделает сыщик, разыгрывающий этот контакт. Каждая карта контакта тайны содержит три абзаца игрового текста для одной и той же области.

Чтобы разыграть контакт тайны, сперва прочитайте верхний абзац, в котором предлагается выбор дальнейших действий (варианты выделены **жирным шрифтом**). Затем прочитайте тот из двух других абзацев, заголовок которого соответствует вашему выбору. Не читайте последующие абзацы до тех пор, пока не сделаете выбор в первом.

ком судне во время шторма может быть опасно, но вы не уверены, что успеете добраться до гавани, не попав в водоворот. Можете **поспешить в порт** или **задрать люки**, чтобы переждать непогоду.

Риф Дьявола

В эту область добавляется в штормовой шторм. Разложите 1 жетон Остатков. Вы можете максимум один раз в фазе контактов использовать этот эффект. Вы можете использовать этот эффект только в фазе контактов. Вы можете использовать этот эффект только в фазе контактов.

Поспешить в порт

Вы можете использовать этот эффект в фазе контактов только один раз в фазе контактов. При использовании этого эффекта вы можете использовать этот эффект только в фазе контактов.

Задрать люки

Вы можете использовать этот эффект в фазе контактов только один раз в фазе контактов. При использовании этого эффекта вы можете использовать этот эффект только в фазе контактов.



Пример: во время контакта на рифе Дьявола Сайлас Мари попадает в бурю, и первый абзац указывает ему: «Можете поспешить в порт или задрать люки, чтобы переждать непогоду». Сайлас выбирает последний вариант и читает нижний абзац с заголовком «Задрать люки».

Паника

Паника отображает безумие и страх, которые могут захлестнуть район. Распространение паники по игровому полю отмечается жетонами паники, которые кладутся на поле и в пул мифов, и картами паники, которые присоединяются к колодам контактов районов.



Карты паники и жетон паники

Эти компоненты используются не во всех сценариях. В игре есть несколько колод паники, каждая из которых используется в определённом сценарии согласно указанию на оборотной стороне листа этого сценария. Контакты на этих картах — это контакты паники, и они будут описаны ниже.

В дополнение к картам и жетонам паники, каждый сценарий, содержащий панику, добавляет в кодекс карту архива 61 («Паника»). На ней содержится краткое описание изложенных ниже правил.

Жетоны паники

Обычно жетоны паники появляются на поле, когда в районе скапливается слишком много жетонов безысходности или когда из пула мифов вытягиваются жетоны распространения паники.

Безысходность

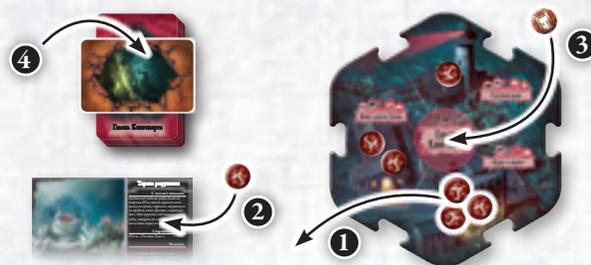
Когда в районе суммарно находится хотя бы 6 жетонов безысходности, уберите все жетоны безысходности из одной области этого района и положите 1 жетон безысходности на лист сценария. Затем распространите панику так, как указано в разделе «Распространение паники» далее.

Жетоны мифов

Эффекты подготовки к игре и эффекты кодекса в сценариях с механикой паники могут добавлять в пул мифов жетоны распространения паники (☠). Вытянув из пула жетон распространения паники, распространите панику в районе с нестабильной областью так, как указано в следующем разделе.

Распространение паники

Чтобы распространить панику, положите 1 жетон паники в центр указанного района. Затем присоедините к колоде контактов этого района верхнюю карту колоды паники, положив её на верх колоды поперёк остальных карт. Район может содержать любое количество жетонов паники и присоединённых карт паники.



Пример: в гавани Кингспорта находится суммарно 6 жетонов безысходности. Сыщики убирают 3 жетона безысходности из приюта святого Эразма (1), кладут 1 жетон безысходности на лист сценария (2), распространяют панику, положив 1 жетон паники в центр района (3), и присоединяют 1 карту паники к колоде контактов этого района (4).

Когда в районе с одной или несколькими присоединёнными картами паники размещается улика, замешивайте карту события с верхними картами этого района по обычным правилам, игнорируя присоединённые карты паники.

Если эффект указывает распространить панику, но в колоде паники не осталось карт, вместо этого положите 1 жетон безысходности на лист сценария.

Контакты паники

Прежде чем разыграть контакт в любой области района, к колоде которого присоединена хотя бы 1 карта паники, выберите случайным образом одну из этих присоединённых карт паники и разыграйте указанный на ней контакт. Один сыщик может разыграть не более 1 контакта паники в раунд.

Чтобы разыграть контакт паники, прочитайте абзац, соответствующий количеству жетонов паники в вашем районе.



Карта паники

Если в районе 0–2 жетона паники, разыгрывайте этот контакт.

Если в районе 3–4 жетона паники, разыгрывайте этот контакт.

Если в районе 5+ жетонов паники, разыгрывайте этот контакт.

Разыграв контакт паники, сбросьте разыгранную карту, положив её взакрытую под низ колоды паники. Затем вы можете либо разыграть контакт в своей области по обычным правилам, либо разыграть способность контакта (будет описана далее), либо завершить свой ход в этой фазе контактов.

Монстры

В дополнении «Под тёмными волнами» появляются новые ключевые слова монстров, которые влияют на их поведение. Также дополнение вводит новые правила относительно того, как монстры передвигаются по полю на этапе активации монстров.

Движение монстров и пути сообщения

Для монстров все пути сообщения одного типа считаются смежными. Если на пути между монстром и его целью движения или жертвой находится несколько областей путей сообщения, монстр движется по самому короткому пути.

Ключевые слова монстров

У обычных и эпических монстров дополнения «Под тёмными волнами» появляются новые ключевые слова. Правила каждого ключевого слова подробно описаны далее. Как правило, рядом с этими ключевыми словами на картах монстров есть справочный текст, который кратко пересказывает соответствующее правило.

Импульсивный

После того как неизнурённому монстру с ключевым словом «импульсивный» наносит урон сыщик, находящийся в другой области, этот монстр выходит из боя со всеми сыщиками и в соответствии со значением своей скорости движется к тому сыщику, который нанёс ему урон. Во время этого движения он не вступает в бой с другими сыщиками. После того как это движение завершается, монстр вступает в бой с сыщиком в своей области.

Неотступный

Монстр с ключевым словом «неотступный» не может быть изнурён, и ему не может нанести урон сыщик, находящийся в другой области. Если вы уклонились от неотступного монстра, затем выполнили своё дополнительное действие и после этого остались в одной области с этим монстром, он снова вступает с вами в бой. Неотступного монстра можно победить эффектом, который позволяет убить монстра без нанесения урона, даже если этот эффект исходит от сыщика в другой области.

Мстительный

Если в рамках действия «атака» вы не нанесли урона мстительному монстру, с которым вы находитесь в бою, то после вашего действия «атака» этот монстр нападает на вас.

Карты архива

В дополнении «Под тёмными волнами» представлены новые механики карт архива: артефакты, которые могут использовать сыщики, и колода расследования, имеющая случайный порядок.

Артефакты

Некоторые карты архива представляют собой артефакты. Артефакты считаются разновидностью вещей, обладают всеми свойствами вещей и подчиняются всем правилам, касающимся вещей.

Когда в кодекс должна быть добавлена карта артефакта, вместо этого её получает один из сыщиков согласно указаниям игры. При сбросе артефакт возвращается в колоду архива.

Колода расследования

Эффекты некоторых сценариев могут указать взять несколько определённых карт архива и создать из них колоду расследования. Для этого не глядя перемешайте указанные карты и разместите полученную колоду лицевой стороной вниз рядом с кодексом.

Некоторые эффекты могут указать сыщику взять или сбросить одну или несколько карт из колоды расследования. Взяв карту из этой колоды, добавьте её в кодекс. Сбросив карту из этой колоды, верните её в архив.



Присоединение

Некоторые эффекты указывают присоединить ту или иную карту к другому компоненту. Чтобы сделать это, подложите карту под данный компонент так, чтобы был виден текст эффекта.

У активов, которые можно присоединять к другим компонентам, есть атрибут «**присоединение**». Карта с таким атрибутом может быть присоединена только к одному компоненту, но при этом к одному компоненту может быть присоединено сразу несколько карт с атрибутом «присоединение».

Присоединив карту к другому компоненту, вы добавляете этому компоненту новую способность, отмеченную на присоединённой карте словами «**Пока присоединена:**». Такой текст считается дополнительным текстом компонента, к которому присоединена эта карта, и если карта ни к чему не присоединена, он не влияет на игру.

Если в тексте эффекта не указано иного, весь текст, напечатанный на обеих картах, сохраняет свою актуальность, и любой сыщик может использовать способности карт, присоединённых к активам в его игровой области. Если компонент, к которому присоединена карта, сбрасывается, то присоединённая карта сбрасывается вместе с ним. Если сбрасывается только присоединённая карта, компонент, к которому она была присоединена, остаётся в игре.

Способности контактов

У некоторых компонентов (как правило, активов и карт архива) есть уникальные эффекты, которые сыщики могут разыгрывать вместо контактов. Такие способности отмечены словом «**Контакт:**», выделенным жирным шрифтом.

Использование способности контакта заменяет ваш обычный контакт. Если вы используете способность контакта, то в этом раунде вы не разыгрываете контакт в своей области.

Вы не можете использовать способность контакта, если какой-либо другой эффект не позволяет вам разыграть контакт в своей области (например, карта паники, присоединённая к колоде вашего района, жетон аномалии в вашем районе и т. д.) или если ваш сыщик пропускает фазу контакта, например, из-за того, что находится в бою с монстром.

Если способность контакта требует платы, которую вы не можете внести, вы не можете использовать эту способность и вместо этого должны разыграть контакт в своей области.

Подобно использованию особых действий, вы можете использовать только те способности контактов, которые указаны на картах кодекса и на вашем имуществе.

Некоторые способности контактов можно использовать только при определённых обстоятельствах, например только в определённой области. Такие ограничения указаны в конце текста способности контакта.



Двусторонние карты

Некоторые двусторонние карты меняют свой тип, если их перевернуть. Изначальный тип таких карт указан на обороте в скобках.

Когда такая карта входит в игру, она относится к тому же типу, что и колода, из которой она взята: она кладётся соответствующей стороной вверх и меняет тип только тогда, когда какой-либо эффект указывает её перевернуть. Когда такая карта сбрасывается, она возвращается в колоду, соответствующую изначальному типу этой карты.

Пример: карта «Незримый наблюдатель» находится в колоде монстров, но не имеет изнурённой стороны. Этот монстр входит в игру подготовленным, а когда должен вступить в бой с сыщиком, он переворачивается и меняет свой тип, превращаясь в состояние с текстом: «Когда незримый наблюдатель должен вступить с вами в бой, вместо этого получите это состояние». На стороне карты, соответствующей состоянию, указано, что карта относится к типу «состояние (монстр)», значит, изначально карта относилась к типу «монстр». Когда незримый наблюдатель выходит из игры, он сбрасывается и кладётся на верх колоды монстров.



Колода событий

Если какой-либо эффект указывает сыщику взять или сбросить карту из колоды событий, но в колоде не осталось карт, отмените весь эффект и вместо этого положите 1 жетон безысходности на лист сценария. Затем перемешайте сброс событий, чтобы создать новую колоду.

Пример: Карсон Синклер вытягивает из пула мифов жетон размещения улики, но в колоде событий не осталось карт. Он кладёт 1 жетон безысходности на лист сценария, затем перемешивает сброс событий и кладёт получившуюся колоду на подставку для колоды событий. Улику при этом он не размещает.

Добавление фрагментов поля

В ходе сценария эффекты кодекса могут указывать сыщикам добавить фрагменты к игровому полю. На картах архива с такими эффектами изображена схема, на которой показано, какие фрагменты нужно добавить и как разместить маркеры, монстров и/или жетоны безысходности.

Получив указание добавить фрагмент поля, имеющий свою колоду контактов, возьмите отложенную соответствующую колоду контактов и перемешайте её.

Осквернённые сыщики

Новое состояние «ОСКВЕРНЁН» обозначает сыщиков, которые подверглись влиянию зла, связанного с мифом. Как и другие карты состояний, карты «ОСКВЕРНЁН» двусторонние и на их обороте содержится скрытая информация. Не смотрите оборот такой карты, пока игровой эффект не укажет это сделать.

Изменение пула мифов

Если игровой эффект указывает убрать из игры жетон мифа, найдите в пуле жетон соответствующего типа (если он там есть) и уберите его из игры. Если нужного жетона в пуле нет, найдите его среди тех жетонов, которые были вытянуты из пула, но ещё не вернулись в него, и уберите этот жетон из игры.

Если эффект указывает добавить жетон, добавляйте его непосредственно в пул мифов.

Уточнения

Размещение улики

Каждый раз, когда эффект указывает разместить улику, разыгрывайте этот эффект так же, как и при розыгрыше эффекта жетона мифа «разместите улику»: возьмите верхнюю карту колоды событий, положите жетон улики в указанный район и замешайте взятую карту события с двумя верхними картами этого района.

Карты монстров

Способности, ключевые слова и модификаторы карт монстров в игре являются открытой информацией. Сыщики могут в любой момент смотреть на любую из двух сторон этих карт. Однако сыщики не могут просматривать карты в колоде монстров.

Эффекты, применяемые к активам

Если в эффекте не уточняется конкретная область (например, «союзник в любой области» или «вещь в вашей области»), такой эффект может быть применён только к активам под контролем сыщика, вызвавшего этот эффект. Считается, что активы, находящиеся под контролем сыщика, находятся в одной области с этим сыщиком.

*Пример: в тексте заклинания «Зачарование оружия», которое принадлежит Зои Самарас, говорится: «Присоедините эту карту к любому **оружию** в своей области». Зои и Майкл Маклен оба находятся на Соколином мысе, так что Зои может присоединить это заклинание как к собственному поварскому ножу, так и к «чикагской пишущей машинке» Маклена.*

Поиск карт с определённым атрибутом

Когда эффект указывает посмотреть, разместить или получить карту с определённым атрибутом, раскрывайте карты из соответствующей колоды под одной за раз, пока не раскроете карту с указанным атрибутом, а затем введите эту карту в игру согласно указаниям эффекта. После этого перемешайте остальные раскрытые таким образом карты и верните их в ту колоду, из которой они были взяты.

Если в ходе игры карты берутся с верха колоды (например, колоды вещей), раскрывайте карты с верха колоды и возвращайте их под низ.

Если в ходе игры карты берутся из-под низа колоды (например, колоды монстров), раскрывайте карты из-под низа колоды и возвращайте их на верх.

Режимы игры

«Под тёмными волнами» добавляет факультативные игровые режимы «Ужаса Аркхэма», которые позволяют игрокам настроить сложность игры или связать несколько сценариев в одну серию игр с возрастающей сложностью.

Режим повествования

Этот режим уменьшает давление игры на сыщиков и даёт больше времени, чтобы справляться с угрозами, благодаря чему у вас будет больше возможностей исследовать контакты и узнать, что Аркхэм может вам предложить.

Чтобы сыграть в «Ужас Аркхэма» в режиме повествования, при подготовке к игре на этапе «Сформируйте пул мифов» замените 1 жетон безысходности на пустой жетон.

Режим испытания

В этом режиме безысходность распространяется активнее, заставляя сыщиков тщательно продумывать свои действия. У вас будет меньше времени, чтобы справиться с различными угрозами, которые появляются в игре, так что каждое действие будет иметь жизненно важное значение.

Чтобы сыграть в «Ужас Аркхэма» в режиме испытания, при подготовке к игре на этапе «Сформируйте пул мифов» замените 1 пустой жетон на жетон безысходности.

Режим неизбежности

Этот режим предлагает сыщикам серию игр с возрастающей сложностью. Цель — завершить как можно больше игр, прежде чем Древние захватят Аркхэм и обратят мир в прах.

Как только сыщики терпят поражение, неизбежная смерть Вселенной наконец наступает их и серия игр заканчивается.

Правила режима неизбежности

- Проиграв в любом сценарии, сыщики терпят поражение во всей серии игр.
- Победив во всех сценариях, сыщики одерживают победу во всей серии игр.
- Подготовка к первой игре серии проходит так же, как в стандартной игре. При этом используется случайный сценарий.
- При подготовке к последующим играм серии используется случайно выбранный сценарий, который ещё не использовался в этой серии игр. В течение одной серии каждый сценарий может быть использован только один раз.
- В каждую игру серии можно играть с разным количеством сыщиков. Кроме того, к последующим играм серии можно добавлять новые материалы из дополнений.

- Победённые и сожранные сыщики полностью убираются из серии игр: в последующих играх их использовать нельзя. Их нельзя выбрать как при подготовке к игре, так и при выборе нового сыщика в ходе игры. Сыщики, ушедшие в отставку в прошлых играх серии, могут быть использованы снова.
- Если игрок не может выбрать сыщика, потому что все доступные сыщики были побеждены или сожраны, то игроки проигрывают сценарий и, как следствие, серию игр.
- Все остальные компоненты и эффекты не переходят из одного сценария в другой.
- В начале каждой игры модифицируйте подготовку к ней так, как указано ниже, в соответствии с порядковым номером игры в серии. Данные эффекты складываются друг с другом.

№ игры	Модификатор подготовки	№ этапа
1	Стандартная подготовка к игре.	—
2	При подготовке к игре распространите безысходность на 1 раз больше.	11.3
3	Уберите из пула мифов 1 пустой жетон. Добавьте в пул мифов 1 жетон безысходности.	5
4	При подготовке к игре разместите на 1 улику меньше.	11.2
5	Уберите из пула мифов 1 жетон безысходности. Добавьте в пул мифов 1 жетон «прорыв врат».	5
6	В конце подготовки к игре разыграйте 1 прорыв врат.	11.5
7	Уберите из пула мифов 1 пустой жетон. Добавьте в пул мифов 1 жетон заголовка.	5
8+	В начале каждой игры, начиная с восьмой, в конце подготовки к игре кладите 1 дополнительный жетон безысходности на лист сценария.	11.5

Пример: в начале третьей игры серии игр в режиме неизбежности сыщики при подготовке к игре распространяют безысходность на 1 раз больше и заменяют в пуле мифов 1 пустой жетон на 1 жетон безысходности.

Памятка

СИМВОЛЫ КОНТАКТОВ

Плата	Награда
 Получите урон	 Передвиньте сыщика
 Получите ужас	 Разместите улику

Жетон мифа



Распространите панику (M): распространите панику в том районе, где находится нестабильная область. Для этого положите 1 жетон паники в этот район и присоедините 1 карту паники к колоде контактов этого района.

Создатели игры

Разработчики дополнения: Филипп Д. Генри, Дэниел Ловат Кларк и Тим Урен

Продюсер: Джейсон Уолден

Редактор: Адам Бейкер

Корректоры: Марк Поллард и Моли Гловер

Менеджер отдела разработки: Кристофер Уайнбрэннер-Пало

Сюжетные аналитики: Кара Сентелл-Данк и Мэттью Ньюман

Оформление дополнения: Кейтлин Гинтер, Эван Симоне, Уил Спрингер и Кристофер Хош

Автор иллюстрации на обложке: Андерс Финер

Автор иллюстраций фрагментов поля: Джокубас Уогинас

Авторы других иллюстраций: Райан Барджер, Леонардо Борацио, Джон Боско, Мариус Бота, Джошуа Кайрос, Фелиция Кано, Марко Карадонна, Дж. Б. Кейсакоп, Александр Чельшев, Мауро Дель Бо, Ник Делигарис, Нэль Дайел, Александр Еличев, Том Гарден, Себастьян Джакобино, Квинтин Глейм, Крис Гриффин, Джефф Химмельман, Йоханнес Хольм, Дэвид Хови, Dual Vtrugh Studios, Рафаль Гринкевич, Кларк Наггинс, Марчин Якубовский, Томаш Едрушек, Александр Карч, Романа Кенделик, Александр Козаченко, Кейт Лэрд, Адам Лейн, Роберт Ласки, Сара Линдстрём, Крис Миссик, Марк Молнар, Джейкоб Мюррей, Кристофер А. Пойлер, Шейн Пирс, Аркадий Ройтман, Гжегож Рутковски, Мартин Диего Садаба, Рик Сардинья, Стивен Сомерс, Престон Стоун, Исуарди Терианто, Алекс Тус, Андрея Уграи, Нино Вечья, Магали Вильнёв, Оуэн Уэбер, Деймон Вестенхофер, Эрик Уилкерсон, Андреас Зафиратос и Тимоти Бен Цвайфель

Арт-директоры: Дебора Гарсия, Джефф Ли Джонсон и Тони Брадт

Координаторы отдела качества: Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

Руководство производством: Джастин Энджер и Джейсон Глау

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер по продукту: Джон Франц-Вихлац

Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Эндрю Наваро

Типы путей сообщения

☛: Просёлочная дорога

☼: Паромный терминал



✪: Железнодорожная станция



Игру тестировали: Джоэл Абрамович, Алекс Байерс, Катерина Д'Агостини, Андреа Делл'Аньезе, Гэвин Даффи, Джулия Фэта, Ричард Харрис, Анита Хильбердинк, Грейс Холдингхаус, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джек Хамприс, Эмиль де Маат, Джош Макклуи, Эрик Миллер, Лэйси Миллер, Эван Морено-Дэвис, Джинни Штейн, Леон Тишлар и Марьян Тишлар-Хауг.

Отдельная благодарность всем нашим бета-тестерам!

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 USA 651-639-1905.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

