

ПРАВИЛА

УЖАС АРКУЭМА



A
**CALL OF
CTHULHU**
BOARDGAME



Настольная игра
Ричарда Лауниуса
и Кевина Уилсона

УЖАС ДАНВИЧА

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно

Добро пожаловать в Данвич!

Древнее зло снова пришло в Новую Англию, на сей раз пробудившись в деревушке Данвич, всего в нескольких милях от Аркхэма. Окрестности Данвича — это край холмов, многие из которых увенчаны таинственными каменными кругами или полуразвалившимися домами отшельников. Край, где по ночам воздух заполняет пение козодоев, а в ведьминых лоцинах танцуют светлячки. Край, где заключаются темные сделки с неведомыми силами и где горожане исчезают без следа. Но, несмотря на то, что многие жители Данвича не доверяют чужакам, они отчаянно нуждаются в вашей помощи против Ужаса, который объявился на ферме Уэйтли...

«Ужас Данвича» — это дополнение для настольной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть с этим дополнением, вам потребуется базовая игра, которую уже несколько раз переиздавали в России. В этой коробке вас ждут новые сыщики, новые Древние, новые монстры и новые карты вещей, союзников, заклинаний. Кроме того, дополнение вводит в игру совершенно новые элементы, включая новое игровое поле, карты травм и безумий, задач и миссий и, конечно же, сам Данвичский ужас.

Эта книга правил состоит из двух частей. В начале описываются собственно правила «Ужаса Данвича», которые дополняют правила базовой игры и объясняют, как пользоваться «данвичскими» новинками. Вторая часть, начиная со страницы 9, — это комментарии к правилам базовой игры.

В этой коробке наряду с обычными картами вы найдете 7 карт без текста. Эти карты для игры не понадобятся, но при желании вы можете придумать для них собственный игровой текст.

Состав игры

В коробке дополнения «Ужас Данвича» вы найдете следующие игровые компоненты:

Правила игры

1 дополнительное игровое поле

8 листов сыщиков

8 фишек сыщиков

8 подставок для фишек сыщиков

152 карты сыщиков, а именно:

24 травмы

24 безумия

15 простых вещей

25 уникальных вещей

21 заклинание

11 навыков

5 союзников

20 особых карт, в том числе:

8 карт «Членство в банде Шелдона»

8 проездных

4 обстоятельства

7 карт без текста

4 листа Древних

180 карт Древних, а именно:

63 карты локаций Аркхэма

42 карты локаций Данвича

36 карт Мифа

32 карты врат

7 карт Данвичского ужаса

28 жетонов монстров

3 жетона Данвичского ужаса

4 жетона врат

7 жетонов развалин

Все карты дополнения «Ужас Данвича» отмечены значком деревенского дома на лицевых сторонах, чтобы вы могли отличать их от карт «Ужаса Аркхэма».



Терминология этого дополнения соответствует новейшему изданию «Ужаса Аркхэма» на русском языке. Если у вас более раннее издание, обратите внимание на список основных изменений.

Старый термин	Новый термин	Примечание
Итаква	Итакуа	Древний
Ньярлатотеп	Ньярлатхотеп	Древний
Шаб-Ниггурат	Шуб-Ниггурат	Древний
Живой щит	Защита плоти	заклинание
Увядание	Иссушение	заклинание
Красный знак Шудде М'элль	Красный знак Шудде-Мьелла	заклинание
Абисс	Бездна	Иной мир
Великий зал Целеано	Великий зал Целено	Иной мир
Страна снов	Мир грез	Иной мир
Р'лиэх	Р'льех	Иной мир
Снайпер	Меткий стрелок	карта навыка
Лечебница Аркхэма	Аркхэмская лечебница	локация
Неприступный остров	Безлюдный остров	локация
Дом ведьмы	Ведьмин дом	локация
Внутреннее прибежище	Внутреннее святилище	локация

Старый термин	Новый термин	Примечание
Забегаловка Гиббса	Закусочная Гиббса	локация
Дом Науки	Лабораторный корпус	локация
Меблированные комнаты Ма	Пансион Мамаши	локация
Закусочная «У Вельмы»	Ресторанчик Вельмы	локация
Ye Olde Magick Shoppe	Старинная лавка волшебы	локация
Южный приход	Южная церковь	локация
Университет Мискатоник	Мискатоникский университет	район
Высший жрец	Верховный жрец	монстр
Ночной страдалец	Ночной призрак	монстр
Старейшина	Старец	монстр
Населяющий тьму	Скиталец Тьмы	монстр
Вурдалак	Упырь	монстр
Знание	Знания	навык сыщика
Бой	Сила	навык сыщика

Старый термин	Новый термин	Примечание
Задаток	Гонорар	особая карта
Револьвер шерифа	Револьвер помощника шерифа	особая карта
Членский билет Лужи Серебряных Сумерек	Членство в Луже Серебряных Сумерек	особая карта
карты помех	карты вреда	тип карт
карты талантов	карты пользы	тип карт
Древняя плита	Древняя табличка	уникальная вещь
Безымянные культы	Невыразимые культы	уникальная вещь
Рубин Р'лиэха	Рубин Р'льеха	уникальная вещь
Флейта запредельных богов	Флейта Внешних богов	уникальная вещь
Короб врат	Шкатулка врат	уникальная вещь

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 изображена деревня Данвич и ее окрестности. Как и основное поле «Ужаса Аркхэма», поле Данвича состоит из улиц и локаций. Они сгруппированы в три района. В верхней части дополнительного поля расположен трек Данвичского ужаса, на котором жетоном отмечается текущее состояние Данвичского ужаса. Также на этом поле есть три вихря, о которых подробно рассказано на странице 7. Наконец, на поле Данвича присутствуют два новых Иных мира, где сыщики могут оказаться в ходе игры: Затерянная Каркоза и Иное время.



Новые карты сыщиков



Большинство карт сыщиков — это новые **простые** и **уникальные вещи**, **заклинания**, **навыки** и **союзники**. Просто затасуйте их в соответствующие колоды из базовой игры. Только не забудьте перед этим отложить карты без текста — в игре они не участвуют.

Среди карт простых вещей теперь встречаются **задачи**, а среди уникальных — **миссии**. Такие карты позволяют сыщику получать существенные преимущества за выполнение тех или иных заданий. Об этих картах подробно рассказано на странице 6.

Есть также два совершенно новых типа карт.



Карты **травм** сыщик может брать, когда его здоровье падает до 0. Полное описание этих карт — в разделе «Травмы и безумия» на странице 6.



Карты **безумий** сыщик может брать, когда его рассудок падает до 0. Полное описание этих карт — в разделе «Травмы и безумия» на странице 6.

Новые особые карты — это **членство в банде Шелдона**, которое можно получить в лесах, **проездные**, которые можно получить на вокзале, а также четыре карты **обстоятельств**, о которых подробно рассказано на странице 6.



Новые листы и фишки сыщиков

Эти листы и фишки вводят в игру восемь новых сыщиков.



Новые листы Древних

Эти листы вводят в игру четырех новых Древних. О них подробно рассказано на странице 8.

Новые карты Древних



Новые карты врат, Мифов и локаций Аркхэма просто затасуйте в соответствующие колоды. Из карт локаций Данвича сформируйте три новые колоды, которые положите рядом с полем «Ужаса Данвича». Они работают точно так же, как карты локаций Аркхэма, но описывают контакты, которые имеют место в различных локациях Данвича.

Карты Данвичского ужаса



Колода карт **Данвичского ужаса** размещается возле дополнительного поля. Эти карты используются, когда сыщик вступает в битву с Данвичским ужасом (подробности — на странице 8).

Новые жетоны монстров

В этом дополнении 28 новых монстров, включая одного нового монстра-маску.



Помимо обычных монстров, в этом дополнении есть 9 монстров-исчадий. Они отмечены красным кругом в левом нижнем углу лицевой стороны и подробно описаны на странице 7.

Дополнение «Ужас Данвича» также вводит в игру новый тип движения монстров — **преследующих**. Преследующие монстры обозначены фиолетовым кантом на обеих сторонах жетона и подробно описаны на странице 7.

Жетоны Данвичского ужаса

Эти жетоны выкладываются на трек Данвичского ужаса.

Если трек полон, Данвичский ужас появляется и начинает бесчинствовать в Данвиче.

Если сыщики не смогут быстро победить этого монстра, пробуждение Древнего не заставит себя ждать. Подробности — на странице 8.



Жетоны врат



Просто добавьте новые жетоны врат к жетонам врат из базовой игры. Новые Иные миры, указанные на них, — Иное время и Затерянная Каркоза — находятся на дополнительном поле «Ужаса Данвича».

Жетоны развалин

Используются только если Древним становится Шудде-Мьелл. Этими жетонами отмечают локации, разрушенные землетрясениями.



Предыгровой расклад



На этой схеме к обычному раскладу «Ужаса Архэма» добавлены компоненты из дополнения:

1. Дополнительное поле Данвича расположено рядом с полем Архэма. В каждой нестабильной локации Данвича

(отмечены красным ромбом) размещен жетон улики.

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

3. Новые монстры (за исключением масок и исчадий, которые нужны в игре с определенными Древними) добавлены в пул монстров.

4. Три новые колоды локаций Данвича 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 соответствующую колоду.

7. Рядом с дополнительным полем лежит все, что относится к Данвичскому ужасу: жетон этого монстра, соответствующие карты и три жетона, которые размещаются на одноименном треке.

8. 4 карты обстоятельств лежат лицом вниз возле поля.

9. Карты сыщиков из дополнения затасованы в соответствующие колоды:

Уникальные вещи
Простые вещи
Союзники
Навыки
Заклинания

Кроме того, есть две совершенно новые колоды сыщиков (**травмы и безумия**) и две новые стопки особых карт сыщиков (**проездные и членство в банде Шелдона**).

Определите союзников: помните, что в каждой партии может быть только 11 союзников.

Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты. Затем вставьте 8 фишек сыщиков в подставки. Держите все детали игры подальше от детей и животных.

Объединение дополнения и базовой игры

Прежде чем сыграть в «Ужас Архэма» вместе с дополнением «Ужас Данвича», выполните три нижеуказанных действия.

1. Подготовьте колоды

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

2. Подготовьте жетоны врат

Замешайте новые жетоны врат с аналогичными жетонами из базовой игры.

3. Подготовьте монстров

Отделите монстров-масок и монстров-исчадий. Отложите их в сторону вместе с монстрами-масками из «Ужаса Архэма». Затем смешайте остальных новых монстров с оставшимися монстрами (не масками) из «Ужаса Архэма».

При желании после игры вы сможете отделить компоненты дополнения от базовой игры, ориентируясь на значок деревенского дома. Монстры из «Ужаса Данвича» таким значком не отмечены, поэтому ниже мы приводим их полный список:

Бесформенная тварь × 1 (есть также в базовой игре),
Культист × 1 (есть также в базовой игре), Темная молодь × 1 (есть также в базовой игре),
Слуга Глааки × 5 (пять разных; исчадья), Дитя Абхота × 3 (три разных; исчадья),
Данвичский ужас × 1 (исчадь), Зверь × 1 (маска),
Дух × 2, Козлиное отродье × 2, Крысоподобная тварь × 2,
Сияние извне × 2, Чо-чо × 2, Звездный вампир × 1,
Мумия × 1, Охотящийся ужас × 1, Призрачный охотник × 1,
Чародей Уэйтли × 1

Подготовка дополнения

Когда вы играете с дополнением «Ужас Данвича», подготовка к игре проходит по обычным правилам «Ужаса Архэма», со следующими добавлениями и изменениями:

1. Подготовьте игровую зону

Разложите игровое поле Данвича рядом с полем Архэма, над Даунтауном, таким образом, чтобы Иные миры находились с одной стороны. Положите возле поля Данвича жетон монстра Данвичского ужаса и 3 жетона для трека Данвичского ужаса.

2. Разместите улики

Поместите по одному жетону улики в нестабильные локации (отмечены красным ромбом в верхней части) как в Архэме, так и в Данвиче.

6. Разложите карты по колодам

Разместите карты, как показано на схеме выше на этой странице. Карты обстоятельств, в частности, следует разложить в ряд возле других карт сыщиков.

Определите союзников. Хотя в это дополнение включены пять новых союзников, в каждой партии их должно быть только 11. Перетасуйте колоду союзников и выложите 11 карт лицом вверх, остальные уберите в коробку. Игроки могут просмотреть союзников, чтобы знать, кто им встретится в игре. После этого перетасуйте отобранные карты союзников лицом вниз. Союзники, которые берутся как ресурсы на 9-м шаге подготовки, тянутся из этой колоды из 11 карт.

Союзники, которые являются частью личного имущества сыщика, также входят в число 11 доступных союзников.

11. Создайте пул монстров

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

14. Разыграйте карту Мифа

Не забывайте, что карты категории «Слухи» на этом этапе не разыгрываются (сбросьте такую карту и тяните следующую), и если в игре больше четырех сыщиков, при открытии врат выкладывайте двух монстров вместо одного.

Правила дополнения

Нижеописанные правила дополняют правила базового «Ужаса Архэма», когда вы играете с дополнением «Ужас Данвича».

Дополнительное поле Данвича

Эти правила объясняют, каким образом маленькое поле из дополнения сочетается с основным полем.

Если на картах написано: «в Архэме»

Если эффект карты распространяется на Архэм, он также действует и на Данвич. Например, *процесс*, который дает +1 к проверкам силы и -1 к проверкам воли в Архэме, касается и сыщиков, которые находятся в локациях или на улицах Данвича.

Лимит монстров и окраины

Монстры на поле Данвича **не идут в счет лимита монстров и не уходят на окраины**. Вместо этого их численность контролируется вихрями (см. стр. 7).

Небо

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

Пример выполнения задач и миссий



Задачи и миссии — это задания, которые сыщики могут выполнять ради получения той или иной награды.

Джим Кальвер взялся за миссию «Перейти на сторону победителя». Она состоит из 4 этапов, которые Джим должен пройти, чтобы выполнить ее.

Его цель — принести в жертву союзника в каждой из четырех локаций в порядке, указанном на карте.



Его первая остановка — больница Св. Марии, где он приносит в жертву профессора Райса. Жертвы приносятся в фазе передышки: таким образом, Джим должен получить контакт в больнице, прежде чем сможет совершить жертвоприношение. Если контакт не перемещает его в другую локацию, он может принести свою первую жертву. Как только карта профессора Райса сброшена, игрок помещает улику на карту «Перейти на сторону победителя».



Вторая остановка — Архэмская лечебница, где Джим приносит в жертву Эмми Пирса. Не имеет значения, сколько ходов прошло с тех пор, как Джим принес в жертву профессора Райса. Главное — чтобы он не сбросил карту «Перейти на сторону победителя» или не отдал ее другому игроку.



Затем Джим проходит третью и четвертую остановки — Южную церковь и ячейку «Потерянные» соответственно. В Южной церкви он приносит в жертву Эрла Сойлера, а затем, потерявшись во времени и пространстве, совершает последнее жертвоприношение, сбрасывая Коринну Джонс. Как только Коринна принесена в жертву, миссия выполнена, ее эффект немедленно срабатывает, и Джим становится единственным победителем игры.

Если бы Джим работал над выполнением задачи, а не миссии, он не должен был бы приносить жертву в каждой локации — ему было бы достаточно просто находиться в нужной локации в фазе передышки.

Важно: помните, что, если в локации открыты врата, сыщик не может в нее войти (его сразу затянет в Иной мир). Поэтому, если для выполнения задачи или миссии вы должны попасть в локацию, где открыты врата, необходимо сначала их закрыть.

Возвращение потерянных во времени и пространстве

Сыщики, потерянные во времени и пространстве, могут возвращаться на улицы или в локации Данвича точно так же, как на улицы или в локации Архэма.

Передвижение между городами

Сыщики могут двигаться между Архэмом и другими городами (например, Данвичем) с помощью локаций-станций (в Архэме это вокзал, а в других городах — локации, отмеченные значком поезда). Если в фазе движения сыщик находится на станции, он может потратить \$1



и 1 единицу движения, чтобы переместиться на станцию любого другого города. Затем он может продолжить движение.

Пример: Джо Даймонд, находящийся на улицах Нортсайда, хочет подъехать в Данвич. 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 Данвича — в локацию «Мост через Бишопов ручей». Там у него остаются в запасе еще 2 единицы движения — он может перейти куда-нибудь еще в Данвиче. Однако он не может вернуться в Архэм, так как у него нет денег, чтобы оплатить проезд обратно.

Преследующие монстры



Если в локациях и на улицах, смежных с преследующим монстром (то есть связанных желтой линией непосредственно с местоположением этого монстра), нет сыщиков, такой монстр идет по стрелкам, как если бы был обычным монстром с черным кантом.



Если сыщик находится на смежной улице или в смежной нестабильной локации (отмеченной красными ромбами), преследующий монстр игнорирует стрелки и движется к сыщику.

При этом монстр может пройти даже по линии без стрелок (такой, как линия между улицами Торгового района и Ривертауна на игровом поле Архэма).



Если сыщики находятся на нескольких смежных улицах или в нескольких смежных нестабильных локациях, преследующий монстр движется к сыщику с наименьшей скрытностью. Если скрытность сыщиков одинакова, первый игрок решает, к кому из них пойдет монстр.



Преследующие монстры не могут заходить в стабильные локации (с зелеными ромбами). На схеме вверху крысopodobная тварь не может войти в полицейский участок, чтобы настичь Джима Кальвера, так что вместо этого она совершает обычное движение по стрелке.

Задачи и миссии

Задачи — это особые карты, которые встречаются в колоде простых вещей, а **миссии** — особые карты из колоды уникальных вещей. Если сыщик хочет выполнить доставшуюся ему задачу или миссию, он должен посетить указанные на этой карте места (это могут быть локации, улицы, Иные миры или другие зоны игрового поля) **в том порядке, в котором они перечислены**. В каждом таком месте сыщик должен выполнить предписанное действие (см. ниже), после чего положить на карту задачи или миссии жетон улики из общего запаса, отмечая, что очередной этап задания пройден. Срок выполнения задач и миссий не ограничен, но если такая карта сбрасывается или передается другому сыщику, все улики с нее сбрасываются. Как только все этапы пройдены, сыщик получает награду за выполнение задачи или задействует эффект миссии, после чего сбрасывает с карты выполненной задачи или миссии все улики и возвращает ее в коробку.

Чтобы выполнить каждый этап задачи, достаточно просто провести фазу контактов в Архэме в указанной локации. Выполняя миссию, сыщик должен, помимо этого, **в начале фазы передышки** принести в каждой локации указанную жертву. Сыщик может принести жертву, только если он находится в нужной локации во время передышки.

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 движутся независимо от их символов миров**.

Травмы и безумия

Когда здоровье сыщика падает до 0, он при желании может получить травму. В этом случае он не сбрасывает вещи и улики, не теряет сознание и его здоровье восстанавливается до предела (а не до 1). Однако сыщик все-таки должен переместиться в больницу Св. Марии (если был в Архэме) или потеряться во времени и пространстве (если был в Ином мире). Кроме того, он должен взять одну карту травмы. Травмы причиняют сыщику длительный физический ущерб, и от них очень трудно избавиться (есть небольшой шанс сделать это в ходе контакта в больнице Св. Марии). Травмы не являются вещами и не могут быть сброшены или обменены.

Когда рассудок сыщика падает до 0, он при желании может получить безумие. В этом случае он не сбрасывает вещи и улики, не сходит с ума и его рассудок восстанавливается до предела (а не до 1). Однако сыщик все-таки должен переместиться в Архэмскую лечебницу (если был в Архэме) или потеряться во времени и пространстве (если был в Ином мире). Кроме того, он должен взять одну карту безумия. Безумия причиняют сыщику длительный ущерб, и от них очень трудно избавиться (есть небольшой шанс сделать это в ходе контакта в Архэмской лечебнице). Безумия не являются вещами и не могут быть сброшены или обменены.

Если **предел рассудка** или **предел здоровья** сыщика падает до 0, сыщик **сожран**.

Уход на покой

Если у сыщика две или больше карт травм и/или безумий, он может уйти на покой. Для этого игрок пропускает свой ход и берет себе нового сыщика, как если бы старый был сожран. Однако эффекты, срабатывающие, когда сыщик сожран (например, способность Глааки поднять уровень ужаса на 2), не действуют, когда сыщик уходит на покой.

Карты обстоятельств

Карты обстоятельств отражают долговременные ситуации, благоприятные для сыщиков. В начале игры эти карты лежат лицом вниз. Как правило, они переворачиваются в результате контакта в локациях, изображенных на их рубашках. Как только обстоятельство переворачивается лицом вверх, оно вступает в силу — и остается в силе до тех пор, пока другая карта опять не перевернет его. **Если для применения обстоятельства его нужно задействовать, оно не переворачивается вниз лицом, а поворачивается на бок.** Таким

образом вы покажете, что обстоятельство все еще остается в силе, однако в этом раунде им уже воспользовались. Задействованное обстоятельство обновляется во время фазы передышки.

Пример: «Благословение Дарка» повернуто вверх лицом в результате контакта на ярмарке Дарка. Его свойство гласит: «Любой сыщик может задействовать эту карту в любой фазе, чтобы повторно пройти только что проваленную проверку навыка». Пока эта карта лежит вверх лицом, у сыщиков есть возможность раз в раунд перебросить кубики после провала проверки. Эта возможность будет потеряна, только если «Благословение Дарка» перевернется лицом вниз из-за прямого указания какой-либо иной карты.

Задействованные союзники

Задействованный союзник продолжает давать сыщику свои бонусы (например навыки) однако свойства, которые требуют задействования союзника, не могут применяться, пока он задействован. Задействованные союзники обновляются в фазе передышки.

Оружие, не занимающее рук

В этом дополнении есть оружие, которое не требует использования рук. В левом нижнем углу таких карт вместо рук стоит Х. Такие карты можно использовать в дополнение к обычному оружию или боевым заклинаниям.

Монстры-исчадья



Монстры-исчадья отмечены красным кругом в нижнем левом углу на лицевой стороне жетонов. Как и монстры-маски, монстры-отродья не кладутся в пул монстров. Они входят в игру по особым правилам. Например, Данвичский ужас входит в игру, когда заполняется одноименный трек на поле Данвича, а Слуга Глааки вводит в игру свойство Древнего, которому они служат.

Монстры-исчадья не идут в счет лимита монстров, не уходят на окраины и не берутся в качестве трофеев.

Преследующие монстры

В «Ужасе Данвича» появляется новый тип движения — преследующий. Преследующие монстры отмечены фиолетовым кантом. Если в локациях и на улицах, смежных с преследующим

монстром, нет сыщиков, он перемещается как обычный монстр. Если же в смежной локации или на смежной улице сыщик есть, преследующий монстр идет к нему. Смежными считаются улицы и локации, соединенные одной желтой линией. Подробности и примеры движения преследующих монстров вы найдете в блоке на странице 6.

Вихри

Эти особые места находятся на игровом поле Данвича. Сыщики не могут войти в вихри ни при каких обстоятельствах (даже с помощью вещей

или 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, если на треке Данвичского ужаса меньше трех жетонов, **добавьте туда один жетон**. Как только на треке накопится три жетона, появляется Данвичский ужас (см. ниже).

Пример действия вихря и появления Данвичского ужаса



1. В начале фазы Мифа выпадает карта, заставляющая культиста войти в вихрь над Испепеленной пустошью.

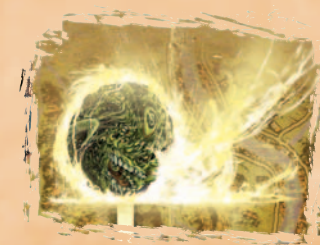
2. Культист снимается с поля и возвращается в пул монстров.

3. Уровень ужаса повышается на 1.

4. На трек Данвичского ужаса добавляется жетон.

5. Если на треке Данвичского ужаса набралось три жетона, в игру входит Данвичский ужас. Положите жетон этого монстра на Часовой холм в Данвике.

Помните, что монстры на поле Данвича не идут в счет лимита монстров и никогда не отправляются на окраины.



Данвичский ужас

Чародей Уэйтли, могущественный колдун из Данвича, много лет назад заключил сделку с Йог-Сототом. Так появился Данвичский ужас. Долгие годы он скрывался, ожидая своего шанса восстать и уничтожить деревню. И его час вот-вот пробьет.

Всякий раз, когда трек Данвичского ужаса заполняется тремя жетонами (обычно это происходит, когда монстры попадают в вихри на поле Данвича), в игру входит Данвичский ужас. Когда это происходит, возьмите жетон монстра Данвичского ужаса и положите его на Часовой холм.

Данвичский ужас сильнее любого обычного монстра, но не столь опасен, как Древние. Пока этот монстр в игре, всякий раз, когда он двигается, есть шанс, что на трек Древнего добавится жетон безысходности.

Другая особенность Данвичского ужаса — его боевые параметры постоянно меняются. Всякий раз, когда сыщик идет в бой против Данвичского ужаса, он тасует колоду Данвичского ужаса и берет из нее карту. Взятая карта показывает, какими свойствами и боевыми характеристиками обладает Данвичский ужас в этом бою (стойкость Данвичского ужаса постоянна и всегда равна 5). Взятая карта действует в течение всего боя и сбрасывается только после того, как Данвичский ужас повержен, бьющийся с ним сыщик побежден или выходит из боя.

Если Данвичский ужас побежден, уберите все жетоны с одноименного трека и снова положите жетон монстра рядом с полем. Однако если после этого трек Данвичского ужаса опять заполнится жетонами, монстр появится снова!

Кроме того, если бой с Данвичским ужасом закончился победой сыщика, он может выбрать одну

любую карту из колод простых вещей, уникальных вещей, навыков, заклинаний или союзников и взять ее себе. Это — награда сыщика за победу над одной из самых страшных угроз в Данвиче.

Новые Древние

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

Абхот

Когда Абхот атакует во время последнего боя, каждый сыщик должен сбросить улики, трофеи-монстры, трофеи-врата и/или вещи общим числом 3, чтобы не быть сожранным. Это может быть сделано в любой комбинации. Например, один сыщик может сбросить 3 трофея-монстра, другой сыщик — 1 трофей-врата, 1 улику и 1 вещь. Пока сыщик может сбросить 3 единицы имущества в любой комбинации, он жив и продолжает биться.

Глааки

Слуги Глааки могут войти в игру — при этом их способности вступают в силу — даже во время последнего боя, хотя и не могут непосредственно участвовать в бою. Перед боем с Древним обратите внимание, какие из Слуг Глааки находятся в игре. Те Слуги, что не в игре, все еще могут войти в игру, когда атака Глааки поднимает уровень ужаса, заставляя сбрасывать союзников. При этом их «входные» эффекты будут срабатывать.

Пример: *в начале последнего боя в игре находятся четверо Слуг Глааки, а на листе Древнего остался только один Слуга. Когда Глааки атакуют, он поднимает уровень ужаса на 1. В колоде остается 1 союзник. Поскольку уровень ужаса повысился, эта карта сбрасывается, и в результате последний*

Слуга Глааки входит в игру. Свойство этого Слуги гласит: «Когда Слуга Глааки входит в игру, каждый сыщик должен сбросить 1 навык, если может». Каждый сыщик теряет навык в результате того, что Слуга вошел в игру. Однако Слуги не могут участвовать в бою, и так как все они уже в игре, теперь игроки могут игнорировать их всю оставшуюся битву.

Шудде-Мьелл

Когда Шудде-Мьелл уничтожает локацию, все сыщики и монстры в этой локации перемещаются на улицу (так же, как если бы локация закрылась).

Цатхоггуа

Особые свойства локаций, упомянутые в описании силы Цатхоггуа, — это свойства, напечатанные на игровом поле. Так, если Древним стал Цатхоггуа, сыщики не могут применять, например, свойство лабораторного корпуса «Вскрытие» или свойство хижины Гарни Джонса «Гостеприимство». Сыщики вправе использовать свойства только тех локаций, которые отдельно перечислены на листе Древнего.

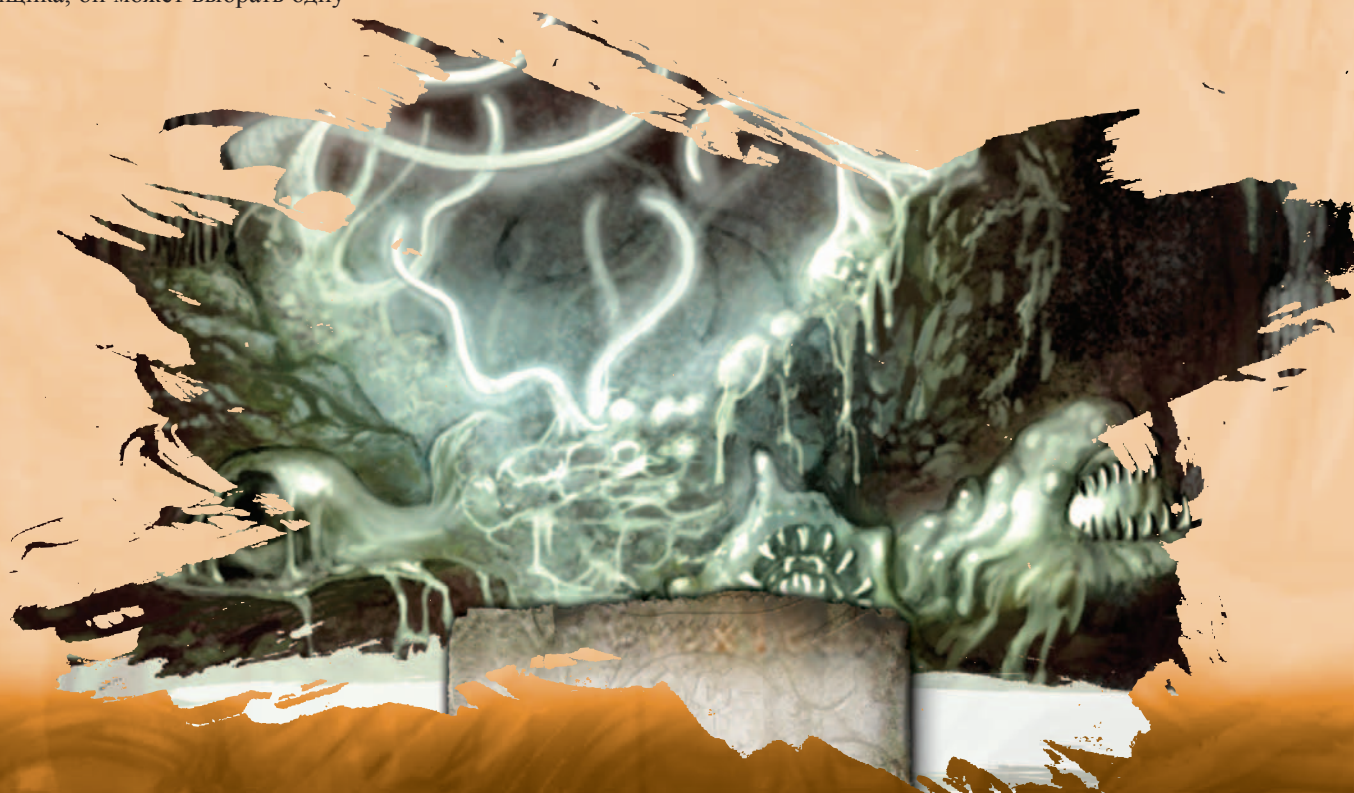
Победный счет

«Ужас Данвича» добавляет 2 новых модификатора победного счета к тем, что перечислены на странице 12 правил «Ужаса Аркхэма»:

+1 за каждую выполненную задачу/миссию
-1 за каждого сыщика, ушедшего на покой

Частичное использование дополнения

При желании вы можете использовать дополнение «Ужас Данвича» не целиком, а частично: например, взять из него только новых сыщиков, новых Древних или определенные карты.



Ответы на частые вопросы по правилам «Ужаса Аркхэма»

Предлагаем вашему вниманию ответы на часто задаваемые вопросы по «Ужасу Аркхэма».

Небо и летающие монстры

Вопрос: *Пожалуйста, разъясните, как движутся летающие монстры.*

Ответ: Летающие монстры движутся согласно следующим правилам:

1. Летающие монстры, как и все другие монстры, движутся только тогда, когда в фазе Мифа выпадает их символ мира.
2. Летающие монстры не покидают локацию или улицу, если там находится сыщик.
3. Когда летающий монстр начинает движение на улице или в локации, он либо перелетает на смежную улицу с сыщиком, либо, если такой возможности нет, взлетает в небо.
4. Когда летающий монстр начинает движение в небе, он перелетает на любую улицу с сыщиком. Если у монстра есть выбор между несколькими сыщиками, он летит к сыщику с наименьшим значением скрытности. Если скрытности равны, то сыщика, к которому полетит монстр, выбирает, как всегда в таких случаях, первый игрок. Если сыщиков на улицах нет, монстр остается в небе.

Окраины и лимит монстров

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

Ответ: Лимит монстров всегда равен числу игроков плюс три. Если появление на поле нового монстра приведет к тому, что общее количество монстров превысит лимит, жетон нового монстра кладется на окраины. Когда окраины переполняются, уровень ужаса поднимается на 1, а все монстры с окраин возвращаются в пул монстров. Максимальное количество монстров, которые могут находиться на окраинах, не повышая уровень ужаса, равно 8 минус число игроков — как указано в таблицах на страницах 18 и 24 книги правил.

Пример: *в игре на троих лимит монстров равен 6, вместительность окраин — 5. 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.*

Локации

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

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

Вопрос: *Как именно работают особые свойства локаций?*

Ответ: В фазе контактов в Аркхэме сыщик может выполнить действие, указанное на локации, вместо того чтобы тянуть в ней карту контакта. Чтобы воспользоваться таким свойством, сыщик должен быть в состоянии удовлетворить его требования (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.

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

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

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

Ответ: 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

Вопрос: *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?*

Ответ: Игнорируйте монстров и/или улики в новой локации. 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».

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

Ответ: 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.

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

Ответ: Да.

Вопрос: *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?*

Ответ: 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).

Врата и Иные миры

Вопрос: *Получу ли я жетон «Исследовано», если захожу в первую зону Иного мира, получаю там контакт и в результате теряюсь во времени и пространстве?*

Ответ: Нет.

Вопрос: *Получу ли я жетон «Исследовано», если захожу в первую зону Иного мира, получаю там контакт и в результате возвращаюсь в Аркхэм?*

Ответ: Да.

Вопрос: *Получу ли я жетон «Исследовано», если захожу в первую зону Иного мира, читаю заклинание «Поиск врат» и в результате возвращаюсь в Аркхэм?*

Ответ: Да. Всегда, когда карта предписывает вам вернуться в Аркхэм, вы выходите из врат, ведущих в покинутый вами Иной мир, и получаете жетон «Исследовано» (кроме особо оговоренных случаев).

Вопрос: *Почему сыщик задерживается, когда врата открываются в его локации, но не задерживается, если он просто входит во врата?*

Ответ: Если бы сыщик не был задержан, когда врата открываются в его локации (в фазе Мифа), то он бы проходил Иной мир, получив всего один контакт вместо двух.

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

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

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

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

Вопрос: 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?

Ответ: 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

Вопрос: 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)?

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

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

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

Вопрос: 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»?

Ответ: 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.

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

Ответ: 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.

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

Ответ: 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.

Вопрос: Когда именно можно читать заклинание «Защита плоти»?

Ответ: Когда вы должны потерять 1 или более здоровья, вы можете прочитать заклинание «Защита плоти», чтобы предотвратить эту потерю. Например, это сохранит ваше здоровье после одной проваленной проверки битвы. «Защита плоти» не делает сыщика неуязвимым к какому-либо дальнейшему ущербу, а только предотвращает его один раз.

Вопрос: 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»?

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

Свойства сыщиков

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

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

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

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

Карты Мифа

Вопрос: 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?

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

Вопрос: Действуют ли карты, направленные против монстров на территории Мискатоникского университета (например карта Мифа «Охрана кампуса усилена!») или уникальная вещь «Флейта Внешних богов»), на монстров, порожденных «Жутким экспериментом»?

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

Вопрос: Что делают жетоны активности? Или они просто упоминаются в картах, которые я еще не видел?

Ответ: 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

Вопрос: Что происходит, если в результате контакта в Ином мире вытянут ночной призрак (особое свойство: «Если проверка битвы с ночным призраком провалена, сыщика затягивают ближайшие открытые врата»)?

Ответ: 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.

Вопрос: Кто определяет, куда движется пес Тиндалоса, если ближе всех к нему стоят несколько сыщиков?

Ответ: Как и в случае с летающими монстрами, пес пойдет к сыщику с наименьшей скрытностью. При равенстве значений выбор делает первый игрок.

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

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

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

Ответ: 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

Вопрос: Сила Итакуа «Ледяные ветра»

гласит: «Особые свойства всех карт погоды не сбрасываются». Что происходит, если в игре уже находится карта процесса типа «Город» или «Мистика» и вытягивается карта погоды?

Ответ: 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.

Вопрос: 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?

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

Бой с Древним

Вопрос: Как работает принцип накопления успехов во время атаки сыщиков в бою с Древним?

Ответ: Чтобы сокрушить Древнего, необходимо набрать общее количество успехов, равное числу игроков, умноженному на число жетонов безысходности на треке Древнего. Так, если 4 игрока идут в битву с Йигом (10 жетонов), для победы им необходимо выбросить 40 успехов. За каждые 4 успеха они удаляют 1 жетон безысходности. Если сыщики выбрасывают 9 успехов в первом круге боя, они снимают с трека 2 жетона безысходности, а 1 успех переносится в следующий круг.

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

Ответ: Вы бросаете отдельный кубик за каждую конкретную вещь.

Разное

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

Ответ: Сыщики могут меняться, если они находятся в одном и том же месте: локация, 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. Задержанные и пропускающие ход сыщики также могут меняться с другими сыщиками, которые в фазе движения находятся с ними в одной локации, на одной улице или в одной зоне Иного мира. Сыщики также могут меняться

в течение последнего боя во время фазы передышки. Обмену подлежат простые вещи, уникальные вещи, деньги и заклинания, а также патрульная машина, револьвер помощника шерифа, экспонаты («Проклятие Темного фараона») и проездные («Ужас Данвича»). Нельзя меняться уликами, союзниками, навыками, гонорарами, банковскими ссудами, благословениями, проклятиями, картой «Помощник шерифа Архэма», трофеями — монстрами или вратами, — а также травмами и безумиями («Ужас Данвича»), картами «Белый корабль» и «Великая печать» («Ужас Кингспорта») и любыми другими картами, не предназначенными для обмена.

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

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

Вопрос: 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?

Ответ: 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 «Защита плоти», которое предотвращает потерю здоровья и специально предназначено для таких ситуаций.

Вопрос: 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?

Ответ: 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.

Авторский коллектив

Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

Развитие: Кевин Уилсон

Текст правил: Кевин Уилсон

Редактор: Джеймс Д. Торр

Дизайнер: Скотт Найсли

Художники: Патрик Макэвой, Марк Симонетти

Иллюстрация на коробке: Хеннинг Людвигсен

Иллюстрации на поле: Курт Миллер

Ведущий тестировщик: Тони Допнер

Игру тестировали: Сара Бахманн, Джон Берри, Дэн Кларк, Тод Джелли, Пит Лейн, Тайм Людвиг, Джейсон Аллен, Ли Смит, Эрик Тиррелл и Team XYZZY

Исполнительный продюсер: Грег Бенейдж

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.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. All rights reserved. Выпущено по лицензии Skotos Tech. Call of Cthulhu является торговой маркой Chaosium, Inc. и используется по лицензии. Arkham Horror, Dunwich Horror, Fantasy Flight Games и логотип FFG являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми знаками компании Fantasy Flight Publishing, Inc. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

www.FantasyFlightGames.com

Русское издание

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Эрик М. Кауфман

Редактура: Петр Тюленев

Верстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.HobbyWorld.ru



Играть интересно

Указатель

В этом указателе собраны термины как из правил этого дополнения, так и из базовых правил «Ужаса Аркхэма». Номера страниц базовых правил отмечены индексом «УА», а дополнения — «УД».

активность: УА4

арест: УА16

бдительность: УА21

безумия: УД6

благословение: УА17

боевой рейтинг (монстров): УА15, УА21

бой: УА14–16; пример боя: УА15

вихри: УД7

врата: победа в игре: УА12; закрытие: УА12, УА17;

монстры на страже: УА18; открытие в фазе

Мифа: УА9; открытие рядом с сыщиком: УА10;

запечатывание: УА12, УА17; пробуждение

Древнего: УА20, УА24; прорыв: УД6

Данвичский ужас: УД7–8

движение (фаза): УА6, УА8

движение по Аркхэму: УА6–8

движение по Иному миру: УА8

движение монстров: УА10–11; пример: УА10

Древний: пробуждение: УА20; последний бой: УА22,

УД11; лист Древнего: УА19; Древние из «Ужаса

Данвича»: УД8

жетон монстра: УА21

задачи: УД6

задействовать: УА6

задержка: УА8, УА16

заклинания, чтение: УА16

закрытие врат: и победа в игре: УА12; как закрыть

врата: УА17–18

запечатывание врат: и победа в игре: УА12;

как запечатать врата: УА18

засада: УА24

Знак Древних: УА18

игровое поле: УА21

исследовано: УА4, УД9

карты Мифа (розыгрыш): УА9, УД10

карты навыков: УД10

конец игры: УА12

контакты: розыгрыш: УА8–9, монстры в контакте:

УА22

контакты в Аркхэме (фаза): УА8–9

контакты в Иных мирах (фаза): УА9

кошмар: УА24

летающие монстры: УА11, УД5, УД6, УД9

лимит монстров: УА18, УА24, УД5, УД9

лист сыщика: УА19

локации: закрытие: УА20, УД9; контакты: УА8–9;

особые свойства: УА22, УД9

магический иммунитет: УА24

магическое воздействие: УА16

миссии: УД6

Миф (фаза): УА9–12

монстры-исчадия: УД7

монстры-маски: УА5

навыки: УА12–13; изменение: УА6; проверки: УА13

неисчислимость: УА24

обмен имуществом: УА23

обновление (задействованных карт): УА6

обстоятельства: УД6

ограничения на оружие и заклинания: УА16; карты, не

занимающие рук: УД7

ограничения на особые карты: УА22

окраины: УА18, УА24, УД5, УД9

оружие: УА16

очередность воздействия: УА23

передвижение между городами: УД5

передышка (фаза): УА6

победный счет: УА12, УД8

подготовка к игре: УА5, УД4

потеря сознания (обморок): УА16

потерянные во времени и пространстве: УА17, УД5

преследующие монстры: УД6, УД7

проверки навыков: УА13

проклятие: УА17

прорыв врат: УД6

процесс: УА12

районы: УА21

родной мир/измерение (монстра): УА21

слухи: УА12

собранность: УА6, УА21

сожран: УА17; в бою с Древним: УА22

сокрушение: УА24

союзники: уезжают из города: УА20,

задействованные: УД7

стойкость (монстров): УА15, УА21

сумасшествие: УА16

травмы: УД6

трек безысходности: УА9, УА19, УА20, УА22

трек ужаса: УА20, УА21; вкратце: УА24

трофеи-монстры: получение, УА15; расходование:

УА23

улики: сбор: УА8; распределение: УА10; применение:

УА13–14

улица: УА21

урон (от монстров): УА15, УА21

уход на покой: УД6

уход от монстра: УА6, УА8, УА14; пример: УА14

физический иммунитет: УА24

физическое воздействие: УА16

