

ДРЕВНИЙ УЖАС

ДОПОЛНЕНИЕ

МАСКИ
НЬЯРЛАТХОТЕПА



ОБУГЛЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК

Кэлвин Райт прижался к углу пустого амбара. Его разорванная одежда уже несколько недель была покрыта грязью и пятнами крови, и от него разило смертью. Звон в ушах становился всё громче. «Он приближается...» — пронеслось в голове у Кэлвина. И действительно, цепкие щупальца чернильно-чёрного дыма просочились к нему сквозь трещины в стенах.

Кэлвин не отрываясь смотрел вперёд, как внезапно щупальца резко понеслись к его лицу, порезав щёку, и из свежей раны разлилась кровь. Он вонзился ногтями в своё предплечье и сжал зубы, глядя, как тёмные фигуры постепенно приобретают гуманоидную форму существа, которое он знал слишком хорошо. Кожа существа выглядела так, будто оно горело с головы до ног: была угольно-чёрной и отдавала слабым оранжевым свечением, словно продолжала гореть изнутри.

— Что тебе нужно, демон? — прорычал Кэлвин.

Сущность ответила голосом, который показался Кэлвину похожим на хруст костей. Он не понял сказанного, и его желудок сжалось от приступа тошноты. Презрение существа к Кэлвину было почти осязаемым. Сущность взмахнула единственной почерневшей рукой, от которой хлопьями отслаивалась обугленная кожа и отпадали всё ещё горячие угольки.

Воздух дрогнул, и Кэлвин увидел в нём изображение старого, мёртвого дерева, на стволе которого был выгравирован какой-то загадочный символ. Существо хранило молчание, но Кэлвин знал, чего оно хочет. Ему нужно было, чтобы Кэлвин сломал печать, высеченную на коре дерева.

— Я не стану.

Почерневшее тело существа вспыхнуло изнутри, языки пламени вырвались из него, вызывая на коже Кэлвина бурлящие волдыри. Изображение сменилось расплывчатым силуэтом: кто-то сидел в одиночестве в кабинете и писал что-то у камина. Кэлвин зарычал, выходя из себя от ярости. Он понял, что это Жу.

— Только тронь Жу, и я убью тебя.

Существо издало звук, который Кэлвин с натяжкой мог бы назвать смехом, а затем с обратительным визгом исчезло в пламенной вспышке, которая подожгла сено на полу амбара. Кэлвин выругался и спешно направился к выходу. К чёрту это всё. Он найдёт способ, как защитить Жу, не делая грязную работу для демона.

И тут он услышал голоса на повышенных тонах, а вслед за ними вспыхнул свет в окнах соседнего фермерского дома. Вконец измотанный, Кэлвин почувствовал, как его захлестывает безысходность. Он не сможет уснуть этой ночью.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты отмечены символом дополнения «Маски Ньярлатхотепа», чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры и других дополнений.



ОБ ИГРЕ

«Маски Ньярлатхотепа» — это дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём игроки станут частью масштабной кампании, охватившей весь мир, и попробуют сорвать зловещие планы множества культов. Если они не преуспеют, Ньярлатхотеп, Посланник Внешних богов, сможет открыть Великие Врата и повергнуть Землю в хаос. Это дополнение добавляет в игру двух новых Древних, новых сыщиков, монстров и контакты, а также личные истории, уникальные активы, жетоны собранности и ресурсов. Кроме того, дополнение впервые позволяет проходить игру в режиме кампании.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Маски Ньярлатхотепа»: карты замешайте в соответствующие колоды, жетоны обычных монстров положите в пул монстров, а остальные жетоны — в соответствующие кучки. Исключение составляют компоненты, описанные ниже:

- Перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.
 - Карты контактов в таинственных руинах используются, только если Древним выбран Незапамятный или была открыта прелюдия «Звёзды заняли свои места». В противном случае уберите эти компоненты в коробку. Подробнее о контактах в таинственных руинах см. на стр. 4.
 - Карты приключений из этого дополнения используются, только если Древним выбран Ньярлатхотеп. В противном случае уберите карты приключений в коробку. Подробнее о приключениях см. на стр. 4.
 - Перегасуйте все карты уникальных активов и положите их отдельной колодой лицом вверх рядом с колодой активов.
 - Добавьте 3 новых жетона врат в стопку врат.
 - Добавьте к жетонам базовой игры все жетоны собранности, ресурсов и жетон приключения. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 4 и 5.
 - Личные истории дают каждому сыщику особую миссию и награду. Подробнее о личных историях см. на стр. 6.
 - Игроки могут испытать себя в режиме кампании. Подробнее о режиме кампании см. на стр. 6.
 - Для удобства игроки могут использовать справочные карты, на которых указан список доступных сыщикам действий и порядок розыгрыша контактов. В этом дополнении используются новые справочные карты, которые заменяют аналогичные карты из других дополнений.
- Некоторым компонентам из этого дополнения требуются другие компоненты из этого дополнения. Поэтому, если вы играете с дополнением «Маски Ньярлатхотепа», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

СОСТАВ ИГРЫ



7 листов същиков, их фишки и пластиковые подставки



2 листа Древних



10 карт тайн (с 2 разными рубашками)



12 карт приключений (с 4 разными рубашками)

КАРТЫ КОНТАКТОВ



8 общих контактов



8 контактов в Америке



8 контактов в Европе



8 контактов в Азии и Австралии



20 карт Мифов



14 карт прелудий



6 контактов в Иных мирах



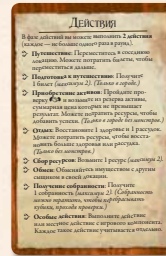
20 контактов в таинственных руинах (с 4 разными рубашками)



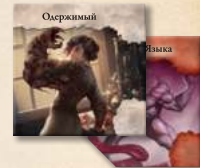
48 поисковых контактов (с 2 разными рубашками)



16 особых контактов (с 2 разными рубашками)



8 справочных карт



15 жетонов монстров (10 обычных и 5 эпических)



4 карты артефактов



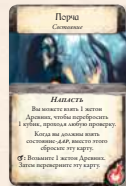
16 карт активов



4 карты заклинаний



28 карт уникальных активов



24 карты состояний



55 карт личных заданий



55 карт наград/последствий



8 жетонов Древних



16 жетонов собранности



20 жетонов ресурсов



1 жетон приключения



1 жетон таинственных руин



3 жетона врат

КАРТЫ ПРЕЛЮДИЙ

Играя с дополнением «Маски Ньярлатхотепа», перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.

Разыграйте открытую прелюдию немедленно, если на ней не указано иного — например, «после завершения подготовки».

Прелюдия «Звёзды заняли свои места» предписывает подготовить колоду контактов в таинственных руинах. Правила подготовки и использования этой колоды описаны ниже.

Четыре прелюдии в этом дополнении («Начало конца», «Данвичский ужас», «Нечестивые близнецы Чёрной Козы» и «Зов Ктулху») дублируют карты из других дополнений («Хребты Безумия», «Таинственные руины», «Мир грёз» и «Под пирамидами» соответственно). Если вы играете с перечисленными дополнениями, не добавляйте повторяющиеся карты в колоду прелюдий.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карты приключений в этом дополнении описывают те задачи, с которыми сыщикам нужно справиться, чтобы одолеть Ньярлатхотепа.

Эти карты составляют четыре отдельные истории, и у каждой из них свой заголовок — название оккультной организации, подчиняющейся воле Древнего: братство Тёмного Фараона, культ Кровавого Языка, орден Опухшей дамы и культ Песчаной Летучей Мыши. Если вы выбрали Ньярлатхотепа в качестве Древнего, то каждая из четырёх связанных с ним тайн укажет вам отложить в сторону несколько карт приключений и раскрыть первую из них. Каждая история разделена на 3 части, что отмечено на лицевой стороне карт (I, II, III).

Открыв карту приключения, активный сыщик кладёт её на стол лицом вверх и разыгрывает эффект «когда эта карта входит в игру».

Каждое приключение можно завершить определённым способом, описанным на карте. Когда это происходит, активный сыщик разыгрывает эффект «когда это приключение завершено», а затем сбрасывает завершённое приключение, все жетоны с него, а также все жетоны, выложенные по предписанию этого приключения. Помимо прочих эффектов, каждое завершённое приключение укажет сыщикам открыть новое приключение, составляющее следующую главу истории, пока они не доберутся до третьей, заключительной части.

КОНТАКТЫ

В ТАИНСТВЕННЫХ РУИНАХ

Карты контактов в таинственных руинах из этого дополнения позволяют сыщикам исследовать руины доисторических цивилизаций.

Карты контактов в таинственных руинах используются, только если Древним выбран Незапамятный или была открыта прелюдия «Звёзды заняли свои места».

Чтобы подготовить колоду контактов в таинственных руинах, соберите вместе все карты контактов в таинственных руинах и перетасуйте. Затем другой игрок снимает получившуюся колоду.

- Контакты в таинственных руинах — это составные контакты, которые могут потребовать от сыщика пройти несколько проверок.
- На рубашке карты контакта в таинственных руинах изображена локация, которой он соответствует.
- Жетон таинственных руин кладётся в локацию, изображённую на рубашке верхней карты в колоде контактов в таинственных руинах. Эта локация называется локацией таинственных руин. Если верхняя карта колоды контактов в таинственных руинах по какой-либо причине меняется, переместите жетон таинственных руин соответственно.
- В фазе контактов сыщик в локации с жетоном таинственных руин может вступить в контакт в таинственных руинах, разыграв верхнюю карту из соответствующей колоды.

ПОЛУЧЕНИЕ СОБРАННОСТИ

В этом дополнении снова появляется действие «Получение собранности», которое может быть выполнено любым сыщиком. Выполнив это действие в любой локации, сыщик получает один жетон собранности.

- Сыщик может потратить один жетон собранности, чтобы перебросить один кубик в ходе проверки. На переброс кубиков можно тратить любое число жетонов собранности.
- У сыщика не может быть более двух жетонов собранности одновременно.



ДЕЙСТВИЕ «СБОР РЕСУРСОВ»

В этом дополнении впервые появляется действие «Сбор ресурсов», которое может быть выполнено любым сыщиком. Выполнив это действие в любой локации, сыщик получает один жетон ресурса.

- Выполняя действие «Отдых», вы можете потратить любое число жетонов ресурсов, чтобы восстановить одно здоровье или один рассудок за каждый потраченный ресурс.
- Выполняя действие «Приобретение активов», вы можете потратить любое число жетонов ресурсов, чтобы добавить к результату вашего броска один успех за каждый потраченный ресурс.
- Ресурсы считаются имуществом, и их можно передавать, выполняя действие «Обмен». У сыщика не может быть более двух жетонов ресурсов одновременно.

УНИКАЛЬНЫЕ АКТИВЫ

Некоторые контакты из этого дополнения дают сыщикам возможность получить уникальные активы. Подобно заклиниям и состояниям, эти карты двусторонние. Сыщик не может смотреть на обратную сторону уникального актива, пока игровой эффект не позволит ему сделать это.

- Уникальные активы считаются имуществом, ими можно обмениваться. У сыщика может быть сколько угодно уникальных активов.
- Термин «актив» относится ко всем активам, в том числе уникальным. Термин «неуникальный актив» относится ко всем активам, кроме уникальных.
- Когда уникальный актив сбрасывается, сбросьте также все жетоны с него.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны новые правила, касающиеся боевых контактов и тайн.

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

В фазе контактов сыщик должен сначала вступить в бой с каждым неэпическим монстром в своей локации, а уже потом — с каждым эпическим монстром в этой локации.

ФИЗИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

У некоторых монстров из этого дополнения, как обычных, так и эпических, есть свойство «физическая устойчивость». В ходе боевого контакта с монстром, обладающим физической устойчивостью, сыщик может использовать бонусы только от заклинаний и волшебного имущества.

Эффекты, позволяющие перебросить кубики или изменить результат броска, действуют как обычно.

ЖЕТОНЫ ДРЕВНИХ

По указанию некоторых эффектов в этом дополнении (в частности состояния «Порча») вы будете брать жетоны Древних. Полученные вами жетоны Древних обозначают ваш текущий уровень порчи. Если вы взяли жетон Древних, положите его на свой лист сыщика. Некоторые эффекты позволят вам тратить или сбрасывать свои жетоны Древних.

ТАЙНЫ

Некоторые карты из этого дополнения позволяют «приоткрыть текущую тайну». Впервые эта механика была введена в дополнении «Хребты Безумия». Этот эффект разыгрывается для разных тайн по-разному. Когда сыщики получают указание приоткрыть текущую тайну, активный сыщик делает одно из следующего:

- Если для разгадывания текущей тайны на неё следует класть жетоны, положите на карту тайны один жетон нужного типа.
 - Когда вы таким образом кладёте на текущую тайну улики, врата и монстров, тяните их из банка улики, стопки врат и пула монстров соответственно.
- Если для разгадывания текущей тайны следует победить эпического монстра, положите на карту два жетона здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость этого эпического монстра снижается на 1.
- Если для разгадывания текущей тайны следует потратить улики, положите на карту тайны одну улику из банка. Любой сыщик может тратить улики с карты тайны, когда разыгрывает её эффект.
- Если текущая тайна указывает вам «отложить все приключения», то в контексте приоткрытия тайн воспринимайте текущее приключение как текущую тайну.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При желании игроки могут дополнительно регулировать сложность игры, а также взять под контроль влияние, которое оказывают на игру карты прелюдий. Ниже описано, каким образом это делается.

РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Если все игроки согласны, при подготовке вы можете изменить сложность игры, используя следующие правила.

ПОЭТАПНАЯ СЛОЖНОСТЬ

Игроки могут сделать так, что сложность игры будет увеличиваться поэтапно. Для этого I этап колоды Мифов следует собрать только из лёгких карт Мифов, II этап — только из обычных карт Мифов, а III этап — только из трудных карт Мифа.

Чтобы ещё сильнее усложнить игру, для I этапа можно взять обычные синие карты Мифов, а для II этапа — трудные синие карты. Также игроки могут начать партию с лёгкой синей картой Мифа в игре, согласно правилу «Стартовый слух» (см. справочник из базовой игры).

БЕЗУМНАЯ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Если вам мало усложнить игру, убрав в коробку все лёгкие карты Мифов (как это описано в правилах базовой игры), вы можете сделать её ещё сложнее, составив колоду Мифов только из трудных карт.

Обратите внимание: в зависимости от выбранного Древнего, для этого вам могут потребоваться карты из других дополнений.

УПРАВЛЯЙ СУДЬБОЙ

Вместо того чтобы перед подготовкой к игре открывать случайную карту прелюдии, игроки могут совместно выбрать одну карту прелюдии и разыграть её как обычно.

Как вариант, игроки могут вообще не использовать карту прелюдии.

ЛИЧНЫЕ ИСТОРИИ

В этом дополнении вводятся личные истории — продолжительные сюжетные линии, которые сыщики проходят в процессе игры. Вы можете использовать личные истории в любой игре.

Перед подготовкой к игре вы должны все вместе решить, хотите ли вы играть с личными историями. Личные истории должны быть либо у всех, либо ни у кого.

Это дополнение содержит карту личного задания и карту награды/последствия для каждого сыщика (включая всех сыщиков из предыдущих дополнений и базовой игры). Соотнести лист сыщика и его карты личной истории можно по одинаковой иллюстрации.

ЛИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

У каждого сыщика есть уникальная карта личного задания. На 4-м шаге подготовки к игре («Получите стартовое имущество, здоровье и расклад») возьмите карту личного задания, соответствующую выбранному вами сыщику, и положите её рядом со своим листом сыщика и имуществом.

Ваше личное задание содержит дополнительный художественный текст, а также условие, которое нужно выполнить, чтобы получить награду или последствие.

НАГРАДЫ И ПОСЛЕДСТВИЯ

У каждого сыщика есть уникальная двусторонняя карта награды/последствия. Как только выполняется одно из условий, указанных в вашем личном задании, возьмите карту награды/последствия и положите её соответствующей стороной вверх рядом со своим листом сыщика и имуществом. Вы не можете иметь и награду, и последствие одновременно.



Даниэла Рейес
Механик



Находчивая
Награда

Раз в раунд, когда вы тратите ресурс, берите 1 ресурс.
Раз в раунд, проходя любую проверку, вы можете потратить 1 ресурс, чтобы добавить 1 к результату одного кубика.

Если вы получили награду или последствие, вы оставляете их у себя до конца игры. Личные задания, награды и последствия не могут быть сброшены под влиянием других эффектов.

Невзирая на то, что награды/последствия работают примерно так же, как активы и состояния, они не являются имуществом или состоянием игрока и на них не влияют эффекты, которые влияют на другие типы карт.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

В этом дополнении представлен новый режим игры, в котором опытные игроки могут испытать свои силы. В режиме кампании игрокам предстоит пройти серию из шести последовательных партий. Важные события в каждой партии будут добавлять в игру продолжительные эффекты, которые повлияют на дальнейший ход всей кампании.

Цель кампании — одержать победу **во всех шести партиях**. Если сыщики проигрывают хотя бы в одной из партий, миру пришёл конец и **кампания провалена**.

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

Подготовка к игре в режиме кампании происходит таким же образом, как и к обычной игре, за исключением описанного ниже:

- Вы обязаны использовать дополнительное правило, касающееся личных историй (см. слева).
- Случайным образом выберите одного Древнего для своей первой партии и второго Древнего для последующей партии кампании.
- Играйте с двумя прелюдиями: первая должна соответствовать текущему Древнему, а вторая — тому Древнему, против которого вы будете играть в следующий раз.

СООТВЕТСТВИЕ ПРЕЛЮДИЙ И ДРЕВНИХ

Абхот	Эпидемия
Азатот	Начало конца
Атлач-Нача	Паутина между мирами
Возрождение Старцев	Пророк из Антарктиды
Гипнос	Сны об Ином мире
Итакуа	Слухи с Севера
Йиг	Отец змей
Йог-Сотот	Данвичский ужас
Ктулху	Зов Ктулху
Незапамятный	Звёзды заняли свои места
Нефрен-Ка	Под пирамидами
Ньярлатхотеп	Посланник Внешних богов
Сизигия	Парад светил
Хастур	Король в жёлтом
Шуб-Ниггурат	Нечестивые близнецы Чёрной Козы
Шудде-Мьелл	Апокалипсис грядёт

ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПАРТИИ

Подготовка ко всем последующим партиям кампании происходит таким же образом, как и к первой, за исключением описанного ниже:

- Древний для каждой последующей партии выбирается в ходе подготовки к предыдущей: выберите его случайным образом перед подготовкой к игре, чтобы знать, какие две прелюдии использовать.
 - В шестой, завершающей игре вместо выбора второго Древнего добавьте к прелюдии текущего Древнего прелюдию «В пролом» и играйте с этими двумя прелюдиями.
- Если Древний был побеждён, его нельзя выбрать ещё раз в ходе этой же кампании.
- Все сыщики, которые были побеждены или сожраны в предыдущих партиях, выбывают из кампании навсегда и больше не могут быть выбраны.
- Сыщики, выжившие в предыдущей партии, должны участвовать в следующей с самого начала. Игроки, чьи сыщики выбыли в предыдущей партии, могут выбрать новых сыщиков из доступных.
- Если вы получили награду или последствие в рамках личной истории, вы начинаете новую партию с этой картой награды/последствия.
- Если вы закончили предыдущую партию с состоянием «Тёмная сделка» или «Обещанная сила», вы начинаете новую партию с этим же состоянием.
- Все города, которые были разрушены в ходе предыдущих партий, остаются разрушенными в новых партиях (не обращайте внимания на этот пункт, если играете без дополнения «Разрушенные города»).

Все остальные компоненты и эффекты сбрасываются между партиями, и сыщики заново получают стартовое имущество. Непобеждённые сыщики не сохраняют своё имущество и жетоны улучшений, полученные в предыдущей партии; побеждённые сыщики возвращают своё имущество в соответствующие колоды и кучки, все врата и монстры не остаются на игровом поле и т. д.



ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: В каком порядке можно выполнять действия согласно особому действию Престола Фэрмонта?

Ответ: В любом. Другой сыщик может выполнить свои действия как до, так и после Престола.

В: Обязана ли Сефина Руссо именно выбросить успехи на кубиках, чтобы воспользоваться своим пассивным свойством?

О: Да, для активации пассивного свойства Сефины нужно именно выбросить два успеха при прохождении проверки. Другой эффект (например, взятие банковской ссуды) не будет засчитан, однако Сефина может перебрасывать кубики и совершать с ними другие манипуляции, чтобы получить свои два успеха.

В: Снижается ли моё текущее значение здоровья при снижении его максимального значения?

О: Если ваше максимальное значение здоровья меняется, ваше текущее здоровье остаётся на том же уровне, если оно не превышает нового максимального значения. Если же ваше максимальное значение здоровья стало ниже текущего, вам нужно снизить текущее до максимального. То же самое применяется и в отношении текущих и максимальных значений рассудка.

В: Если я сбрасываю состояние «Порча», сбрасываются ли жетоны Древних вместе с ним?

О: Нет. Состояние «Порча» (и некоторые другие эффекты) указывают вам взять жетоны Древних, которые кладутся на ваш лист сыщика. Жетоны Древних не сбрасываются до тех пор, пока какой-либо эффект не позволит вам потратить или сбросить их.

В: Как работает второй эффект карты награды Жаклин Файн («Оракул»)?

О: В фазе Мифа, после прочтения текста карты Мифа, Жаклин может потратить 3 улики. Если она это сделала, карта Мифа разыгрывается так, будто на ней нет никакого текста. Жаклин может сделать это не позже, чем будет разыграна любая часть текстового эффекта карты Мифа.

В: Может ли второй эффект карты награды Мари Ламбо («Дымчатый бархат») позволить другому сыщику выполнить одно и то же действие повторно?

О: Нет. Если Мари выполняет действие «Отдых», эффект её награды не позволит другому сыщику выполнить это же действие, если он уже выполнял его в этом раунде.

Однако после того как она выполнит своё особое действие (позволяющее ей выполнить действие, которое она уже выполняла в этом раунде), Мари может применить эффект своей награды, чтобы позволить другому сыщику выполнить действие, которое он уже выполнял в этом раунде.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

FANTASY FLIGHT GAMES

Авторы дополнения: Никки Валенс,
Дэйн Белтрэми и Тим Урен

Руководитель проекта: Эндрю Фишер

Сюжетный контроль: Катрина Острандер и Мэтт Ньюман

Дизайнер дополнения: Шон Бойк

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на коробке: Джейкоб Мюррей

Авторы других иллюстраций: Томми Арнольд, А. Л. Эшбо,
Кристи Баланеску, Марк Бем, Димитри Белак, Грег
Бобровски, Йоанн Буассонне, Джошуа Каирос, Savage
Studio, Мэтью Каудери, Карлос Пальма Кручага, Станислав
Диколенко, Dual Brush Studios, Фалк, Аврора Фолни,
Тони Фоти, Дэвид Гриффит, Келли Харрис, Дани Хартел,
Йоханнес Хольм, Кларк Хаггинс, Присцилла Ким, Джулиан
Кок, Игнасио Басан Ласкано, Ромэн Легуай, Чун Ло,
Хеннинг Людвигсен, Джесси Мид, Михаел Милкофски, Начо
Молина, Рейко Мураками, Дэвид Оден Нэш, Эндрю Олсон,
Р. Дж. Палмер, Борха Пиньядо, Стивен Сомерс, Андрея
Уграй, Хосе Вега, Магали Вильнёв, С. С. Уотсон, Дрю Уитмор,
Жарро Уимберли, Сара Уинтерс и Андреас Зафиратос

Арт-директор: Кристал Чанг

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Ведущий менеджер проекта: Джон Франц-Вихлач

Ведущий менеджер производства: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Креативный директор: Эндрю Наваро

ASMODEE NORTH AMERICA

Руководство производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Каролина Бланкен, Питер Бланкен, Моника Брививо, Анита
Хильбердинк, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Мэтью
Лэндис, Эмиль де Маат, Алекс Ортлофф, Мартин ван Шайк,
Вера ван Шайк, Эмиль Спитс, Леон Тичелаар, Марьян
Тичелаар-Хауг, Люк Вельтеверден

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc. and is used with their permission. The names, descriptions, and depictions applied to this supplement are derived from works copyrighted by and include trademarks owned by Chaosium Inc., and may not be used or reused without its permission. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.
www.FantasyFlightGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Юлия Клокова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Мария Шульгина

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.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

