

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КАПЛЯ, ПОГЛОТИВШАЯ ВСЁ

Нечто явилось из глубин космоса

Сыщикам предстоит сдержать и уничтожить Каплю, поглотившую всё, в новом уникальном сценарии для карточного «Ужаса Аркхэма», созданного специально для Gen Con 2019 и Arkham Nights 2019. Этот сценарий можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании. Также вы можете сыграть его любым количеством сыщиков в эпическом совместном режиме.

Символ дополнения

Все карты сценария «Капля, поглотившая всё» отмечены этим символом перед порядковым номером.



Режимы игры

«Каплю, поглотившую всё» можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании. В одиночном режиме сценарий можно пройти одним из двух способов: в режиме отдельной группы (одной группой от 1 до 4 игроков) или в эпическом совместном режиме (любым количеством игроков, поделившись на группы по 1–4 человека).

На страницах 4–5 приведены дополнительные правила для обоих способов пройти сценарий, а на страницах 6–9 вы найдёте инструкции, относящиеся только к каждому из режимов по отдельности.

Одиночный режим

Чтобы пройти данный сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. На следующих страницах вы найдёте всю необходимую сценарную информацию для игры в «Каплю, поглотившую всё». Особенности подготовки к игре в одиночном режиме изложены ниже.

В одиночном режиме у «Капли, поглотившей всё» есть только два уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

🌀 **Обычный:** +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠️, ☠️, 🗿, 🗿, 🌿, 🌿, ⚔️.

🌀 **Сложный:** +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠️, ☠️, 🗿, 🗿, 🌿, 🌿, ⚔️.

Ответвление (в рамках кампании)

Ответвление — это сценарий, который можно сыграть между двумя любыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть сценарий-ответвление, каждый участвующий в кампании сыщик должен потратить определённое количество опыта. Слабости, травмы, опыт и награды, полученные сыщиками в сценарии-ответвлении, остаются с ними до конца кампании. Каждое ответвление можно сыграть только раз за кампанию.

Чтобы пройти данный сценарий как ответвление, играйте в него так же, как если бы он бы очередным сценарием кампании, сохраняя состав мешка хаоса, а также полученные ранее слабости, травмы и сюжетные активы.

Чтобы сыграть «Каплю, поглотившую всё» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 2 опыта.

Дополнительные правила и разъяснения

Ограничение по времени

При игре в эпическом совместном режиме игроки (или организатор мероприятия) могут установить ограничение по времени. По умолчанию это ограничение равно **3 часам**. В зависимости от числа участников или других обстоятельств игроки (или организатор) могут установить иное значение. По истечении условленного времени все группы, не успевшие закончить игру, должны немедленно продвинуться к замыслу 3b и принять последствия своей медлительности.

Поглощение

Во время прохождения данного сценария «Объект 8L-08» может «поглотить» что угодно.

- ☉ Если поглощена карта, она кладётся под «Объект 8L-08». Карты под ним находятся вне игры. Каждая поглощённая карта возвращается в колоду владельца в конце игры. Если поглощён сыщик, он(а) убит(а).
- ☉ Если поглощён жетон, он возвращается в резерв.
- ☉ Выбирая локацию для поглощения, вы не можете «отрезать» другую локацию так, чтобы у неё не осталось ни одной связи.
- ☉ «Объект 8L-08» также может поглощать аспекты реальности или метафизические сущности. Если это произойдёт, вы будете уведомлены о последствиях.

Контрмеры

Контрмеры представляют собой снабжение припасами, результаты исследований и военное оборудование, которые могут помочь сыщикам выжить. Игроки могут потратить контрмеры по свойству некоторых карт, чтобы разыграть сильные эффекты. В то же время получить новые контрмеры довольно сложно, распоряжайтесь ими с умом!

Карты сюжета

В этом дополнении встречается особый тип карт — карты сюжета. Они вносят в сценарий дополнительные повороты и обычно представляют собой обратную сторону другой карты сценария. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания.

Сгусток X

Многие враги в этом сценарии представляют собой частицы, отделившиеся от аномального объекта и обладающие собственным сознанием. Побеждая этих врагов, вы наносите урон аномалии. Когда побеждён враг с ключевым словом «Сгусток X», нанесите X ран «Объекту 8L-08».

☺ Побеждая врагов с ключевым словом «Сгусток X», кладите их на победный счёт только в том случае, если у них также есть «Победа X».

Объект 8L-08

«Объект 8L-08» – карта врага, чьё строение отличается от уже известного вам по картам других врагов.



Обратите внимание: у «Объекта 8L-08» отсутствуют значения боя, ухода, ран и ужаса.

Эпический совместный режим

Для игры в эпическом совместном режиме все сыщики должны поделиться на группы. В каждой группе должен быть хотя бы 1 сыщик (но не более 4). В группах может быть разное число игроков, но рекомендуется распределить участников между группами как можно равномернее. Один из участников становится организатором мероприятия (см. стр. 8). Во время игры действуют следующие дополнительные правила:

- ☉ У каждой группы своя игровая зона, и все группы играют независимо друг от друга. Правила, действия и эффекты карт не могут влиять на сыщиков в других группах, если прямо не указано обратного.
- ☉ Каждая группа может переходить к следующему раунду или замыслу независимо от других групп. Не нужно дожидаться, пока остальные группы дойдут до той же точки сценария.
- ☉ Сыщики из разных групп могут свободно общаться друг с другом.
- ☉ У «Объекта 8L-08» глобальное значение здоровья, которое определяется исходя из количества сыщиков в каждой группе на момент начала мероприятия. **Это значение равно 15 за сыщика.** Здоровье «Объекта 8L-08» общее для всех играющих групп, организатор мероприятия ведёт учёт нанесённых ему ран.
- ☉ У сцены 1a глобальное значение улик, необходимых для продвижения. Оно определяется суммарным числом играющих сыщиков на момент начала мероприятия. **Это значение равно 2 за сыщика.** Оно общее для всех играющих групп, учёт имеющихся у сыщиков улик ведёт организатор мероприятия.

☉ Число контрмер определяется суммарным числом играющих сыщиков на момент начала мероприятия. **В начале игры число контрмер у сыщиков равно половине числа игроков (округляя вверх).** Контрмеры — общий ресурс для всех играющих групп. При использовании контрмеры уходятся из общего запаса. Учёт числа имеющихся у игроков контрмер ведёт организатор мероприятия.

☉ Когда одна из групп впервые продвинется к сцене 3b, игроки получают указание «взять одну из выбранных организатором мероприятия карт сюжета и разыграть текст на стороне с чертой **Часть 1**». В этот момент организатор должен случайным образом взять одну из четырёх карт сюжета («Спасти учёного-химика», «Добыть образец», «Отпугнуть ми-го» и «Обезвредить взрывчатку»). Каждая последующая группа, продвинувшаяся к сцене 3b и разыгрывающая то же указание, должна взять ту же карту сюжета. Когда одна из групп первой продвинется к сцене 3b во второй раз, повторите этот процесс.

Например: 16 игроков разделены на 4 группы. В начале мероприятия организатор устанавливает глобальное значение здоровья «Объекта 8L-08» равным 240, необходимое число улик для продвижения сцены 1a равным 32 и количество доступных контрмер равным 8. Организатор мероприятия объявляет эти значения игрокам, когда они готовы начать игру, и следит за их изменениями в процессе. Раны, наносимые каждой группой «Объекту 8L-08», уменьшают его значение здоровья. Улики, положенные на любую из копий сцены 1a, суммируются при определении необходимости её продвижения. Контрмеры, потраченные любой группой, вычитаются из общего числа доступных контрмер.

Советы организатору

Если вы организуете партию в «Каплю, поглотившую всё» в эпическом совместном режиме, вот несколько советов, которые помогут вам провести мероприятие:

- ☉ Используйте счётчики, доску и маркеры или листок и карандаш, чтобы вести подсчёт ран, нанесённых «Объекту 8L-08», количества улик на копиях сцены 1а и количества доступных контрмер.
- ☉ Периодически спрашивайте игроков, сколько ран нанесено их копии «Объекта 8L-08». Добавив это число к общему количеству ран на «Объекте 8L-08», удалите соответствующие жетоны с копии опрошенной группы.
 - ❖ Время от времени сообщайте игрокам глобальное значение здоровья «Объекта 8L-08» и насколько они близки к определённым рубежам (например, «Осталась половина» или «Осталась четверть»). Когда у «Объекта 8L-08» останется 1 здоровья за сыщика, попросите игроков тут же сообщать вам о каждой нанесённой ране, чтобы вы чётко могли определить момент, когда «Объект 8L-08» побеждён. Когда этот момент настанет, объявите сыщикам, что они победили!
- ☉ Периодически спрашивайте у игроков, сколько улик лежит на их копии сцены 1а. Добавив это число к общему числу улик, удалите соответствующие жетоны с копии опрошенной группы.
 - ❖ Время от времени сообщайте игрокам, сколько ещё улик им нужно положить на сцену 1а, чтобы продвинуть её. Когда необходимое для продви-

жения число будет достигнуто, сообщите игрокам, что им необходимо продвинуть сцену в конце раунда. Затем обнулите количество улик. Сыщики могут взять под свой контроль улики, превысившие необходимое для продвижения число, и оставшиеся на их копии сцены.

- ☉ Когда группа тратит или получает контрмеру, они должны немедленно сообщить об этом организатору, чтобы значение количества доступных для всех контрмер всегда было актуальным.
- ◆ Время от времени сообщайте игрокам количество имеющихся у них контрмер. Если у игроков не осталось контрмер, немедленно сообщите им об этом.
- ☉ Если игроков 12 или меньше, организатор может принять участие в игре Распределите обязанности между группами — одна будет вести учёт ран на «Объекте 8L-08» и подсчитывать его глобальное значение здоровья, вторая — учёт количества улик, необходимых для продвижения сцены 1а, а третья — учёт имеющихся контрмер. Почаще обменивайтесь информацией!
- ☉ Если игроков больше 12, организатору лучше не принимать участия в игре. Если же игроков больше 48, лучше выделить трёх организаторов, чтобы каждый вёл учёт одного из ключевых для сценария значений.

Наборы контактов

В состав этого дополнения входит четыре набора контактов. Набор «Эпическая игра» используется только в эпическом совместном режиме, а набор «Отдельная группа» — только при игре отдельной группой. Наборы «Капля, поглотившая всё» и «Вторжение ми-го» используются в обоих режимах. Некоторые карты в наборах «Эпическая игра» и «Отдельная игра» называются одинаково, поэтому внимательно следите за тем, чтобы выбрать правильные наборы контактов.



Эпическая игра



Отдельная группа



Капля, поглотившая всё



Вторжение ми-го

Капля, поглотившая всё

Рапорт: 8L-08

Четверг, 5 июля 1928 года

Блэкуотер, Массачусетс

03:12 Падение метеорита прямо за окраиной Блэкуотера. Перехвачен звонок в полицию, агенты направлены для проверки. Опрошен местный фермер Рон Грэм; утверждает, что метеорит был зеленоватого оттенка, шириной чуть больше метра. Кратер диаметром чуть менее 100 метров. Отмечено распространение радиации. Рекомендуются немедленный карантин и дальнейшее наблюдение исследовательской группы. Ситуация под контролем.

Ситуация не была под контролем.

Федералы так считали в день своего прибытия. В течение следующих дней Блэкуотер был изолирован от внешнего мира. В газетах только и говорили о падении метеорита, но кроме огромного размера кратера и влияния, оказанного на сельскую местность, известно было немного. Покидать город не разрешалось никому, и только получившие разрешение сомнительного федерального бюро могли в него въехать. Среди этих несчастных были высокопоставленные правительственные агенты и группа исследователей из близлежащего Мискатоникского университета, которых вызвали для изучения небесного тела. Для жителей города это было странным происшествием, не более... Пока метеорит не ТРЕСНУЛ, как яйцо.

Я видел это своими собственными глазами. В первые секунды после появления аномалия поглотила команду исследователей, присланных для сбора и изучения образцов. Затем она переключилась на лабораторное оборудование. Потом на трактор Рона Грэма. Потом

пожрала его дом, полностью. Она продолжала расти и распространяться, поглощая всё на своём пути. Мне едва удалось спастись.

Прибывшая национальная гвардия попыталась поразить аномалию пулями и ракетами, но всё, что они запускали в неё, пожиралось одно за другим. Затем она распалась на сотни мельчайших частиц, и армия была подавлена во мгновение ока. В разгар битвы мы с другими жителями видели огни и фигуры в небе над городом. Нечто затаилось там, наверху. Выжидая удобного момента.

Карантин всё ещё в силе, и мы застряли в его эпицентре. Вскоре аномалия разрастётся достаточно, чтобы поглотить Блэкуотер целиком. И если это произойдёт, кто сможет остановить её натиск?

Подготовка

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Капля, поглотившая всё». Этот набор отмечен следующим символом:
- ☉ Если вы играете в эпическом совместном режиме, соберите все карты из набора контактов «Эпическая игра». Удалите из игры все карты набора контактов «Отдельная группа».
- ☉ Если вы играете в режиме отдельной группы, соберите все карты из набора контактов «Отдельная группа». Удалите из игры все карты набора контактов «Эпическая игра».



☉ Отложите в сторону все карты из набора контактов «Вторжение ми-го». Этот набор отмечен следующим символом:



☉ Отложите в сторону следующие карты из набора контактов «Капля, поглотившая всё»: «Уязвимое сердце», 1 экземпляр «Хватающей слизи», 1 экземпляр «Кубической слизи» и оба экземпляра «Слизи-призрака».

☉ Введите «Объект 8L-08» в игру рядом с колодой замыслов. Он не находится ни в одной из локаций.

☉ Введите в игру локации в соответствии с примерным раскладом (изображён на следующей странице):

◆ Соберите в одну стопку все локации «Зона карантина», перемешайте их и случайным образом удалите 1 копию из игры.

◆ Введите в игру «Кратер».

◆ Возьмите «Лагерь исследователей», «Временную штаб-квартиру» и 2 случайных копии «Зоны карантина». Перемешайте их и случайным образом выложите каждую связанной с «Кратером».

◆ Возьмите «Поросший грибами холм» и 3 случайные копии «Зоны карантина». Перемешайте их и случайным образом выложите каждую в одну из четырёх позиций во внешнем радиусе, наиболее удалённых от «Кратера».

◆ Введите в игру оставшиеся копии «Зоны карантина».

◆ Все сыщики начинают игру во «Временной штаб-квартире».

- ☉ Если вы играете в режиме отдельной группы, положите 1 ресурс на памятку сценария в качестве контрмеры (2 ресурса, если в игре 3 или 4 сыщика).
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Если вы играете в эпическом совместном режиме, организатор мероприятия рассчитывает и объявляет глобальное значение здоровья «Объекта 8L-08», глобальное количество улик, необходимое для продвижения сцены 1а, и количество доступных контрмер (см. страницы 6–9 для дополнительной информации).

Примерный расклад локаций



Обратите внимание: расположение «Лагеря исследователей», «Временной штаб-квартиры» и «Поросиего грибами холма» может отличаться.

Распад реальности

ОБЪЕКТ 8L-08 РАСПАХИВАЕТ ПАСТЬ И ПОГЛОЩАЕТ...

(Если комбинация вытянутых жетонов не представлена в данном списке или указанный аспект не может быть поглощён, вытяните 2 других жетона и сверьтесь со списком снова.)

| Жетоны хаоса (в любом порядке) | Поглощённый аспект реальности |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| | ... ближайшего к вам не <i>элитного</i> врага. |
| | ... напасть в вашей локации. |
| от -1 до -8 | ... 1 рану и 1 ужас с вашей карты сыщика. |
| +0/+1 | ... ваш главный недостаток. Найдите в своей колоде 1 любую слабость. Она поглощена. |
| | ... жетон , который вы только что вытянули. |
| +1 | ... вашу осторожность. Разыграйте Распад реальности ещё трижды, не считая этот результат. |
| +1 | ... ваше невежество. Найдите 1 улику в своей локации. |
| +1 от -1 до -8 | ... дружбу. До конца раунда сыщики не могут добавлять карты к проверкам друг друга. |
| +1 0 | ... вашу памятьку игрока. |
| 0 0 | ... 1 улику с вашей локации. |
| 0 | ... ваш голос. До конца раунда вы не можете говорить или издавать звуки. |

| | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 |  | ... ваши еду и напитки. Ваша группа не может употреблять их, пока не нанесёт «Объекту 8L-08» хотя бы 3 раны. |
| 0 |  | ... понятие языка. До конца фазы сыщиков вы имеете право говорить лишь несвязный бред. |
| 0 |  | ... свет. До конца раунда сыщики должны потушить или накрыть все ближайшие источники света (кроме фонариков). |
| 0 | -1/-2 | ... себя, затем изрыгает себя же. Нанесите 1 рану «Объекту 8L-08». |
| 0 | -3 | ... все раны с каждого врага <i>реплики</i> . |
| 0 | от -4 до -8 | ... все запасы, патроны, заряды и тайны с активов под вашим контролем. |
| -1 |  | ... вашу надежду. До конца следующей фазы мифа ваша базовая  равна 0. |
| -1 |  | ... ваше любопытство. До конца следующей фазы мифа ваш базовый  равен 0. |
| -1 |  | ... вашу меткость. До конца следующей фазы мифа ваша базовая  равна 0. |
| -1 |  | ... вашу внимательность. До конца следующей фазы мифа ваша базовая  равна 0. |
| -1 | -1 | ... вашу гибкость. До конца раунда вы не можете играть или активировать свойства карт, чей класс не совпадает с классом вашего сыщика. |
| -1 | -2 | ... ваш мобильный телефон. |
| -1 | -3 | ... мешок хаоса. Заберите из него все жетоны и положите их в другую ёмкость. |

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -1 | от -4 до -8 | ... карты уровня 1-5 с вашей руки, из вашего сброса, колоды или игровой зоны на ваш выбор, уровень которых суммарно равен как минимум 5. |
| -2 |  /  | ... 3 верхних карты вашей колоды. |
| -2 |  /  | ... 3 верхних карты из вашего сброса. |
| -2 | -2 | ... коробку, в которой вы храните колоду. |
| -2 | -3 | ... протектор вашей карты сыщика. |
| -2 | от -4 до -8 | ... слаженность вашей группы. Каждый сыщик теряет 1 действие. |
| -3 |  /  /  /  | ... актив- талант , связи или состояние под вашим контролем в игре. |
| -3 | от -4 до -8 | ... ваше чувство времени. До продвижения замысла сыщики не могут пользоваться приборами измерения времени, задавать вопросы о времени либо использовать свойства карт, в чьем названии присутствует «время», «часы» или «хроно». |
| от -4 до -8 |  /  | ... мини-карту вашего сыщика. (Используйте что-то другое, чтобы отмечать местоположение вашего сыщика.) |
| от -4 до -8 |  /  | ... ваш дом. Найдите в коллекции карту «Ваш дом» (★124); она поглощена. |
| от -4 до -8 | от -4 до -8 | ... вашу душу. Запишите в журнал компании, что у вас нет души. |
|  |  | ... актив- союзника с наивысшей ценой под вашим контролем в игре. |
|  |  | ... все карты-события у вас на руке. |
|  |  | ... все ваши ресурсы. |
|  |  | ... все карты-навыки у вас на руке. |
|  |  | ... все изгнанные карты. |

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | ... вашу личность. До конца раунда считайте, что у вашего сыщика отсутствует игровой текст (включая черты). |
|  |  | ... понятие темпа. До конца раунда сыщики не могут получать или совершать дополнительные действия. |
|  |  | ... ваше чувство неотложности. До конца раунда вы не можете перемещаться. |
|  |  | ... ваш потенциал. До конца раунда вы не можете повышать свои значения навыков. |
|  |  | ... вашу терпеливость. Положите 1 безысходность на текущий замысел. |
|  |  /  | ... все активы- заклинания и ритуалы под вашим контролем в игре. |
|  |  /  | ... все активы- вещи под вашим контролем в игре. |
|  | +1 | ... понятие сброса. До конца следующей фазы мифа каждая карта, которая должна отправиться в сброс колоды любого сыщика, вместо этого поглощается. |
|  | 0 | ... одну из ваших рук. До конца игры у вас на один слот руки меньше. |
|  | -1 | ... понятие успеха. В следующий раз, когда любой сыщик должен успешно пройти проверку, превысив сложность на 2 и более, вместо этого автоматически её проваливает. |
|  | -2/-3 | ... 1 контрмеру. |
|  | от -4 до -8 | ... понятие простоты. До конца сценария переверните памятку сценария стороной «Сложный / Экстремальный» вверх. |

НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к исходу 1.

Исход 1: От Блэкуотера ничего не осталось. Карантин отменён. Аномалию невозможно остановить. Сначала она распространится по сельской местности, пожирая всё на своем пути. Скоро она поглотит Массачусетс. Потом всю Новую Англию. Она проникла в почву, даже океаны теперь не смогут её остановить. Ни один континент не может считать себя в безопасности. Каждый живой организм на Земле будет поглощён. А за ними и вся планета.

... Но это будет ещё не конец.

Даже космос не в силах остановить рост этого создания. Со временем оно продолжит расширяться и пожирать материю, пока не останется ничего, кроме холодной пустоты и капли, поглотившей всё.

☉ Запишите в журнале кампании, что Объект 8L-08 поглотил всю Вселенную.

☉ Сыщики проиграли в кампании.

Исход 2:

Рапорт: 8L-08, продолжение

Среда, 11 июля 1928 года

Блэкуотер, Массачусетс

07:42 Установлен контакт с [REDACTED] объектом. Объект [REDACTED] метеоритом; исследователи пока не уверены, был ли метеорит всего лишь средством [REDACTED] или [REDACTED].

Были приняты меры немедленного реагирования на чрезвычайные ситуации. Примерно в 05:00 объект был ликвидирован третьей стороной. Согласно протоколу операции, образцы вещества были собраны и отправлены в [REDACTED] для дальнейшего изучения. В настоящее время агенты вычищают следы присутствия объекта из зоны карантина. Настоятельно рекомендуется ликвидировать предыдущий противоречивый рапорт.

Жители Блэкуотера были проинформированы, [REDACTED] карантин [REDACTED] с заражением опасным вирусом, передающимся воздушно-капельным путём. Инфицировали [REDACTED] человек, медики уже в пути для подтверждения.

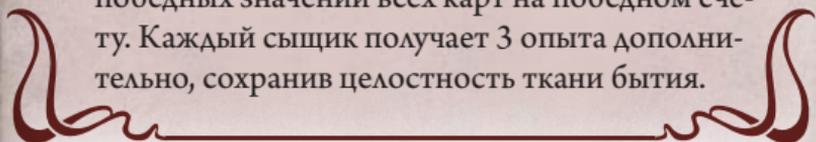
Агенты пытаются установить контакт с не-санкционированными комбатантами для разбирательства. В связи с деликатным характером инцидента рекомендуется дальнейшее наблюдение после завершения работы. Данные должны быть доступны [REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Немедленно уничтожить данный рапорт по прочтении. Ожидайте дальнейших указаний.

☞ Запишите в журнале кампании, что *аномалию удалось сдержать*.

☞ Для каждого из перечисленных активов в игре — «Универсальный растворитель», «Ручной комок слизи», «Оружие ми-го» и «Лейтенант Уилсон Стюарт» — выберите сыщика, который может включить его в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно, сохранив целостность ткани бытия.



Создатели игры

Авторы дополнения «Капля, поглотившая всё»:

М. Дж. Ньюман и Брэд Андрес

Продюсер: Калли Оливериус

Корректор: Джеремайя Дж. Шоу

Менеджер по карточным играм: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дейн Белтрэми,
Кара Сентелл-Данк и Фил Генри

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Арт-директор: Кристал Чанг

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Координаторы контроля качества: Эндрю Джаниба
и Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джейсон Глоу и Дилан
Тирни

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Глава студии: Эндрю Наваро

© 2023 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. 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. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Редактор: Мария Шульгина

Переводчик: Сергей Вакуленко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

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

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru