

ПРАВИЛА

УЖАС АРКХЭМА



A
CALL OF
CTHULHU
BOARDGAME

Добро пожаловать в Аркхэм!

1926 год, пик «бурных двадцатых». В прокуренных притонах ветреные девицы танцуют до рассвета, а незаконный алкоголь льется рекой — спасибо гангстерам и контрабандистам. Великая война позади, наступило время Великой вечеринки.

Однако над миром нависла ещё более страшная угроза, чем прошедшая война. В пустоте за пределами пространства и времени затаились Древние — злые и могущественные существа. Они жаждут ворваться в наш мир через межпространственные врата, которые начали открываться в Аркхэме. Если не закрыть эти порталы, человечество не устоит перед натиском Древних. На пути ужасов Аркхэма стоит только горстка сыщиков. Справятся ли они?

«Ужас Аркхэма» позволит 1—8 игрокам (рекомендуем играть вдвоём — в пятером) за 2—4 часа спасти человечество от вторжения Древних и их приспешников. Место действия — вымышленный городок Аркхэм в штате Массачусетс, ставший всемирно известным благодаря рассказам Г. Ф. Лавкрафта.

Вы держите в руках второе издание игры «Ужас Аркхэма». В него включены все исправления, сделанные разработчиками после выхода первой версии игры (см. список в разделе Arkham Horror FAQ на сайте www.fantasyflightgames.com). Помимо текста правил, изменения коснулись карт «Живой щит», «Камень исцеления» и «Фонарь», а также стартового имущества сыщиков Боба Дженкинса и Дженни Барнс. Кроме того, в этом выпуске исправлены ошибки и опечатки, которые встречались в предыдущих русских изданиях игры.

Об игре

В космических глубинах пробуждается один из Древних — таинственное и страшное существо, несущее гибель всему человечеству. Ткань пространства и времени истончается, и по всему Аркхэму начинают открываться врата — порталы, ведущие в иные измерения. Когда их станет слишком много, Древний ворвётся в наш мир, неся с собой смерть и разрушение. Об этой угрозе известно только горстке сыщиков. Общими усилиями они стремятся закрыть и запечатать врата, прежде чем гнев разбухшего Древнего обрушится на человечество.

В отличие от многих других игр, в «Ужасе Аркхэма» игроки не соперники, а союзники в общем деле. Действуя слаженной командой, сыщики должны запечатать врата и победить Древнего, если он всё-таки проснётся.

Обзор игры

В «Ужасе Аркхэма» сыщики посещают достопримечательности и исследуют глухие закоулки города, устанавливают контакты с местными жителями и пришельцами из Иных миров, находят снаряжение и собирают улики — свидетельства существования Древних. Эти люди — единственная надежда города выстоять перед лицом мистической угрозы.

В начале игры сыщик должен избегать встреч с монстрами — большинство этих существ ему не по зубам. Он пока только готовится к боям, собирая по городу оружие, заклинания, улики. Позже он научится истреблять монстров, закрывать врата и запечатывать наиболее опасные из них.

После того как сыщики запечатают несколько врат, соберут союзников, вооружатся, обучатся чарам, они будут готовы к решающей схватке с Мифом (так учёные умы называют Древних и всё, что с ними связано). Цель сыщиков — последние врата. Если их удастся закрыть или запечатать, мир будет спасён, иначе Древний проснётся и обрушится на Аркхэм.

И тогда сыщикам предстоит финальная битва, самое страшное и важное сражение в истории, от которого будет зависеть само существование нашей цивилизации.

Состав игры

В коробке игры «Ужас Аркхэма» вы найдёте следующие игровые компоненты:

- 1 игровое поле
- 1 жетон первого игрока
- 5 кубиков
- 16 листов сыщиков
- 16 фишек сыщиков
- 16 подставок для фишек сыщиков
- 198 жетонов сыщиков, а именно:
 - 56 жетонов денег
 - 35 жетонов рассудка (10 жетонов по 3 единицы и 25 одинарных)
 - 35 жетонов здоровья (10 жетонов по 3 единицы и 25 одинарных)
 - 48 улик
 - 24 ползунка навыков
- 189 карт сыщиков, а именно:
 - 44 простые вещи
 - 39 уникальных вещей
 - 40 заклинаний
 - 20 навыков
 - 11 союзников
 - 35 особых карт, в том числе:
 - 8 задатков
 - 8 членских билетов Ложи Серебряных Сумерек
 - 8 банковских ссуд
 - 8 карт благословения/проклятия

- 3 карты помощника шерифа
- 8 листов Древних
- 20 жетонов безысходности
- 179 карт Древних, а именно:
 - 63 карты локаций
 - 67 карт Мифа
 - 49 карт врат
- 60 жетонов монстров
- 16 жетонов врат
- 3 маркера «Активность»
- 3 маркера «Исследовано»
- 1 маркер ужаса
- 6 маркеров «Закрыто»
- 1 правила игры

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты. Затем вставьте 16 фишек сыщиков в подставки. Держите все детали игры подальше от детей и животных.

Обзор компонентов

Ниже мы вкратце ознакомим вас с компонентами игры, чтобы вы уже при чтении правил отличали одни от других и понимали их назначение, а не пытались разобраться, что к чему, в разгар игры.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображены примечательные места Аркхэма, а также Иные миры. В ходе игры сыщики смогут посетить эти локации. Игровое поле рассмотрено в подробностях на стр. 21.

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Принадлежит тому из участников, кто первым действует в текущем раунде. Перед каждым новым раундом этот жетон передаётся по часовой стрелке, то есть налево.



КУБИКИ

Служат для определения случайных исходов — итогов боёв, результатов проверок навыков и тому подобного.



Листы и фишки сыщиков

Каждый игрок получает один лист сыщика, на котором указаны свойства, навыки и стартовое имущество героя. В комплекте с листом сыщика идёт фишка этого персонажа, которая указывает его текущее местоположение на поле. Лист сыщика подробно разобран на стр. 21.



Жетоны сыщиков

С помощью этих жетонов игроки отмечают текущее состояние сыщиков: уровень навыков, здоровья и рассудка, а также количество денег и улики.



- Ползунки навыков показывают текущий уровень навыков сыщика. В ходе игры сыщикам не раз понадобится проверить свои навыки.



- Жетоны рассудка — показатель ментального здоровья героя: чем их меньше, тем ближе сыщик к безумию.



- Жетоны здоровья отмечают физическое состояние сыщика: каждый потерянный жетон — шаг к обмороку.



- Жетоны улики — важные сведения о Мифе, добытые сыщиком, и посетившие его озарения. Сыщики тратят улики, чтобы получать бонусы к проверкам навыков или запечатывать врата.



- Деньги — это и есть деньги. Их тратят на покупку снаряжения, оплату штрафов и многое другое.

Карты сыщиков

Карты сыщиков можно отличить по небольшому размеру. Они представляют собой всё, что приобретают сыщики в ходе своих приключений: помощников, предметы, артефакты, магические знания, полезные умения и т. п. В игре шесть видов карт сыщиков.



Простые вещи: повседневные, но полезные предметы (в том числе оружие), которые помогают сыщику в его нелёгком деле.

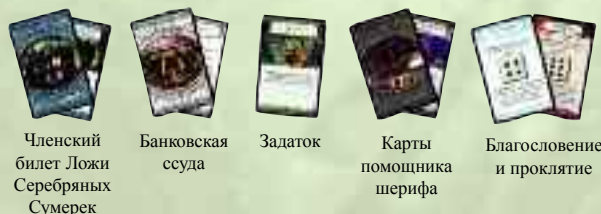
Уникальные вещи: странные, порой пугающие и, вероятно, магические предметы, от которых не откажется ни один сыщик. Среди них есть такие артефакты, как знаки Древних, которыми можно раз и навсегда запечатать врата между мирами.

Навыки: эти карты улучшают способности сыщика — либо дают бонус к определённому навыку, либо позволяют перебросить кубик при проваленной проверке. Шанс получить карты навыков выпадает редко, и они недёшево обходятся сыщику.

Заклинания: магические ритуалы, которые может применить сыщик, если пройдёт проверку знания.

Союзники: люди (как правило), дающие сыщику посильную помощь в расследовании. Это самые полезные из карт сыщиков. Союзника можно найти в «Меблированных комнатах Ма» (одна из городских локаций) либо встретить при контакте в наиболее опасных местах Аркхэма.

Особые карты: отображают статус, привилегии и обязательства сыщика. Это задатки, банковские ссуды, членские билеты Ложи Серебряных Сумерек, проклятия, благословения и карты помощника шерифа Аркхэма. О том, для чего они нужны, вы узнаете из самих карт.



Листы Древних

В начале каждой партии игроки случайным образом определяют, кто именно из Древних угрожает городу. Его лист кладётся рядом с полем. На листе указаны особые свойства и боевые характеристики Древнего, а также особенности его последователей. Лист Древнего в деталях рассмотрен на стр. 19.



Жетоны безысходности

Всякий раз, когда в Аркхэме открываются новые врата, такой жетон выкладывается на трек безысходности

(деления в нижней части листа Древнего). Как только жетон закрывает красное деление, Древний пробуждается!



На обороте каждого жетона безысходности стоит **знак Древних**. Когда сыщик успешно применяет одноимённый артефакт, чтобы запечатать врата, он снимает жетон безысходности с трека и кладёт его в локацию с запечатанными вратами «звездой» вверх. Если же врата запечатаны при помощи **улик**, сыщик *не снимает* жетон безысходности. Подробнее о запечатывании врат читайте на стр. 17.

КАРТЫ ДРЕВНИХ

Карты Древних крупнее, чем карты сыщиков. Они представляют собой события в Аркхэме и в Иных мирах: сражения с монстрами, встречи, находки и открытия, мистические происшествя и т. п. В игре три типа карт Древних: карты локаций, врат и Мифа.



Карты **локаций** указывают, что происходит с сыщиком при посещении того или иного места в Аркхэме. Девяти районам города соответствуют девять колод локаций разных цветов. Каждая из семи карт «районной» колоды содержит описание трёх контактов — по одному для каждой локации данного района. О локациях и районах Аркхэма читайте на стр. 21.

Карты **врат** описывают встречи и столкновения сыщика с обитателями Иных миров на их территории. В отличие от локаций, разделённых по районам, карты врат всегда замешиваются в одну колоду. Об Иных мирах читайте на стр. 8—9 и 21.

Карты **Мифа** отвечают за события, которые случаются в Аркхэме независимо от действий сыщиков. Каждый раунд в фазе Мифа вскрывается одна такая карта. Она влияет на игру несколькими способами: указывает, в какой локации открываются новые врата, где появляются улики, как передвигаются монстры, а также что происходит в городе — от слухов до перемены погоды.

ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ



Параметры движения

Боевые свойства

Жетоны монстров изображают чудищ из Иных миров и приспешников Древнего, бродящих по улицам Аркхэма. Лицевая сторона жетона показывает, когда и как движется монстр, а на обороте указаны его боевые свойства. Обычно жетон монстра лежит на поле лицом (картинкой) вверх, но в начале боя с этим противником его жетон переворачивается вверх стороной с текстом. Игроки могут когда угодно изучить жетон монстра с любой стороны. Детальный разбор этих жетонов — на стр. 21.

ЖЕТОНЫ ВРАТ



Эти жетоны размещаются в тех локациях Аркхэма, где открываются врата в Иные миры. Жетон показывает, в какой именно Иной мир ведут врата, а также устанавливает модификатор бросков для тех сыщиков, которые захотят закрыть этот портал.

МАРКЕРЫ «АКТИВНОСТЬ» И «ИССЛЕДОВАНО»



Активность

Исследовано

Маркером «Активность» отмечают локацию, где, согласно картам Мифа, происходят необычные события (текст карты будет упоминать такой маркер). Маркер «Исследовано» кладут под фишку сыщика, который только что успешно возвратился в Аркхэм из Иного мира.

МАРКЕР УЖАСА

Этот маркер передвигается по одноимённому треку на поле, показывая, как мистические события в Аркхэме отражаются на поведении и боевом духе его жителей. По мере роста ужаса в городе закрываются магазины и люди бегут прочь, оставляя свои родные дома во власти монстров!



МАРКЕР «ЗАКРЫТО»

Эти маркеры кладутся в локации, которые закрыты из-за уровня ужаса или особых событий игры. В такую локацию не может войти ни сыщик, ни монстр.



ПРЕДЫГРОВОЙ РАСКЛАД

С одной стороны от поля разложите все компоненты Мифа, а именно:

- 9 колод локаций
- колоду врат
- колоду Мифа
- лист Древнего и жетоны безысходности
- жетоны врат
- жетоны монстров (в непрозрачной ёмкости)
- улики
- маркеры «Активность», «Исследовано», «Закрето»



Положите по 1 улике в каждую из 11 нестабильных локаций (отмечены красным ромбом).

Компоненты, предназначенные для сыщиков, сложите с другой стороны поля. Здесь будут:

- колоды карт союзников, простых и уникальных вещей, навыков и заклинаний
- стопки с особыми картами сыщиков
- запас жетонов здоровья и рассудка
- банк с жетонами денег

Каждый игрок берёт себе лист и фишку сыщика, получает жетоны здоровья и рассудка (столько, сколько указано на листе его персонажа), а также стартовое имущество героя. Затем игроки ставят фишки своих сыщиков в их исходные локации.

Выберите первого игрока и выдайте ему соответствующий жетон. В конце раунда первый игрок передаёт жетон соседу слева.

Подготовка к игре

Перед началом партии выполните следующие действия в указанном порядке.

1. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВУЮ ЗОНУ

Разложите поле в центре стола так, чтобы вокруг осталось достаточно места для листов сыщиков и карт. Рядом с полем поместите жетоны, маркеры и кубики (см. схему на стр. 4). Маркер ужаса поставьте на деление 0 соответствующего трека.

2. РАЗМЕСТИТЕ УЛИКИ

Поместите по одному жетону улики в каждую локацию Аркхэма, отмеченную красным ромбом. Эти локации считаются *нестабильными* — в них могут открыться врата и появиться монстры. Локации изображены на поле в виде круглых иллюстраций (например, «Меблированные комнаты Ма» или «Ложа Серебряных Сумерек» — это локации).

3. ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Случайным образом определите, кто будет ходить первым, и дайте ему жетон первого игрока.

4. РАЗБЕРИТЕ СЫЩИКОВ

Каждому участнику партии нужен свой персонаж. Первый игрок тасует 16 листов сыщиков и не глядя сдает по одному листу всем участникам (включая себя).

Если все игроки согласны, сыщиков можно выбрать, а не получить по воле случая. Процесс начинается с первого игрока, от него право выбора передаётся по часовой стрелке.

5. ВЫБЕРИТЕ ДРЕВНЕГО

Первый игрок тасует листы Древних, не глядя вытягивает один из них и кладет рядом с полем лицевой стороной вверх. Этот Древний будет угрозой для Аркхэма в начинающейся партии. Если у Древнего есть свойства, действующие в начале игры (например «Тысяча масок» Ньярлатотепа), они срабатывают сразу после того, как он раскрыт.

Игроки могут выбрать врага, а не тянуть его лист вслепую. От Древнего сильно зависят сложность и продолжительность партии: игра с Йигом будет короче, игра с Ктулху — сложнее.

6. РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ ПО КОЛОДАМ

Разберите карты сыщиков и Древних на колоды по типам и сложите их рядом с полем, как показано на схеме (или как вам удобно).

7. ПОЛУЧИТЕ ЛИЧНОЕ ИМУЩЕСТВО

Сыщик идет на расследование не с пустыми руками: у него есть своя история, профессия, опыт. В начале партии сыщик получает определённый набор вещей, денег, особых карт, заклинаний. Перечень этого **личного имущества** вы найдёте на листе своего сыщика. Раздача начинается с первого игрока и далее идёт по часовой стрелке. Первый игрок находит в колодах нужные карты и выдаёт их сыщикам. Деньги берутся из банка.

8. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТЫ СЫЩИКОВ

Перетасуйте колоды простых и уникальных вещей, заклинаний и навыков, и положите их рядом с полем. Если в ходе игры сыщику предоставляется право взять карту, он тянет верхнюю карту из нужной колоды.

9. РАЗДАЙТЕ РЕСУРСЫ

У сыщика есть ещё одна категория имущества — **ресурсы**. В отличие от личного и весьма конкретного имущества, ресурсы каждого сыщика — это случайные карты того или иного типа. Игроки по очереди, начиная с первого и передавая ход по часовой стрелке, тянут карты из указанных колод согласно своим спискам ресурсов.

Примечание: свойства, позволяющие сыщику брать больше карт (например «Археология» Монтерея Джека), *действуют* при получении ресурсов.

10. ЗАВЕРШИТЕ ПОДГОТОВКУ СЫЩИКОВ

Каждый игрок берёт жетоны рассудка и здоровья — столько, сколько указано на листе его сыщика. Жетоны кладутся в соответствующие ячейки в правой части листа ниже имени героя.

Затем каждый игрок получает три ползунка навыков и ставит по одному на каждый трек навыков своего героя. Позицию на треке — то есть, текущее значение двух навыков — выбирает сам игрок. Подробнее о тонкостях изменения навыков, ползунках и треках читайте на стр. 11.

11. СОЗДАЙТЕ ПУЛ МОНСТРОВ

Сложите жетоны монстров в непрозрачную ёмкость (кружку, контейнер, мешочек) и перемешайте их. Эта ёмкость называется *пулом монстров*. Когда в Аркхэме появляется очередной монстр, первый игрок не глядя вытягивает жетон из пула и размещает его на поле в соответствии с правилами или с текстом конкретной карты.

Исключение: монстры-маски (со словом «Маска» в боевых свойствах) добавляются в пул *только* если Древним в этой партии стал Ньярлатотеп. При любом другом Древнем уберите все Маски в коробку.

12. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТЫ ДРЕВНИХ И ЖЕТОНЫ ВРАТ

Перетасуйте колоды локаций, врат и Мифа, и положите их рядом с полем. Затем перемешайте 16 жетонов врат лицом вниз и сложите их стопкой рядом с полем.

13. ПОСТАВЬТЕ СЫЩИКОВ НА ПОЛЕ

Каждый игрок выставляет фишку своего сыщика в его исходную локацию. Оставшиеся листы и фишки сыщиков, а также листы Древних уберите в коробку.

14. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

Наконец, первый игрок тянет верхнюю карту из колоды Мифа и разыгрывает её по правилам фазы Мифа. Если вытянута карта категории «Слухи», её надо сбросить и взять новую (повторив процесс, если она тоже оказалась «Слухами»). Карта Мифа укажет, в какой нестабильной локации откроются врата и появится монстр. Помните: нестабильную локацию легко отличить по красному ромбу. Больше о фазе Мифа рассказано на стр. 9.

Важно: как только откроются первые врата, поставьте жетон на трек безысходности Древнего.

Когда все указания карты Мифа выполнены, начинается первый раунд (с первого игрока, разумеется).

Раунд игры

Раунд в «Ужасе Аркхэма» делится на пять фаз. **В каждой фазе все игроки по очереди, начиная с первого и передавая ход по часовой стрелке, выполняют соответствующие действия.** Когда все сыщики завершают свои дела в одной фазе, начинается следующая. В конце последней фазы раунда первый игрок передает жетон своего статуса соседу слева, и начинается новый раунд.

Вот фазы, из которых состоит раунд:

- Фаза I. Передышка
- Фаза II. Движение
- Фаза III. Контакты в Аркхэме
- Фаза IV. Контакты в Иных мирах
- Фаза V. Миф

В каждой фазе все сыщики, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, выполняют связанные с этой фазой действия.

Фаза I. Передышка

В фазе передышки игрок выполняет следующие действия в указанном порядке.

1. Восстановление

Некоторые карты в игре надо **задействовать** для получения эффекта, то есть перевернуть лицом вниз. В начале фазы передышки вы восстанавливаете свои задействованные ранее карты — переворачиваете их обратно лицом вверх. Помните: вы не можете пользоваться картой, пока она лежит лицом вниз, до следующей передышки такая карта бесполезна.

Пример: Харви Уолтерс читает заклинание «Лишение силы». Его игрок **задействует** карту этого заклинания — переворачивает её лицом вниз.

Вернуть карту в рабочее состояние игрок сможет во время следующей передышки, и после этого Харви Уолтерс сможет снова прочесть это заклинание.

2. Действия передышки

После восстановления вы должны просмотреть все свои карты и выполнить все указанные на них **действия фазы передышки**. Все такие действия **обязательны** к выполнению, однако вы можете выбирать **порядок**, в котором они срабатывают. Карты «Проклятие», «Благословение», «Задаток» и «Банковская ссуда» **не требуют** броска в первую фазу передышки после того, как вы их получили.

Пример: у игрока только одна карта с действием в фазе передышки — «Задаток». Для начала эта карта приносит игроку \$2 (он берёт два доллара из банка). Затем сыщик должен выяснить, дадут ему

аванс в следующий раз или нет: для этого надо бросить кубик. Если выпадет единица, ему придётся избавиться от «Задатка».

3. Изменение навыков

Наконец, в фазе передышки вы можете изменить навыки своего сыщика, сдвинув ползунки на соответствующих треках. О том, как это делается, рассказывает схема «Изменение навыков» на этой странице.

Исключение: в начале игры вы можете выставить ползунки на любые позиции треков, не обращая внимания на собранность персонажа. При подготовке обычные правила не действуют.

Фаза II. Движение

В фазе движения каждый игрок выполняет **одно** из двух возможных действий, в зависимости от того, находится его сыщик в Аркхэме или в Иных мирах (см. «Игровое поле» на стр. 21):

движение по Аркхэму

либо

движение по Иному миру

Расскажем об этих двух действиях подробнее.

Движение по Аркхэму

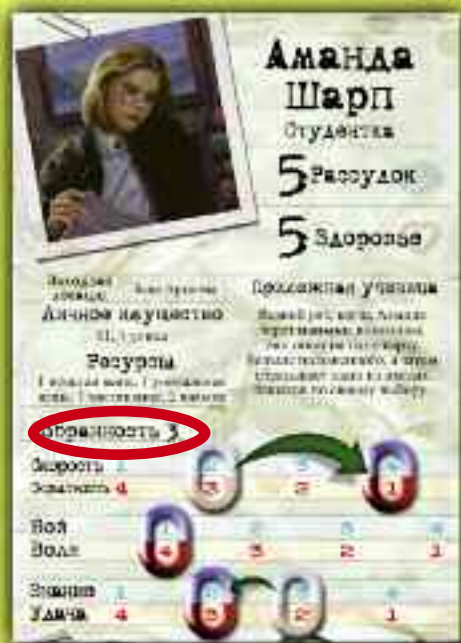
Если сыщик находится в Аркхэме (его фишка стоит в городской части поля), он получает столько единиц движения, сколько указано ползунком на его треке **скорости**. За одну единицу движения сыщик может перейти из одной зоны города в другую, **смежную** с ней (то есть, связанную жёлтой линией). Иными словами, единица движения позволяет сыщику переместиться либо между двумя смежными улицами, либо между локацией и улицей одного района.

Локации обозначены круглыми иллюстрациями в городской части поля. **Улицы** — это прямоугольники с названиями отдельных районов Аркхэма (например «Ривертаун» или «Университет Мискатоник»).

Уход от монстров

Монстры в локациях и на улицах города затрудняют движение сыщика. При каждой **попытке покинуть** локацию или улицу, где есть хотя бы один монстр, персонаж должен либо вступить в бой со всеми находящимися там монстрами, либо скрыться бегством от каждого из них (читайте «Бой» и «Уход от монстров» на стр. 14). Аналогичный выбор встанет перед сыщиком, когда он **завершает движение** в локацию или на улице с монстрами (монстрами).

ИЗМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ



Во время **передышки** вы изменяете навыки своего сыщика, чтобы они отвечали стоящим перед ним задачам. **Собранность** героя определяет, на сколько делений можно передвинуть его ползунки навыков в каждом раунде. Этот параметр показывает умение вашего персонажа идти в ногу с развитием событий, подстраиваясь под требования ситуации.

Пример 1: собранность Аманда Шарп равна 3, и вы вправе сдвигать ползунки по трекам её навыков на 3 позиции в раунд. В этом примере ползунок знаний/удачи смещается на 1 деление влево, а соотношение скорости и скрытности меняется на 2 позиции в пользу первой.



Пример 2: в этом раунде радикально **изменяется соотношение навыков боя и воли** Аманда Шарп — игрок сдвигает ползунок на 3 позиции разом. Другие ползунки сдвинуть уже не получится, так как вся собранность сыщицы потрачена.

Изменяя навыки, будьте осторожны, особенно при невысокой собранности сыщика. Если навыки неуравновешены, резкий поворот событий может застать вашего героя врасплох.

ДВИЖЕНИЕ ПО АРКХЭМУ



Аманда Шарп начала раунд на Кладбище в Ривертауне. Её текущая скорость 4, поэтому в этом раунде у неё 4 единицы движения. Аманда направляется к Зданию администрации, и вот как она планирует это сделать:

- 1) за 1 единицу движения она выходит с Кладбища на улицы Ривертауна;
- 2) 1 единица уйдёт, чтобы перебраться с улиц Ривертауна на улицы Фрэнч Хилл;
- 3) переход с улиц Фрэнч Хилл на улицы Университета Мискатоник тоже израсходует 1 единицу;
- 4) последняя единица нужна для входа с улицы в Здание администрации.

ДВИЖЕНИЕ ПО ИНОМУ МИРУ



Пример: Аманда Шарп стоит в первой зоне Страны снов. В своей фазе движения она переходит во вторую зону. В фазе движения следующего раунда Аманда вернётся в Аркхэм и выйдет на поле в любой локации с вратами, ведущими в Страну снов. Здесь игрок подложит под фишку Аманды маркер «Исследовано».

ВОЗВРАЩЕНИЕ В АРКХЭМ



Пример: Аманда Шарп возвращается из Страны снов. Она может войти в любую из двух локаций, где есть открытые врата в Страну снов. Выбрав локацию, игрок помещает туда фишку сыщика и кладёт под неё маркер «Исследовано».



Если скрыться от монстра не удалось, сыщик получает боевой урон, указанный на жетоне монстра (см. «Бой», стр. 14), и немедленно вступает в бой с противником.

Вступив в бой с монстром по любой причине, сыщик теряет остаток единиц движения. В этом раунде он больше не сможет двигаться, чем бы ни закончилась схватка.

ПОДБОР УЛИК

Завершив движение в локации с уликой (уликами), сыщик может тут же забрать все эти улики или их часть. Нельзя подбирать улики в тех локациях, которые сыщик проходит без остановки: сбор улик возможен только при полном прекращении движения.

Движение по Иному миру

Иные миры представлены крупными круглыми ячейками вдоль края поля. Это жуткие места, странные измерения, параллельные миры, которых так много во вселенной Мифа. Обычно сыщики попадают туда, исследуя врата (см. стр. 9).

Обратите внимание на полосу поперек каждой круглой ячейки: она делит Иной мир на две зоны. Если в начале фазы движения сыщик стоит в Ином мире, он не получает единиц движения. Его движение зависит от того, с какой стороны от разделительной полосы он находится:

- Если сыщик стоит в первой (левой) зоне Иного мира, в фазе движения он переходит по красной стрелке во вторую (правую) зону.

- Если сыщик стоит во второй зоне Иного мира, в фазе движения он возвращается в Аркхэм. Для возвращения игрок должен выбрать локацию с открытыми вратами в тот мир, который покидает сыщик. Игрок переставляет в такую локацию фишку сыщика и кладёт под неё маркер «Исследовано», отмечая, что сыщик прошёл через данные врата. Маркер остаётся в игре, пока сыщик не уйдёт из этой локации. Если в Аркхэме нет открытых врат в Иной мир, где бродил сыщик, он *потерян во времени и пространстве* (см. стр. 17).

Задержанные сыщики

Некоторые игровые ситуации **задерживают** сыщика. Если это случилось, положите фишку сыщика плашмя. В фазе движения задержанный сыщик не получает единиц движения в Аркхэме и не перемещается в Иных мирах: вместо этого его фишка возвращается в нормальное положение. В следующем раунде он сможет переместиться по обычным правилам.

Фаза III. Контакты в Аркхэме

В фазе **контактов в Аркхэме** каждый сыщик в локации (не на улице и не в Ином мире) *должен* выполнить одно из нижеописанных действий. Выбор действия зависит от наличия врат в этой локации.

1. Врат нет

Если в локации нет открытых врат, сыщик **вступает в контакт**. Игрок тасует колоду локаций того района, где стоит сыщик, и тянет одну карту. Затем он находит на карте текст контакта для локации своего сыщика, зачитывает его вслух и выполняет распоряжения карты. Если в ходе контакта появляется монстр, сыщик должен биться с ним (см. «Бой», стр. 14) или спастись бегством (см. «Уход от монстров», стр. 14). Завершив контакт, игрок возвращает карту локации в колоду.

В локациях с запечатанными вратами ни при каких обстоятельствах не могут ни появиться монстры, ни открыться новые врата в Иные миры.

Монстры, появившиеся из-за розыгрыша карт локаций, никогда не остаются на поле после завершения контакта. Если сыщик уходит от такого противника, жетон монстра возвращается в пул (см. «Монстры в контакте», стр. 22).

КОНТАКТ В ЛОКАЦИИ (ВРАТ НЕТ)



Пример: Аманда Шарп находится в Историческом обществе в районе Саутсайд. Она тянет карту Саутсайда и читает параграф «Историческое общество». Согласно карте, привратник предлагает отвезти ее в Леса. Если игрок согласен, Аманда перейдёт в Леса и вступит в новый контакт уже в этой локации.

КОНТАКТ В ЛОКАЦИИ (ВРАТА ОТКРЫТЫ)



Пример: Аманда Шарп находится в Чёрной пещере, где открыты врата в Страну снов. Поскольку под фишкой сыщика нет маркера «Исследовано», врата затачивают Аманду в первую зону Страны снов.

КОНТАКТ В ИНОМ МИРЕ



Пример: Аманда в Городе великой расы (символы контакта — жёлтый и зелёный). Она тянет по одной карты из колоды врат. Первая карта красная, Городу великой расы не подходит. Игрок сбрасывает её и берёт новую. В этот раз карта синяя — она также отправляется в сброс. На третий раз вытянут зелёный цвет: в Городе великой расы возможен контакт по такой карте. Если на ней не прописан особый контакт для Города, события развиваются согласно параграфу «Другое».

2. Врата есть

Если в локации есть открытые врата, сыщика затягивает в них. Он переходит в первую (левую) зону Иного мира, указанного на жетоне врат.

Исключение: сыщика, под которым есть маркер «Исследовано», не затянет во врата, через которые он вернулся в Архэм, пока он остаётся в этой локации. Более того, именно в такой ситуации сыщик может **закрыть** или **запечатать врата** (см. «Закрытие и запечатывание врат», стр. 17). Если сыщик покидает такую локацию, не закрыв и не запечатав врата, сбросьте маркер «Исследовано». Оказавшись в этой локации снова, сыщик опять будет затянут в Иной мир. Герою придётся ещё раз побывать в этом измерении и вернуться в Архэм, чтобы постараться закрыть или запечатать врата.

Важно: если сыщик затянут во врата, появившиеся в ходе контакта, он *задержан*, как если бы был затянут во врата в фазе Мифа.

Фаза IV. Контакты в Иных мирах

В этой фазе на контакт идут сыщики, находящиеся в Иных мирах. У каждого Иного мира есть свои **символы контакта** — маленькие цветные круги, которыми отмечены ячейки миров на игровом поле. Идя на контакт в Ином мире, игрок открывает по одной карте из колоды врат, пока не вытянет карту того же цвета, что и любой символ контакта того мира, в котором находится сыщик. Карты неподходящих цветов кладите под колоду лицом вниз.

Получив карту нужного цвета, игрок ищет на ней описание контакта для того мира, в котором находится сыщик, зачитывает текст контакта вслух и выполняет все его инструкции. Если особого текста для этого мира на карте нет, игрок делает то, что описано в параграфе «Другое».

В ходе контакта в Ином мире может появиться монстр. В таком случае сыщик должен биться с ним (см. «Бой», стр. 14) или спастись бегством (см. «Уход от монстров», стр. 14). Завершив контакт, игрок возвращает карту под колоду врат лицом вниз.

Монстры, появившиеся из-за розыгрыша карт врат, никогда не остаются на поле после завершения контакта. Если сыщик уходит от такого противника, жетон монстра возвращается в пул (см. «Монстры в контакте», стр. 22).

Фаза V. Миф

В фазе Мифа *первый игрок* тянет карту Мифа и выполняет следующие действия:

1. Расстановка новых врат и монстров
2. Распределение улик
3. Движение монстров
4. Применение свойства карты

Теперь подробнее об этих действиях.

1. РАССТАНОВКА ВРАТ И МОНСТРОВ

Первый игрок находит в левом нижнем углу карты Мифа локацию: именно там в этом раунде на Архэм обрушатся силы из иных измерений. Что происходит дальше, зависит от наличия в этой локации открытых врат или знака Древних.

А. В локации есть знак Древних

В локации с жетоном знака Древних ничего не происходит. Врата не открываются, монстры не появляются. Знак Древних навечно разрывает связь этой локации с Иными мирами.

В. В локации есть открытые врата

Если в локации уже есть открытые врата, монстры появляются *из всех открытых врат* в городе! Это называется **наплывом монстров**. Число новых монстров, появляющихся при наплыве, равно **большему** из двух показателей: **количество игроков** или **количество открытых врат**. Первый игрок вслепую тянет жетоны из пула монстров и выставляет их

в локации с открытыми вратами. Монстры распределяются между локациями настолько равно, насколько возможно. Ни в одних вратах не может появиться больше монстров, чем там, откуда начался наплыв. Если из-за наплыва превышает лимит монстров (см. «Лимит монстров и окраина», стр. 18), игроки решают, куда класть жетоны, до того как тянуть монстров из пула. Если игроки не могут договориться о месте появления монстров, решение принимает первый игрок.

Пример: *на поле трое открытых врат (Чёрная пещера, Дом Науки и Непрístupный остров), 7 игроков и полное отсутствие монстров. И тут карта Мифа приказывает открыть врата в Чёрной пещере. Это вызывает наплыв монстров: игроки тянут из пула 7 жетонов и кладут по паре на каждые врата. Седьмой монстр выходит из врат Чёрной пещеры: к любым другим вратам его поставить нельзя, так как наплыв монстров начался не с них. Итак, в Чёрной пещере три жетона и по два в двух других открытых вратах.*

С. В локации нет ни врат, ни знака

Если в локации нет ни знака Древних, ни открытых врат, там открываются новые врата и из них выходит монстр. Выполните следующие действия:

1. Новый жетон на треке безысходности

Первый игрок кладёт жетон безысходности «глазом» вверх на первое свободное деление трека Древнего. Если после этого все деления трека закрыты жетонами, Древний пробуждается, и игра переходит в эндшпиль (см. «Древний проснулся!», стр. 20). В этом случае остальные действия фазы Мифа можно уже не выполнять: готовьтесь к битве!

Помните, что Древний также может проснуться, если в Архэме будет слишком много открытых врат (см. «Древний проснулся!», стр. 20).

2. Установка врат

Первый игрок берёт верхний жетон врат из стопки, кладёт его лицом вверх в нужную локацию и сбрасывает все лежавшие там улики: сыщики упустили возможность найти эти следы.

3. Вторжение монстра

Первый игрок вслепую тянет жетон из пула монстров и кладёт его в локацию. Если из-за этого лимит монстров в городе будет превышен, кладите жетон не в локацию, а на окраину (см. «Лимит монстров и окраина», стр. 18).

Исключение: если в игре больше четырёх сыщиков, разместите двух монстров вместо одного.

Важно: в отличие от сыщиков, монстры не могут быть затянуты в Иной мир через врата.

ЭФФЕКТЫ КАРТЫ МИФА



1. Расстановка врат и монстров
2. Распределение улик
3. Движение монстров
4. Применение свойства карты

А. Карты Мифа делятся на три подтипа: **заголовки**, **процессы** и **слухи**. О том, как подтип влияет на карту и её розыгрыш, мы расскажем позже.

Пример: первый игрок вытянул карту Мифа из предыдущего примера. В нижнем левом углу карты Чёрная пещера, в которой пока нет ни открытых врат, ни знака Древних, значит там открываются новые врата. На лист Древнего кладётся жетон безысходности: трек ещё только начинает заполняться, и до пробуждения Древнего далеко, так что игрок берёт из стопки верхний жетон врат и кладёт его в Чёрную пещеру. Врата открываются: оказалось, они ведут на Юггот. Наконец, игрок тянет из пула жетон монстра и кладёт его к открывшимся вратам: в Аркхэм вторгается Тёмная молодь.

Открытие врат в локации с сыщиком

Если врата открываются в локации с сыщиком, его затягивает в Иной мир: переместите фишку в первую зону того мира, куда ведут врата. Из-за неожиданного происшествия сыщик *задержан*: положите его фишку плашмя. В следующей фазе движения этот персонаж останется на месте (см. «Задержанные сыщики», стр. 16).

2. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЛИК

На большинстве карт Мифа указаны локации, в которых появляются новые улики. Жетон улики выкладывается в указанную локацию, только если там нет открытых врат. Если в этой локации присутствует один или несколько сыщиков, кто-то из них может сразу подобрать улику. Претенденты должны сами решить, кто это сделает, иначе их спор разрешает первый игрок.

3. ДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ

Появившись в локации с вратами, монстр не обязан провести возле них всю игру, и он выходит на улицы города. Понять, кто куда идёт в этом раунде, поможет вытянутая карта Мифа — а именно, **поле движения** в её нижнем правом углу. За перемещение жетонов по игровому полю отвечает первый игрок.

Пиктограммы в поле движения — это символы Иных миров, которыми также отмечены монстры. Если на жетоне монстра стоит такой же знак, что и в поле движения вытянутой карты Мифа, этот монстр должен двигаться в текущем раунде.

От каждой улицы и локации на игровом поле ведут чёрная и белая стрелки (иногда они совмещены). Аналогичным образом поле движения на карте Мифа разделено на белую и чёрную половины. От того, в какой из этих половин находится пиктограмма монстра, зависит, по какой стрелке он будет двигаться.

ДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ



Пример 1: согласно карте Мифа (обведено), монстры с чертой, треугольником или звездой идут по белым стрелкам, а монстры с шестиугольником — по чёрным. А именно:

1. Гуг (с чертой) выходит из своей локации по чёрно-белой стрелке.

А. Тёмная молодь остаётся на месте, хоть и отмечена шестиугольником: жёлтый кант жетона говорит о том, что это статичный монстр, который вообще не двигается.



Пример 2: в белой части поля движения квадрат и ромб, в чёрной — круг. Монстры с квадратом или ромбом идут по белым стрелкам, с кругом — по чёрным. А именно:

1. Бродячий меж миров (с квадратом) идёт по белой стрелке прочь из своей прежней локации. Затем, поскольку он быстрый (красный кант жетона), он движется ещё раз (2), и снова по белой стрелке.

С. Дхоул не движется. Он мог бы: круг как раз его символ, — но в одной локации с ним стоит Аманда Шарп. Уйти от неё он не вправе, вот и остаётся ждать развития событий.

Первый игрок находит на игровом поле всех монстров с теми же символами, что стоят в поле движения вытянутой карте Мифа. Затем он перемещает их по следующим правилам:

- если символ монстра стоит в белой части поля движения, он движется по белой стрелке, выходящей из его текущей локации;
- если символ монстра стоит в чёрной части поля движения, он движется по чёрной стрелке, выходящей из его текущей локации;

Важно: многие стрелки на игровом поле двухцветные. Монстр движется по таким стрелкам, в какой части поля движения ни стоял бы его символ.

Движение монстров и сыщики

Монстр не может покинуть локацию или улицу, если там находится сыщик. Если быстрый монстр своим первым шагом встречается с сыщиком, на этом его движение завершается: второго шага он уже не делает. При этом столкновения с монстром не происходит, но в следующей фазе движения сыщик должен будет уходить от монстра или биться с ним.

Пример: *Звёздное отродье идёт в Аптаун, где стоят Джо Даймонд и Пит Мусорицк. В своей фазе движения следующего раунда сыщики должны будут так или иначе разобраться с Отродьем.*

Особенности движения монстров

Большинство монстров движутся по вышеописанным правилам, но у некоторых особые повадки. В игре пять типов движения монстров, и у каждого свой цвет канта на лицевой стороне жетона.

Обычный (чёрный кант): монстр движется по стандартным правилам.

Статичный (жёлтый кант): статичный монстр **никогда не движется**. Он остаётся стоять там, где вышел на поле.

Быстрый (красный кант): быстрый монстр делает два стандартных шага подряд, оба — по стрелкам положенного цвета. Быстрый монстр завершает движение, как только встречает сыщика.

Особый (зелёный кант): такой монстр движется по персональным правилам, изложенным на обороте его жетона. Перемещая особого монстра, первый игрок переворачивает жетон и выполняет указанные там инструкции.

Летающий (синий кант): такие монстры либо подлетают к ближайшему сыщику на улице, либо поднимаются в небо (особая зона игрового поля). Летающим монстрам посвящена отдельная схема на этой странице.

ЛЕТАЮЩИЕ МОНСТРЫ



А) Если летающий монстр находится в локации или на улице с сыщиком, он остаётся на месте.



В) Если в одной локации (на улице) с летающим монстром нет сыщиков, он перемещается на смежную улицу, где есть хотя бы один сыщик. Если у него есть выбор между несколькими такими улицами, монстр летит к сыщику с **наименьшей скрытностью** (с учетом снаряжения и навыков). При равных значениях скрытности монстра направляет первый игрок.



С) Если сыщиков нет ни на улице (в локации) с летающим монстром, ни на смежных улицах, монстр поднимается в **небо**.

НЕБО

Небо — ячейка на игровом поле, которая считается уличной зоной, **смежной с каждой улицей** в Аркхэме. Летающий монстр может спикировать с неба на любого сыщика, вышедшего на улицу. **Монстры в небе идут в счёт лимита** (см. «Лимит монстров и окраина», стр. 18).

4. ПРИМЕНЕНИЕ СВОЙСТВА КАРТЫ

Наконец, первый игрок читает особый текст карты Мифа, принимая во внимание её подтип. К каждому подтипу нужен свой подход.

Заголовок: первый игрок зачитывает текст карты этого подтипа, тут же выполняет её предписания и сбрасывает лицом вниз под колоду.

Процесс: свойство карты-процесса влияет на игру несколько раундов и даже может продержаться до конца партии. Первый игрок кладёт эту карту рядом с полем лицом вверх. Если в игре уже был действующий процесс, он отменяется, и его карта сбрасывается лицом вниз под колоду Мифа. Два процесса одновременно в Аркхэме идти не могут ни при каких обстоятельствах.

Слухи: свойство карты-слуха влияет на игру, пока в партии не сложатся обстоятельства, указанные в карте Мифа как *опровержение* или *подтверждение*. На этом розыгрыш карты завершается, и она сбрасывается лицом вниз под колоду Мифа.

Только одна карта слухов может оказывать влияние на город в каждый момент партии. Если карта этого подтипа вытянута, когда в игре уже есть слухи, свойство новой карты в силу не вступает (однако все остальные предписанные ей действия, такие как расстановка врат и монстров, распределение улик и движение монстров, выполняются).

Прочие эффекты: некоторые карты Мифа требуют разместить маркеры «Активность» или «Закрыто» в определённых местах игрового поля. Если такая карта покидает игру, уберите с поля маркеры, выставленные согласно её инструкциям.



Конец раунда

Когда первый игрок разыграл фазу Мифа до конца, **жетон первого игрока передается налево**. Текущий раунд закончен, начинается передышка нового круга партии. Игра продолжается таким манером до самого своего конца.

Конец игры

Игра может закончиться двумя исходами. Либо сыщики побеждают мифическую (в самом плохом смысле слова) угрозу, либо погибают.

ПОБЕДА

Сыщики могут выиграть одним из трёх способов.

А. Закрыть врата

Для победы по этой линии игроки должны достичь двух целей:

- сыщик должен закрыть последние врата на поле, чтобы открытых врат не осталось;
- когда последние врата закрыты, общее количество трофеев-врат у игроков должно быть не меньше числа игроков. В число трофеев *входят* только что закрытые врата, но трофеи, потраченные сыщиками в ходе игры, не учитываются.

Если две этих цели достигнуты, победа за людьми! В Аркхэм возвращается покой, а Древний на долгие тысячелетия проваливается в глубокий сон.

Б. Запечатать врата

Если в любой момент на поле оказывается шесть и больше знаков Древних, сыщики побеждают. Аркхэм успокаивается, надёжно ограждённый от посягательств потусторонних божеств.

В. Разгромить Древнего

Если Древний проснётся (см. стр. 20), но сыщики чудом и опытом сумеют сокрушить его и изгнать за пределы пространства и времени, победа, без сомнения, достанется этим достойнейшим людям.

ПОБЕДНЫЙ СЧЁТ

Когда игроки выполняют одно из вышеописанных условий победы, сыщики спасают Аркхэм. Игрок с наибольшим числом трофеев-врат получает почётный титул Первого гражданина. При равном числе врат у нескольких сыщиков титул получает тот из них, у кого больше трофеев-монстров.

Чтобы оценить величие своей победы, из наивысшего значения на треке безысходности Древнего вычитите

уровень ужаса на момент конца партии. Примените к полученному числу следующие модификаторы:

- 1 за каждую непогашенную ссуду
- 1 за каждую сыгранную карту «Знак Древних»
- +1 за каждый непотраченный трофей-врата
- +1 за каждые 3 непотраченных трофея-монстра
- +1 за каждого живого и психически здорового сыщика, оставшегося на момент завершения игры.

Пример: *отважные сыщики закрыли врата, вернув Азатота в объятия сна, когда уровень ужаса уже достиг 6. Вычитаем 6 (уровень ужаса) из 14 (самое крупное число, напечатанное на треке Азатота), получим базовый счёт 8. 2 непогашенные ссуды (–2), 3 карты «Знак Древних» (–3), 8 нерастраченных трофеев-врат (+8), 17 оставшихся трофеев-монстров (+5) и 5 здоровых сыщиков в своём уме (+5) в итоге дают 21 очко.*

ПОРАЖЕНИЕ

Тут всё куда проще. Древний просыпается и в битве крушит всех сыщиков. Пространственно-временной континуум разрушается, Древний идёт вразнос, а человечество пожинает плоды недостаточной компетентности сыщиков. И кто из вас сможет назвать себя победителем при таком финале?

Другие правила

Книга правил дошла до «Конца игры», а вам ещё не хватает знаний о многих ключевых моментах игры. На следующих страницах вы узнаете о проверках навыков, о боях с монстрами и бегстве от них, о применении заклинаний, о том, как закрыть врата, и о многом другом.

Навыки

Это основные умения сыщиков, которыми они пользуются для выполнения разнообразных игровых действий. У каждого сыщика шесть навыков, текущие значения которых отмечаются ползунками на листе сыщика (см. стр. 6). **Значение навыка — это количество кубиков, которые бросает игрок при проверке этого навыка.**

Скорость: подвижность, реакция и проворство. Также наделяет сыщика единицами движения.

Скрытность: умение оставаться незаметным, а также уходить от монстров.

Бой: сила и выносливость персонажа. Этот навык применяется в сражениях с монстрами и Древним.

Воля: цельность личности, моральная стойкость, сопротивляемость ментальным воздействиям. Также нужна для проверок ужаса перед сражениями.

Знание: память, восприятие, умение учиться, мистические таланты и способности. Необходимо для применения заклинаний.

Удача: благосклонность фортуны к сыщику. Этот навык чаще всего приходится проверять в контактах.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

В игре сыщики регулярно делают проверки того или иного навыка, чтобы избежать вреда или что-то совершить. Игрок проверяет навык сыщика, когда встречается в тексте карты стандартную формулу, содержащую следующую информацию:

- навык, который нужен для проверки;
- модификатор проверки (бонус или штраф — как повезёт);
- сложность проверки (при сложности 1 не указывается).

Пример 1: «Пройдите проверку **скрытности** (-1)». Сыщик использует навык **скрытности** с модификатором (в данном случае штрафом) -1. Сложность не указана, значит, она равна 1.

Пример 2: «Пройдите проверку **удачи** (+2) [2]». Игрок проверяет **удачу** своего сыщика с бонусом +2 при сложности 2.

Делая проверку, игрок бросает столько кубиков, каково текущее значение нужного навыка на листе сыщика.

Теперь подробнее о модификаторах и сложности.

МОДИФИКАТОРЫ

Эти числа прибавляются к значению навыка или вычитаются из него перед броском проверки. В результате число кубиков в броске проверки возрастает или уменьшается. Помните, что модификаторы влияют на число кубиков в броске, а не на результаты, выпавшие на отдельных кубиках. Кроме того, модификаторы не изменяют значения навыка: все ползунки остаются на своих местах.

Пример: Майкл МакГленн должен пройти две проверки из приведённых выше примеров. Его **скрытность** сейчас 3, **удача** 2. В первой проверке он вынужден убрать из броска 1 кубик из-за штрафа и будет бросать всего 2 кубика. Во второй проверке бонус позволяет бросить ещё 2 кубика, и гангстер получает для броска целых 4 кубика.

Важно: если из-за модификатора вы должны бросить 0 или меньше кубиков, сыщик автоматически проваливает проверку, но может потратить улики, чтобы исправить положение (см. «Расходование улики на проверки» на этой странице).

СЛОЖНОСТЬ

Это число **успехов**, которые нужно получить при проверке навыка, чтобы пройти её. Успехом считается каждый кубик, на котором выпало 5 или 6. Помните, что если сложность проверки не указана, она равна 1.

Пример 1: Майкл МакГленн бросает 2 кубика в проверке **скрытности**, описанной выше. Выпало 2 и 5. Один успех есть, и для этого испытания его вполне хватает: сложность не указана, так что это проверка со сложностью 1, и сыщик её прошёл.

Пример 2: Майкл бросает 4 кубика в проверке **удачи**. Получив результаты 2, 5, 3 и 6, гангстер набрал два успеха (5 и 6). Сложность проверки 2, и успехов два: следовательно, проверку **удачи** Майкл прошёл.

В игре есть и **особые проверки**, о которых надо знать: это проверки **заклинания**, **ухода**, **ужаса**, **битвы**. Каждая такая проверка опирается на один из базовых навыков сыщика, и о них мы поговорим позже. Бонусы к навыку сыщика распространяются и на особые проверки, основанные на этом навыке. Но бонусы к особой проверке *не* влияют на проверки соответствующего базового навыка.

Например, проверка **ухода** — особая проверка навыка **скрытности**. Карта «**Скрытность**», увеличивающая одноимённый навык на 1, сработает и при проверке **ухода**, а «**Тёмный плащ**» (обычная вещь, дающая бонус +1 к проверкам **ухода**) на проверки **скрытности** не повлияет никак.

РАСХОДОВАНИЕ УЛИК НА ПРОВЕРКИ

Улики — это ценная информация о Мифе, которую сыщики находят в Архэме. При проверке навыка (провальной или успешной) игрок может отдавать по одной свои улики, чтобы за каждый жетон бросить ещё один кубик. Все полученные таким образом успехи добавляются к успехам исходного броска.

Пример: Джо Даймонд провалил проверку **знания** (-1) [3], но получил два успеха. Решив, что эту проверку он должен пройти во что бы то ни стало, он сбрасывает одну улику и кидает кубик, получая 3. Это провал, но ещё не конец! Джо тратит вторую улику, бросает второй кубик — и вот он, долгожданный результат! 6 на кубике становится третьим успехом Джо в этой проверке, и она пройдена.

Важно: расход улики всегда позволяет игроку бросить один кубик, даже если штрафы опустили доступное для броска число кубиков ниже нуля.



УХОД ОТ МОНСТРОВ



Пример 1: Аманда выходит из Лесов на улицы Аптауна, где её поджидает дхоул. Чтобы попасть в Саутсайд, Аманде придётся пройти проверку ухода. Текущее значение её скрытности 2, а бдительность дхоула –1, поэтому Аманда кидает 1 кубик, надеясь на успех.



Пример 1А: если Аманда провалит проверку ухода, дхоул тут же нанесёт ей боевой урон, и она потеряет 4 единицы здоровья. Если после этого она останется в сознании, ей придётся пройти проверку ужаса. Если и эту проверку Аманда переживёт, ей надо решить, будет она биться с дхоулом или снова попытается уйти. Даже если Аманда убьёт дхоула, её движение в этом раунде завершено.

Пример 1В: если Аманда пройдет проверку ухода, она промгнет мимо дхоула и сможет продолжить движение. В нашем примере она уходит на улицы Саутсайда.

Уход от монстров

Когда сыщик пытается покинуть улицу или локацию, где есть монстр, или завершает своё движение в таком месте, он должен либо биться с монстром, либо уходить от него.

Сыщик сможет избежать боя с монстром, если пройдёт проверку ухода. Проверка ухода основана на **скрытности** сыщика. Модификатором выступает **бдительность** монстра (число в верхнем правом углу на лицевой стороне жетона). Сложность проверки ухода всегда равна 1, если только у монстра нет особого свойства.

Если сыщик прошёл проверку ухода, монстр его не замечает или не догоняет, и игрок продолжает ход в обычном режиме. При провале проверки монстр немедленно наносит сыщику боевой урон, после чего начинается бой (см. «Бой» на этой странице).

Пример: Пит Мусорщик выдвигается из Торгового района в Нортсайд, где его поджидает Звёздное отродье. Пит хотел бы войти в Лавку древностей, поэтому ему надо уйти от Звёздного отродья. Скрытность Пита 4, а бдительность его противника –1. Пит бросает 3 кубика, надеясь, что хотя бы один из них принесёт успех. Пройдя проверку, он избежит столкновения с Отродьем и сможет продолжить движение, иначе монстр причинит боевой урон здоровью Пита (3 единицы), и начнётся тяжёлый бой.

После ухода от монстра сыщик может остаться в одном месте с ним. Он не обязан вступать в бой с монстром в этой фазе и сможет, например, собрать улики или войти во ворота там, где стоит обманутый им монстр. Так, сыщик может в фазе движения уйти от монстра (если получится) и остаться в локации, чтобы в фазе контактов в Архэме войти во ворота.

Пример: только что успешно ушедший от Звёздного отродья Пит может остаться в Нортсайте, избежав боя. Однако в своей следующей фазе движения Пит будет вынужден сделать выбор: биться с Отродьем или снова уходить от него.

Если в зоне больше одного монстра, сыщик должен уйти от каждого монстра по очереди, в любом удобном ему порядке. Провалив проверку ухода, сыщик получает боевой урон от монстра и вступает с ним в бой. Убив монстра, сыщик должен уходить от оставшихся врагов или биться с ними. Независимо от успешности следующих проверок, движение сыщика завершается уже после первого проваленного ухода.

Пример: Пит встретил Звёздное отродье и шоггота и вынужден уходить от обоих, чтобы пройти в Лавку древностей. Если Пит решит уходить сначала от Звёздного отродья и провалит проверку, он уже никуда не уйдёт в этой фазе. Даже допуская то, что в последующей битве он победит Звёздное отродье, шоггот останется: Пит должен будет либо биться с ним, либо уходить от него.

Если монстр появился в ходе контакта, от него тоже можно уйти по вышеописанным правилам. При успешном уходе от такого монстра его жетон сразу же возвращается в пул.

Бой

Рано или поздно все сыщики встретятся со своими страхами лицом к лицу. Бой с монстром состоит из нескольких этапов.

1. ПРОВЕРКА УЖАСА

При первой встрече чужеродная натура существ Мифа может подавить разум сыщика. Это воздействие представлено проверкой ужаса.

Проверка **ужаса** основана на **воле** сыщика, а модификатором выступает **рейтинг ужаса** (число в левом нижнем углу на обороте жетона монстра). Сложность проверки ужаса всегда 1, если только у монстра нет особого свойства.

Если сыщик проходит проверку успешно, ничего не происходит. При провале сыщик теряет столько единиц рассудка, сколько указано на жетоне монстра под его рейтингом ужаса. Игрок сбрасывает с листа сыщика нужное количество жетонов рассудка. Сыщик, лишившийся всех жетонов рассудка, **сходит с ума** (см. стр. 16).

Пример: Пит Мусорщик не смог уйти от Звёздного отродья, и теперь ему надо пройти проверку ужаса. Воля Пита 3, но она полностью подавлена рейтингом ужаса монстра (–3). Пит не получает кубиков для проверки, автоматически её проваливает и теряет 2 единицы рассудка — как указано под рейтингом ужаса Отродья. Игрок снимает два жетона с листа своего сыщика. Если же сыщику удастся пройти проверку (например потратив улики), с ним ничего не произойдёт.

Независимо от исхода проверки, сыщик проходит её только один раз в каждом бою. Если сыщик смог уйти от монстра и тем самым избежать боя, он вообще не должен проходить проверку ужаса.

2. Бой или отступление

Теперь сыщик должен выбрать между боем и отступлением.

А. Отступление

Для отступления сыщик должен пройти проверку ухода по обычным правилам. В случае успеха он избегает схватки, и бой завершается. При провале монстр наносит сыщику боевой урон, и бой продолжается (см. «Урон монстров»).

Б. Бой

Если сыщик бьётся с монстром, он проходит проверку **битвы**. Проверка битвы основана на навыке боя, а модификатором выступает **боевой рейтинг** монстра (число в правом нижнем углу на обороте жетона). Сложность проверки равна **стойкости** монстра — числу капель крови в нижней части оборотной стороны жетона.

Если сыщик проходит проверку битвы успешно, он убивает монстра. Игрок снимает жетон монстра с поля и кладёт его перед собой как **трофей**. При провале монстр наносит сыщику боевой урон (см. «Урон монстров»).

Пример: провалив проверку ужаса, Пит Мусорщик решает биться со Звёздным отродьем. Навык боя Пита равен 6, боевой рейтинг монстра — 3, и Пит бросает три кубика. Стойкость монстра и, следовательно, сложность проверки битвы равны 3. Питу нужно получить успешные результаты на всех трёх кубиках. Если это Питу удастся, он заберёт жетон Звёздного отродья

в трофей, иначе Звёздное отродье нанесёт боевой урон сыщику.

Важно: чтобы убить монстра, сыщик должен получить необходимое число успехов одной проверкой. Если успехов недостаточно для победы, все они игнорируются, и бой продолжается. Например, если в бою против монстра со стойкостью 3 сыщик выбросил 2 успеха, все они тратятся впустую, и в следующем кругу боя сыщик снова будет проходить проверку битвы против сложности 3.

3. Урон монстров

Всякий раз, когда сыщик не может уйти от монстра или убить его, монстр наносит сыщику боевой урон. Его величина указана под боевым рейтингом монстра. Игрок сбрасывает с листа сыщика жетоны здоровья в соответствии с понесённым уроном. Сыщик, оставшийся без жетонов здоровья, **теряет сознание** (см. стр. 16).

У некоторых монстров к боевому урону добавляются особые эффекты. Так, Ночной страдалец бросает сыщика в ближайшие открытые ворота вместо причинения ущерба здоровью.

Если сыщик остался в сознании, не сошёл с ума и всё ещё стоит в одной зоне с монстром, бой продолжается. Игрок возвращается к этапу 2, «Бой или отступление», и продолжает схватку.

Пример: Пит провалил проверку битвы, и монстр нанёс ему боевой урон. Атака Звёздного отродья лишает Пита 3 единицы здоровья. Избитый, окровавленный Пит готовится к новому кругу сражения.

Бой



Пример: Аманда принимает бой со Старейшиной. Сначала она проходит проверку ужаса. Воля 2, рейтинг ужаса Старейшины (А) — 3, итого — 1, это автоматический провал. Аманда теряет 2 единицы рассудка, как показано символами под рейтингом ужаса Старейшины.

Допустим, Аманда не сошла с ума от урона рассудку; теперь ей предстоит проверка битвы. Навык боя 3, боевой рейтинг Старейшины (В) + 0; Аманда бросает три кубика. Стойкость Старейшины и сложность проверки 2. Аманде нужны 2 успеха для победы. Скрестив пальцы, она бросает кубики.



5 и 6! Два успеха, которые нужны были для победы, Аманда получила. Старейшина повержен! Аманда забирает его жетон как трофей.

Если бы Аманда провалила проверку, старейшина нанёс бы ей боевой урон, вынудив потерять 1 единицу здоровья и 1 оружие или заклинание по её выбору. Затем ей пришлось бы выбирать между отступлением и боем. Но вот новой проверки ужаса от неё бы уже не потребовалось: в этом бою она уже превозмогла свои страхи.



ОРУЖИЕ И ЗАКЛИНАНИЯ В БОЮ

Оружие и заклинания могут значительно помочь сыщику в бою. Преимущество оружия в том, что оно действует всегда, не требуя каких-либо дополнительных проверок. Однако оружие, как правило, оказывает **физическое воздействие**, которое не действует против многих монстров.

Заклинания обладают **магическим воздействием**, поэтому они эффективны против большинства монстров. Однако чтобы получить бонус от заклинания, сыщик должен прочитать его (см. «Чтение заклинаний»). Если прочитать заклинание не выйдет, оно не даст вообще никаких бонусов. Другими словами, оружие слабее заклинания, но надёжнее, если враг уязвим для физического воздействия.

Ограничения

В левом нижнем углу карт заклинаний и оружия стоят значки-руки. Одновременно сыщик может использовать оружие и заклинания в любых сочетаниях, пока общее количество таких значков на применяемых им картах не превышает 2. Заклинания занимают руки сыщика, даже если он не смог их прочесть.

Заклинание или оружие даёт сыщику бонус только пока он держит его в руках (даже если на карте сказано, что она действует до конца боя). Между кругами боя можно менять используемые карты, однако оружие и заклинания перестают приносить пользу, едва сыщик выпустит их из рук. Ранее задействованные заклинания после восстановления (например, это происходит в начале каждого круга сражения с Древним) нужно прочитать заново, иначе они не заработают.

Пример: *перед боем со Звёздным отродьем Пит вооружился пистолетом 45 калибра (1 рука, физическое воздействие, бонус +4) и «Увяданием» (1 рука, магическое воздействие, бонус +6). Пит смог прочитать заклинание, и общий бонус к проверке битвы дошёл до +10. Навык боя Пита равен 6, боевой рейтинг Отродья –3 — итого Пит будет бросать 13 кубиков. Чтобы убить врага, ему достаточно выбросить успехи на трёх из них (стойкость Отродья равна 3).*

Чтение заклинаний

Чтобы получить пользу от заклинания, сыщик должен успешно его прочесть. У каждого заклинания есть **сложность прочтения**, и большинство из них требуют заплатить **цену могущества**, прежде чем делать проверку.

Цена могущества выплачивается рассудком: снимите с листа сыщика столько жетонов рассудка, какова цена могущества заклинания. Сыщик всегда платит эту цену, даже если последующая проверка заклинания ему не удастся.

Проверка **заклинания** основана на навыке **знания** сыщика, а модификатором выступает **сложность прочтения**. При провале заклинание не срабатывает. Если проверка пройдена, заклинание действует в соответствии со своим текстом.

Пример: *Харви Волтерс хочет прочитать «Исцеление». Цена могущества этого заклинания равна 1, сложность прочтения +1. Сначала Харви отдаёт 1 единицу рассудка. Затем он проходит проверку знания (+1). Его навык знания равен 4, и сыщик получает для броска 5 кубиков. Выпало 2 успеха (хватало бы и одного), заклинание прочитано. Волтерс может получить здоровье по числу успехов и восстанавливает 2 единицы здоровья.*

Статус сыщика

В этом разделе правил мы расскажем о различных состояниях, в которых может находиться сыщик.

ЗДОРОВЬЕ И РАССУДОК

На листе сыщика указаны предельные значения его здоровья и рассудка. Текущие значения этих важных параметров отмечаются соответствующими жетонами. В начале игры сыщик получает жетоны здоровья и рассудка по максимуму, а в ходе партии теряет и восстанавливает их. Здоровье и рассудок нельзя восстановить выше их предельных значений.

Безумие в Аркхэме

Если сыщик теряет последнюю единицу рассудка, находясь в Аркхэме, он временно **сходит с ума**. Игрок сбрасывает половину вещей и улик обезумевшего героя (по своему выбору, округляя вниз), а также все карты «Задаток», и тут же переводит сыщика в Лечебницу Аркхэма. Там сыщик восстанавливает 1 единицу рассудка и больше не вступает в контакты в этом раунде. Со следующего раунда он действует в обычном режиме.

Обмороки в Аркхэме

Если сыщик лишается последней единицы здоровья, находясь в Аркхэме, он **теряет сознание**. Игрок сбрасывает половину вещей и улик отключившегося героя (по своему выбору, округляя вниз), а также все карты «Задаток», и тут же перемещает сыщика в Больницу св. Марии. Там сыщик восстанавливает 1 единицу здоровья и больше не вступает в контакты в этом раунде. Со следующего раунда он сможет снова приступить к расследованию.

Безумие и обмороки в Иных мирах

Если персонаж теряет последнюю единицу здоровья или рассудка в Ином мире, он **потерян во времени и пространстве**. Игрок сбрасывает половину вещей и улик затерявшегося героя (по своему выбору, округляя вниз), а также все карты «Задаток», и тут же кладёт фишку сыщика плашмя в особую зону поля «Потерянные» (сыщик задержан). Тот параметр сыщика, который был израсходован в ноль, восстанавливается до 1 единицы.

Важно: сбрасывая половину вещей сыщика, учитывайте все его простые вещи, уникальные вещи, заклинания, а также «Патрульную машину» и «Револьвер шерифа». Союзники, навыки и другие карты сыщика вещами не считаются и сбросу не подлежат.

ЗАДЕРЖАННЫЕ СЫЩИКИ

Если фишка сыщика лежит плашмя, он задержан. В своей фазе движения задержанный сыщик не двигается и не получает единиц движения. Вместо этого его фишка устанавливается вертикально в знак того, что задерживающие обстоятельства преодолены.

АРЕСТОВАННЫЕ СЫЩИКИ

Некоторые обстоятельства могут привести к аресту сыщика. Арестованный сыщик перемещается в Тюремную камеру — особую зону локации «Полицейский участок». При аресте сыщик теряет половину денег (округляя вниз) и задерживается. Игрок пропускает свой следующий ход: всё, что он делает — в фазе движения возвращает фишку своего сыщика в вертикальное положение и переставляет её в Полицейский участок. И только на следующий раунд сыщик вернётся к расследованию.



Запечатывание врат

А. Уликами



Чтобы запечатать врата уликами, игрок должен:

1. Успешно закрыть врата.
2. Потратить 5 улик.
3. Забрать жетон врат как трофей.
4. Взять из резерва жетонов 1 знак Древних и положить его в локацию с запечатанными вратами.

Б. Знаком Древних



Чтобы запечатать врата знаком Древних, игрок должен:

1. Вывести из игры (вернуть в коробку) карту «Знак Древних» (врата закрываются без броска).
2. Забрать жетон врат как трофей.
3. Снять с листа Древнего жетон безысходности и положить его в локацию с запечатанными вратами «звездой» вверх. Это сократит безысходность на 1, отдалив пробуждение Древнего.

ПОТЕРЯННЫЕ ВО ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВЕ

Когда сыщик потерян во времени и пространстве, немедленно переставьте его фишку в особую зону поля «Потерянные». При этом сыщик задержан — его фишка кладётся плашмя. Сыщик пропускает весь свой следующий ход. В фазе движения пропущенного раунда фишка потерянного сыщика возвращается в вертикальное положение. В начале фазы передышки следующего (после пропущенного) раунда игрок может вывести своего сыщика на любую улицу или в любую локацию Аркхэма.

СОЖРАННЫЕ СЫЩИКИ

Издредка сыщика могут **сожрать**. В таком случае игрок тут же сбрасывает все карты сожранного сыщика, кроме непотраченных трофеев, замешивает его лист в стопку тех персонажей, кто не участвовал в этой партии, вытягивает себе оттуда нового сыщика и готовит его к игре, как в самом начале партии.

Сыщик **сожран**, если он **одновременно** лишился последних единиц и здоровья, и рассудка, а также в том случае, если его **предельное** значение здоровья либо рассудка снизилось до 0.

СЫЩИКИ БЛАГОСЛОВЛЁННЫЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

Благословения и проклятия символизируют помощь или помехи от высших сил. Сыщики могут получить такие карты в ходе контактов или за счёт слухов.

- Для благословлённого сыщика успехом считается результат от 4 и выше на кубике.
- Проклятый сыщик получает успех, только если выбросит на кубике шестёрку.

Сыщик не может быть проклят и благословлён одновременно. Если благословлённый сыщик проклят, он попросту теряет благословение. И наоборот, благословение снимает проклятие. Сыщик не может нести более одного благословения или проклятия разом.

Закрытие и запечатывание врат

По всему Аркхэму открываются врата между мирами, и сыщикам жизненно необходимо закрывать, а лучше — запечатывать эти порталы.

КАК ЗАКРЫТЬ ВРАТА

Чтобы закрыть врата, сыщик должен побывать в том Ином мире, куда они ведут, и вернуться через них в Аркхэм.

Когда сыщик возвращается из Иного мира через врата, игрок кладёт под его фишку маркер «Исследовано». В следующей фазе контактов в Аркхэме сыщик сможет попытаться закрыть эти врата. Если по любой причине сыщик покидает локацию с вратами, он упускает шанс их закрыть: маркер «Исследовано» сбрасывается, и сыщикам снова придётся идти в Иной мир, если они хотят довести дело до конца.

Если в фазе контактов в Аркхэме сыщик стоит в локации с открытыми вратами и под его фишкой есть маркер «Исследовано», он вправе попытаться закрыть врата. Для этого сыщик должен пройти проверку знания или боя (на свой выбор), используя число на жетоне врат как модификатор проверки. Пройдя проверку, сыщик закрывает врата и забирает их жетон как трофей. При провале врата остаются в локации. Сыщик сможет предпринять новую попытку закрыть их в своей следующей фазе контактов в Аркхэме. Количество попыток ограничено только терпением игрока: пока сыщик не уйдёт из локации, он сохраняет право закрыть врата.



КАК ЗАПЕЧАТАТЬ ВРАТА

Если сыщик успешно закрыл ворота, он может тут же потратить 5 улик, чтобы запечатать их навсегда. Игрок берёт жетон безысходности из **резерва** жетонов (не с листа Древнего!) и кладёт его в локацию с закрытыми воротами знаком Древних вверх. Жетон врат по-прежнему достаётся игроку в качестве трофея. Теперь врата запечатаны: отныне и до конца партии в этой локации не смогут появиться ни новые врата, ни монстры.

МОНСТРЫ И ЗАКРЫТИЕ ВРАТ

Сразу после того, как сыщик закрыл врата, все монстры с тем же символом Иного мира, что и эти врата, в Аркхэме, в небе и на окраине снимаются с поля и возвращаются в пул. Символ мира указан на лицевой стороне жетона монстра в нижнем правом углу (см. «Движение монстров», стр. 10).

ЗНАКИ ДРЕВНИХ

Знаки Древних — это уникальные вещи, которыми сыщики могут запечатывать врата. В колоде несколько таких карт. Чтобы применить знак Древних, сыщик должен находиться в локации со вратами и с честно добытым маркером «Исследовано» под ногами — условия те же, что и при обычном закрытии врат. Однако сыщик со знаком Древних сможет закрыть и запечатать врата не проходя проверку знания или боя и не тратя улик.

Знак Древних применяется так:

- Снимите с листа вашего сыщика по 1 жетону рас-судка и здоровья (из-за этого сыщик может сойти с ума или упасть в обморок, но и тогда знак Древних работает как надо).
- Возьмите жетон безысходности с трека на листе Древнего (а не из резерва жетонов) и положите его в локацию с воротами, которые вы запечатываете, знаком Древних вверх. Это действие понижает уровень безысходности на 1, и переоценить его значение невозможно.
- Верните использованную карту «Знак Древних» в коробку. Каждая такая карта может быть приме-нена только один раз на протяжении партии.

Выполнив эту последовательность действий, вы запечатаете врата. В локации с запечатанными воротами до конца игры не смогут появиться ни новые врата, ни монстры.

МОНСТРЫ НА СТРАЖЕ ВРАТ

В том раунде, в котором он вернулся в Аркхэм из Иного мира, сыщик не обязан уходить от монстров, занимающих ту же локацию, или биться с ними. Это правило относится только к раунду возвращения в Аркхэм. В следующих раундах, если сыщик останется в локации, он должен будет биться с монстрами или уходить от них по обычным правилам.

Лимит монстров и окраина

Число одновременно находящихся в Аркхэме монст-ров не может быть выше определённого лимита. Этот лимит равен количеству игроков плюс три.

Лимит монстров распространяется только на тех из них, кто находится на улицах либо в локациях Аркхэма или летает в небе над городом. Монстры, которые появляются в локациях в ходе контакта и уходят с поля после его завершения, не считаются, равно как и монстры на окраине.

Важно: когда уровень ужаса достигает 10, монстры захватывают Аркхэм, и их лимит снимается до конца игры (см. «Трек ужаса», стр. 20).

Если вам надо выставить монстра в Аркхэм в нару-шение лимита монстров, вместо этого положите его жетон на **окраину** — в особую зону поля. Здесь мон-стры остаются до тех пор, пока не переполнят и её.

Число игроков	Вместительность окраины
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Если число монстров на окраине превышает её вме-стительность, все монстры оттуда уходят в пул, а уровень ужаса повышается на 1.



ЛИСТ ДРЕВНЕГО



- 1. Имя Древнего.**
- 2. Боевой рейтинг:** применяется в битве с сыщиками.
- 3. Защита:** свойства, которые помогают Древнему отражать атаки сыщиков. См. «Особые свойства монстров», стр. 24.
- 4. Последователи:** способности, которыми Древний наделяет монстров определённого типа. Эти свойства остаются в силе в течение всей партии.
- 5. Сила:** особое влияние Древнего на игру. В большинстве случаев действует в течение всей партии.
- 6. Атака:** применяется в битве с сыщиками. Некоторые Древние также обладают свойством начала битвы, которое применяется только раз, непосредственно перед боем.
- 7. Трек безысходности:** показывает, как скоро проснётся Древний.

БИТВА С ДРЕВНИМ



Перед битвой убедитесь, что трек безысходности полон. Сразу же примените свойство начала битвы, если оно есть.



После того как все игроки провели свои атаки, в бой вступает Древний. Как правило, атака Древнего требует от сыщиков пройти проверку навыка и налагает тот или иной штраф в случае провала.

КОНЕЦ БИТВЫ

Как только игроки снимают с листа Древнего последний жетон безысходности, Древний сокрушён, и сыщики побеждают!

Если же все сыщики будут сожраны, они не смогут остановить Древнего от разрушения города и мира. Это проигрыш.

Каждый круг битвы начинается с фазы передышки. После неё сыщики по очереди атакуют Древнего, суммируя свои успехи. Когда количество успехов становится равно числу игроков (например, сыщики добиваются четвёртого успеха в игре вчетвером), с трека Древнего снимается жетон безысходности, а счёт успехов обнуляется.

Трек ужаса

Трек ужаса показывает, насколько простые жители Аркхэма напуганы происходящими в городе событиями. Уровень ужаса может расти по разным причинам (монстры на окраине, эффект карты Мифа и т. п.). Уровень ужаса никогда не снижается, так что игроки должны всеми силами сдерживать его рост.

Когда уровень ужаса растёт, маркер сдвигается по треку на нужное количество делений. Маркер ужаса не может выйти за пределы трека: максимальный уровень ужаса равен 10.

События, которые должны были поднять уровень ужаса выше 10, приближают пробуждение Древнего. Если маркер уже стоит на 10-м делении трека, а уровень ужаса надо повысить дальше (например, из-за карты Мифа), игроки вместо этого добавляют жетон безысходности на трек Древнего за каждый уровень, на который должен был вырасти ужас.

«Марджи, собирай вещи!»

Самый очевидный эффект роста уровня ужаса — бегство жителей из города. **За каждую единицу, на которую повышается уровень ужаса, уберите в коробку случайную карту союзника из колоды.** Он больше не участвует в этой партии. Когда союзников в колоде не останется, это правило перестанет работать.

«С меня хватит. Открою лавку в Бостоне...»

По достижении пороговых значений ужаса из города уезжают торговцы, и их заведения закрываются до конца игры.

Когда уровень ужаса достигнет 3, положите маркер «Закрыто» на «Магазин». Эта локация закрывается до конца игры, больше никто не сможет туда войти. Сыщиков и монстров, которые были в Магазине при его закрытии, выставите на улицы Ривертауна.

Когда уровень ужаса достигнет 6, положите маркер «Закрыто» на «Лавку древностей». Эта локация закрывается до конца игры, больше никто не сможет туда войти. Сыщиков и монстров, которые были в Лавке древностей при её закрытии, выставите на улицы Нортсайда.

Когда уровень ужаса достигнет 9, положите маркер «Закрыто» на Ye Olde Magick Shoppe. Эта локация закрывается до конца игры, больше никто не сможет туда войти. Сыщиков и монстров, которые были в Ye Olde Magick Shoppe, выставите на улицы Аптауна.

«О боже, сколько монстров!»

Когда уровень ужаса достигнет 10, Аркхэм захлестывает волна чудовищ. Лимит монстров снимается до конца партии, и теперь по улицам и локациям может бродить целая армия чудовищ.

Древний проснулся!

Как бы отважны ни были сыщики, в этой битве у них неравные шансы. Несмотря на их старания, Древний может проснуться и прийти в Аркхэм. Если это случится, сыщикам останется лишь попытаться прогнать его обратно с помощью тех знаний и оружия, которые они получили в ходе игры.

Древний просыпается, если выполнено одно из пяти следующих условий:

1. Полный трек безысходности

По мере того как в Аркхэме появляются врата, деления на треке безысходности Древнего закрываются жетонами. Как только на треке будет закрыто последнее свободное деление, Древний сразу же проснётся.

2. Слишком много врат

Чем больше врат одновременно открыто в Аркхэме, тем сильнее истончается ткань реальности, и это тоже приближает приход Древнего. Он просыпается, как только количество открытых врат в городе достигает определённого уровня, зависящего от числа игроков.

Количество игроков	Число открытых врат
1—2	8
3—4	7
5—6	6
7—8	5

3. Нет жетонов врат

Если в городе должны открыться новые врата, а запас жетонов врат иссяк, Древний немедленно пробуждается ото сна. Чтобы этого не допустить, игроки могут тратить трофеи-врата на полезные приобретения, заодно пополняя резерв жетонов.

4. Нет монстров в пуле

Древний проснётся, если надо вытащить монстра из пула, а жетоны там закончились.

5. 10-й уровень ужаса и слишком много монстров

Древний просыпается, если уровень ужаса равен 10, а монстров на поле вдвое больше против обычного лимита монстров (например, 16 монстров в игре на пятерых).

Очень важно: если Древний проснулся до того, как его трек безысходности полностью заполнен жетонами, перед битвой с ним игроки обязаны выложить жетоны на все оставшиеся деления.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Игровое поле разделено на несколько частей: **Аркхэм (А)**, **иные миры (С)**, **трек ужаса (D)** и **границы города (E, F, G)**.

Аркхэм делится на **9 районов**, в каждом из них по две-три **локации** и **улицы (В)**. В ходе игры сыщики перемещаются между улицами и локациями. Наиболее вероятные контакты в локации отмечены символами.

Иные миры (С): параллельные измерения, куда сыщики попадают через врата. Сыщики исследуют Иные миры в поисках способов закрыть ведущие туда порталы.

Трек ужаса (D) показывает текущий **уровень ужаса** в городе. Если сыщики позволят страху завладеть умами людей, начнется бегство, сыщикам будет всё труднее вербовать **союзников**, и со временем начнут закрываться торговые локации («Магазин», «Лавка древностей» и Ye Olde Magick Shoppe), а без их услуг выиграть будет куда сложнее.

Границы города состоят из трёх особых зон. На **окраине (E)** копяты монстры, которые должны были войти в игру, но не уложились в лимит. **Небо (F)** привлекает летающих монстров: отсюда можно напасть на сыщика на любой улице города. Зона **потерянных (G)** собирает сыщиков, которые по тем или иным причинам оказались потерянными во времени и пространстве.

Лист сыщика



1. **Имя и занятие сыщика.**

2. **Предел рассудка:** исходное (оно же — максимальное) значение рассудка данного сыщика. Сыщик не сможет получить больше жетонов рассудка, чем позволяет этот предел. Впрочем, предел может измениться.

3. **Предел здоровья:** исходное (оно же — максимальное) значение здоровья данного сыщика. Сыщик не сможет получить больше жетонов здоровья, чем позволяет этот предел. Впрочем, предел может измениться.

4. **Исходная локация:** место, откуда сыщик начинает игру.

5. **Личное имущество и ресурсы,** с которыми сыщик начинает расследование.

6. **Уникальное свойство сыщика.**

7. **Собранность** позволяет изменять значения навыков (см. стр. 6).

8. **Три пары навыков:** улучшение одного навыка из пары ухудшает другой, и наоборот.



ЖЕТОН МОНСТРА

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА (ДВИЖЕНИЕ)



1. **Название монстра.**

2. **Бдительность:** модификатор для проверки ухода от этого монстра.

3. **Кант:** указывает на тип движения монстра (чёрный — обычный, красный — быстрый, жёлтый — статичный, синий — летающий, зелёный — особый).

4. **Родной мир:** символ Иного мира, родного для монстра. Когда врата в измерение закрываются или запечатываются, все монстры из этого мира возвращаются в пул.

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА (БОЙ)



1. **Особые свойства монстра** (см. стр. 24).

2. **Атмосферный текст:** игровой нагрузки не несёт, просто создаёт атмосферу.

3. **Рейтинг ужаса:** модификатор для проверки ужаса перед боем с этим монстром.

4. **Урон ужаса:** столько жетонов рассудка сбрасывает сыщик при провале проверки ужаса.

5. **Стойкость:** сложность проверок битвы с этим монстром.

6. **Боевой урон:** столько жетонов здоровья сбрасывает сыщик, провалив проверку битвы.

7. **Боевой рейтинг:** модификатор для проверки битвы с этим монстром.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Как только Древний проснулся, все потерянные во времени и пространстве сыщики тут же **сожраны**. Для их игроков партия завершена. Остальные сыщики выходят на битву против Древнего!

Перед началом битвы с Древним сбросьте все действующие карты процессов и слухов. Кроме того, в ходе этой битвы сыщики не будут получать деньги и бросать кубики за карты «Задаток» и «Ссуда».

Битва с Древним делится на круги. В каждом из них игроки сначала получают возможность подготовиться к продолжению боя. Затем каждый сыщик атакует противника. Наконец, Древний нападает на героев. Когда один круг завершается, начинается новый — это продолжается, пока одна из сторон не проиграет.

Каждый круг финальной битвы состоит из трёх фаз:

1. Передышка сыщиков

Сыщики могут восстановить задействованные карты, применить свойства своих персонажей и сдвинуть ползунки навыков по обычным правилам фазы передышки. Потом жетон первого игрока передаётся налево. Наконец, сыщики могут обменяться вещами, как если бы находились в одной локации (см. «Обмен имуществом», стр. 23).

2. Атаки сыщиков

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все игроки, чьи сыщики ещё дееспособны, проходят проверки битвы с модификатором, равным боевому рейтингу Древнего.

В отличие от обычной битвы, одной атаки для победы над Древним не хватит. Вместо этого игроки ведут учёт успехов, выкинутых ими в проверках битвы (см. «Проверки навыков», стр. 13). Эти успехи накапливаются, и каждая атака вносит свою лепту в общее дело. Когда в общем счёте наберётся ровно столько успехов, сколько игроков начинало игру (то есть, все выведенные игроки тоже учитываются), с трека безысходности Древнего снимается один жетон, и счёт успехов обнуляется.

Если сыщики снимают последний жетон безысходности с листа Древнего, они сокрушают врага (см. «Конец игры», стр. 12).

3. Атака Древнего

Когда все игроки (кроме выведенных из игры) сделают проверки битвы, Древний по разу атакует каждого сыщика. У каждого Древнего своя атака, но все они одинаково опасны. Хастур, например, требует от сыщиков пройти проверку воли, штраф к которой растёт с каждым кругом, или потерять рассудок.

Если атака Древнего лишает сыщика последней единицы рассудка или здоровья, он **сожран**. Сыщик, сожранный в ходе битвы с Древним, выбывает из игры, и игрок не тянет себе нового персонажа. Если все сыщики **сожраны**, конец света наступает тут же и по всему миру. Защитники Аркхэма не смогли сдержать Древнего и проиграли.

После того как **каждый сыщик** перенёс атаку Древнего и подсчитал потери, начинается новый круг. Битва продолжается, пока сыщики не победят Древнего или не погибнут.

Разное

Здесь собраны те правила игры, которым не нашлось места в остальных разделах.

СБРОС КАРТ

Сбрасывая карту, кладите ее лицом вниз под колоду того же типа. Большинство колод тасуется лишь в тех случаях, когда этого требует текст разыгранной карты, но колоды локаций всегда перетасовываются перед тем, как игрок тянет из них. Если вам нужно взять несколько карт локаций сразу, берите их подряд, не тасуя колоду между «подходами».

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

В ряде локаций сыщик **может** воспользоваться *особым свойством* места вместо того, чтобы вступать в контакт. Если в локации есть открытые ворота, особое свойство применить невозможно.

Пример: в «Доме Науки» можно провести *вскрытие*. Это свойство позволит сыщику обменять трофеи (как монстров, так и врата) на улики. Сыщик в «Доме Науки» может воспользоваться этим свойством вместо контакта. Но если здесь появятся врата, применить свойство локации не выйдет.

МОНСТРЫ В КОНТАКТЕ

Многие контакты в Аркхэме и в Иных мирах приводят к появлению монстра. В этом случае игрок вытягивает из пула жетон монстра, и сыщик разбирается с ним по обычным правилам (то есть, пытается уйти от монстра или бьётся с ним). Монстр не остаётся на поле при любом исходе контакта: и если сыщик ушёл от него, и если сыщик убил его, и если он свел сыщика с ума или лишил сознания.

В ходе некоторых контактов в локации одновременно появляются монстр и врата. В таком случае оба эти жетона остаются на поле. Однако если карта контакта говорит о появлении одного только монстра (без врат), его жетон уходит с поля сразу после завершения контакта. Если такой монстр убит, игрок забирает его жетон как трофей (если этому не препятствует особое свойство монстра). Если же такой монстр не убит, он возвращается в пул, независимо от того, как завершился контакт.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ОСОБЫЕ КАРТЫ

В большинстве случаев игрок не может иметь больше одной копии каждой особой карты одновременно. Это относится к «Банковским ссудам», «Задаткам», «Проклятиям», «Благословениям» и «Членским билетам Ложи Серебряных Сумерек».



РАСХОДОВАНИЕ ДЕНЕГ

Когда ваш сыщик приобретает то или иное снаряжение, верните в банк нужное количество денег. Номинальная цена вещи указана в правом нижнем углу карты. Иногда вам могут предложить купить вещь дешевле или дороже её номинальной цены.

РАСХОДОВАНИЕ ТРОФЕЕВ

В некоторых локациях сыщик может потратить собранные трофеи (врата и монстров). Например, в Речном порту за монстров и врата могут заплатить целых \$5. Потраченные трофеи-монстры возвращайте в пул монстров, а врата — под низ стопки жетонов врат.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Если одновременно вступают в силу несколько эффектов, игроки сами решают, в каком порядке их разыграть. Споры разрешает первый игрок.

ОБМЕН ИМУЩЕСТВОМ

Сыщики на одной улице, в одной локации или в одной зоне Иного мира могут меняться друг с другом деньгами, простыми и уникальными вещами и заклинаниями. Это может быть сделано до, после или во время движения, но не во время боя.

Авторы игры

Автор идеи: Ричард Лауниус

Разработчики второго издания игры: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

В разработке игры также участвовали: Шэннон Эппллайн, Грег Бенэйдж, Кристиан Т. Петерсен, Кристофер Аллен, Чарли Кларк, Сэнди Петерсен, Линн Уиллис

Текст правил: Шэннон Эппллайн, Грег Бенэйдж, Кристиан Т. Петерсен, Кевин Уилсон

Редакторы: Грег Бенэйдж, Кристиан Т. Петерсен

Дизайнеры: Скотт Найсли, Брайан Шомбург

Игру тестировали: сотрудники FFG, Кристофер Аллен, Шэннон Эппллайн, Майкл Арик, Майкл Блум, Джейкоб Батчер, Чарльз Энган, Клэр Энган, Стив Хилл, Давид К., Эван Кинни, Пит Лейн, Ричард Лауниус, Тиме Людвиг, Тесс О’Рива, Эрик Роуе, ДТ Стрэйи, Джули Стрэйи, Нэйт Тип, Тор Райт, Майк Зебровски и Team XYZZY

Исполнительный продюсер: Грег Бенэйдж

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность Говарду Ф. Лавкрафту

© 2006 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 является торговой маркой 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

Перевод: Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

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

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

WWW.HOBBYWORLD.RU

Указатель

активность: 4
арест: 16
бдительность: 21
благословение: 17
боевой рейтинг (монстров): 15, 21
бой: 14—16; пример боя: 15
восстановление (задействованных карт): 6
врата: победа в игре: 12; закрытие: 12, 17; монстры на страже: 18; открытие в фазе Мифа: 9; открытие рядом с сыщиком: 10; запечатывание: 12, 17; пробуждение Древнего: 20, 24
движение (фаза): 6, 8
движение в Архэме: 6—8
движение в Иных мирах: 8
движение монстров: 10—11; пример: 10
Древний: пробуждение: 20; последняя битва: 22; лист Древнего: 19
жетон монстра: 21
задействовать: 6
задержка: 8, 16
заклинания, чтение: 16
закрытие врат: и победа в игре: 12; как закрыть врата: 17—18
запечатывание врат: и победа в игре: 12; как запечатать врата: 18
засада: 24
знак Древних: 18
игровое поле: 21
исследовано: 4, 8
карты Мифа (розыгрыш): 9
конец игры: 12
контакты: розыгрыш: 8—9; монстры в контакте: 22
контакты в Архэме (фаза): 8—9
контакты в Иных мирах (фаза): 9
кошмар: 24
летающие монстры: 11
лимит монстров: 18, 24
лист сыщика: 19
локации: закрытие: 20; контакты: 8—9; особые свойства: 22
магический иммунитет: 24
магическое воздействие: 16
Миф (фаза): 9—12
монстры-маски: 5

навыки: 12—13; изменение: 6; проверки: 13
неисчислимость: 24
обмен имуществом: 23
ограничения на оружие и заклинания: 16
ограничения на особые карты: 22
окраина: 18, 24
оружие: 16
очередность воздействия: 23
передышка (фаза): 6
победный счёт: 12
подготовка к игре: 5
потеря сознания (обморок): 16
потерянные во времени и пространстве: 17
проверки навыков: 13
проклятие: 17
процесс: 12
районы: 21
родной мир/измерение (монстра): 21
слухи: 12
собранность: 6, 21
сожран: 17; в битве с Древним: 22
сокрушение: 24
союзники: уезжают из города, 20
стойкость (монстров): 15, 21
сумасшествие: 16
трек безысходности: 9, 19, 20, 22
трек ужаса: 20, 21; вкратце: 24
трофеи-монстры: получение, 15; расходование: 23
улики: сбор, 8; распределение: 10; применение: 13—14
улица: 21
урон (от монстров): 15, 21
уход от монстра: 6, 8, 14; пример: 14
физический иммунитет: 24
физическое воздействие: 16



СИМВОЛЫ ЛОКАЦИЙ

Каждая локация на поле отмечена цветным ромбом. Это индикатор относительной безопасности локации.

Локации с зелёным ромбом **стабильны**. В них никогда не появятся врата и монстры, хотя при особых условиях монстр может войти и в такую локацию.

Красный ромб указывает на **нестабильную** локацию. Тут могут появиться как монстры, так и врата, нередко как часть контакта. Сюда надо заходить с оглядкой.

Также на локациях стоят значки, которые подскажут игроку, чего ожидать от контактов в этом месте.

 союзники	 рассудок
 благословение	 навыки
 улики	 заклинания
 простые вещи	 здоровье
 деньги	 уникальные вещи

В каждой **нестабильной** локации есть возможность встретить союзника во время контакта, а также здесь часто появляются улики по указаниям карт Мифа.

Если локация отмечена одним из вышеприведённых значков белого цвета на чёрном круге (см. значок рассудка на «Лечебнице Аркхэма»), значит, здесь вы **гарантированно** можете получить соответствующий бонус.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА МОНСТРОВ

Засада: из боя с таким монстром отступить нельзя, сыщик должен драться до победы или поражения.

Неисчислимость: монстр не может стать трофеем, его жетон всегда возвращается в пул.

Физическое (магическое) сопротивление: против такого монстра карта, оказывающая физическое (магическое) воздействие, даёт половину обычного бонуса (округляя вверх).

Пример: «Томми-ган» (физическое воздействие, бонус +6) даёт бонус +3 против монстра с физическим сопротивлением.

Физический (магический) иммунитет: против такого монстра карта, оказывающая физическое (магическое) воздействие, не даёт бонуса вообще.

Пример: «Томми-ган» не даёт бонус против монстра с физическим иммунитетом.

Кошмар X: в начале боя с таким монстром сыщик теряет X единиц рассудка, пройдя проверку ужаса. При провале проверки ужаса кошмар на сыщика не влияет.

Пример: Тёмная молодь (кошмар 1) лишает сыщика 3 единиц рассудка при провале проверки ужаса (обычный урон ужаса) или 1 единицы, если он эту проверку пройдет. Получить урон и от ужаса, и от кошмара сыщик не может.

Сокрушение X: убив такого монстра, сыщик теряет X единиц здоровья. Если же проверка битвы провалена, сыщик получит только боевой урон монстра без ущерба от сокращения.

ФАЗЫ РАУНДА

Фаза I. Передышка

Фаза II. Движение

Фаза III. Контакты в Аркхэме

Фаза IV. Контакты в Иных мирах

Фаза V. Миф

При **передышке** игроки получают деньги, платят проценты по ссудам, восстанавливают задействованные ранее карты, изменяют навыки своих сыщиков.

В фазе **движения** сыщики в Аркхэме передвигаются за счёт своего навыка скорости. Сыщики в Иных мирах либо перемещаются между зонами Иного мира, либо возвращаются в Аркхэм.

При **контактах в Аркхэме** сыщик в локации без открытых врат берёт одну карту локации из колоды того района, где находится, и выполняет её инструкции. Как правило, контакты в Аркхэме требуют проверок навыков.

В фазе **контактов в Иных мирах** сыщик в Ином мире берёт карты из колоды врат, пока не получит нужную: цвет карты должен соответствовать миру, где пребывает сыщик. Затем выполняются инструкции этой карты. Контакты в Иных мирах также обычно требуют проверок.

В фазе **Мифа** первый игрок берёт карту из колоды Мифа и разыгрывает её. Сначала в Аркхэме появляются новые монстры и открываются новые врата. Нередко в локациях появляются новые улики. Затем монстры движутся по городу в соответствии с правилами их движения. Наконец, в силу вступает особый эффект карты Мифа, который может вызвать изменение правил игры, разовое или долгосрочное.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Сыщикам часто приходится проходить **проверки навыков**, чтобы избежать опасности или получить выгоду. В формуле проверки первым указан навык, на котором она основана и значение которого равно базовому количеству кубиков в проверке. Вторым стоит модификатор проверки (бонус или штраф), который добавляет или отнимает кубики. Замыкает формулу сложность проверки, то есть количество успехов (результатов 5 или 6), необходимое для прохождения проверки.

ОСОБЫЕ ПРОВЕРКИ

Есть 4 типа особых проверок: **уход, ужас, битва** и **заклинание**. Каждая из этих проверок основана на одном из базовых навыков. Бонус к базовому навыку распространяется на особые проверки, но не наоборот.

Проверки **ухода** основаны на **скрытности** (стр. 14).

Проверки **ужаса** основаны на **воле** (стр. 14).

Проверки **битвы** основаны на **бое** (стр. 15).

Проверки **заклинания** основаны на **знании** (стр. 16).

СЛИШКОМ МНОГО ВРАТ

Если в Аркхэме одновременно открыто слишком много врат, Древний немедленно просыпается.

Количество игроков	Древний просыпается от:
1—2	8 открытых врат
3—4	7 открытых врат
5—6	6 открытых врат
7—8	5 открытых врат

ВАЖНО: даже если Древний проснулся не от заполнения трека безысходности, на последнюю битву он должен выйти с полностью заполненным жетонами треком. В этом бою жетонам отведена крайне важная роль «здоровья» Древнего.

ЛИМИТ МОНСТРОВ

На поле не может быть больше монстров, чем позволено лимитом, зависящим от количества игроков. Любой монстр, который должен быть поставлен на поле в нарушение этого лимита, ставится на окраину.

Лимит монстров = (количество игроков) + 3

Важно: если уровень ужаса достигает 10, лимит монстров снимается.

МОНСТРЫ НА ОКРАИНЕ

Если ввод монстра на поле приведёт к тому, что **общее число монстров в Аркхэме превысит лимит**, его жетон кладется на окраину. Монстры на окраине остаются там, пока и эта область не переполнится.

Число игроков	Вместительность окраины
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Когда окраина Аркхэма переполняется, все монстры оттуда уходят в пул, а уровень ужаса вырастает на 1.

ОБ УРОВНЕ УЖАСА

За каждый переход ужаса на новый уровень из игры выбывает один случайный союзник (из колоды).

При достижении определённого уровня ужаса происходит событие:

Уровень ужаса	Событие
3	закрывается «Магазин»
6	закрывается «Лавка древностей»
9	закрывается Ye Olde Magick Shoppe
10	лимит монстров больше не действует, и всякий раз, когда уровень ужаса должен повыситься, на лист Древнего добавляется 1 жетон безысходности.