

1. Подготовка игры

1. Поместите значки **Улик** на каждый красный алмаз на поле.
2. Выберите случайным образом Первого Игрока.
3. Выберите Исследователей случайно или в порядке очереди.
4. Выберите Древнего случайно или по договоренности.
5. Возьмите **Fixed Possessions**. См. лист Исследователя.
6. Возьмите **Random Possessions**. Способности, влияющие на случайный выбор карты, *могут* быть использованы.
7. Установите слайдеры Навыков на любые позиции.
8. Возьмите жетоны Психики (**Sanity**) и Жизни (**Stamina**), равные максимальным значениям, указанным на листе.

2. Фазы Хода

1. Urkeep Phase (Фаза Обслуживания)

- a) **Обновите использованные карты.**
- b) **Выполните Urkeep Actions** всех карт.
- c) **Настройте Навыки** по параметру **Focus**.

2. Movement Phase (Фаза Движения)

Если *были задержаны* - выставите значок. Если в тюрьме (**Jail Cell**) переместите в Полицейский Участок (**Police Station**). Иначе:

- a) **В Археме** передвигайтесь по локациям (параметр **Speed**), соединенных желтой линией. Покидая локацию, игрок должен избежать (**Evade**) или подражаться (**Fight**) с каждым монстром в ней. Когда покидаете локацию убирайте с неё «Исследованный» Знак. Любой бой прекращает движение.
- b) **Затерянный во Времени и Пространстве (Lost in Time and Space)** Переместитесь в любую локацию Архемы.
- c) **В Других Мирах (Other World)**
 - 1) **Левая Область.** Переместитесь в Правую Область.
 - 2) **Правая Область.** Переместитесь к *соответствующим* воротам. Положите «Исследованный» Знак под Исследователя. Если нет соответствующих ворот, Исследователь *затерялся во времени и пространстве (Lost in Time and Space)*
- d) **Пункт назначения.** Можете взять здесь Улику. Затем должны либо подражаться либо избежать здесь каждого монстра, *если вы этим ходом не вернулись из Другого Мира.*

3. Encounters (Столкновения) в Археме для всех игроков

- a) **Нет врат.** Игрок может:
 - 1) «Отыграть» особенную способность локации. **ИЛИ**
 - 2) Перемешать и отыграть карту локации. Монстры и Врата не могут появиться в «Запечатанных» локациях. Монстры, которые появились, должны быть отыграны (драться или избежать) и возвращены в «Чашу Монстров».
- b) **Есть Врата.** Если нет «Исследованного» Значка, переместитесь в Левую Область Другого Мира. Если есть значок, игрок может:
 - 1) **Закрыть и запечатать Врата.** Сделайте **Lore** (Знания) или **Fight** (Бой) проверку с модификатором, на значке Врат.
 - А. **Проверка прошла.** Возьмите Врата - трофей. Всех монстров в Археме, Небе (**Sky**) и На Окраинах (**Outskirts**) с таким же Символом Измерения, как и на Вратах, уберите и положите в «Чашу».
 - Б. **Печать.** Сразу потратьте 5 Улик и возьмите неиспользованный Жетон Судьбы (**Doom Token**) и положите его здесь Древним Знаком вверх.
 - В. **Проверка не прошла.** Ничего не происходит.
 - 2) **Древний Знак.** Надо иметь Древний Знак (**Elder Sign Unique Item**)
 - А. Верните карту Древнего Знака в коробку.
 - В. Возьмите Врата, как трофей. Возьмите Жетон Судьбы с Трека Судьбы и положите его сюда, как Древний Знак.
 - С. Потеряйте 1 **Sanity** и 1 **Stamina**

4. Encounters (Столкновения) в Другом Мире для всех игроков

- a) Тяните карты Врат, пока не вытащите, Врата с Символом Столкновения. Кладите несовпадающие карты на дно колоды.
- b) Выполните соответствующее локации Столкновение. В противном случае, выполните Столкновение, описанное в разделе «Other». Монстры и Врата *не могут* появиться в запечатанных локациях. Монстры, которые появились, должны быть отыграны (драться или избежать) и возвращены в «Чашу Монстров».

5. Mythos Phase (Фаза Митоса)

- (a) **Первый Игрок вытягивает карту Митоса.**

б) **Открытие Врат.** Нижняя левая часть карты. Если на локации есть:

- 1) **Древний Знак.** Не ставятся ни монстры, ни Врата.
- 2) **Открытые Врата.** Порождает монстра на *каждых* открытых Вратах. Если монстров больше предельного количества, игроки выбирают, куда поместить монстра *до вытягивания*.
- 3) **Нет Древнего Знака и Открытых Врат.**
 - А. Добавьте Жетон Судьбы на Трек Судьбы. Проведите финальную битву сразу, если пришло время.
 - В. Сбросьте все Улики с локации.
 - С. Вытяните случайно значок Врат и положите его лицом вверх на локацию. Игроки на этой локации *сразу* проходят через врата в соответствующий Другой Мир и «задерживаются».
 - Д. Вытягивается монстр. Помещается на локацию если число монстров \leq *лимиту монстров* (monster limit). Иначе, монстр помещается на Окраину (Outskirts).

с) **Положите Улику.** Раздел в середине карты. Если игрок на этой локации, он может сразу взять Улику.

д) **Движение монстров.** Нижняя правая часть карты. Двигаются монстры с такими же Символами Измерений, по стрелкам того же цвета, что и рамка вокруг символа. Черно-белые стрелки, считаются «рабочими» в любом случае.

Эффекты границ карт монстров:

- 1) **Черная.** Обычное движение.
- 2) **Желтая.** Никогда не двигается.
- 3) **Красная.** Двигается дважды по соответствующим стрелкам. Останавливается, если встречает игрока.
- 4) **Зеленая.** Особенное движение. См. заднюю сторону значка монстра

е) **Текст Митоса.** Верхняя часть карты.

- 1) **Headline (Заголовок).** Выполните текст, затем сбросьте карту.
- 2) **Environment (Обстановка).** Положите лицом вверх. Сбросьте все другие Карты Обстановки.
- 3) **Rumor (Слухи).** Если нет Карты Слухов в игре, положите лицом вверх. Иначе, сбросьте. Карта Слухов, находящаяся в игре, сбрасывается, когда выполнены/провалены ее условия, вместе со связанными с ней активностями и Закрытыми Значками.

6. **Значок Первого Игрока передается сидящему слева.** наступает Фаза Обслуживания (Urkeep Phase)

3. Прохождение проверки Навыка

1. Количество кубиков = $skill + modifier$. Если $skill + modifier < 1$, тогда автоматически 0 успехов. Иначе, необходимо выпадение успешных кубиков \geq сложности прохождения. (По умолчанию сложность = 1).
2. Успехом считается выпадение 5 или 6. Если *проклят* - то только 6. Если *благословлен* - 4, 5 или 6.
3. После проверки Навыка (прошла или нет), игрок *всегда* может потратить Улики. За каждую потраченную Улику, бросается дополнительный кубик. Каждый успешный бросок добавляется к общему числу.

4. Как избежать встречи с монстром

1. **Проверка Evade Skill.** Используйте навык Sneak (Ускальзывание) с бонусами Sneak и Evade навыков. Модифицируется параметром монстра Awareness (Осведомленность) - см. верхнюю правую часть карточки монстра.
2. **Проверка прошла.** Игра продолжается как обычно. Игрок может остаться на том же месте.
3. **Проверка не прошла.** Монстр наносит боевое повреждение и затем начинается битва (**Combat**).

5. Combat (Битва)

1. **Проверка Ужаса (Horror Skill).** Используйте навык Will (Воля) с бонусами Will и Ноготг навыков. Модифицируется рейтингом ужаса монстра см. нижнюю левую часть карточки монстра. При прохождении проверки - ничего не происходит. Если монстр **Nightmarish X** - потеряйте 1 **Sanity**. Если проверка не прошла, теряете **Sanity** (на величину под рейтингом ужаса). За битву проводится только одна Проверка Ужаса.
- 2) **Выбор игрока - Драться или Убежать.**
 - a) **Убежать.** Делайте Evade (Увиливание) проверку. Если прошла - битва завершается. Если нет - см **Повреждения Монстра**. Нельзя Убежать от монстра со способностью **Ambush** (Засада).

б) Убеждать

1) Проверка навыка битвы (Combat Skill)

- Используйте навык Fight (Бой) с бонусами Fight и Combat.
- 2) Выберите любую комбинацию оружия и заклинаний, «стоимостью двух иконок рук»
- 3) Оружие автоматически дает боевой бонус.
- 4) Для каждого заклинания сделайте проверку (*spell check*). Если проверка прошла - заклинание сработало. Иначе - нет.
- 5) Оружие или заклинания, предоставляющие Физический/Магический бонус против монстра с Физическим/Магическим сопротивлением, дают только половину бонуса (округ-ся вверх).
- 6) Модифицируется боевым рейтингом монстра (нижняя правая часть карточки). Сложность = количеству капель крови, ниже боевого рейтинга.
- 7) **Проверка прошла.** Если монстр **Endless**, верните его в «чашу». Иначе, возьмите монстра, как трофей. Если монстр **Overwhelming X**, потеряйте X очков Жизни.
- Проверка не прошла.** См. Повреждения Монстра.

3. **Повреждения монстра.** Потеряйте очки Жизни равные Боевому Повреждению (величина ниже боевого рейтинга). Некоторые монстры имеют специальные способности. Если это так - см. «Бегство или Битва».

6. ВЫЗОВ ЗАКЛИНАНИЙ

1. Заплатите стоимость заклинания (очки Sanity).
2. **Проверка Навыка залинаний (Spell Skill).** Используйте навык **Lore** с бонусами Spell и Lore. Добавьте модификатор. Если проверка прошла, получаете выгоду от заклинания. Иначе - нет.

7. СТАТУС ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

1. Психика (Sanity) и Жизнь (Stamina)

а) Никогда не могут превышать максимума Sanity or Stamina.

б) Если Sanity и/или Stamina уменьшаются до нуля:

- 1) Сбросьте половину предметов (считаются все Common Items, Unique Items, Spells, Deputy's Revolver and Patrol Wagon), половину Улик (округ-ся вниз) и все гонорары.

2) Восстановите Sanity и Stamina по 1.

3) **В Археме.** Если Психика (Sanity) была 0, отправляйтесь в Психиатрическую больницу Архема (Arkham Asylum). Если Жизнь (Stamina), была 0, идите Госпиталь Св. Мари (St. Mary's Hospital). Если оба 0, идите в один из них.

4) **В Другом Море.** Игрок *Затерян во Времени и Прост-ве*.

2. **Задержан.** Поместите исследователя на свой лист.

3. **Арестован.** Передвиньте исследователя в тюрьму (Jail Cell) - область полицейского участка (Police Station). Теряете половину денег и *задерживаетесь*.

4. **Затерян во Времени и Пространстве.** Поставьте исследователя на соответствующую область. Он *задержан*.

5. **Уничтожен.** Сбросьте все карты за исключением непотраченных трофеев. Смешайте лист исследователя с неиспользованными листами. Вытащите, случайно, нового и пройдите Game Setup.

6. **Благословлен и проклят.** Если благословленный исследователь проклят, сбросьте *Благословление*. Аналогично, обратный случай.

8. ОГРАНИЧЕНИЕ КОЛ-ВА МОНСТРОВ И ОКРАИНЫ

1. **Предел монстров.** Максимум монстров в Археме и Небе равен: кол-во игроков + 3. Когда *Terror = 10*, предела нет.

2. **Если добавляемый монстр превышает предельное кол-во,** поместите монстра в область Outskirts (Окраины).

3. **Если на Окраинах,** кол-во монстров > (8 - кол-во игроков), верните всех монстров с *окраин* в чашу и увеличьте *Terror* на 1.

9. TERROR TRACK (ТРЕК СТРАХА)

За каждый уровень страха уберите в коробку неиспользованного союзника.

События Уровня Страха

3 - Закройте General Store. Игроки и монстры внутри локации перемещаются в Rivertown.

6 - Закройте Curiosity Shoppe. Игроки и монстры перемещаются в Northside.

9 - Закройте Ye Olde Magick Shoppe. Игроки и монстры внутри локации, перемещаются в Uptown.

10 - Добавьте Значок Судьбы на Трек судьбы.

10. ДРЕВНИЙ ПРОСНУЛСЯ!

Когда происходит одно из следующих событий, *сразу* приступайте к финальной битве:

1. **Doom Track (Трек Судьбы)** заполнен.

2. **Слишком много открытых Врат.**

кол-во игроков	открытые врата
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. **Открываются новые Врата, но не осталось значков Врат**

4. **Надо вытянуть монстра, но их не осталось в чаше**

5. **Уровень Страха 10 и кол-во монстров в Археме превышает предельное количество.**

Финальная битва. Заполните Doom Track жетонами. В бою участвуют только выжившие (*не уничтоженные*) игроки. Все *Затерянные* игроки считаются *уничтоженными*. Далее:

1. **Обслуживание.** Игроки могут обновить карты, использовать способности персонажа, настроить навыки и торговать экипировкой. Затем значок Первого Игрока переходит к следующему игроку.

2. **Атака.** Каждый выживший игрок, начиная с первого, может сделать *Боевую Проверку* против Древнего, используя Боевой Рейтинг, как модификатор. Игроки должны получить общее кол-во Успехов, равное кол-ву игроков (включая уничтоженных), чтобы убрать с Трека жетон. Игроки выигрывают, когда убран последний жетон.

3. **Атака Древнего.** Древний атакует каждого игрока за ход (см. его лист). Игрок у которого Stamina или Sanity = 0, *уничтожен*. Если все исследователи *уничтожены*, игроки проиграли.

II. ПОБЕДА

1. Условия победы

а) **Закреть Врата.** Игрок закрывает последние Врата на поле.

Игроки имеют Врата-трофеи (*включая*, только что закрытые Врата, *не включая* потраченные трофеи) = кол-ву игроков.

б) **Запечатать Врата.** 6 Древних Знаков на поле.

с) **Изгнание Древнего.** Древний побежден.

2. **Первый Гражданин Архема:** Больше всех Врат-трофеев. (При равном счете - больше монстров-трофеев.)

3. Победный счет

• **Doom Track - Terror Track**

• - 1 за неоплаченный Банковский Заем

• - 1 за сыгранный Древний Знак

• +1 за каждые непотраченные Врата-трофеи

• +1 за 3-х непотраченных трофейных монстров

• +1 за каждый значок Психики, выжившего исследователя

12. РАЗНОЕ

Discard (Сброс). Карты сбрасываются на дно такой же колоды.

Ограничение карт. Не может быть больше одной карты типа: Retainer, Bank Loan, Silver Twilight Membership и Bless/Curse.

Потраченные трофеи. Монстры-трофеи возвращаются в чашу. Врата-трофеи кладутся на дно стопки Врат.

Конфликт очередности. Игроки решают порядок. Если не приходят к согласию - решает Первый Игрок.

Торговля

Игроки, находящиеся в одном районе улицы, в Другом Море или локации могут торговать деньгами, Предметами (Common Items), Уникальными Предметами, Заклинаниями в любое время, за исключением битвы.