

ПРАВИЛА

УНАС АРНХЭМА



A
CALL of
THULHU
BOARDGAME

Добро пожаловать в Аркхэм

На дворе стоит 1926 год, самый пик “Бурных двадцатых”. В прокуренных притонах ветренные девицы танцуют до рассвета, смакуя незаконный алкоголь, спасибо контрабандистам и гангстерам. Этим праздником мы завершаем все праздники после той Войны, которой мы завершали все войны.

Но над Аркхэмом сгустились черные тени. Древние, как называют знающие люди враждебных существ, затаились в пустоте за пределами пространства и времени, сгрудились у врат между мирами. Эти врата стали открываться, и их надо закрыть, иначе скоро Древние сделают наш мир своей разоренной вотчиной.

И на пути ужасов Аркхэма стоит только горстка сыщиков. Но справятся ли они?

Arkham Horror/Ужас Аркхэма позволит 1-8 игрокам (рекомендуем играть втроем-впятером) за 2-4 часа освободить вымышленный Аркхэм, что в штате Массачусетс, от чужеродного присутствия. Проблема Аркхэма стала достоянием гласности благодаря трудам Г.Ф. Лавкрафта о мифе Ктулху.

Этот экземпляр игры относится ко второму изданию игры, осуществленному компанией Fantasy Flight. Эти правила были исправлены после выхода первой версии игры на основе серьезной работы над ошибками (см. списки ошибок в разделе Arkham Horror FAQ на сайте www.fantasyflightgames.com) и правил из расширения Dunwich Horror/Ужас Данвича. Три карты (Живой щит, Камень Исцеления и Фонарь), равно как стартовое имущество сыщиков Боба Дженкинса и Дженни Барнс также были изменены. Других изменений, которые могли бы повлиять на процесс игры, мы не делали.

Цель игры

В **Ужасе Аркхэма** наступает пора пробуждения жутких существ из-за пределов пространства и времени. Чем больше межпространственных врат открывается в злосчастном городе, тем ближе миг пришествия Древних. Игрокам придется объединить усилия, чтобы закрыть все врата до того, как гнев разбуженного Древнего обрушится на мир. Если Древний сокрушит игроков, Аркхэм ненадолго переживет невезучих сыщиков.

Игроки должны работать слаженной командой сыщиков, иначе у них не выйдет закрыть все врата между измерениями и запечатать их, не говоря уже о победе над Древним, если дело дойдет до того, что он выйдет из своего долгого сна.

Обзор игры

В **Ужасе Аркхэма** сыщики исследуют видные места и глухие закоулки города, устанавливая контакты с местными жителями и пришельцами из иных миров. В этих заботах сыщики надеются собрать достаточно улики и ресурсов, чтобы отвести от города угрозу.

В начале игры сыщик должен избегать контакта с большей частью монстров – они ему не по зубам. Он пока только готовится к боям, собирая по городу оружие, заклинания, улики.

Уже потом сыщики начинают закрывать врата и запечатывать наиболее опасные из них.

Наконец, когда сыщики запечатают несколько врат и соберут вокруг себя союзников, вооружатся, обучатся чарам, они предпримут последнюю атаку на миф, как здесь принято называть всех этих Древних и их порождениями. Цель атаки – закрытие последних врат. Если сыщики победят, мир выживет, если не смогут закрыть врата – Древний проснется для решительной битвы.

Помните: если Древний проснулся, сыщикам предстоит самая страшная битва в их жизни!

Компоненты и подготовка

В коробке **Ужаса Аркхэма** вы найдете следующие игровые компоненты:

- 1 эта книга правил
- 1 поле
- 1 жетон первого игрока
- 5 кубиков
- 16 листов Сыщиков
- 16 жетонов Сыщиков
- 16 подставок для жетонов Сыщиков
- 196 жетонов статуса Сыщика
- 56 жетонов Денег
- 34 жетона Разума (10 “трёшек” и 24 “однушки”)
- 34 жетона Тела (10 “трёшек” и 24 “однушки”)
- 48 улики
- 24 навыка
- 189 карт Сыщиков
- 44 простые вещи
- 39 уникальных вещей
- 40 заклинаний
- 20 навыков
- 11 Союзников
- 35 Особых карт
- 8 Спутников
- 8 членских билетов Ордена
- Серебряных Сумерек
- 8 Банковских Ссуд
- 8 карт Благословления/Проклятия
- 3 карты Помощника Шерифа
- 8 листов Древних

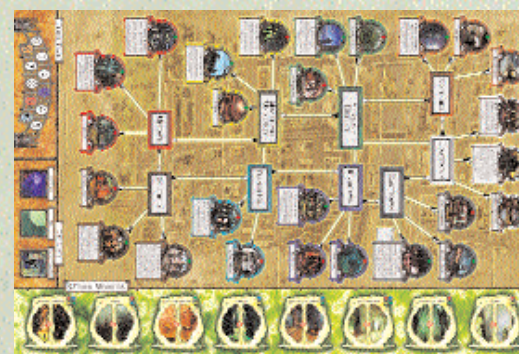
- 20 жетонов Безысходности
- 179 карт Древних
- 63 карты Локаций
- 67 карт Мифа
- 49 карт Врат
- 60 жетонов Монстров
- 16 жетонов Врат
- 3 жетонов “Активность”
- 3 жетона “Исследовано”
- 1 жетон Ужаса
- 6 жетонов “Закрето”

Перед первой игрой аккуратно выдавите картонные компоненты из листов, чтобы не порвать их. Затем вставьте 16 жетонов сыщиков в подставки. Держите все компоненты подальше от детей и животных.

Обзор компонентов

Ниже мы вкратце познакомим вас с компонентами игры, чтобы вы отличали их визуально и понимали, для чего они нужны, уже по ходу чтения этих правил, а не пытались разобраться, что к чему, в разгар игры.

Поле



Игровое поле показывает сам Аркхэм и Иные Миры, “прилегающие” к городу. Все эти места сыщик сможет посетить в ходе игры. На стр. 21 схема “Игровое поле” объяснит все детали.

Жетон первого игрока

Этим жетоном владеет тот игрок, который действует первым в раунде. В начале каждого нового раунда жетон первого игрока передается налево.



Кубики

Кубики нужны для боев, проверок навыков и определения прочих случайных исходов.



Лист и жетон сыщика



Каждый игрок получает один лист сыщика, на котором есть сведения о свойствах, навыках и стартовом имуществе сыщика. Также игрок получает жетон с портретом сыщика, которым отмечается настоящее положение сыщика на поле. Схема “Лист Сыщика” на стр. 21 позволит вам разобраться в теме подробнее.

Жетоны статуса сыщика

Эти жетоны применяются, чтобы фиксировать изменение Навыков, Разума, Тела, Денег и улики Сыщика.



- “Ползунки” навыков показывают текущий уровень навыков сыщика. Это важно, так как в ходе игры сыщик вынужден постоянно проверять свои навыки.



- Жетоны Разума показывают текущий уровень душевного здоровья сыщика.



- Жетоны Тела показывают физическое состояние сыщика на данный момент.



- Жетоны улики - важные данные, добытые сыщиком, и озарения, посетившие его. Сыщики тратят улики на бонусы к проверкам навыков и на то, чтобы запечатать врата.



- Деньги - это и есть деньги. Их тратят на снаряжение, штрафы и многое другое.

Карты Сыщиков

Малые карты в игре называются картами сыщиков. Это, как правило, примкнувшие к сыщику союзники и купленные/найденные/украденные вещи. В игре всего шесть видов карт сыщиков.



Простые вещи: обычные, но полезные предметы, которые могут помочь сыщику.

Уникальные вещи: странные, порой пугающие и, вероятно, магические предметы, от которых не откажется ни один сыщик. В этой колоде есть старые печати, которые могут навсегда запечатать врата.

Навыки: карты способностей сыщика. Карты навыков дают бонусы к тому или иному навыку либо позволяют вам перебросить кубик при провале определенного типа броска. Навыки редки и дороги.

Заклинания: магические ритуалы, которые сыщик может применять с навыком Знания.

Союзники: люди (как правило), предлагающие сыщику посильную помощь в его деле. Союзники - самые мощные карты сыщиков, и их можно найти либо в Меблированных комнатах Ма (есть на поле такая локация), либо встретить при контакте в наиболее опасных и нестабильных локациях Архэма.

Особые карты: это привилегии, обязательства и состояния сыщика. Это Задаток, Банковские Ссуды, Членские билеты Ложи Серебряных Сумерек, Проклятия, Благословения и карты Помощника Шерифа Архэма. Все эффекты особых карт пересказать трудно.



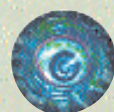
Листы Древних

В начале каждой игры ее участники случайным путем определяют, какой именно Древний будет угрожать городу. Лист Древнего перечисляет силы, боевые способности Древнего и последователей его культа. На стр. 19 детали листа разобраны в схеме “Лист Древнего”.



Жетоны безысходности

Жетоны безысходности ставятся на трек безысходности на листе Древнего, как только открываются новые врата в Архэм. Когда трек безысходности занят жетонами полностью, Древний просыпается!



Безысходность



Старая печать

На обороте каждого жетона безысходности стоит знак старой печати. Когда сыщик успешно применил старую печать, чтобы навсегда запечатать врата, жетон безысходности снимается с трека и стороной с печатью вверх кладется на локацию с запечатанными вратами. Если запечатывать врата **Уликами**, это *не* снимет жетон с трека безысходности Древнего. Подробнее о том, как запечатать врата уликами и старыми печатями, читайте на стр. 17.

Карты Древних

Более крупные карты в игре называются картами Древних. Это события в локациях Архэма и в Иных Мирах. Это могут быть бои с монстрами, какие-то благотворные контакты и т.д. В игре три типа карт Древних: Локации, Врата и Миф.



Локация: карты контактов в различных локациях Архэма. Каждый из девяти районов города на поле имеет колоду своего цвета из 7 карт, и на каждой из карт есть по одному контакту для всех трех локаций этого района. О локациях и районах мы детально расскажем на стр. 21.

Врата: карты предоставляют возможность контакта в Иных Мирах. В отличие от карт Локаций, разделенных на “районные колоды”, карты Врат всегда замешиваются в одну колоду. Об Иных Мирах мы расскажем больше на стр. 8-9 и 21.

Миф: это карты крупных событий в Архэме. В каждом раунде в фазе мифа одна такая карта вскрывается и производит несколько эффектов (указывает, в какой локации открылись врата, говорит, куда идут монстры в Архэме, и может воздействовать на сыщиков событием). Также карты Мифа указывают локации, где есть новые улики.

Жетоны монстров



Двигательная сторона

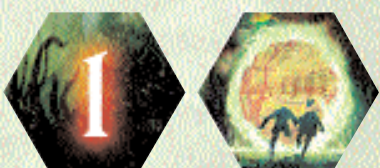
Боевая сторона

Жетоны монстров изображают чудищ, шатающихся по улицам Аркхэма. У каждого монстра есть две стороны: двигательная и боевая. Пока монстр ходит по улицам, он лежит двигательной стороной вверх, в драке с сыщиком переверните монстра боевой стороной вверх. Игроки могут смотреть на любую сторону любого монстра в любой момент игры. На стр. 21 вы найдете схему “Жетон Монстра”.

Жетоны врат



Эти жетоны кладутся на поле в локациях, где открылись врата в Иные Миры. Каждый жетон определяет, в какой именно Иной Мир ведут его врата, а также устанавливает модификатор бросков для сыщиков, которые захотят закрыть эти врата.



Активность

Исследовано

Жетоны Активность и Исследовано

“Активность” ставится в то место поля, где имеют место необычные события. “Исследовано” ставится под жетон сыщика, который посетил

Иной Мир за данными вратами и только что вернулся.

Жетон Ужаса

Этот жетон идет по треку ужаса на поле, показывая душевное состояние и мораль населения Аркхэма. По мере роста ужаса, в городе закрываются магазины и люди бегут из города, оставляя город в полном распоряжении монстров!



Жетон Закрыто

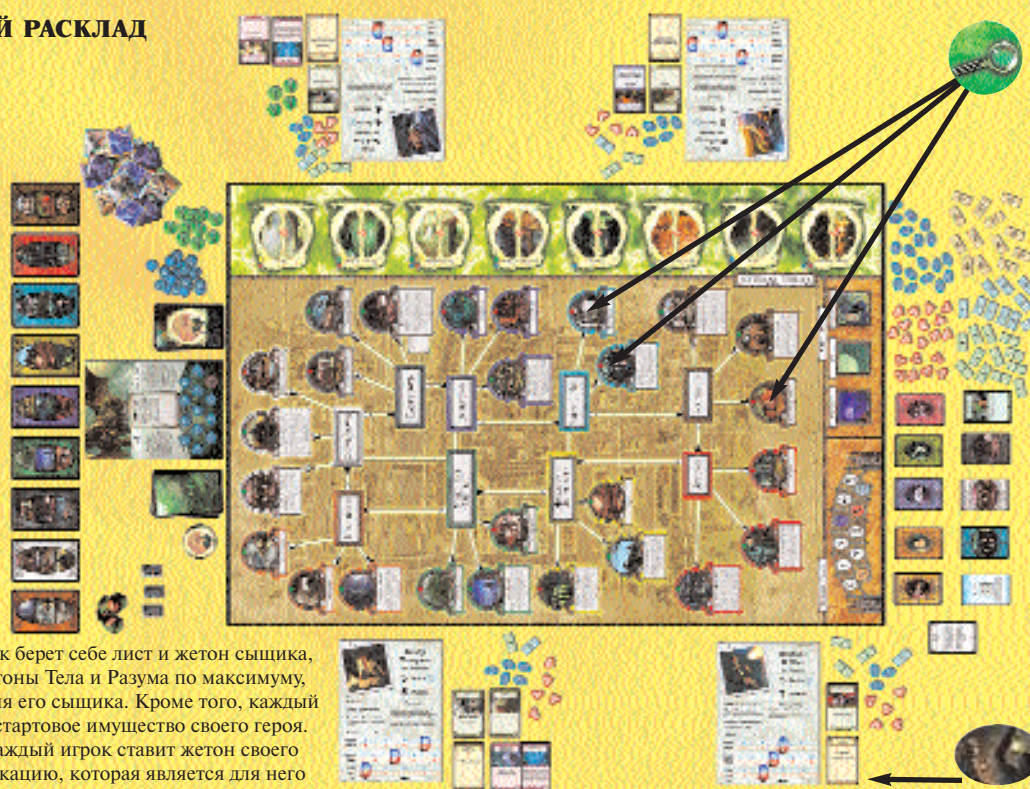
Эти жетоны кладутся на локации, которые закрыты из-за уровня ужаса или особых событий игры. В такую локацию нет дороги ни сыщику, ни монстру.



Предыгровой расклад

На одной стороне поля соберите все компоненты Мифа, а именно:

- 9 колод Локаций
- колоду Врат
- колоду Мифа
- лист Древнего и жетоны безысходности
- жетоны Врат
- жетоны монстров (в непрозрачном сосуде)
- улики
- жетоны “Активность”, “Исследовано”, “Закрыто”



Положите по 1 улике в каждую из 11 нестабильных локаций поля (опознаются по красному ромбу над локацией).

Компоненты для сыщиков сложите на другой стороне поля. Здесь будут:

- Союзники, Простые вещи, Уникальные вещи, Заклинания, Навыки в отдельных колодах
- колода Особых карт
- запас жетонов Разума и Тела
- банк для Денег

Каждый игрок берет себе лист и жетон сыщика, получает жетоны Тела и Разума по максимуму, указанному для его сыщика. Кроме того, каждый игрок берет стартовое имущество своего героя. Наконец, каждый игрок ставит жетон своего сыщика в локацию, которая является для него исходной точкой.

Жетон первого игрока отдайте тому, кого выбрали ходить первым. После каждого раунда первый игрок передает жетон налево.

Предыгровой расклад

Для подготовки к игре следуйте этой инструкции.

1. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВУЮ ЗОНУ

Раскройте поле и положите его на центр игровой зоны. Смотрите, чтобы вокруг поля хватало места для листов сыщиков и карточных колод. рядом с полем сложите наши многочисленные жетоны и кубики (см. схему на стр.4). Не забудьте поставить жетон ужаса на нулевое деление трека ужаса.

2. РАЗМЕСТИТЕ СТАРТОВЫЕ УЛИКИ

Положите одну улику в каждую локацию с красным ромбом в верхней части. Это нестабильные локации, в них открываются Врата и появляются монстры. Локация показана вписанным в круг пейзажем с ее изображением поверх поля (например, Меблированные комнаты Ма или Ложа Серебряных Сумерек).

3. ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Выберите, кто будет ходить первым, и отдайте ему жетон первого игрока.

4. РАЗБЕРИТЕ СЫЩИКОВ

Первый игрок тасует 16 листов сыщиков. Затем он не глядя сдает по одному листу каждому игроку, в том числе и себе.

Игроки могут и договориться, что сыщиков они себе выбирают, и тогда выбор начинается с первого игрока, а право выбора передается по часовой стрелке от него. Сыщик должен быть у каждого уважающего себя игрока.

5. ВСКРОЙТЕ ЛИСТ ДРЕВНЕГО

Первый игрок тасует листы Древних, затем не глядя выбирает один из них и кладет рядом с полем. Лист Древнего вскрывается (и все в шоке). Знакомьтесь, этот Древний будет угрозой для Аркхэма в этой игре. Если список свойств Древнего включает какие-то действия, осуществляемые в начале игры, такие как “Тысяча Масок” Ньярлатотепа, сейчас самое время эти действия осуществить.

Игроки, опять же, могут не выбирать Древнего, а назначить конкретного ответственного за судьбу Аркхэма. Это полезно, если у вас ограничено время или вмешались еще какие-то соображения (игра с Йигом будет короче, игра с Ктулху будет сложнее).

6. РАЗДЕЛИТЕ КАРТЫ НА КОЛОДЫ

Разделите разные карты сыщиков и Древних на соответствующие колоды. Колоды сложите рядом с полем, как на схеме (или как удобно).

7. ПОЛУЧИТЕ ПЕРВУЮ ЧАСТЬ ИМУЩЕСТВА

На листе сыщика показано имущество, которое у него **всегда при себе**. “Всегда” значит “в начале любой игры”. Это имущество игроки получают по очереди, начиная с первого игрока и передавая право действия по часовой стрелке. Первый игрок находит нужные карты в колодах сыщиков и передает их игрокам, согласно перечням имущества на их картах.

8. ПЕРЕТАСУЙТЕ КОЛОДЫ СЫЩИКОВ

Игроки тасуют колоды простых и уникальных вещей, заклинаний и навыков, а потом возвращают их на место рядом с полем. Когда игроку предписано взять или получить карту, игрок берет верхнюю карту из соответствующей колоды.

9. ДОБЕРИТЕ ИМУЩЕСТВО

У сыщика есть еще одна категория имущества: это снаряжение, которое он **может взять** в начале игры. Игроки по очереди, начиная с первого и передавая ход по часовой стрелке, тянут указанное количество карт из указанных колод в соответствии со списками имущества “может взять” на их картах.

Примечание: свойства сыщиков, позволяющие им брать большее число карт (Археология Монтерея Джека), *работают* при доборе имущества.

10. ЗАВЕРШИТЕ ПОДГОТОВКУ СЫЩИКОВ

Теперь каждый игрок берет жетоны Разума и жетоны Тела в количестве, равном предельно высоким значениям Разума и Тела. Эти значения указаны на листах сыщиков. Жетоны кладутся в соответствующие зоны на листах сыщиков.

Также каждый игрок берет три ползунка навыков и ставит один ползунок на каждый из трех треков навыков. Ползунок может быть установлен на любую из четырех позиций трека. “Изменение навыка” на стр.6 подробно расскажет о навыках, треках и ползунках.

11. СОЗДАЙТЕ ПУЛ МОНСТРОВ

Сложите жетоны монстров в непрозрачный сосуд и перемешайте их там. Кофейная кружка, пластиковый контейнер или тряпичный мешочек вполне подойдут. В этих правилах этот сосуд будет называться *пулом монстров*. Когда монстр

появляется или иначе входит в игру, первый игрок не глядя берет жетон из пула и ставит его на поле по правилам или по тексту отдельной карты.

Исключение: *не кладите* в пул монстров Маски, если Древним не стал Ньярлатотеп. При любом другом Древнем уберите монстров Маски из игры (в коробку их). Монстров Маски можно узнать по слову Маска на боевой стороне жетона.

12. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТЫ ДРЕВНИХ И ЖЕТОНЫ ВРАТ

Игроки тасуют колоды Локаций, Врат и Мифа, затем возвращают их на место рядом с полем. Затем надо перемешать 16 жетонов Врат и сложить их рядом с полем лицом вниз.

13. ПОСТАВЬТЕ СЫЩИКОВ НА ПОЛЕ

Теперь игроки выставляют жетоны своих сыщиков в локации, отмеченные на их листах как исходные точки. После этого оставшиеся листы и жетоны сыщиков можно убрать из игры, равно как и листы Древних, оставшихся не у дел.

14. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

Наконец, первый игрок тянет верхнюю карту из колоды Мифа и разыгрывает ее, как описано в разделе правил о фазе Мифа. Вытанув **Слухи**, сбрось карту и продолжай брать карты, пока не возьмешь что-то, не являющееся **Слухами**. Карта мифа покажет, в какой нестабильной локации откроются врата или появится монстр. Помни, что нестабильные локации отмечены красным ромбом. Больше о фазе Мифа читай на стр. 9.

Важно: не забудьте поставить жетон на трек безысходности вашего Древнего, как только откроются первые врата.

Когда карта мифа разыграна до конца, начинается первый раунд (с первого игрока, разумеется).

Раунд игры

Раунд в **Ужасе Аркхэма** делится на 5 фаз. **В каждой фазе каждый игрок в свою очередь, начиная с первого игрока и передавая право хода по часовой стрелке, выполняет действия этой фазы.** Когда все игроки завершают действия этой фазы, начинается следующая фаза. В конце последней фазы каждого раунда первый игрок передает жетон первого игрока игроку слева от себя, и начинается новый раунд.

В каждом раунде есть следующие фазы:

Фаза I: Передышка

Фаза II: Движение

Фаза III: Контакты в Аркхэме
Фаза IV: Контакты в Иных Мирах
Фаза V: Миф

В каждой фазе каждый игрок, начиная с первого игрока и передавая право хода по часовой стрелке, выполняет действия фазы.

Фаза I: Передышка

Во время Передышки игрок по очереди выполняет следующие действия.

1. Возврат задействованных карт

Применяя некоторые карты, игрок должен на время вывести их из игры, показать, что их

свойства сработали и не могут быть использованы снова какое-то время. Такая карта переворачивается вверх рубашкой и про нее говорят “задействованная”. В начале фазы Передышки задействованные карты возвращаются в исходное состояние. Запомните: если карта лежит лицом вниз, вы не можете на нее рассчитывать, пока не перевернете ее лицом вверх в следующей фазе Передышки.

Пример: Ромка играет Харви Уолтерсом. В этом раунде он применил заклинание Лишения Силы, что вынудило его задействовать эту карту и положить ее лицом вниз. Только в фазе Передышки в начале следующего раунда Ромка сможет вернуть карту Лишения Силы в исходное состояние, и заклинание снова будет в его полном распоряжении.

2. Действия Передышки

По завершении дел с задействованными картами игроки должны проверить свои карты на наличие в них действий Передышки. Каждый игрок *обязан* выполнять все указанные в его картах действия Передышки в каждом раунде. Действия Передышки могут выполняться в произвольном порядке. В первой фазе Передышки, когда игроки только получили карты, Благословение, Проклятие, Ссуда и Спутник не требуют броска передышки.

Пример: среди ромкиных карт только Спутник требует работать во время передышки. Для начала Спутник приносит Роману \$2, т.е. Роман берет 2 жетона денег из банка игры. Затем Ромка кидает кубик, чтобы выяснить, остается спутник с ним или уходит. В этом раунде ему повезло, и спутник остается с Ромкой еще на раунд, как минимум.

3. Изменение навыка

Наконец, каждый игрок может изменить навык сыщика, сдвигая по трекам навыков на листе сыщика ползунки навыков. Этот процесс вместе с общим принципом работы ползунков отражен в схеме “Изменение навыка”.

Исключение: при подготовке игры игрок может поставить ползунки на любые позиции треков. Это стартовый расклад, на который не распространяется основное ограничение числа позиций для смещения ползунков (см. схему).

Фаза II: Движение

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

Движение по Аркхэму
или

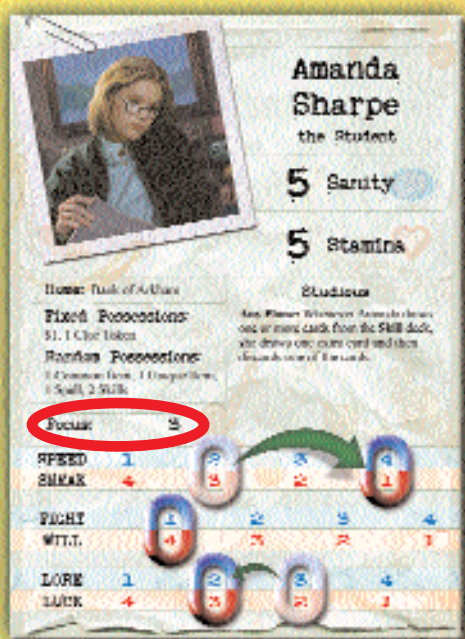
Движение по Иному Миру

Ниже мы поведаем вам больше об этих двух типах.

Движение по Аркхэму

Если сыщик находится в Аркхэме (т.е. его жетон стоит в городской части поля), игрок получает число единиц движения, равное **Скорости** сыщика, указанной на листе сыщика ползунком данного навыка. Игрок может перейти из одной зоны поля в другую за одну единицу движения, если две зоны смежны, т.е. соединены желтой линией. Одна единица движения позволяет сыщику либо выйти из локации на улицу, либо перейти с одной улицы на другую, либо войти с улицы в локацию.

ИЗМЕНЕНИЕ НАВЫКА



В ходе **Передышки** измени навыки героя так, чтобы оптимально подготовить его к текущей ситуации. **Собранность** - это умение твоего сыщика не заикаться на одной задаче, его многоплановость. Собранность определяет, на сколько позиций в сумме ты можешь передвинуть ползунки твоих навыков в каждом раунде.

Пример 1: Собранность Аманды Шарп равна 3. Это дает ей право сдвинуть ползунки по трекам ее навыков в сумме на 3 позиции в раунд. В этот раз она на 1 позицию влево сдвигает ползунок Знаний/Удачи, а ползунок Скорости/Скрытности двигает вправо на 2 позиции.

Пример 2: в этом раунде Аманда решила радикально изменить соотношение Боя и Воли, сдвинув ползунок на все 3 позиции разом. Другие ползунки Аманда может уже не трогать, так как уже всю свою Собранность она израсходовала.

Изменяя навыки, будь осторожен, особенно если у твоего сыщика плохая Собранность. Если развивать навык однобоко, враг может застать тебя врасплох, а ты не успеешь отреагировать должным образом.

ДВИЖЕНИЕ ПО АРКХЭМУ



Аманда Шарп начала ход на Кладбище в Ривертауне. Ее текущая Скорость 4, у нее 4 единицы движения на раунд. Она решает дойти до Здания Администрации Университета, и вот как она планирует это сделать:

- 1) 1 ед. движения тратится на выход с Кладбища на улицу Ривертауна;
- 2) 1 ед. движения уйдет на переход из Ривертауна на Фрэнч Хилл.
- 3) 1 ед. движения нужна, чтобы из района Фрэнч Хилл добраться до улиц Университета Мискатоник.
- 4) 1 ед. движения потребуется для входа с улицы в Здание Администрации.

ДВИЖЕНИЕ В ИНОМ МИРЕ



Пример: Аманда Шарп стоит в первой зоне Страны Снов. В своей фазе Движения она переходит во вторую зону Страны Снов. В фазе Движения следующего раунда она вернется в Аркхэм и выйдет на поле в любой локации с открытыми в Страну Снов воротами. Здесь она подложит под свой жетон жетон "Исследовано".

ВОЗВРАЩЕНИЕ В АРКХЭМ



Пример: Аманда Шарп вернулась в Аркхэм из Страны Снов. Она может идти в любую локацию, где есть врата в Страну Снов (открытые врата!). Когда она выбрала себе локацию, она кладет жетон "Исследовано" под ее жетон сыщика.



Локации - это круглые медальоны с картинками на городской части поля. Улицы, они же районы - это прямоугольники с названиями, родными для каждого уроженца Аркхэма (Ривертаун там, или Университет Мискатоник).

Уход от монстров

Локации и улицы с жетонами монстров могут влиять на движение сыщика. Каждый раз, когда сыщик *пытается покинуть* локацию или улицу, занятую одним или несколькими монстрами, сыщик должен либо биться с **каждым** монстром, либо уходить от **каждого** монстра (см. “Бой” и “Уход от монстров” на стр.14). Также, если сыщик *закончил* его движение в локации или на улице, захваченной монстрами, он должен биться с каждым монстром/уходить от каждого монстра.

Если сыщик не ушел от монстра, монстр тут же наносит свой боевой урон сыщику (см. “Бой” на стр. 14) и немедленно вступает с ним в бой.

Начав бой с монстром по любой причине, сыщик теряет остатки единиц движения. Независимо от исхода его боя, в этом раунде сыщик больше не сможет двигаться и должен будет остаться там, где принял бой.

Подбор улики

Когда движение сыщика закончено в локации с уликой, он может тут же подобрать любые и все

улики, находящиеся в локации. Сыщик не может подбирать улики, если он просто прошел локацию, т.е. не закончил движение в ней. Только полная и окончательная *остановка* в локации дает право подобрать в ней улики.

Движение по Иному Миру

Иные Миры представлены крупными круглыми ячейками вдоль одного края поля. Это жуткие места, странные измерения, параллельные миры, которых так много во вселенной Мифа. Игроки попадают туда, как правило, исследуя врата (“Врата”, стр.9).

Обратите внимание на четкую линию поперек ячейки каждого Иного Мира: она делит мир на две зоны, наличие которых необходимо для движения по Иным Мирам.

Если сыщик в начале фазы Движения стоит в Ином Мире, он не получает единиц движения. Его действие зависит от того, стоит он в первой (левой) или во второй (правой) зоне Иного Мира.

- Сыщик, стоящий в первой зоне Иного Мира, в фазе Движения переходит во вторую зону.
- Сыщик, стоящий во второй зоне Иного Мира, в фазе Движения возвращается в Аркхэм. Он должен выбрать для возвращения локацию, в которой есть открытые врата в тот Иной Мир, где

сыщик только что был. Найдя такую локацию, он ставит в ней свой жетон сыщика. Затем под этот жетон сыщик кладет жетон “Исследовано”, фиксируя факт “взятия ворот”. Этот жетон остается в игре, пока сыщик остается в локации. Если открытых врат в Иной Мир, где бродил сыщик, в Аркхэме нет, сыщик потерян во времени и пространстве (см. стр. 17).

Задержанные сыщики

В игре есть эффекты, которые могут **задержать** сыщика. Когда это случается, положите жетон сыщика плашмя. Задержанный сыщик не получает единиц движения, не движется в фазе Движения вообще. Игрок в фазе Движения задержанного сыщика просто поднимает его жетон в нормальное положение. Только в следующем раунде сыщик, вышедший из задержанного состояния, сможет совершить нормальные действия движения.

Фаза III: Контакты в Аркхэме

В фазе Контакт в Аркхэме каждый игрок, чей сыщик стоит в локации (не на улице и не в Ином Мире), *должен* предпринять определенное действие. Вид действия зависит от того, содержит ли локация сыщика открытые врата или нет.

КОНТАКТ В ЛОКАЦИИ (ВРАТА НЕТ)



Пример: Аманда Шарп находится в локации Историческое Общество в районе Саутсайд. Она тянет случайную карту из колоды локаций Саутсайда и читает текст об Историческом Обществе. Согласно карте, привратник предлагает отвезти ее в Леса, и если она согласится, Аманда окажется в Лесах и будет искать новый контакт уже там.

КОНТАКТ В ЛОКАЦИИ (ВРАТА ОТКРЫТЫ)



Пример: Аманда Шарп стоит в Черной Пещере, но здесь открыты врата в Страну Снов. Поскольку под ней нет жетона “Исследовано”, врата затягивают Аманду в первую зону Страны Снов.

КОНТАКТ В ИНОМ МИРЕ



Пример: Аманда теперь в Городе Великой Расы, символы контакта желтый и зеленый. Она начинает брать карты из колоды врат. Первая карта красная, Городу Великой расы не подходит. Игрок сбрасывает ее и тянет новую карту. В этот раз карта синяя - тоже в сброс. На третий раз пришел невод с зеленой картой - вот по ней контакт в Городе Великой Расы возможен. Если карта не имеет отдельного контакта именно для Города Великой Расы, контакт идет по тексту под названием “Другое”.

1. Врат нет

Если в локации нет открытых врат, сыщик получает контакт в локации. Игрок тасует колоду локаций того района, в котором стоит его сыщик, и берет из нее карту. Затем игрок находит на карте и читает вслух текст для локации его сыщика, после чего делает все, что приказано картой. Карта может сказать, что “появляется монстр”, и тогда сыщику придется уходить от монстра (см. “Уход от монстров”, стр. 14) или биться с ним (см. “Бой”, стр. 14). Когда игрок разыграл все действия, предписанные картой, он возвращает карту в колоду локаций.

Монстры и врата не могут появиться в закрытых локациях, даже если этого требует карта.

Монстры, появившиеся в результате контакта в локации или вратах, никогда не остаются на поле после завершения контакта. Если сыщик уходит от такого монстра, монстр возвращается в пул (см. “Монстры в контакте”, стр. 22).

2. Врата

Если в локации есть врата, сыщика затягивает в них. Он переходит в первую зону (левую часть) Иного Мира, указанного на жетоне Врат.

Исключение: когда сыщик вошел во врата и вернулся в Аркхэм, игрок кладет под него жетон “Исследовано”. Теперь, пока сыщик остается в локации с этими вратами, его не затягивает в них, зато он может пытаться **закрывать или запечатывать врата** (см. стр. 17, “Закрывание и запечатывание Врат”). Если сыщик выходит из локации, не закрыв и не запечатав врата, сбросьте жетон “Исследовано”. Когда сыщик снова придет в эту локацию, его опять утянет в Иной Мир. Ему снова предстоит Контакты в Иных Мирах, прежде чем он сможет вернуться в локацию и постараться закрыть или запечатать врата.

Важно: если сыщика затягивают врата, появившиеся в результате контакта (по распоряжению карты “Появляются врата!”, например), он задержан, как и при попадании в Иной Мир через врата в фазе Мифа.

Фаза IV: Контакты в Иных Мирах

В фазе Контакт в Иных Мирах на контакт идут сыщики, находящиеся в Иных Мирах. Ячейки Иных Миров на поле отмечены кружками разных цветов. Эти кружки называются **символами контакта**. Когда сыщик идет на контакт в Ином Мире, игрок тянет карты из колоды врат, по одной за раз, пока не достанет карту, цвет которой совпадает с цветом любого из символов контакта этого мира. Карты врат, не совпадающие по цвету

с символами контакта данного Иного Мира, кладутся лицом вниз под колоду врат.

Найдя подходящий к миру контакт, игрок ищет на карте отдельное описание контакта для Иного Мира, в котором находится его сыщик. Если такое описание есть, игрок зачитывает его вслух и выполняет все его распоряжения. Если специфического текста для этого мира на карте нет, игрок выполняет требования текста под заголовком “Другое”.

Текст карты, относящийся к контакту в Ином Мире, может вызвать появление монстра, в случае чего сыщик должен либо уходить от монстра см. “Уход от монстров”, стр. 14) или биться с ним (см. “Бой”, стр. 14). Когда игрок разыграл все действия, предписанные картой, он возвращает карту лицом вниз под колоду врат.

Монстры, появившиеся в результате контакта в локации или вратах, никогда не остаются на поле после завершения контакта. Если сыщик уходит от такого монстра, монстр 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. Открыть врата и Наплодить монстров
2. Разложить улики
3. Пойти монстрами
4. Применить свойство Мифа

Теперь подробнее об этих действиях.

ЭФФЕКТЫ КАРТЫ МИФА



1. Открыть врата, наплодить монстров
2. Разложить улики
3. Пойти монстрами
4. Применить свойство Мифа

А. У каждой карты мифа есть черта под названием, так называемый подтип. Карты мифа делятся на **Заголовки**, **Процессы** и **Слухи**. О том, как подтип влияет на карту и ее розыгрыш, мы расскажем позже.

1. Открыть врата, наплодить монстров

Первый игрок ищет в левом нижнем углу карты мифа локацию, через которую сверхъестественный враг нападет на Аркхэм в этом раунде. Возможны три варианта развития событий: они зависят от состояния локации. В ней могут быть врата, в ней может стоять старая печать, она может быть свободна.

А. Старая печать в локации

Если в локации есть жетон старой печати, ничего не происходит. Врата не открываются, монстры не появляются. Старая печать навечно отрубает связь этой локации с Иными Мирами.

В. Открытые врата в локации

Если в локации уже есть открытые врата, монстры вылезают *из каждой открытой врат* в городе! Это называется **наплывом монстров**. При наплыве монстров число помещаемых на поле монстров равняется числу открытых врат **или числу игроков, в зависимости от того, что больше**. Первый игрок тянет монстров из пула вслепую, расставляя их по всем локациям с открытыми вратами. Монстры распределяются между открытыми вратами поровну, насколько это возможно. При этом ни в одних вратах не должно быть больше монстров, чем в тех вратах, которые инициировали наплыв монстров. Если надо поставить больше монстров, чем разрешено пределами монстров (см. стр. 18 “Пределы монстров и Окраины”), игроки должны решить, куда ставятся монстры. Игроки принимают это решение до того, как монстров начинают тянуть из пула. Если игроки не могут договориться о месте выхода монстров, решение принимает первый игрок.

Пример: у нас 3 открытых врат (Черная Пещера, Дом Науки и Непрístupный остров), 7 игроков и полное отсутствие монстров. И тут карта мифа приказывает открыть врата в Черной Пещере. Это вызывает наплыв монстров: из пула берутся 7 жетонов. Игроки ставят по 2 жетона на каждые врата, а Черная Пещера получает еще одного монстра, так как поставить его в любые другие врата нельзя – наплыв монстров начался не из-за них. Итак, в Черной Пещере 3 монстра, а в двух других открытых вратах по 2 монстра.

С. Ни открытых врат, ни старой печати

Если локация свободна, т.е. в ней нет старой печати или открытых врат, здесь открываются новые врата и из них вылезает монстр. Как это выглядит в хронологическом порядке:

1. Новый жетон на трек безысходности

Первый игрок кладет жетон безысходности глазом вверх на трек безысходности на листе Древнего.

Если жетон занимает последнее свободное деление трека, Древний проснулся, игра вошла в эндшпиль (см. “Древний проснулся!” на стр. 20). Если Древний проснулся, остальные действия фазы Мифа можно уже не выполнять, переходите к последнему сражению.

Помните, что Древний может проснуться и от того, что в Аркхэме будет открыто слишком много врат одновременно (см. “Древний проснулся!”, стр. 20)..

2. Врата открыть

Первый игрок берет жетон врат рядом с полем и кладет его в локацию лицом вверх. Тут же сбрасываются все улики, которые были в локации: сыщики упустили возможность найти эти следы.

3. Позвать монстра

Первый игрок берет вслепую монстра из пула и ставит его в локацию. Если из-за этого число монстров в локации превысит предел монстров, первый игрок выставляет этого монстра на Окраины (см. стр. 18, “Пределы монстров и окраины”).

Исключение: если в игре более четырех сыщиков, вместо одного монстра выставляются двое.

Важно: в отличие от сыщиков, монстра вратами в Иной Мир не затанешь (и пряником не заманишь).

Пример: Вадик у нас первый игрок, и вот его рука вытянула карту мифа из прошлого примера. В нижнем левом углу карты Черная Пещера, в которой пока нет ни открытых врат, ни жетона старой печати. Сначала Вадик докинет жетон безысходности на лист Древнего. На треке пока осталось место для жетонов, так что Вадик берет верхний жетон врат из стопки и кладет его на Черную Пещеру. Жетон вскрывается, и мы видим врата, ведущие на Юггот. Наконец, Вадик берет из пула монстра (попалась Темная Молодь) и кладет его в Черную Пещеру.

Открытие врат в локации с сыщиком

Если сыщик стоит в локации, где открываются врата, он тут же затачивается в соответствующий Иной Мир и, благодаря неожиданной смене обстановки, становится задержанным. Положи жетон сыщика на бок. Сыщик не будет двигаться в следующей фазе Движения (см. “Задержанные сыщики”, стр. 16).

2. Разложить улики

Большинство карт мифа указывает, в каких локациях появились новые улики. Положите улики в эти локации, если в них нет открытых врат. Если в этой локации есть сыщики, один из

ДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ



Пример 1: вытянута карта мифа (см. слева). Монстры с символами миров из белого поля (черта, треугольник и звезда) движутся по белым стрелкам. Монстры с символами миров из черного поля (шестиугольник) ходят по черным стрелкам. Подробнее:

1. Гуг с чертой выходит из своей локации по черно-белой стрелке.
2. Темная Молодь стоит даже с шестиугольником: желтая граница жетона говорит нам, что это статичный монстр, которому никуда идти нельзя.



Пример 2: вытянута карта мифа с квадратом и ромбом в белом поле движения и кругом в черном поле. Монстры с квадратом или ромбом идут по белым стрелкам, с кругом – по черным. Подробнее:

1. Бредущий меж миров с квадратом идет по белой стрелке прочь из своей прежней локации. Затем, поскольку он быстрый, что показывает красный кант жетона, он движется еще раз (2), и снова по белой стрелке.

А. Дхоул не движется. Он мог бы – у него есть круг, и черная стрелка из локации выходит, да вот некая Аманда Шарп стоит в одной локации с ним. Уйти от нее он не в праве, вот и остается ждать, чем его удивит дама-сыщик.

них может тут же подобрать улики. Если несколько игроков спорят, кто из их сыщиков поднимет улики, решение принимает первый игрок.

3. Пойти монстрами

Хотя монстры начинают игру, выходя из врат, ничто нечеловеческое им не чуждо, и вскоре они выходят на улицы Аркхэма погулять и покуражиться. Чтобы понять, кто куда идет, первый игрок читает список в нижнем правом углу карты мифа, вытянутой в этом раунде. Там написано, какие монстры движутся и в сторону какого района они направляются.

На каждой карте мифа есть два поля движения, выделенные белым и черным цветом. Каждая локация и улица в городе также отмечена черной или белой стрелкой (иногда стрелка двухцветная).

Еще каждое поле движения на карте мифа несет на себе символ (иногда не один) Иного Мира. На двигательной стороне жетона любого монстра такой символ тоже есть.

Монстры, у которых есть символы миров из любого поля движения текущей карты мифа, переходят в смежную локацию или на соседнюю улицу по следующим правилам:

- если монстр относится к белому полю движения, он идет по белым стрелкам, выходящим из его текущей локации;
- если монстр относится к черному полю, он идет по черным стрелкам, выходящим из его локации;

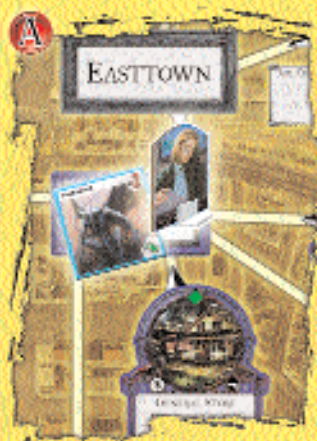
Важно: из многих локаций выходят двухцветные стрелки. Они считаются и черной и белой стрелками одновременно, так что по ним из этой локации монстр может выйти, если его символ мира вообще упомянут на карте мифа, неважно, в каком поле.

Движение монстров и сыщики

Монстр в одной локации или на одной улице с сыщиком остается на месте и никуда не уходит. Есть монстры, которые могут двигаться несколько раз за фазу (о них позже); когда такой монстр входит в локацию с сыщиком, он тут же останавливается. В этой фазе не происходит никаких контактов с монстрами, но в фазе Движения сыщики будут вынуждены уходить от монстров или биться с ними.

Пример: *Звездное Отродье идет в Аптаун, где сейчас стоят Джо Даймонд и Пит Мусорщик. В их следующих фазах Движения один из этих сыщиков должен будет разобраться с этим монстром (а может стать, что и обоим сыщикам придется что-то предпринимать).*

ЛЕТАЮЩИЕ МОНСТРЫ



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



Летающие монстры выделены синим кантом. В фазе Мифа движение летающего монстра подчиняется таким правилам:

Б) Если летающий монстр не делит улицу или локацию с сыщиком, но в смежной уличной зоне есть сыщик, монстр летит туда. Если у него есть выбор между двумя улицами с сыщиками, монстр летит туда, где стоит сыщик с **наименьшим** значением навыка *Скрытности* (с учетом карт снаряжения и навыков). При равных значениях на обеих улицах монстра направляет первый игрок).

В) Если сыщиков нет ни на улице с нашим летающим монстром, ни на смежных с этой зоной улицах, летающий монстр уходит в *Небо* (см. **Небо**, ниже).

Небо

Небо - резервная область поля, считающаяся уличной зоной, **смежной с каждой улицей** в Аркхэме. Летающий монстр из Неба может напасть на любого сыщика, вышедшего на улицу. При этом **монстры в небе учитываются в пределе монстров** (см. "Пределы монстров и окраины", стр. 18).

Особые схемы движения монстров

Большинство монстров движутся по обычным правилам, но есть и такие, у которых отдельная

схема движения. Таких схем в игре всего 5. Они обозначаются цветной окантовкой двигательной стороны на жетоне монстра.

Обычная схема (черный кант): обычный монстр ходит по стандартным правилам.

Статичная схема (желтый кант): статичный монстр **никогда не движется**. Он остается в той локации, в которой вошел в игру.

Быстрая схема (красный кант): быстрый монстр делает два стандартных движения, оба раза выходя из текущей локации строго по соответствующим стрелкам. Быстрый монстр завершает движение, как только встречает сыщика.

Уникальная схема (зеленый кант): монстры с уникальной схемой (такие, как Пес Тиндалоса), обладают особенностями движения, указанными на боевой стороне жетона. Переверни жетон такого монстра и следуй инструкциям.

Полетная схема (синий кант): летающие монстры обычно движутся прямо к ближайшему сыщику на улице или взлетают в “Небо” (особый отдел на поле), если не могут найти сыщика в этот раунд. Подробно о них читайте в схеме “Летающие монстры”.

4. Применить свойство Мифа

Наконец, первый игрок читает особый текст карты мифа, принимая во внимание черту карты. Различные черты выделяют подтипы карт мифа, и эти подтипы разыгрываются разными способами.

Заголовок: первый игрок тут же разыгрывает особый текст карты-заголовка. Затем он сбрасывает карту лицом вниз под колоду мифа.

Процесс: особый текст карты-процесса влияет на игру несколько раундов, и даже может продержаться до самого конца игры. Первый игрок кладет эту карту рядом с полем лицом вверх, сбрасывая любую предыдущую карту-процесс лицом вниз под колоду мифа. Это значит, что только один процесс может быть в игре в один момент времени.

Слухи: особый текст карты-слухов влияет на игру, пока не будет выполнено условие *Снада* или *Опровержения*, указанное в карте мифа. Как только условие выполнено, розыгрыш слухов завершен, и карта сбрасывается лицом вниз под колоду мифа.

В игре не может быть больше одной карты слухов разом. Если слухи уже в игре, особый текст карты мифа, вытянутой в этом раунде, не действует, и карта сбрасывается лицом вниз под колоду мифа сразу, как только разыграны все ее эффекты, кроме особого текста (врата открыты, монстры подвигались и т.д.).

Прочие эффекты: карта мифа может заставить игроков поставить в указанные локации жетоны “Активность” или “Закрыто”. Вам придется сделать это, как бы ни хотелось сохранить локации на будущее. Помните: если карта выйдет из игры, поставленные ей жетоны будут сняты с локаций.

Конец раунда

Когда первый игрок разыграл фазу Мифа до конца, **жетон первого игрока передается налево**. Текущий раунд закончен, следующий раунд начинается с фазы Передышки. 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 выигрывают тремя способами.

А. Закрытие врат

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, число трофеев-врат у игроков должно быть больше числа самих игроков или эти числа должны быть равны. В число трофеев-врат *включен* трофей за только что закрытые врата, но не включены трофеи, потраченные сыщиками в ходе игры.

Если две этих цели достигнуты, сыщики побеждают. В Аркхэм возвращается стабильность, а Древний снова проваливается в глубокий сон на тысячелетия.

В. Запечатывание врат

Если в любой момент на поле оказывается шестой жетон старой печати (на запечатанных по всем правилам вратах, а не просто так!), сыщики тут же побеждают. Аркхэм успокаивается, надежно огражденный от посягновений Древних.

С. Разгром Древнего

Когда Древний проснется (см. стр. 20), но сыщики чудом и опытом сумеют его сокрушить, победа, без сомнения, достанется этим достойнейшим людям. Кто оспорит, что Древний изгнан за пределы времени и пространства?

ПОБЕДНЫЙ СЧЕТ

Когда игроки добиваются победы, сыщики спасают Аркхэм (и наоборот). Игрок с наибольшим числом трофеев-врат получает почетный титул Первого Гражданина. При равном числе врат у нескольких сыщиков титул получает тот, у кого больше трофеев-монстров.

Вы можете оценить величие своей победы по следующей схеме подсчета. Начните с наивысшего напечатанного значения с трека безысходности Древнего. Вычтите из этого числа уровень ужаса на момент конца игры. Добавьте следующие модификаторы:

- 1 за каждую непогашенную Ссуду
- 1 за каждую старую печать, примененную в игре
- +1 за каждый оставшийся трофей-врата в конце игры
- +1 за каждые 3 трофея-монстра, оставшиеся к концу игры
- +1 за каждого живого и вменяемого сыщика, оставшегося на момент завершения игры.

Пример: *отважные сыщики закрыли врата, вернув Азатота в объятия сна, когда уровень ужаса уже достиг 6. Вычитаем 6 (ур. Ужаса) из 14 (самое крупное число, напечатанное на азатотском треке безысходности), получим базовый счет 8. У отряда 2 непогашенные ссуды (–2), три сыгранных старых печати (–3), 8 нерастраченных трофеев-врат (+8), 17 нерастраченных трофеев-монстров (+5) и 5 живых и здоровых сыщиков в конце игры (+5). Итого 21 очко.*

ПОРАЖЕНИЕ

Тут все куда проще. Древний просыпается и в битве крошит всех сыщиков. Пространственно-временной континуум разрушается, Древний идет в разнос, и все человечество пожинает плоды недостаточной компетентности сыщиков. Как вы думаете, кто из ваших героев может с чистой совестью назвать себя победителем при таком финале?



Другие правила

Дочитав до середины наш “список кораблей”, вы должны были заметить, что вам пока не хватает знаний о многих ключевых моментах игры. Сейчас мы расскажем вам, как себя правильно вести, чтобы не попасть под Древнего: вы узнаете все о проверках навыков, о боях с монстрами и бегстве от них, о применении заклинаний, о том, как закрывать ворота и о прочих “королях и капусте”.

Навыки

Это основные способности, которыми пользуются сыщики для выполнения повседневных задач и достижения великих целей. Навыков всего шесть, и их значения в каждый момент времени зависят от того, куда перевел ползунок данного навыка игрок (см. стр. 6). **Значение навыка показывает число кубиков, которые бросает сыщик при проверке этого навыка.**

Бой: подвиги силы и выносливости невозможны без приличного навыка Боя. Также нужен для сражений.

Знание: память, восприятие, мистические таланты и способности. Также нужен для заклинаний.

Удача: благосклонность фортуны к сыщику.

Самый распространенный при контактах навык.

Скрытность: незаметное проникновение, кражи, уход от монстров.

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

Воля: цельность личности, моральная стойкость, сопротивление ментальным воздействиям. Также нужен для проверок Ужаса перед сражениями.

Проверки навыков

В игре сыщикам часто предлагают пройти проверку того или иного навыка, чтобы избежать вреда или что-то совершить. Когда игра призывает вас пройти проверку навыка, вы видите стандартную формулу проверки, которая дает вам такую информацию:

- навык, который нужен для проверки
- модификатор проверки (бонус или штраф, как повезет)
- сложность проверки (не указывается при 1й сложности)

Пример 1: *Пройди проверку Скрытности (–1). В этом примере сыщик обязан использовать для проверки свой навык Скрытности, и модификатор (в данном случае штраф) равен –1. Поскольку сложность особо не оговорена, она 1я.*

Пример 2: *Пройди проверку Удачи (+2) [2]. Теперь мы проверяем Удачу с бонусом к результату +2 при сложности 2.*

Проходя проверку навыка, игрок всегда бросает число кубиков, равное текущему значению нужного навыка на листе его сыщика.

Теперь подробнее о модификаторах и сложности.

Модификаторы

Это числа, которые прибавляются к значению навыка или вычитаются из него до броска 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.

Пример: *Майкл МакГленн должен пройти две проверки из приведенных выше примеров. Его Скрытность сейчас 3, его Удача 2. В первой проверке он вынужден убрать из своего броска 1 кубик из-за штрафа –1 и будет бросать всего 2 кубика. Во второй проверке бонус приходится кстати, и он добавляет 2 к своей Удаче, получая для броска целых 4 кубика.*

Важно: если модификатор опускает значение навыка до 0 и ниже, сыщик автоматически провалил проверку, но может потратить улики, чтобы исправить положение дел (см. “Расход улик на проверки навыков” ниже).

Сложность

Это число **успехов**, которые сыщик должен получить на проверке навыка, чтобы пройти ее. 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. Выпадают 2 и 5. 5 – это успех, хоть он и один. Для этой проверки, впрочем, одного успеха вполне хватит – сложность ее не указана, так что она 1я. Майкл прошел проверку.*

Пример 2: *Майкл бросает 4 кубика в проверке Удачи. Выпадают результаты 2, 5, 3 и 6, и Майкл набирает 2 успеха (5 и 6). Так как сложность проверки была 2й, Майкл прошел проверку Удачи.*

В игре есть четыре типа **особых проверок**, о которых вам надо знать: **Уход, Ужас, Битва, Заклинание**. Каждая из этих проверок опирается на один из шести основных навыков, и о них мы поговорим позже. Если сыщик получает бонус к основному навыку, бонус распространяется и на особые проверки, опирающиеся на этот основной навык. Но вот если сыщик получает бонус только к особым проверкам, этот бонус на проверки основного навыка не распространяется.

Например, проверка Ухода – это особый вид проверки Скрытности. Карта навыка, дающая +1 к Скрытности, пригодится и при проверках Ухода. А вот вещь, которая дает +2 к проверкам Ухода, никак не отразится на проверках Скрытности.

Расход улик на проверки навыков

Улики – это данные об угрозе Мифа, которые сыщики собирают в Аркхэме. После любой



УХОД ОТ МОНСТРОВ



Пример 1: вот Аманда выходит из Лесов на улицы Аптауна, где ее поджидает Дхоул. Аманде бы на Саутсайд попасть, так что ей придется пройти проверку Ухода. Ее текущее значение Скрытности 2, а Бдительность Дхоула -1, и Аманда кидает 1 кубик, надеясь на успех.



Пример 1А: если Аманда провалит ее проверку Ухода, Дхоул тут же нанесет ей боевой урон, и она потеряет 4 ед. Тела. Если после этого она останется в сознании, ей придется пройти проверку Ужаса. Если и эту проверку Аманда переживет, ей надо решить, будет она биться с Дхоулом или снова попытает уйти от него. Даже если Аманда как-то убьет Дхоула, ее движение уже завершено.

Пример 1В: если Аманда пройдет проверку Ухода, она промчится мимо Дхоула и сможет продолжить движение. На нашей схеме она уходит на улицы Саутсайда.

проверки навыка (проваленной или успешной) игрок может отдавать по одному жетону улик, чтобы за каждый из них получить право бросить дополнительный кубик. Все полученные таким образом успехи добавляются к сумме успехов 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 еще кубик, получая 3. Успеха нет. Джо тратит вторую улику, бросает еще один кубик - и вот он, долгожданный успех! 6 на кубике становится 3 успехом Джо в этой проверке, и он проходит ее, так как получил нужное число успехов.

Важно: расход улики всегда дает тебе кубик, даже если злые модификаторы опустили твое значение навыка (и число кубиков в исходном броске, соответственно) ниже 0.

Уход от монстров

Когда сыщик пытается выйти из зоны, в которой есть монстр, или сыщик завершает свое движение в такой зоне, он вынужден либо биться с монстром, либо уходить от него.

Сыщик может попытаться уйти от монстра **проверкой Ухода**. Проверка Ухода - это проверка навыка по значению Скрытности сыщика. Проверку усложняет параметр Бдительности монстра (цифра в верхнем правом углу на двигательной стороне жетона монстра). Сложность проверки Ухода всегда 1я, если только у монстра нет особой способности.

Если сыщик прошел проверку Ухода, он избегает встречи с монстром, и игрок может продолжать свой ход, т.е. продолжать движение или работать на местности. Если сыщик проваливает проверку, монстр немедленно наносит сыщику его боевой урон, и начинается бой с монстром (см. "Бой" ниже в этих правилах).

Пример: Пит Мусоририк выдвигается из Торгового Района в Норссайд, где его поджидает Звездное Отродье. Пит хотел бы войти в Лавку Древностей, так что ему надо уйти от Звездного Отродья. Текущая Скрытность Пита 4, а Бдительность его противника -1. Пит бросает 3 кубика, надеясь, что хотя бы один кубик даст успешный результат. Если он пройдет проверку, он уйдет от Звездного Отродья и сможет продолжить движение. Если он провалит проверку, Звездное Отродье наносит его Телу 3 ед. урона и вступает в бой с Питом.

Сыщик может остаться в одной зоне с монстром после ухода от него. Он просто остается там, где и был, и не обязан вступать в бой с монстром в этой фазе. Это позволит сыщику войти во врата в той же локации, где стоит монстр, от которого сыщик ушел. Так, сыщик может в фазе Движения уйти от монстра (если получится), остаться в этой зоне и войти во врата в фазе Контактв в Аркхэме.

Пример: в вышеприведенном примере Пит, успешно ушедший от Звездного Отродья, может остаться в Норссайде, не сражаясь с монстром. Однако, когда настанет следующая фаза Движения, Пит будет вынужден снова пообщаться со Звездным Отродьем (биться с ним или пытаться уйти 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. Разбив монстра, он продолжает уходить от тех или биться с теми, от кого еще не ушел или кого еще не убил. Независимо от того, насколько успешны его последующие проверки ухода, сыщик заканчивает движение уже после первой заваленной проверки ухода.

Пример: если Звездное Отродье в нашем прошлом примере шаталось по району в сопровождении Шоггота, Питу пришлось бы уходить от от них обоих, чтобы пройти в Лавку Древностей. Если Пит решит уходить от Звездного Отродья первым и провалит проверку, он уже никуда не уйдет отсюда в этой фазе. Подразумевая то, что в последующей битве он победит Звездное Отродье, он должен будет либо биться с Шогготом, либо уходить от него.

Порой монстры появляются в результате контактов в локации или вратах. Сыщик может уходить от этих монстров, как от любых других. Вот только эти монстры никогда не остаются на поле после розыгрыша боя. Если сыщик уходит от такого монстра, жетон монстра тут же возвращается в пул.

Бой

Рано или поздно все сыщики встретятся со своими страхами лицом к лицу. Биться с мифом непросто, и вот через какие этапы проходит бой.

1. Проверка ужаса

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

Проверка ужаса основывается на значении Воли сыщика. Это значение изменяется рейтингом ужаса монстра (цифра в левом нижнем углу на боевой стороне жетона монстра). Сложность проверки всегда 1я, если у монстра нет особого свойства, которое изменяет сложность. Если сыщик проходит проверку успешно, ничего не происходит. Если он провалит проверку, Разум сыщика получает урон, указанный под рейтингом ужаса монстра. Игрок сбрасывает с листа сыщика требуемое число жетонов Разума. Сыщик, у которого не осталось жетонов Разума, сходит с ума (стр. 16).

Пример: Пит Мусорицк не смог уйти от Звездного Отродья, и теперь ему надо пройти проверку ужаса. Воля Пита сейчас 3, но у Звездного Отродья рейтинг ужаса -3, и Пит не получает кубиков для проверки и автоматически ее проваливает. Пит теряет 2 ед. Разума - эта цифра указана под рейтингом ужаса. Пит снимает жетоны со своего листа сыщика. Если же ему каким-то чудом удастся пройти проверку, с ним ничего не случится.

Независимо от исхода проверки, сыщику надо проходить проверку ужаса только один раз в каждой битве с монстром. А если сыщику удастся уйти от монстра, он вообще не должен проходить проверку ужаса.

2. Бой или Отступление

Теперь сыщик должен выбрать между боем и отступлением.

А. Отступление

Сыщик пытается уйти от монстра проверкой ухода по обычным правилам из раздела “Уход от монстров”. Если сыщик прошел проверку, он

уходит от монстра, и бой сразу завершается. Если проверка провалена, монстр наносит сыщику свой боевой урон, и бой продолжается (см. “Урон монстра”).

В. Бой

Если сыщик бьется с монстром, он проходит проверку **Битвы**. Проверка битвы основывается на значении Боя сыщика. Это значение изменяется за счет **боевого рейтинга** монстра (нижний правый угол боевой стороны). Сложность проверки равна **стойкости** монстра: она равна числу капель крови по центру нижней части боевой стороны.

Если сыщик проходит проверку Битвы успешно, он убивает монстра. Игрок снимает жетон монстра с поля и кладет его перед собой как трофей. Если сыщик провалил проверку, монстр наносит ему боевой урон (см. “Урон монстров” ниже).

Пример: провалив проверку ужаса, Пит Мусорицк решает биться со Звездным Отродьем. Бой Пита равен 6, а боевой рейтинг Звездного Отродья -3, и Пит бросает три кубика. Стойкость Звездного Отродья равна 3, и это сложность проверки Битвы. Питу нужно получить успешный результат на всех трех кубиках. Если это Питу удастся, он возьмет жетон Звездного Отродья и положит его перед собой как трофей. Если проверка провалится, Звездное Отродье нанесет боевой урон Питу.

Важно: если стойкость монстра выше 1, частичный успех никакого эффекта не имеет. Монстр должен быть полностью повержен одной проверкой битвы, иначе все успехи сыщика игнорируются.

3. Урон монстров

Бой



Пример: Аманда принимает бой со Старейшиной. Сначала она проходит проверку ужаса. Ее Воля 2, рейтинг ужаса (А) Старейшины -3, итого -1 = автоматический провал проверки. В результате Аманда теряет 2 ед. Разума, что видно по числу под рейтингом ужаса Старейшины.

Допустим, Аманда не сошла с ума от потери Разума, и теперь она может пройти проверку Битвы, чтобы сокрушить Старейшину. Ее Бой =3, боевой рейтинг (В) Старейшины +0, и на проверку битвы Аманде дается три кубика. У монстра 2я стойкость, значит, у проверки 2я сложность, т.е. Аманде нужны 2 успеха для победы в бою. Скрестив пальцы, она бросает кубики и...



5 и 6 - два успеха, которые нужны были для победы, Аманда получила. Вот ведь! Старейшину забила! Аманда забирает его жетон как трофей.

Если бы Аманда завалила проверку, Старейшина нанес бы ей боевой урон, вынудив потерять 1 ед. Тела и 1 Оружие или Заклинание по ее выбору. Затем ей пришлось бы выбирать между отступлением и боем. Но вот новой проверки ужаса от нее бы уже не требовалось: в этом бою она уже превозмогла свои страхи.



Каждый раз, когда сыщик не может уйти от монстра или сокрушить его, монстр наносит сыщику боевой урон. Величина боевого урона монстра написана под его боевым рейтингом. Сыщик теряет число единиц Тела, равное урону монстра. Игрок сбрасывает с листа сыщика нужное число жетонов Тела. Сыщик, потерявший последний жетон Тела, теряет сознание (см. стр.16).

Помните, что часть монстров могут добавлять к боевому урону особые эффекты. Например, Ночной Страдалец бросает сыщика в ближайшие открытые врата вместо снятия жетонов Тела с его листа.

Если сыщик остался в сознании, не сошел с ума и все еще стоит в одной зоне с монстром после розыгрыша этого этапа, бой продолжается. Вернитесь к этапу 2, Бой или Отступление, и продолжайте битву до однозначного исхода.

Пример: Пит провалил проверку Битвы, и Звездное Отродье нанесло ему боевой урон. Боевой урон Звездного Отродья 3, и Пит теряет 3 ед. Тела. Избитый, окровавленный и уже далеко не вменяемый Пит готовится к новому кругу боя.

ОРУЖИЕ И ЗАКЛИНАНИЕ В БОЮ

Сыщик может добиться решающего перевеса в бою за счет оружия и заклинаний. Самое серьезное преимущество оружия в том, что оно автоматом дает бонус на проверки битвы – для его получения не нужны дополнительные проверки. Правда, оружие, как правило, дает бонус **физического воздействия** и на многих монстров мифа не действует.

Заклинания дают бонус **магического воздействия**, так что они эффективны против почти любого монстра в игре. Сыщик должен успешно применить заклинание, чтобы получить от него бонус (см. “Применение заклинаний” ниже). Если у сыщика не выйдет применить заклинание, оно не даст никаких бонусов в бою вообще. Другими словами, оружие слабее заклинания, но надежнее, если враг уязвим для физического воздействия.

Пределы оружия и заклинаний

Число доступных для одновременного применения заклинаний и единиц оружия ограничено анатомией. В нижнем левом углу карты заклинания или оружия стоит один или два значка руки. Сыщик может применять заклинания и оружие в любых сочетаниях, пока сумма “рук” на его картах не превышает 2. При этом заклинания занимают руки сыщика, даже если он не смог их применить.

Заклинание или оружие, дающее тебе бонус (даже временный, до конца боя), приносит пользу только в том случае, если ты отдал под него нужное число рук. Сыщик может менять оружие/заклинания в следующих кругах боя, но оружие и заклинание перестают работать на него, едва он “выпустил их из рук”. Задействованные заклинания, которые возвращаются в исходное состояние (допустим, в начале каждого нового круга финального сражения), не работают, их нужно применять повторно.

Пример: Пит Мусорщик раздобыл кое-какое снаряжение перед боем со Звездным Отродьем. Он вооружился Пистолетом 45 калибра (одноручное оружие, +4 физический бонус) и Увяданием (заклинанием на одну руку с +6 магическим бонусом). Пит удачно применил Увядание, что вместе с Пистолетом дало бонус +10 к его проверке Битвы. В сумме с 6 навыком Боя Пит вышел в битву с общим навыком 16. Приняв во внимание -3 боевой рейтинг Звездного Отродья, Пит берет для проверки битвы 13 (!) кубиков, из которых успешный результат должны дать 3 кубика (стойкость Звездного Отродья 3).

Применение заклинаний

Чтобы получить пользу от заклинания в бою, сыщик должен успешно его применить. У каждого заклинания есть **модификатор применения**, а у большинства есть еще и **цена могущества**. Чтобы применить заклинание, сыщик должен отдать частицу своего Разума, заплатив цену могущества, и затем пройти проверку Заклинания.

Цена могущества заклинания платится просто: игрок снимает с листа своего сыщика столько жетонов Разума, сколько требует заклинание. Игрок должен всегда платить цену могущества, независимо от результата последующей проверки заклинания.

Проверка заклинания опирается на параметр Знания сыщика, а изменяется модификатором применения. Если проверка заклинания провалена, заклинание не действует. Если проверка пройдена, заклинание бьет со всей силы.

Пример: Харви Уолтерс хочет применить Исцеление с ценой могущества 1 и модификатором применения +1. Сначала Харви отдает 1 жетон Разума в уплату цены могущества, а затем проходит проверку Знания (+1). Его Знание и так 4, и он получает 5 кубиков для броска, на которых

должен выпасть всего 1 успех. Он получает 2 успеха, и Исцеление действует. Его эффект позволяет Харви восстановить столько единиц Тела, сколько успехов он получил на проверке заклинания, и Харви возвращает себе 2 жетона Тела.

Статус сыщика

В этом разделе правил мы расскажем о разных состояниях, в которых может побывать сыщик за свою карьеру.

ТЕЛО И РАЗУМ

Сыщик начинает игру с числом жетонов Тела и Разума, равным показателям на листе сыщика. Эти два показателя являются предельными значениями Разума и Тела сыщика. Сыщик может терять единицы Тела и Разума и возвращать их по ходу игры, но он никогда не может превзойти предельные значения Тела или Разума, заданные листом сыщика.

Безумие Аркхэма

Если Разум сыщика упал до 0 в пределах Аркхэма, сыщик временно **сходит с ума**. Он должен тут же выбрать и сбросить половину вещей и половину улик (округлять вниз), а заодно и возможных спутников. Затем игрок переводит этого сыщика в Лечебницу Аркхэма. Там сыщик восстанавливает 1 ед. Разума и больше никаких контактов в этот раунд не устанавливает. Со следующего хода он уже действует в обычном режиме.

Обмороки Аркхэма

Если сыщик потерял все жетоны Тела, находясь в Аркхэме, он **теряет сознание**. Он должен тут же выбрать и сбросить половину вещей и половину улик (округлять вниз), а заодно и возможных спутников. Затем игрок переводит этого сыщика в Лечебницу Аркхэма. Там сыщик восстанавливает 1 ед. Разума и больше никаких контактов в этот раунд не устанавливает. Со следующего хода он уже действует в обычном режиме.

Безумие и обмороки в Иных Мирах

Потеря сознания или рассудка в Ином Мире приводит к тому, что сыщик **потерян во времени и пространстве**. Он должен тут же выбрать и сбросить половину вещей и половину улик (округлять вниз), а заодно и возможных спутников. Его Тело и Разум восстанавливают по 1 единице, а игрок тут же переносит сыщика в зону Потерянных на поле. Жетон сыщика кладется плашмя – он задержан.

Важно: проводя учет вещей для сброса половины, вы учитываете простые вещи, уникальные вещи,



Запечатывание Врат

А: с применением улик



Б. Старой печатью



Чтобы запечатать врата уликами, игрок должен:

1. успешно закрыть врата;
2. потратить 5 улик;
3. забрать жетон врат как трофей;
4. взять из резервных жетонов 1 старую печать и 1 поставить ее на локацию, где были запечатаны врата.

Чтобы запечатать врата старой печатью, игрок должен:

1. вернуть в коробку карту старой печати (ворота закрываются без броска);
2. забрать жетон врат в трофей;
3. снять с листа Древнего жетон безысходности и положить его в локацию, где были запечатаны врата, знаком печати вверх. Этот маневр сокращает на 1 безысходность, т.е. отдаляет пробуждение Древнего.

заклинания, Револьвер Помощника Шерифа и Патрульную Машину. Союзники, Навыки и другие карты к вещам отношения не имеют.

Задержанные Сыщики

Сыщик, жетон которого лежит плашмя, задержан. Задержанный сыщик не двигается в фазе Движения и не получает единиц движения. Когда в фазе Движения ход передается игроку задержанного сыщика, этот игрок просто поднимает жетон сыщика, чтобы показать, что задержка завершена.

Арестованные сыщики

Есть контакты, которые могут привести к аресту сыщика. Арестованный сыщик препровождается в Полицейский Участок. Когда это происходит, игрок ставит сыщика в зону Тюремной Камеры (не в локацию Полицейского Участка). Арестованный сыщик теряет половину его денег (округление вниз) и задерживается. Игрок

пропускает весь следующий ход этого сыщика, только поднимает его жетон из задержанного в обычное состояние и переводит его в локацию Полицейского Участка в фазе Движения. В следующий ход игрок будет действовать этим сыщиком по полной программе.

Потери во времени и пространстве

Любой сыщик, который потерян во времени и пространстве, немедленно переносится на клетку "Потерянные" на поле. Сыщик задержан, и игрок кладет его жетон на бок. Сыщик пропускает свой следующий ход. Игрок имеет право только вернуть своего сыщика в нормальное положение в фазе Движения пропущенного раунда. В следующем раунде после пропущенного, с начала фазы Передышки, игрок может вывести своего сыщика на любую улицу или в любую локацию Архэма.

Сожрать сыщика!!!

В редких случаях сыщика могут **сожрать**. Игрок в таком случае тут же сбрасывает все его карты, кроме неизрасходованных трофеев, и замешивает лист его сыщика в стопку бесхозных листов тех сыщиков, которыми никто в этот раз не играет. Затем игрок вытягивает себе лист нового сыщика и готовит его к игре, как в самом начале новой игры (см. перипетии предыгрового расклада выше в правилах).

Если сыщик **одновременно** лишается **всех единиц** и Тела и Разума, этого сыщика **сожрали**. Также сыщик сожран, если его **предельное** значение Тела или Разума упало до 0.

Сыщики благословленные и наоборот

Благословения и проклятия символизируют помощь или помехи от высших сил, и сыщики могут быть благословлены и прокляты в контактах или за счет слухов.

- Для благословленного сыщика успехом является результат броска от 4 и выше.
- Для проклятого сыщика успех - это только шестерки, выпадающие на кубиках.

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



Работа по воротам

Раз врата между мирами начали открываться по всему Аркхэму, сыщикам придется постараться, чтобы закрыть, а лучше - запечатать эти врата.

КАК ЗАКРЫТЬ ВРАТА

Закрывать врата сыщик может только после того, как он вошел в них, исследовал Иной Мир, в который они ведут, и вернулся в Аркхэм.

Вернувшись из Иного Мира, игрок ставит своего сыщика на жетон “Исследовано”. Это дает сыщику возможность разрушить врата и закрыть проход в Аркхэм в следующей фазе Контактв в Аркхэме. Если по любой причине сыщик покидает эту локацию, он должен сбросить жетон “Исследовано” - он упускает шанс закрыть врата и должен будет снова идти в них и возвращаться из Иного Мира, если все-таки захочет врата закрыть.

Если в фазе Контактв в Аркхэме сыщик стоит в локации с открытыми вратами и у этого сыщика под ногами жетон “Исследовано”, он может попытаться закрыть врата. Для этого сыщик должен выбрать между проверкой Знания и проверкой Боя, используя число на жетоне врат как модификатор проверки. Если сыщику удастся закрыть врата, он закрывает врата и забирает жетон врат как трофей. Если сыщик завалил проверку, врата остались открытыми. Сыщик сможет попытаться закрыть их снова в фазе Контактв в Аркхэме следующего раунда (и каждый раунд, пока не выйдет из локации, сыщик сохраняет право закрывать врата).

КАК ЗАПЕЧАТАТЬ ВРАТА

Если сыщик успешно закрыл врата, он может тут же потратить 5 улик, чтобы запечатать их навсегда. Игрок берет жетон безысходности из резерва жетонов (не с листа Древнего!) и кладет его знаком старой печати в локацию с закрытыми вратами. Игрок забирает врата в качестве трофея. Врата запечатаны. В локации с запечатанными вратами до конца игры не могут появляться ни новые врата, ни монстры.

МОНСТРЫ И ЗАКРЫТИЕ ВРАТ

Когда врата закрыты, все монстры в Аркхэме, в Небе и на Окраинах с символом мира закрытых или запечатанных врат (см. “Движение монстров” на стр. 10) снимаются с поля и возвращаются в пул. Символ мира напечатан в нижнем правом углу на жетоне монстра с двигательной стороны.

СТАРЫЕ ПЕЧАТИ

Старые печати - особый тип уникальных вещей, которыми сыщики могут запечатывать врата. В колоде уникальных вещей таких печатей несколько. Для применения старой печати сыщик должен стоять в локации врат с честно добытым жетоном “Исследовано” под ногами - условия те же, что и при закрытии врат. Но теперь сыщику не нужна проверка Знания или Боя, и он не тратит улики на применение старой печати.

Для применения старой печати сделайте так:

- снимите с листа вашего сыщика по 1 жетону Тела и Разума (это может свести с ума или лишить сознания сыщика, но старая печать сработает как надо);
- снимите жетон безысходности с трека на листе Древнего (не из резерва жетонов) и положите его в

локацию с вратами, которые вы запечатываете (естественно, знаком старой печати вверх); кстати, это действие понижает текущий уровень безысходности на 1, и переоценить его важность невозможно;

- затем верните карту старой печати в коробку. Эта конкретная карта не может быть вытянута из колоды и применена снова в этой игре.

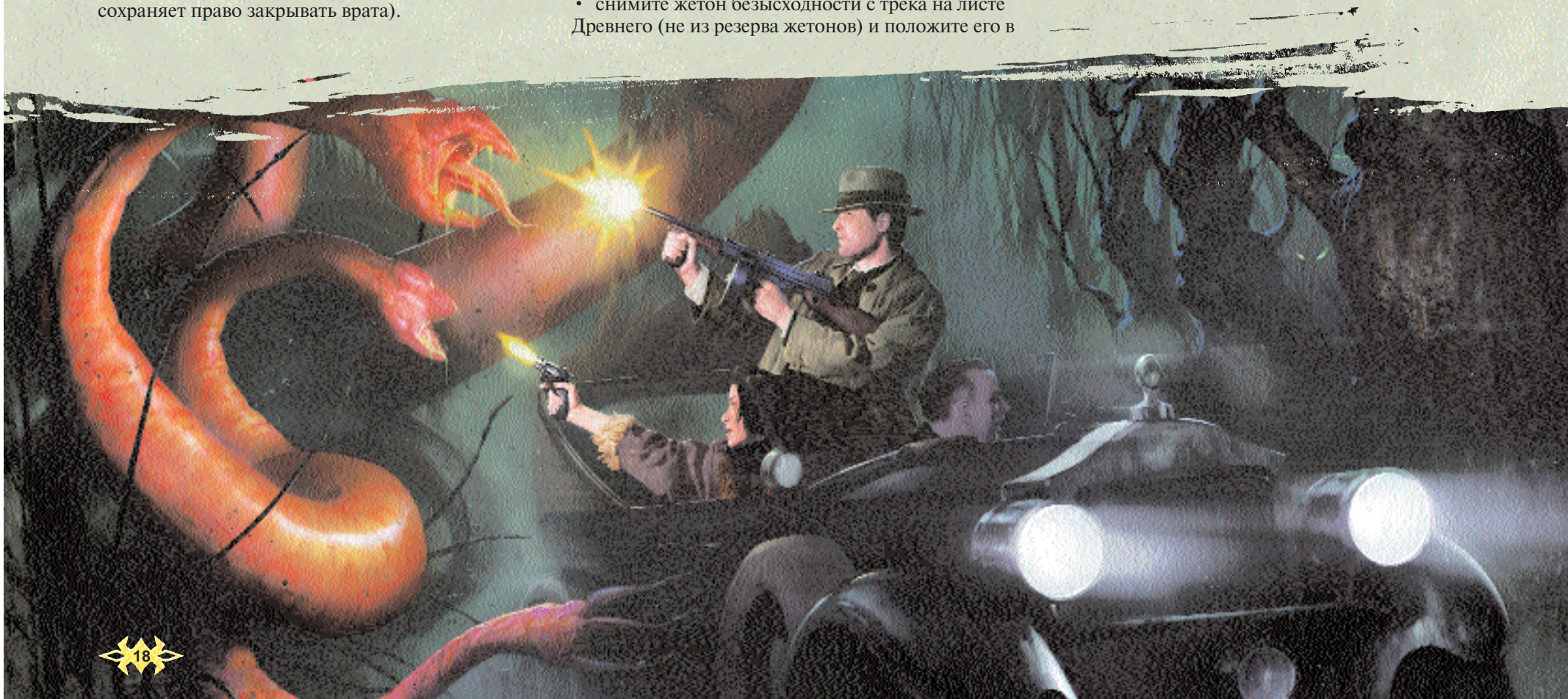
Выполнив эту последовательность действий, вы запечатаете врата. В локации с запечатанными вратами до конца игры не могут появляться ни новые врата, ни монстры.

МОНСТРЫ НА СТРАЖЕ ВРАТ

В том раунде, в котором он вернулся в Аркхэм из Иного Мира, сыщик не обязан уходить от монстра или биться с монстром, который может быть в локации врат. Это правило относится только к раунду возвращения в Аркхэм. В следующих раундах, если сыщик останется в локации, он должен будет уходить от монстров или биться с ними по обычным правилам.

Пределы монстров и Окраины

Аркхэм - городок маленький, и в него влезает строго ограниченное число монстров. В игре есть предел числа монстров, которое может находиться в одно и то же время в Аркхэме. Этот предел равен числу игроков + 3.



Лист Древнего



1: Имя: имя Древнего.

2: Боевой рейтинг: Это боевой рейтинг Древнего. Он применяется только тогда, когда Древний проснулся и сражается с сыщиками.

3: Защита: тут указаны оборонительные возможности Древнего. Описание их см. в разделе "Особые свойства монстров" на стр. 24.

4: Последователи: тут указаны способности, которые Древний дает одному или нескольким типам монстров. Эти способности работают всю игру.

5: Сила: уникальное влияние Древнего на игру. Большинство таких свойств работают всю игру.

6: Атака: эту атаку Древний применяет только в бою с сыщиками. У части Древних есть также свойство Начала Битвы, которое применяется только раз, перед началом боя с сыщиками.

7: Трек безысходности: показывает близость пробуждения Древнего.

Битва с Древним



В начале битвы убедитесь, что Древний заполнил жетонами все деления своего трека безысходности. Тут же примените свойство Начала Битвы, если оно у Древнего есть.



После того, как все игроки провели свои атаки, атакует Древний. Нередко игрокам придется проходить проверки навыков, чтобы избежать суровой судьбы, но об этом написано на листах Древних.



На каждом круге битвы игроки сперва получают фазу Передышки, затем по очереди атакуют Древнего, считая, сколько всего успехов они набирают всей группой. Каждый раз, когда сумма их успехов равна числу игроков (например, в игре 4 человек они добиваются 4 успехов), они снимают жетон безысходности с трека Древнего и обнуляют счет успехов.

Конец Битвы

Когда (или если) игроки снимут с листа Древнего последний жетон безысходности, Древний будет сокрушен, а сыщики победят!

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

Этот предел монстров учитывает только монстров, которые действительно бродят по городской части Аркхэма или висят в Небе над городом. Монстры, которые появляются в локациях из-за контакта и исчезают с поля после боя, не считаются, как и монстры, ушедшие на Окраины.

Важно: когда уровень ужаса достигает 10, Аркхэм захватывают монстры, и пределы снимаются до конца игры (а он, похоже, близок). О треке Ужаса позже.

Если появление монстра на поле превысит предел монстров в Аркхэме, монстр ставится на **Окраины**. Монстры на Окраинах остаются там, пока Окраины не переполнятся.

Число игроков	Предел Монстров на Окраинах
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Когда число монстров на Окраинах превышает этот предел, все монстры возвращаются с Окраин в пул, а уровень ужаса повышается на 1. Ниже мы расскажем об уровне ужаса подробнее.

Трек Ужаса

Трек ужаса показывает текущий уровень ужаса в Аркхэме: настроения простых обитателей города, их страхи и волнения. Уровень ужаса может расти по разным причинам (много монстров на Окраинах, эффект карты мифа и т.д.). Уровень ужаса никогда не снижается, так что игроки должны всеми силами сдерживать его рост.

Когда уровень ужаса растёт, вы сдвигаете жетон ужаса по треку на столько делений, на сколько надо. Жетон не может выйти за пределы трека, так что выше 10 уровень ужаса не будет.

Правда, и этого хватит с лихвой. Когда уровень ужаса доходит до 10, то, стоит ему вырасти еще раз (например, за счет карты мифа), вы должны вместо изменения уровня ужаса добавить на лист Древнего один жетон безысходности за каждый уровень, на который не смог вырасти ужас.

“Марджи, собирай вещи!”

Самым очевидным проявлением уровня ужаса станет то, что люди бегут из города. **За каждый уровень, на который поднимается ужас, берите случайную карту союзника и возвращайте ее в коробку.** Этот союзник более не сможет помочь сыщикам в игре. Когда все союзники будут выведены из игры или разобраны сыщиками, это правило работать, естественно, перестанет.

“С меня хватит. Открою лавку в Бостоне...”

Если ужас достигнет особо указанного уровня, до конца игры закроются Лавка Древностей, Магазин и “Ye Olde Magick Shoppe”.

При уровне ужаса 3 положите жетон “Закрито” на Магазин. Локация закрывается до конца игры, никто не сможет в нее войти. Тех сыщиков и монстров, которые могут оказаться в Магазине, выставьте на улицы Ривертауна.

При уровне ужаса 6 положите жетон “Закрито” на Лавку Древностей. Локация закрывается до конца игры, никто не сможет в нее войти. Тех сыщиков и монстров, которые могут оказаться в Лавке, выставьте на улицы Нортсайда.

При уровне ужаса 9 положите жетон “Закрито” на “Ye Olde Magick Shoppe”. Локация закрывается до конца игры, никто в нее не войдет. Сыщиков и монстров, которые могут оказаться в “Ye Olde Magick Shoppe”, выставьте на улицы Аптауна.

“Смотрите, сколько монстров!”

При уровне ужаса 10 монстры захватывают Аркхэм. Все пределы монстров снимаются до конца игры, 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 одолеть Древнего оружием и магией.

Древний просыпается при одном из пяти условий.

1. Трек безысходности забит

Если открыто достаточно врат, рано или поздно на треке безысходности закроется последнее деление. И старые печати не помогут... Когда жетон ложится на последнее деление трека безысходности Древнего, он тут же просыпается.

2. Слишком много врат

Если сыщики не уследят за числом врат в городе, большое количество открытых врат может разбудить Древнего. Древний **немедленно** просыпается, если число открытых врат в городе достигает предела, зависящего от количества игроков.

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



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Игровое поле разделено на несколько частей: Аркхэм (А), Иные Миры (С), Трек ужаса (D) и Границы города (E–G).

Аркхэм на поле разделен на 9 районов, в каждом из которых от 2 до 3 локаций и уличная зона (В). Сыщики ходят по этой части поля, попадая в локацию через смежные улицы. Каждая локация отмечена рядом значков, показывающих наиболее возможные виды контактов в ней.

Иные Миры (С) показывают ряд альтернативных измерений, в которые сыщики попадают через открывающиеся в Аркхэме врата. Сыщики входят во врата, чтобы исследовать миры и найти уязвимые места в системе. Удачные путешествия позволяют сыщикам закрывать врата по возвращении в Аркхэм.

Трек ужаса (D) помогает следить за текущим уровнем ужаса в среде обитателей Аркхэма. Если сыщики позволят ужасу завладеть умами людей, население побежит из города, и сыщикам будет все труднее вербовать Союзников. Кроме того, в городе с определенным уровнем ужаса закрываются магазины (сначала Магазин, потом Лавка Древностей, наконец, "Ye Olde Magick Shoppe"), а без их услуг выиграть будет куда сложнее.

Границы города состоят из трех ячеек: Окраины (Е), Небо (F) и Потерянные (G). В ячейку Потерянных отправляются сыщики, которых злая судьба настигла в Иных мирах (или при других определенных обстоятельствах). Ячейка Окраин принимает монстров, которые должны были выйти на поле, но не уложились в предел монстров в Аркхэме. Наконец, вылезшие в Аркхэме летающие монстры кружатся в ячейке Неба, откуда могут атаковать любого сыщика, которого заметят на улицах города.

Лист Сыщика



1: Имя и занятие: имя и род деятельности сыщика.

2: Предел Разума: исходное, оно же наивысшее число жетонов Разума, положенное сыщику. Нельзя иметь больше жетонов Разума, чем дает предел Разума (хотя его можно поднять).

3: Предел Тела: исходное, оно же наивысшее число жетонов Тела, положенное сыщику. Нельзя иметь больше жетонов Тела, чем дает предел Тела (хотя его можно поднять).

4: Исходная точка: локация на поле, из которой сыщик начинает игру.

5: Имущество: снаряжение, с которым сыщик начинает игру.

6: Уникальное свойство: особая возможность, которая доступна только этому сыщику.

7: Собранный: способность сыщика изменять навыки в каждом раунде. См. Изменение навыка на стр. 6.

8: Пары навыков: это навыки сыщика. Они сведены в пары так, что улучшая один навык пары, сыщик, как правило, ухудшает другой.



Жетон монстра

МОНСТР В ДВИЖЕНИИ



1: Имя: биологический или, скорее, мифологический вид монстра.

2: Бдительность: модификатор к проверке ухода сыщика от этого монстра.

3: Кант: цвет канта говорит о схеме движения монстра (черный - обычная, красный - быстрая, желтый - статичная, синий - летающая, зеленый - особая)

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

МОНСТР В БОЮ



1: Свойства: особые черты и способности монстра. См. стр. 24, Особые свойства монстров.

2: Атмосферный текст: никакого игрового значения. Только для создания особой атмосферы в игре.

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

4: Урон ужаса: число жетонов Разума, которое сбрасывает сыщик, провалив проверку ужаса против этого монстра.

5: Стойкость: сложность любой проверки битвы с этим монстром.

6: Боевой урон: число жетонов Тела, которое сбрасывает сыщик, провалив проверку битвы с этим монстром.

7: Боевой рейтинг: модификатор проверок битвы с этим монстром.

3. Нет жетонов врат

Древний просыпается сразу, как только надо бы открыть новые врата, а жетонов врат нет. Чтобы этого не допустить, игроки могут тратить трофеи-врата на полезные игровые приобретения, заодно пополняя резерв врат.

4. Нет монстров в пуле

Древний проснется, если надо вытащить монстра из пула, а монстров-то и нету.

5. 10 уровень ужаса и слишком много монстров

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

Очень важно: если Древний проснулся до того, как ему забили жетонами трек безысходности, доложите жетонов до максимума перед последним сражением.

ПОСЛЕДНЕЕ СРАЖЕНИЕ

Когда Древний проснется, тут же все потерянные во времени и пространстве сыщики будут **сожраны** и выведены из игры. Оставшиеся сыщики должны выйти на Древнего в последней битве!

До начала последней битвы надо сбросить все действующие карты процессов и слухов. Кроме того, с началом последней битвы сыщики перестают получать деньги за спутников и бросать кубики по Банковским Ссудам.

Битва с Древним делится на круги. В каждом круге игроки сначала получают возможность изменить состояние своих сыщиков. Затем каждый сыщик один раз атакует Древнего. Наконец, Древний атакует сыщиков. Когда эти этапы пройдены, битва идет на следующий круг. Структура каждого круга битвы с Древним такова:

1. Передышка сыщиков

В начале круга битвы с Древним сыщики могут вернуть в исходное состояние задействованные карты, применить свойства своих персонажей, сдвинуть ползунки навыков любым удобным способом, как будто у них сейчас фаза Передышки. Потом жетон первого игрока уходит налево. Наконец, игроки могут обменяться вещами так, как они обычно меняются, стоя в одной локации (см. “Обмен имуществом” позже).

2. Атаки сыщиков

Начиная с первого игрока и передавая право удара по часовой стрелке, каждый игрок, сыщик которого еще участвует в битве, может пройти проверку битвы с Древним, применяя боевой рейтинг Древнего как модификатор проверки.

В отличие от обычной битвы, одной атаки для сокрушения Древнего не хватит. Вместо этого сыщикам придется вести учет всех успехов, которых они добиваются в проверках битвы с древним (см. “Проверки навыков”, стр. 13). Эти успехи копятся, каждый игрок своей атакой вносит полученные успехи в общее дело. Когда в копилке успехов их наберется столько, сколько игроков начинало игру (т.е. все выведенные игроки тоже считаются), с трека безысходности Древнего снимается один жетон. Счетчик успехов тут же обнуляется.

Если сыщики смогут снять последний жетон безысходности с листа Древнего, сыщика сокрушат врага. См. “Конец игры” на стр. 12.

Атака Древнего

Когда все игроки (кроме окончательно сожранных) пройдут свои проверки битвы, Древний ударит по разу каждого противника. Эти атаки у каждого Древнего разные, но все они одинаково смертельны. Хастур, например, требует от сыщиков пройти немыслимо сложную проверку Воли и многих сводит с ума.

Если атака Древнего лишила сыщика последнего Разума или сняла последнюю единицу Тела, сыщик **сожран**. Сыщик, **сожранный** в последней битве с Древним, выбывает из игры, и игрок не тянет себе нового сыщика. Если все сыщики **сожраны**, конец света наступает тут же и по всему миру. Игроки потерпели поражение, не сдержав Древнего.

Когда **каждый сыщик** получил атаку Древнего и подсчитал потери, начинается новый круг. Так битва продолжается до победы сыщиков над Древним или до их гибели в его бездонной пасти...

Разное

Напоследок несколько дополнительных правил, которые должны помочь в игре.

СБРОС КАРТ

Сбрасывая карту, вы кладете ее лицом вниз под колоду, из которой ее взяли. Большинство колод тасуется только тогда, когда игрок получает такое распоряжение с карты. Но вот колоды локаций всегда перетасовываются перед тем, как игрок берет из них карту. Игрок, который должен взять несколько карт локаций сразу, берет их подряд, без тасования колоды перед каждой картой.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

3. У части локаций на поле есть особые свойства. Сыщик в такой локации **может** воспользоваться свойством локации вместо контакта в ней. Если в локации есть открытые врата, ее особое свойство применить невозможно.

Пример: в Доме Науки возможно Вскрытие. Это свойство позволяет сыщику обменять трофеи-врата или трофейных монстров на улики. Сыщик в Доме Науки может воспользоваться этим свойством, а не искать здесь контакт. Но если здесь будут открыты врата, сыщик не сможет применить свойство локации.

МОНСТРЫ В КОНТАКТЕ

Многие контакты, что аркхэмские, что в Иных Мирах, приводят к появлению монстра. Такой контакт разыгрывается следующим образом. Игрок тянет из пула жетон монстра и дает сыщику с ним разобраться (т.е. сыщик уходит от монстра или бьется с ним по обычным правилам). Независимо от Он возвращается в пул и если сыщик ушел от него, и если сыщик убил его, и если он свел сыщика с ума или лишил сознания.

Есть контакты, которые вызывают появление и монстра и врат. При таких контактах и монстр и



врата остаются на поле. Но контактов, при которых появляется только монстр, больше. Когда в контакт с сыщиком вступает только монстр, а врата не возникают, монстр на поле не остается, каким бы жутким и мерзким его ни называла карта локации. Если такой монстр сокрушен сыщиком, игрок забирает его жетон как трофей (если только особое свойство монстра не мешает сделать это). Если монстр не сокрушен, он все равно возвращается в пул, и то, в каком состоянии после контакта остался сыщик, не имеет ровным счетом никакого значения.

ОГРАНИЧЕНИЕ ОСОБЫХ КАРТ

В большинстве случаев игрок не может иметь больше одной копии каждой особой карты одновременно. Это относится к Спутникам, Ссудам, Серебряным Сумеркам, Проклятиям и Благословениям.

ТРАТЫ ДЕНЕГ

Часто сыщикам говорят, что они могут купить вещь “за указанную цену” или “на \$1 дороже указанной цены”. “Указанная цена” – это цена в нижнем левом углу карты. Вещи покупаются простым сбросом денег в резерв жетонов.

ТРАТЫ ТРОФЕЕВ

Есть на поле несколько локаций, где сыщик может потратить собранные трофеи (врата и монстров). Например, в Речном порту за монстров и врата могут заплатить целых \$5. Трофеи, потраченные таким образом, возвращаются в исходное состояние: монстры в пул, врата – в резерв жетонов.

КОНФЛИКТ ОЧЕРЕДНОСТИ

Если два/несколько эффектов происходят одновременно, игроки сами решают, в каком порядке разыграть эти эффекты. Спорные ситуации решает первый игрок.

ОБМЕН ИМУЩЕСТВОМ

Сыщики, стоящие на одной улице, в одной локации или в одной зоне Иного Мира, могут меняться деньгами, простыми и уникальными вещами и заклинаниями. Это может быть сделано до, после или во время движения, но не во время битвы.

Авторский коллектив

Концепция: Ричард Лауниус

Проект второго издания: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

Дополнительная разработка: Кевин Уилсон, Шэннон Эппэлклайн, Грег Бенэйдж и Кристиан Т. Петерсен.

Правила: Шэннон Эппэлклайн, Грег Бенэйдж, Кристиан Т. Петерсен, Кевин Уилсон,

Редакторы: Грег Бенэйдж, Кристиан Т. Петерсен

Новые идеи и поддержка: Кристофер Аллен

Дизайн и разработка 1го издания: Чарли Кларк, Сэнди Петерсен, Линн Уиллис

Оформление: Скотт Найсли, Брайан Шомбург.

Обкатка и комментарии к этой редакции: штат FFG, Кристофер Аллен, Шэннон Эппэлклайн, 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 Стрэйн, Джули Стрэйн, Нэйт Тип, Тор Райт, Майк Зебровски и Команда XYZZY

Исполнительный продюсер: Грег Бенэйдж

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность Говарду Филипсу Лавкрафту

Русский перевод ООО “СМАРТ”

Онлайновое сообщество, ответы на частые вопросы, служба пользователей и дополнительная информация по игре **Arkham Horror** ждут вас на сайте:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Call of Cthulhu и Arkham Horror используются по лицензии Chaosium, Inc. Arkham Horror: A Call of Cthulhu Boardgame is copyright 2006 и торговая марка Fantasy Flight Publishing, Inc. Все права защищены. Эта игра ни в какой ее части не может быть копирована или воспроизведена без письменного разрешения издателей или правообладателей.

Указатель

“исследовано”: 4, 8

арестован: 16

бдительность: 21

битва: 14-16; пример, 15

Благословлен: 17

боевой рейтинг (монстров): 15, 21

возврат задействованных карт: 6

врата: и победа в игре, 12; закрытие, 12, 17; монстры на страже: 18; открытие в фазе Мифа, 9; открытие рядом с сыщиком, 10; запечатать, 12, 17, пробуждение Древнего, 20, 24

движение в Архэме: 6-8

движение в Иных Мирах: 8

движение монстров: 10-11; пример, 10

Движение: 6, 8

Древний: пробуждение, 20; последняя битва, 22; лист, 19

жетон монстра: 21

задействовать: 6

задержан: 8, 16

заклинания, применение: 16

закрытие врат: и победа в игре, 12; как 17-18

запечатать врата: и выиграть игру, 12; как, 18

засада: 24

карты мифа (розыгрыш): 9

конец игры: 12

Контакты в Архэме: 8-9

Контакты в Иных Мирах: 9

контакты: в Иных Мирах, 8, 9; монстры в : 22;

розыгрыш 8-9

конфликт очередности: 23

кошмар: 24

летающие монстры: 11

лист сыщика: 19

локаций: закрытие, 20; контакты, 8-9; особые свойства, 22

магический иммунитет: 24

магическое воздействие: 16

Миф: 9-12

монстры-"Маски": 5

навыки: 12-13; изменение, 6; проверки, 13

неисчислимость: 24

обмен имуществом: 23

ограничение особых карт: 23

окраины: 18, 24

оружие: 16

Передышка: 6

поле: 21

последняя битва: 22

потеря сознания (обморок): 16

потерянные во времени и пространстве: 17

предел оружия и заклинаний: 16

пределы монстров: 18, 24

проверки навыков: 13

Проклят: 17

процесс: 12

районы: 21

расклад: 5

расчет победы: 12

родной мир/родное измерение: 21

слухи: 12

собранность: 6, 21

сохран: 17; в Последней Битве, 22

сокрушение: 24

союзники: уезжают из города, 20

старые печати: 18

стойкость (монстров): 15, 21

сумасшествие: 16

трек безысходности: 9, 19, 20, 22

трек ужаса: 20, 21; свод по уровням ужаса: 24

трофеи-монстры: сбор, 15; трата, 23

улики: сбор, 8; расстановка, 10; трата, 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

Над каждой локацией стоит зеленый или красный ромб. Это индикатор относительной безопасности локации.

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

Красный ромб - знак **нестабильной** локации. Тут могут и врата и монстры появиться, нередко как часть контакта. Сюда надо заходить с оглядкой.

Также на локациях стоят значки, которые скажут игроку, чего от локации ожидать. Вот как эти значки читаются:

	Союзники		Разум
	Благословение		Навыки
	Улики		Заклинания
	Простые вещи		Тело
	Деньги		Уникальные вещи

В каждой **нестабильной** локации есть возможность встретить Союзника во время контакта, а также здесь часто появляются улики, согласно указаниями карт мифа.

Есть локации с **символами особой локации**, на таких значках цвета изменены на противоположные (см. значок Разума на Лечебнице Аркхэма). Такой символ говорит, что в данной локации есть **гарантированный** метод получения бонуса, указанного на символе.

Особые свойства монстров

Поговорим об особых свойствах обычных монстров.

Засада: когда это существо вступает в битву, сыщик больше не может отступить, он должен драться до победы или поражения.

Неисчислимость: монстр с этим свойством не может стать трофеем сыщика, он каждый раз возвращается в пул.

Физическое/магическое сопротивление: **Оружие** или **Заклинание** дает только половину своего обычного бонуса (округлять вверх), когда применяется против монстра, у которого есть сопротивление примененному типу воздействия.

Пример: *“Томми-ган” (+6 бонус, физическое воздействие) дает только +3 бонус в битве против существа с Физическим сопротивлением.*

Физический/магический иммунитет: **Оружие** или **Заклинание** не дают бонуса вовсе, если применяются против существа с иммунитетом к их воздействию.

Пример: *“Томми-ган” (+6 бонус, физическое воздействие) дает бонус +0 в битве с монстром с Физическим иммунитетом.*

Кошмар X: сыщик теряет X ед. Разума в битве с этим монстром, даже пройдя проверку ужаса. Это свойство не работает, если сыщик провалил проверку ужаса.

Пример: *Темная Молодь (Кошмар 1) вынуждает сыщика отдать 3 ед. Разума, если он провалит проверку ужаса, или 1 ед. Разума, если он эту проверку пройдет. Потеря Разума от Кошмара 1 не применима к сыщику, если он уже провалил проверку Кошмара.*

Сокрушение X: Сыщик, победивший этого монстра в битве, все равно теряет X ед. Тела. Это свойство не работает, если сыщик провалил проверку битвы.

Расписание фаз

В раунде следующие фазы:

- Фаза I: Передышка
- Фаза II: Движение
- Фаза III: Контакты в Аркхэме
- Фаза IV: Контакты в Иных Мирах
- Фаза V: Миф

При **Передышке** игроки выполняют действия, которые они обязаны выполнять в этой фазе: собирать деньги, платить по ссудам, возвращать задействованные карты, изменять навыки.

В фазе **Движения** сыщики в Аркхэме передвигаются за счет своего навыка Скорости. Сыщики в Иных Мирах переходят по зонам Иного Мира или уже возвращаются в Аркхэм, если находились во второй зоне Иного Мира.

При **Контактах в Аркхэме** сыщик в локации без врат берет одну карту из колоды локаций того района, в котором он находится, и выполняет все инструкции взятой карты. Как правило, контакты в Аркхэме требуют прохождения проверок навыков.

При **Контактах в Иных Мирах** сыщик в Ином Мире тянет карты из колоды врат до тех пор, пока не получит карту, подходящую под символом контакта того мира, в котором он находится. Затем он выполняет инструкции этой карты. Как и контакты в Аркхэме, контакты в Иных Мирах нередко сводятся к прохождению сыщиком проверки того или иного навыка.

В фазе **Мифа** первый игрок берет карту из колоды мифа и разыгрывает ее. Сначала в Аркхэме появляются новые монстры заодно с открытием новых межпространственных врат. Нередко раскладываются новые улики. Затем некоторые монстры могут выйти в город по особым правилам. 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 станет отправной точкой в расчете числа кубиков в проверке. Затем идет модификатор проверки (бонус или штраф), который добавляет или отнимает кубики игрока. Замыкает формулу сложность проверки, т.е. число успехов, которое надо получить на броске, чтобы пройти проверку (успех - это 5 или 6 на кубике).

Проверки особых навыков

Есть 4 типа особых проверок: **Уход**, **Ужас**, **Битва** и **Заклинание**. Каждая из этих проверок особым навыком базируется на одном из основных навыков. Бонус к основному навыку распространяется на проверки особых навыков, бонус к особым навыкам не влияет на проверки основных навыков.

Уход завязан на **Скрытность** (“Уход от монстров”, стр. 14).

Битва зависит от **Боя** (“Бой”, стр. 14).

Ужас проверяется по **Воле** (“Проверка Ужаса”, стр. 14).

Заклинание применяется по **Знанию** (“Применение Заклинаний”, стр. 15).

Слишком много врат

Если слишком много врат открыто разом, Древний немедленно просыпается.

Число игроков	Древний просыпается от:
1–2	8 открытых врат
3–4	7 открытых врат
5–6	6 открытых врат
7–8	5 открытых врат

Очень важно: если Древний проснулся до того, как ему **забили жетонами трек безысходности**, доложите жетонов до максимума перед последним сражением.

Пределы монстров

На поле не может быть больше монстров, чем позволено пределами монстров, зависящими от числа игроков. Любой монстр, который должен быть поставлен на поле, но не может нарушить пределы, ставится на Окраины.

Предел монстров = (число игроков) + 3

Важно: *если уровень ужаса достигает 10, Аркхэм захвачен, и все пределы монстров отменяются.*

Монстры на окраинах

Если ввод монстра на поле приведет к тому, что **общее число монстров в Аркхэме превысит пределы монстров**, этот монстр ставится на Окраины. Монстры на Оркаинах остаются там, пока Окраины не переполнятся.

Число игроков	Предел Монстров на Окраинах
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Когда на Окраинах Аркхэма соберется число монстров, превышающее указанный предел, все эти монстры уходят в пул, а уровень ужаса вырастает на 1.

Об уровне ужаса

Что мы знаем об уровне ужаса:

За каждый переход ужаса на новый уровень из игры выбывает 1 случайный союзник (из тех, кто в колоде).

При определенном уровне ужаса происходит событие:

Уровень ужаса	Событие
3	закрывается <i>Магазин</i>
6	закрывается <i>Лавка Древностей</i>
9	закрывается <i>Ye Olde Magick Shoppe</i>
10	Аркхэм захвачен (нет предела монстров и добавляется 1 жетон безысходности).