



## Во мраке ночи ДОПОЛНЕНИЕ

*Кейт Уинтрон подняла воротник длинного пальто, чтобы оградиться от ползучей прохлады сырой осенней ночи. Под визг шин мимо пронеслось длинное чёрное авто, а сразу за ним проследовал полицейский фургон. Кейт прижалась к железным перилам моста через реку Мискатоник, стараясь держаться подальше от хаоса улицы.*

*Она читала в газетах о недавнем всплеске жестоких преступлений и чувствовала, как в городе растёт напряжение. По мере того как ночи становились длиннее, она стала замечать, как в тенях вокруг Аркхэма расплзается глубокая тьма, а инструменты в её университетской лаборатории регистрируют воздействие, которое она сама не могла наблюдать.*

*Приближалось нечто опасное.*

## Обзор

В дополнении «Во мраке ночи» сыщикам предстоит столкнуться с теми сторонами Аркхэма, которым не стоит показываться при свете дня. В городе растёт организованная преступность, тайные култы трудятся во имя тёмного господина, над домами висит неестественная луна, а в ночи таятся неопознанные ужасы. Это дополнение включает в себя два полностью новых сценария, новые контакты для каждой из областей Аркхэма, новых монстров и аномалии, а также четверых новых сыщиков, готовых встретиться грядущие ужасы с новыми заклинаниями, вещами и союзниками.

## Символ дополнения



Все карты этого дополнения отмечены символом дополнения «Во мраке ночи», который позволит отличать их от карт базовой игры и от другой продукции по «Ужасу Аркхэма».

## Состав дополнения

2 листа сценариев	28 особых карт
4 листа сыщиков	12 стартовых карт
7 карт заголовков	6 карт состояния «В розыске»
20 карт архива	22 карты монстров
12 карт аномалий	Подставка для колоды монстров
48 карт событий	4 фигурки сыщиков (с пластиковыми подставками)
72 карты контактов	8 жетонов улик/безысходности номиналом 3
4 карты союзников	7 жетонов улик/безысходности номиналом 1
4 карты вещей	
4 карты заклинаний	

## Как пользоваться этим дополнением

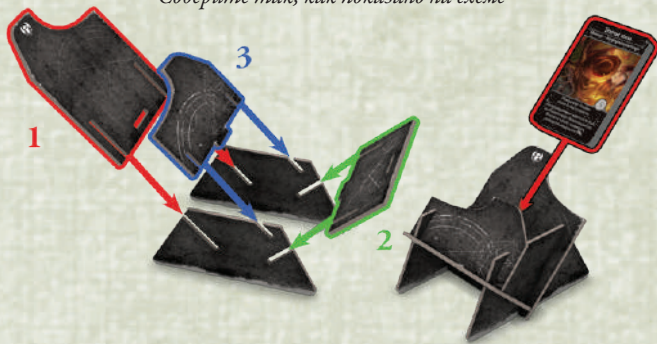
Некоторые из компонентов этого дополнения взаимодействуют друг с другом (например, состояния или особые карты). По этой причине, если не указано иное, при игре с дополнением «Во мраке ночи» используйте все его компоненты.

- Карты контактов, заголовков, союзников, вещей и заклинаний замешайте в соответствующие колоды.
- Карты архива, состояний, монстров, стартовые и особые карты разложите по порядку в соответствующие колоды (по буквам, по номерам или по персонажам).
- Новые колоды аномалий и событий держите отдельно и используйте согласно указаниям сценария. **Следите за тем, чтобы карты событий не затерялись в колодах контактов.**
- Новые сыщики могут использоваться вместе с сыщиками из базовой игры в любом сочетании.
- Новые сценарии задействуют монстров и карты кодекса как из базовой игры, так и из данного дополнения.

Во время партии держите колоду монстров на соответствующей подставке подготовленной стороной вверх. Как и раньше, тяните карты с низа колоды монстров, а сброшенные карты кладите на верх колоды монстров.

## Подставка для колоды монстров

Соберите так, как показано на схеме



## Пояснения к правилам

### В розыске

Как и другие карты состояний, карты нового состояния «В РОЗЫСКЕ» двухсторонние. Не читайте оборот этих карт, пока не получите соответствующее указание.

### Элитные монстры

Когда монстр получает эффект «Элитный» более чем от одного источника, этот эффект суммируется.

*Например, на карте монстра «Безобразный кошмар», имеющего 4 здоровья, указано «Элитный 1», а эффект карты кодекса также даёт ему свойство «Элитный 1». Таким образом, у этого монстра 4 здоровья (исходный показатель) плюс 2 здоровья за каждого связника в партии.*

### Как убирать фрагменты поля

Некоторые эффекты дают указание убрать фрагменты поля из игры. Если эффект указывает убрать район, уберите все соответствующие ему карты контактов, в том числе и из колоды событий. Найдите в колоде событий и в её стопке сброса все карты, соответствующие убранному району, и уберите их из игры. Перемешайте колоду событий, но не мешайте стопку сброса и не меняйте её порядок.

## Как изменять пул мифов

Если игровой эффект указывает убрать из игры жетон мифа, найдите в пуле жетон соответствующего типа (если он там есть) и уберите его из игры. Если нужного жетона в пуле нет, найдите его среди тех жетонов, которые были вынуты из пула, но ещё не были возвращены в него, и уберите этот жетон из игры.

Если эффект указывает добавить жетон, добавляйте его непосредственно в пул мифов.

## Создатели игры

### Разработчики дополнения:

Филипп Д. Генри и Дэниса Ловат Клаарк

Продюсер: Джейсон Уолден

Корректор: Кристофер Мейер

Менеджер отдела разработки: Эндрю Фишер

Сюжетные аналитики «Ужаса Архэма»: Дейн

Белтрами, Кара Сентел-Данк и Мэтт Ньюман

Оформление: Уилл Спрингер и Кристофер Хош

Автор иллюстраций на обложке: Андерс Финер

Авторы других иллюстраций: Кристи Баланеску,

Тициано Барачи, Райан Барджер, Игнасио Басан

Ласкано, Арасел Беквит, Марк Бем, Дмитрий

Белак, Иоани Буассонне, Кристофер Берст,

Джошуа Кайрос, Фелиция Кано, Майк Капроти,

Сагану Студиос, Мэтью Кодери, Гильом Дукоэ,

Дерек Д. Эджелс, Давид Гайе, Диего Гисберт,

Квинтин Гейси, Фальк Хэнсэль, Вудро Хинтон,

Рафаль Гринкевич, Аурелиен Хьюберт, Романа

Кендески, Игорь Кирилюк, Присцилла Ким,

Дразенка Кимпел, Джулиан Кок, Александр

Козаченко, Роберт Ласки, Патрик Макивой,

Бринн Метени, Марк Молнар, Рейко Мураками,

Дэвид Нэш, Джон Пэсер, Борха Пиндадо, Хосе

Мануэль Рей, Адам Шумперт, Стивен Сомерс,

Анна Штайнбузар, Андрея Угари, Магали

Вильяме и Фрэнк Уолас

Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон

и Тони Брадт



Координаторы отдела качества: Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

Руководство производством: Джастин Энджер и Джейсон Глау

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер по продукту: Джон

Франц-Вихлац

Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Америка, Бойд Ботторф,

Кэрри Бойлс, Моника Бривно, Брайан Карпентер,

Джим Картрайт, мистер Чип, Кевин Чоффи,

Карл Коффи, Дейн Кури, Катерина Д'Агостини,

Андреа Делья Агнес, Гэвин Даффи, Дейв Двонэк,

Джулия Фэта, Закари Фогго, Марике Франсен,

Анита Хильбердинг, Грейс Холдингхаус, Джейсон

Хорнер, Тим Хакальери, Калитон Джеффри,

Андер Л., Стефан Аннали, Бетси Мариро

Джеффри, Эмиль де Маат, Дэвид Маккалоок,

Адам Маклин, Фрэнсис Мерси, Тома Милач,

Калли Оливьерус, Джейми Перкони, Брэндон

Перьяло, Эмиль Спитс, Леон Тишлар, Марьян

Тишлар-Хаут, Мэтт Турчин, Амуаха Венугопаан,

Люк Вельтфреден, Мари Вельтфреден, Мэтт

Вендерски и Биали Уилкинс

Отдельная благодарность всем нашим бета-

тестерам!

© 2020 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 USA 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаила Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Кислев

Главный редактор: Валентин Матюша

Переводчик и корректор: Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру

и желаете, чтобы она была издана, пишите

на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

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

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно