

# ПРАВИЛА

# УЖАС АРКУЭМА



A  
**CALL of  
CTHULHU**  
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 завершили все войны.*

*Но над Аркхэмом сгустились черные тени. В пустоте за пределами пространства и времени затаились Древние, как называют знающие люди враждебных существ. Они ждут появления врат, связующих их Иные миры с нашим. И вот врата стали открываться в Аркхэме. Их надо закрыть, иначе Древние сделают наш мир своей вотчиной. И на пути ужасов Аркхэма стоит только горстка сыщиков. Но справятся ли они?*

**Arkham Horror/«Ужас Аркхэма»** позволит 1-8 игрокам (рекомендуем играть вдвоем в пятером) 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 и 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](http://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, сделано не было.

## Цель игры

«Ужас Аркхэма» повествует о приходе страшной поры, когда за пределами пространства и времени пробуждаются таинственные, страшные существа. Чем больше межпространственных врат откроется в злосчастном городе, тем ближе миг пришествия Древних в Аркхэм, и только нескольким сыщикам известно об этой угрозе. Общими усилиями они постараются закрыть все врата до того, как гнев разбуженного Древнего обрушится на мир. Но если им это не удастся, и проснувшееся божество сокрушит сопротивление, Аркхэм ненадолго переживет невезучих сыщиков.

Сыщики должны работать слаженной командой, иначе запечатать врата и уж тем более победить проснувшегося Древнего не получится.

## Обзор игры

В «Ужасе Аркхэма» сыщики исследуют видные места и глухие закоулки города, устанавливают контакты с местными жителями и пришельцами из Иных миров, накапливают ресурсы и собирают улики – свидетельства существования Древних. В этих трудах единственная надежда города выжить перед лицом мистической угрозы.

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

Наконец, когда сыщики запечатают несколько врат, соберут союзников, вооружатся, обучатся чарам, они атакуют Миф, как ученые называют проявления Древних в нашей реальности. Цель атаки – закрытие последних врат. Если им это удастся, мир выживет, иначе проснется Древний.

И тогда сыщикам предстоит финальная битва, самое страшное и важное сражение в истории, от которого зависит жизнь всего человечества.

## Компоненты и подготовка

В комплекте игры «Ужас Аркхэма» вы найдете следующие игровые компоненты:

- 1 книга правил
- 1 поле
- 1 жетон первого игрока
- 5 кубиков
- 16 листов сыщиков
- 16 жетонов сыщиков
- 16 подставок для жетонов сыщиков
- 196 жетонов состояния сыщика
  - 56 жетонов денег
  - 34 жетона рассудка (10 жетонов по 3 единицы и 24 одинарных жетона)
  - 34 жетона здоровья (10 жетонов по 3 единицы и 24 одинарных жетона)
  - 48 улик
  - 24 навыка
- 189 карт сыщиков
  - 44 простые вещи
  - 39 уникальных вещей
  - 40 заклинаний
  - 20 навыков
  - 11 союзников
  - 35 особых карт
    - 8 задатков
    - 8 членских билетов ложи Серебряных Сумерек
    - 8 банковских ссуд
    - 8 карт благословения/проклятия

- 3 карты помощника шерифа
- 8 листов Древних
- 20 жетонов безысходности
- 179 карт Древних
  - 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 «Закрото»

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

## Обзор компонентов

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



### Поле

Игровое поле показывает сам Аркхэм и Иные миры, «прилегающие» к городу. Все эти локации сыщик может посетить в ходе следствия. Схема «Игровое поле» на стр. 21 объяснит все детали.

### Жетон первого игрока

Он принадлежит тому, кто первым действует в текущем раунде. Перед каждым новым раундом этот жетон передается по часовой стрелке, т.е. налево.



### Кубики

Кубики нужны для определения случайных исходов – итоги боев, результаты проверок навыков и тому подобное.



## ЛИСТ И ЖЕТОН СЫЩИКА

Каждый игрок получает один лист сыщика, на котором есть сведения о свойствах, навыках и стартовом имуществе героя. В комплекте с листом идет жетон на подставке. Он будет сдвигаться по полю, показывая все перемещения персонажа. Схема «Лист сыщика» на стр. 21 позволит вам лучше разобраться в теме.



## ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ СЫЩИКА

Эти жетоны применяются, чтобы фиксировать изменение уровня навыков, показателей здоровья и рассудка, количества денег и улики у сыщика.



• «Ползунки» навыков показывают текущий уровень способностей сыщика. Пользоваться своими навыками в ходе расследования сыщик будет постоянно.



• Жетоны рассудка показывают, насколько сыщик близок к безумию.



• Жетонами здоровья оценивается физическое состояние сыщика: каждый потерянный жетон – шаг к обмороку.



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



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

## КАРТЫ СЫЩИКОВ

Карты сыщиков – это примкнувшие к персонажу союзники и купленные/найденные/ украденные вещи. В игре всего шесть видов карт сыщиков.



**Простые вещи:** обычные, но полезные предметы, которые помогают сыщику в его нелегком деле.

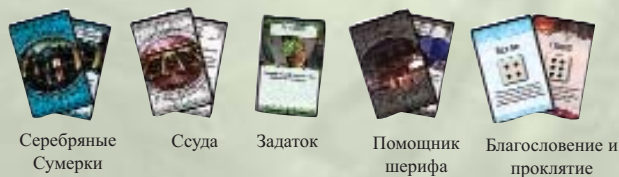
**Уникальные вещи:** странные, порой пугающие и, вероятно, магические предметы, от которых не откажется ни один сыщик. Среди них есть такие артефакты, как знаки Древних, которыми можно запечатать врата между мирами раз и навсегда.

**Навыки:** эти карты увеличивают способности сыщика – либо дают бонус к определенному навыку, либо позволяют перебросить кубик при проваленной проверке. Такие карты встречаются редко и стоят дорого.

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

**Союзники:** люди (как правило), предлагающие сыщику посильную помощь в расследовании. Это самые полезные из карт сыщиков. Союзников можно вербовать в «Меблированных комнатах Ма» (есть на поле такая локация) либо встретить при контакте в наиболее опасных местах Аркхэма.

**Особые карты:** это привилегии, обязательства и состояния сыщика. Это задатки, банковские ссуды, членские билеты ложи Серебряных Сумерек, проклятия, благословения и карты помощника шерифа Аркхэма. Об их эффектах вы узнаете из самих карт.



## ЛИСТЫ ДРЕВНИХ

В начале каждой партии игроки случайным путем определяют, какой именно Древний угрожает городу. Его лист кладется рядом с полем. На нем записаны качества и параметры Древнего, а также свойства его преданных культистов. Подробности смотрите на стр. 19 в схеме «Лист Древнего».



## ЖЕТОНЫ БЕЗЫСХОДНОСТИ

Как только в Аркхэме открываются новые врата между мирами, один такой жетон ставится на трек безысходности (синие деления на листе Древнего). Когда жетон закрывает красное деление на треке, Древний пробуждается!



Знак безысходности



Знак Древних

На обороте каждого жетона безысходности стоит **знак Древних**. Когда сыщик успешно применяет такой артефакт, чтобы запечатать врата, он снимает жетон безысходности с трека и кладет его в локацию с обезвреженными вратами «звездой» вверх. Запечатав врата при помощи **улик**, сыщик *не снимает* жетон безысходности с листа Древнего. Подробнее о запечатывании врат читайте на стр. 17.

## КАРТЫ ДРЕВНИХ

Карты Древних превосходят карты сыщиков и размером, и количеством. Это события в Аркхэме и в иных мирах: сражения с монстрами, встречи, находки и открытия, мистические происшествия и тому подобное. В игре три типа карт Древних: карты локаций, врат и Мифа.



Карты **локаций** расскажут, что происходит с сыщиком при посещении того или иного места в Аркхэме. Девяти районам города соответствуют цветные колоды локаций. Каждая из семи карт «районной» колоды содержит описание трех контактов – по одному для каждого объекта этой зоны. Об улицах Аркхэма читайте на стр. 21.

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

Карты **Мифа** показывают, где и как на город влияют сверхъестественные силы и/или обычное развитие событий. В каждом раунде в фазе Мифа одна такая карта вскрывается, изменяя ситуацию в городе самыми разнообразными способами: в нестабильных локациях открываются врата, по городу разносятся слухи, при загадочных обстоятельствах появляются новые улики, в городе устанавливается характерная погода, жители зачищают свой район от пришлых чудовищ, затаившихся монстров обуревают жажда деятельности, и они выходят на охоту.

## ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ



Параметры движения      Боевые свойства

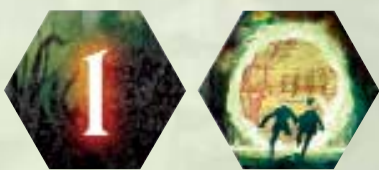
Жетоны монстров изображают чудищ, вышедших на улицы Аркхэма. Лицевая сторона жетона помогает сыщикам понять, как и когда движется соперник, обратная – каков он в бою. Когда монстр просто идет по улицам Аркхэма, его жетон лежит лицом (картинкой) вверх; в начале боя жетон переворачивают вверх стороной с текстом. Игроки могут осмотреть жетон монстра с любой стороны тогда, когда посчитают нужным. На стр. 21 вы найдете схему «Жетон монстра».

## ЖЕТОНЫ ВРАТ



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

## ЖЕТОНЫ «АКТИВНОСТЬ» И «ИССЛЕДОВАНО»



Активность

Исследовано

Жетон «Активность» ставится в локацию, где, согласно картам Мифа, происходят необычные события (текст на карте будет содержать слово «Активность»). Жетон «Исследовано» кладется под жетон сыщика, который только что успешно возвратился в Аркхэм из Иного мира.

## ЖЕТОН УЖАСА

Этот жетон передвигается по особому треку на поле, отражая изменения в морали и душевном состоянии населения Аркхэма. По мере роста ужаса, в городе закрываются магазины и люди бегут прочь, оставляя свои родные дома в полном расстройстве монстров!



## ЖЕТОН «ЗАКРЫТО»

Эти жетоны кладутся в 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, предназначенные для сыщиков, сложите на другой стороне поля. Здесь будут:

- карты союзников, простых и уникальных вещей, навыков и заклинаний в отдельных колодах
- колода особых карт
- запас жетонов здоровья и рассудка
- банк с жетонами денег

Каждый игрок берет себе лист и жетон сыщика, получает жетоны здоровья и рассудка по максимуму, указанному для его персонажа, а также стартовое имущество героя. Наконец, игроки ставят жетоны своих сыщиков в predeterminedенные их листами исходные локации.

Выберите первого игрока и отдайте ему соответствующий жетон. В конце раунда первый игрок передает жетон соседу слева.

## Подготовка к игре

Перед началом партии выполните все следующие действия в установленном порядке.

### 1. Создайте игровую зону

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

### 2. Разместите улики

Основными элементами поля служат *локации* – изображения ключевых мест города в круглых рамках (например, «Меблированные комнаты Ма» или «Ложа Серебряных Сумерек»). Многие локации отмечены красными ромбами в верхней части. В таких *нестабильных* зонах открываются врата и появляются монстры.

### 3. Определите первого игрока

Любым удобным способом установите, кто начнет партию, и дайте ему жетон первого игрока.

### 4. Разберите сыщиков

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

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

### 5. Установите Древнего

Первый игрок тасует листы Древних, не глядя вытягивает один из них и кладет рядом с полем лицевой стороной вверх. Этот Древний будет угрозой для Аркхэма в начинающейся партии. У божества могут быть свойства, которые требуют осуществить в начале игры какие-либо действия, (например, «Тысяча масок» Ньярлатотепа).

Игроки могут выбрать врага, а не тянуть его лист вслепую, ведь от конкретного Древнего зависит сложность и продолжительность партии (игра с Йигом будет короче, игра с Ктулху – сложнее).

### 6. Разложите карты по типам

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

### 7. Получите личное имущество

Сыщик идет на расследование не с пустыми руками: у него есть своя история, профессия, опыт. В начале каждой партии сыщику выдается строго определенный набор вещей, денег, особых карт, заклинаний – **личное** имущество. Раздача снаряжения начинается с первого игрока и далее идет по часовой стрелке. Первый игрок находит нужные карты в колодах и передает их игрокам, согласно спискам личного имущества их сыщиков.

### 8. Перетасуйте карты сыщиков

Игроки тасуют колоды простых и уникальных вещей, заклинаний и навыков и возвращают их на место рядом с полем. Когда по ходу игры сыщикам предоставляется право расширить арсенал, они тянут верхние карты из соответствующих колод.

### 9. Раздайте ресурсы

У сыщика есть еще одна категория имущества: это **ресурсы**, т.е. вещи, которые он может добыть в своей стартовой локации. В отличие от личного и весьма конкретного имущества, ресурсы каждого сыщика – это случайные карты того или иного типа. Игроки по очереди, начиная с первого и передавая ход по часовой стрелке, тянут карты из указанных колод по своим спискам ресурсов.

**Примечание:** если у сыщика есть свойство, из-за которого он может брать больше карт (к примеру, «Археология» Монтерея Джека), оно *будет действовать* при получении ресурсов.

### 10. Завершите подготовку сыщиков

Теперь каждый игрок берет жетоны рассудка и здоровья: их количество (текущие предельные значения показателей) указано на листе каждого сыщика в верхней правой части под именем, и именно сюда надо сложить жетоны.

Затем каждый игрок берет три ползунка навыков и ставит по одному на каждый трек. Позицию на треке – т.е. текущее значение двух навыков – выбирает сам игрок. Подробнее о тонкостях изменения навыков, ползунках и треках будет рассказано на стр.11.

### 11. Создайте пул монстров

Сложите жетоны монстров в непрозрачный сосуд и перемешайте их там. Кофейная кружка, пластиковый контейнер или тряпичный мешочек вполне подойдут. Этот сосуд называется *пулом монстров*. Когда в результате контактов или как-то иначе в Аркхэме появляется очередное чудовище, первый игрок не глядя берет жетон из пула и ставит его на поле в соответствии с правилами или с текстом отдельной карты.

**Исключение:** *не кладите* в пул монстров Маски (со словом «Маска» в боевых свойствах) при любом другом Древнем, кроме Ньярлатотепа. Когда эта категория чудовищ не нужна, уберите их в коробку.

### 12. Перетасуйте карты Древних и жетоны врат

Игроки тасуют колоды локаций, врат и Мифа и кладут их рядом с полем. Затем надо перевернуть 16 жетонов врат лицом вниз и перемешать их.

### 13. Поставьте сыщиков на поле

Теперь игроки выставляют жетоны сыщиков в локации, отмеченные на их листах как исходные. Оставшиеся листы и жетоны сыщиков, а также листы Древних уберите в коробку.

### 14. Разыграйте карту Мифа

Наконец, первый игрок тянет верхнюю карту из колоды Мифа и разыгрывает ее по правилам фазы Мифа. Если получена карта категории «Слухи», ее надо сбросить и брать новые карты до тех пор, пока не выйдет карта, не являющаяся «Слухами». Карта Мифа определяет, в какой нестабильной локации открываются врата или появляется монстр. Помните: нестабильную локацию легко отличить по красному ромбу. Больше о фазе Мифа рассказано на стр. 9.

**Важно:** как только откроются первые врата, надо поставить жетон на трек безысходности Древнего.

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

## Раунд игры

Раунд в «Ужасе Аркхэма» делится на 5 фаз. **В каждой из них игроки по очереди, начиная с первого и передавая ход по часовой стрелке, выполняют соответствующие действия.** Когда все сыщики завершают свои дела в одной фазе, начинается следующая. В конце последней фазы раунда первый игрок передает жетон своего статуса игроку слева, и начинается новый раунд.

Вот те фазы, из которых состоит раунд.

**Фаза I: передышка**

**Фаза II: движение**

**Фаза III: контакты в Аркхэме**

**Фаза IV: контакты в Иных мирах**

**Фаза V: Миф**

В каждой фазе все сыщики, начиная с первого игрока и передавая право хода по часовой стрелке, выполняют определенные действия.

## Фаза I. Передышка

В фазе передышки игрок выполняет следующие действия в установленном порядке.

### 1. Восстановление

В игре есть карты, свойства которых требуют времени на восстановление после использования. Такую карту надо **задействовать** для получения эффекта, т.е. перевернуть лицом вниз, а в начале следующей фазы передышки вернуть в рабочее положение. Помните: если карта лежит лицом вниз, до следующей передышки она, к сожалению, бесполезна.

**Пример:** Харви Уолтерс читает заклинание «Лишение силы». Его игрок задействует карту

этой чары, т.е. переворачивает ее лицом вниз. Вернуть карту в исходное состояние игрок сможет во время следующей передышки, и затем Харви Уолтерс снова сможет прочитать это заклинание.

### 2. Действия передышки

Восстановившись после трудов прошлого раунда, игрок должен проверить, есть ли в его картах действия фазы передышки. Он **обязан** выполнять все доступные **действия передышки** в каждом раунде и **может** осуществить их в произвольном порядке. В фазе передышки первого раунда бросать кубики для карт «Проклятие», «Банковская ссуда», «Благословение» и «Задаток» не надо.

**Пример:** среди карт игрока требует каких-либо действий в фазе передышки только «Задаток». Для начала эта карта приносит игроку \$ 2, т.е.

ему надо взять два жетона денег из банка. Затем сыщик должен выяснить, дают ему новый аванс или нет: для этого надо бросить кубик. Высокий результат позволит игроку получить добавочное финансирование в начале следующего раунда.

### 3. Изменение навыка

Наконец, в фазе передышки изменяются навыки персонажей. Игрок сдвигает ползунки по трекам на листе сыщика, стараясь предугадать развитие сюжета в партии. Процесс работы с ползунками детально разобран на схеме «Изменение навыка».

**Исключение:** создавая сыщика при подготовке к игре, ползунок можно выставить на любую позицию трека, не обращая внимания на собранность персонажа. В этой ситуации обычные правила не действуют.

## Фаза II. Движение

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

движение по Аркхэму

или

движение по Иному миру

А теперь подробнее об этих двух действиях.

### Движение по Аркхэму

Если сыщик находится в Аркхэме (т.е. его жетон стоит в городской части поля), он получает столько единиц движения, сколько указано ползунком на треке **скорости**. Сыщик может перейти из одной зоны города в другую за одну единицу движения, если они **смежные**, т.е. соединены желтой линией. Расходуя единицу движения, игрок переводит сыщика из локации на улицу, с одной улицы на другую или с улицы в локацию.

**Локации** – это круглые медальоны с картинками в городской части поля. Улицы, или **районы** – это прямоугольники с названиями, родными для каждого уроженца Аркхэма (к примеру, Ривертаун или университет Мискатоник).

### Уход от монстров

Монстры в локациях и на улицах города затрудняют движение сыщика. При каждой **попытке покинуть** локацию или улицу, занятую одним или несколькими монстрами, персонаж выбирает, биться с врагами или бежать от них. Что бы он ни выбрал, это относится ко **всем** монстрам в этом месте (читайте «Бой» и «Уход от монстров» на стр.14). Точно так же решается ситуация, когда сыщик **завершает движение** в одной локации или на одной улице с монстрами.

### ИЗМЕНЕНИЕ НАВЫКА



В ходе **передышки** измените навыки героя, чтобы наилучшим образом подготовить его к решению новых задач. **Собранность** определяет, на сколько позиций в сумме можно передвинуть ползунки навыков сыщика в каждом раунде. Этот параметр показывает умение вашего персонажа идти в ногу с развитием событий, подстраиваясь под требования ситуации.

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



**Пример 2:** в этом раунде радикально изменяется соотношение навыков боя и воли Аманды Шарп – игрок сдвигает ползунок на 3 позиции разом. Другие ползунки можно уже не трогать, так как вся собранность сыщика потрачена.

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



## ДВИЖЕНИЕ ПО АРКХЭМУ



**Аманда Шарп** начала раунд на кладбище в Ривертауне. Ее текущая скорость 4, так что игрок получает 4 единицы движения на раунд. Аманда направляется к зданию администрации, и вот как она планирует это сделать:

- 1) за 1 единицу движения она выходит с кладбища на улицу Ривертауна;
- 2) 1 единица уйдет, чтобы перебраться из Ривертауна на Фрэнч Хилл;
- 3) переход из района Фрэнч Хилл на улицы университетского городка тоже расходует 1 единицу;
- 4) последняя единица нужна для входа с улицы в здание администрации.

## ДВИЖЕНИЕ ПО ИНОМУ МИРУ



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

## ВОЗВРАЩЕНИЕ В АРКХЭМ



**Пример:** Аманда Шарп возвращается в Аркхэм из Страны снов. Она может идти в любую локацию, где есть **открытые** ворота в Страну снов. Выбрав локацию, игрок кладет жетон «Исследовано» под жетон сыщика.



Если уйти от монстра не удалось, сыщик получает урон, указанный среди прочих боевых параметров на жетоне монстра («Бой», стр. 14) и немедленно вступает в бой с противником.

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

#### Подбор улики

Когда сыщик завершил движение, он может тут же подобрать любые улики, появившиеся по ходу партии в этом месте. Просто миновав зону с уликами на поле подобрать жетоны в ней нельзя. Сбор улики возможен только при полной остановке.

#### Движение по Иному миру

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

Обратите внимание на четкую линию поперек каждой ячейки: она делит Иной мир на две зоны. На таком разделении строится принцип странствий сыщиков по этим таинственным краям.

Если сыщик в начале фазы движения стоит в Ином мире, он не получает единиц движения. Действие в

этой фазе зависит от того, стоит персонаж в первой (левой) или во второй (правой) зоне.

- Если сыщик стоит в первой зоне Иного мира, в фазе движения он переходит во вторую зону.
- Сыщик из второй зоны Иного мира в фазе движения возвращается в Аркхэм. Он должен выбрать для возвращения локацию с открытыми вратами на тот мир, где сыщик только что был. Найдя такую локацию, игрока ставит в нее жетон сыщика, а под него кладет жетон «Исследовано», фиксируя факт «взятия ворот». Этот жетон остается в игре, пока сыщик остается в локации. Если в Аркхэме нет открытых врат в Иной мир, где бродил сыщик, он *потерян во времени и пространстве* (стр. 17).

#### Задержанные сыщики

В игре есть эффекты, **задерживающие** сыщика. Когда это случается, жетон сыщика кладется плашмя. Задержанный не получает единиц движения в Аркхэме и не переходит по зонам иных миров в следующем раунде; его жетон всего лишь возвращается в нормальное положение. Сыщик тратит ход, чтобы преодолеть задержавшие его обстоятельства, и только на второй раунд после задержки получает право пройти обычную фазу движения.

## Фаза III. Контакты в Аркхэме

В фазе **контактов в Аркхэме** каждый сыщик в локации (не на улице и не в Ином мире) *должен* предпринять действие, которое зависит от наличия открытых врат в локации сыщика.

### 1. Врат нет

Если в локации нет открытых врат, сыщик **вступает в контакт**. Игрок тасует карты локаций того района, в котором стоит сыщик, и тянет одну карту. Затем он находит на карте текст контакта для локации своего сыщика, зачитывает его вслух и выполняет распоряжения карты. Если в результате контакта появляется монстр, сыщик бьется с ним («Бой», стр. 14) или пытается уклониться от схватки («Уход от монстров», стр. 14). Когда игрок так или иначе завершил контакт, карту локации надо вернуть в колоду.

Если в локации ранее по ходу партии были запечатаны врата, в ней ни при каких обстоятельствах не могут ни появиться монстры, ни открыться новые врата в Иные миры.

Монстры, появившиеся из-за розыгрыша карт локаций и врат, никогда не остаются на поле после завершения контакта. Если сыщик уходит от такого

#### КОНТАКТ В ЛОКАЦИИ (ВРАТ НЕТ)



**Пример:** Аманда Шарп находится в историческом обществе в районе Саутсайд. Она тянет случайную карту локаций Саутсайда и читает текст об историческом обществе. Согласно карте, привратник предлагает отвезти ее в Леса. Если игрок согласен, Аманда перейдет в Леса и вступит в новый контакт уже в этой локации.

#### КОНТАКТ В ЛОКАЦИИ (ВРАТА ОТКРЫТЫ)



**Пример:** Аманда Шарп стоит в Черной пещере, где 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 берет новую. В этот раз карта синяя – тоже в сброс. На третий раз вытянут зеленый цвет: по такой карте контакт в Городе великой расы возможен. Если даже на ней не прописан особый контакт для Города, события развиваются по сценарию под названием «Другое».



противника, жетон монстра возвращается в пул (см. «Монстры в контакте», стр. 22).

## 2. Врата есть

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

**Исключение:** сыщика, под которым есть жетон «Исследовано», не затянет во врата, через которые он вернулся в Аркхэм, пока он не выходит из их локации. Более того, именно из такого положения сыщики могут **закрывать** или **запечатывать врата** (см. стр. 17, «Закрывание и запечатывание врат»). Если сыщик выходит из локации, не закрыв или не запечатав врата, сбросьте жетон. Когда сыщик снова придет в эту локацию, его утянет в иной мир. Ему придется снова пройти трудным путем, вернуться в Аркхэм и еще раз постараться закрыть или запечатать врата.

**Важно:** если сыщик затянут во 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 **контактов в Иных мирах** действующими лицами станут сыщики, провалившиеся во врата. Ячейки Иных миров на поле отмечены кружками разных цветов. Это **символы контакта**. Для контакта в Ином мире игрок должен вытянуть карту врат, совпадающую по цвету с любым символом этого мира. Карты берутся из колоды по одной; если цвет не подошел, карта тут же кладется лицом вниз под колоду.

Получив карту нужного цвета, игрок ищет на карте описание контакта для того мира, в котором находится сыщик, зачитывает текст контакта вслух и выполняет все его инструкции. Если особого текста на карте нет, игрок предпринимает действия из категории «Другое».

Результатом контакта в Ином мире может стать появление монстра, и тогда сыщик должен либо бежать из боя («Уход от монстров», стр. 14), либо сражаться с противником («Бой», стр. 14). Когда игрок разыграл все действия контакта, он возвращает карту лицом вниз под колоду врат.

Не оставляйте в игре выживших монстров, если своим появлением они обязаны картам врат или локаций. Жетон монстра возвращается в пул, если сыщик ушел от боя с ним (см. «Монстры в контакте», стр. 22).

## Фаза V. Миф

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

1. Расстановка новых врат и монстров
2. Распределение улик
3. Движение монстров
4. Применение свойств Мифа

Теперь подробнее об этих действиях.

### 1. Расстановка врат и монстров

Первый игрок находит в левом нижнем углу карты Мифа локацию: через нее таинственный враг нападет на Аркхэм в этом раунде. Возможны три варианта развития событий, зависящие от наличия в локации открытых врат или знака Древних.

#### А. Знак Древних

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

#### В. Открытые врата

Если в локации уже есть открытые врата, монстры вылезают *из всех открытых врат* в городе! Это называется **наплывом монстров**. При наплыве численность новых монстров на поле равна **больше-му** из двух чисел: **количество игроков или количество открытых врат**. Первый игрок тянет монстров из пула вслепую и ставит их в локации с

открытыми вратами. Монстры распределяются между локациями настолько ровно, насколько это возможно. Ни в одних вратах не должно быть больше монстров, чем в тех, с которых начался наплыв. Если из-за наплыва превышает лимит монстров (стр. 18 «Лимит монстров и окраины»), игроки решают, куда класть жетоны, до того, как монстры начинают тянуть из пула. Если игроки не могут договориться о месте выхода монстров, решение принимает первый игрок.

**Пример:** на поле *трое 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: игроки тянут из пула 7 жетонов и кладут по паре на каждые врата. Седьмой монстр выходит из врат Черной пещеры: к любым другим вратам его поставить нельзя, так как наплыв монстров начался не с них. Итак, в Черной пещере три жетона, и по два в двух других открытых вратах.

#### С. Ни открытых врат, ни знака Древних

В свободной локации (в ней нет знака Древних или открытых врат) открываются новые врата и из них выходит монстр. Этот процесс требует ряда действий в определенном порядке

**1. Новый жетон на треке безысходности**  
Первый игрок кладет жетон безысходности «глазом» вверх на трек Древнего. Если при этом последнее свободное деление закрыто, Древний пробуждается, и игра переходит в эндшпиль (см. «Древний проснулся!» на стр. 20). В этом случае остальные действия фазы Мифа можно уже не выполнять: готовьтесь к битве!

Помните, что Древний также может проснуться, если в Аркхэме будет открыто определенное количество врат (см. «Древний проснулся!» на стр. 20).

#### 2. Установка врат

Первый игрок берет верхний жетон врат из стопки, кладет его лицом вверх в нужную локацию и сбрасывает из нее все улики: сыщики упустили возможность найти эти следы.

#### 3. Вторжение монстра

Первый игрок берет вслепую жетон из пула и кладет его в локацию или на окраину, если из-за этого монстра их лимит в городе будет превышен (стр. 18 «Лимит монстров и окраина»).

**Исключение:** если в игре больше четырех сыщиков, вместо одного монстра выложите двух.

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

### ЭФФЕКТЫ КАРТЫ МИФА



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

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

**Пример:** первый игрок вытянул карту Мифа из предыдущего примера. В нижнем левом углу карты Черная пещера, в которой пока нет ни открытых врат, ни знака Древних, значит, в пещере открываются новые врата. На лист Древнего кладется жетон безысходности: трек еще только начинает заполняться, и до пробуждения Древнего далеко, так что игрок берет верхний жетон врат из стопки и кладет его в Черную пещеру. Врата открываются: оказалось, они ведут на Юггот. Наконец, игрок тянет из пула жетон монстра и кладет его к открывшимся вратам. Из врат на Юггот появляется темная молодь...

### Открытие врат в локации с сыщиком

Если врата открываются в локации с сыщиком, его тут же затягивает в Иной мир. Из-за резкой смены обстановки сыщик *задержан*: положите его жетон плашмя. В следующей фазе движения этот персонаж останется на месте («Задержанные сыщики», стр. 16).

### 2. Распределение улики

На большинстве карт Мифа указаны локации, в которых появляются новые улики. Выложить жетон улики в установленную локацию можно только в том случае, если там нет открытых врат. Если жетон оказывается в одной точке Архэма с сыщиком, улика может быть подобрана сразу же. Если на улику есть несколько претендентов, их спор разрешает первый игрок.

### 3. Движение монстров

Появившись в локации с вратами, монстр не обязан провести возле них всю игру, и он выходит на улицы города. Понять, кто куда идет в этом раунде, поможет карта Мифа. В нижнем правом углу каждой карты в двцветном **поле движения** представлены пиктограммы, по которым можно определить, какие монстры движутся в этом раунде и в каком направлении. За движение монстров несет ответственность первый игрок.

Поле движения разделено на белую и черную половины. Стрелки одного или обоих этих цветов, представленные на локациях и улицах города, помогают регулировать движение монстров.

Пиктограммы в поле движения – это символы Иных миров. Если на жетоне монстра есть тот же знак, что и на карте Мифа, чудище *должно* пойти по Архэму.

Если на разыгрываемой карте Мифа тот же символ мира, что и на жетоне монстра, это существо переходит в смежную локацию или на улицу по следующим правилам:

- монстр с символом мира в белой половине движется по белым стрелкам, выходящим из его текущей локации;

## ДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ



**Пример 1:** согласно карте Мифа (см. слева), монстры с чертой, треугольником или звездой идут по белым стрелкам, а по черным выходят со своих позиций монстры с шестиугольниками. Подробнее:

1. Гуг с чертой выходит из своей локации по черно-белой стрелке.

2. Темная молодь остается на прежней позиции, хоть и принадлежит к миру с символом-шестиугольником: это существо относится к статичным монстрам, которые не движутся вообще (желтая окантовка жетона).



**Пример 2:** в белой части поля движения квадрат и ромб, в черной круг. 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: круг – как раз его символ, да и черная стрелка из локации выходит, но в одной локации с ним стоит Аманда Шарп. Уйти от нее он не в праве, вот и остается ждать развития событий.

• если символ мира стоит в черной части поля движения, монстр покидает локацию, следуя указаниям черных стрелок.

**Важно:** в Аркхэме множество двуцветных стрелок. По ним монстр не сможет покинуть текущую позицию только в том случае, если его символа вообще нет на карте Мифа.

### Движение монстров и сыщики

Если в одной точке с монстром стоит сыщик, чудовище никуда не уходит, даже если имеет все права на движение. Есть монстры, которые могут двигаться несколько раз за фазу (о них позже): когда такой монстр входит в локацию с сыщиком, он тут же останавливается. При входе контакта с монстром не происходит, но в следующей фазе движения сыщик будет вынужден уходить от монстра или биться с ним.

**Пример:** *звездное отродье идет в Аптаун, где стоят Джо Даймонд и Пит Мусорицки. В следующем раунде сыщики должны будут решить для себя эту проблему, когда до них дойдет очередь в фазе движения. Тот, кто будет действовать первым, может облегчить жизнь второму, если не станет уходить от схватки, а уничтожит монстра. Но это довольно большое «если».*

### Особенности движения монстров

Большинство монстров движутся по обычным правилам, но есть и чудовища с особыми повадками. Типов движения монстров в игре всего пять. Каждому соответствует цвет окантовки на лицевой стороне жетона.

**Обычное движение (черный кант):** такой монстр ходит по стандартным правилам.

**Статичность (желтый кант):** статичный монстр никогда не движется. Он остается в той локации, в которой вышел на поле.

**Быстрое движение (красный кант):** быстрый монстр делает два стандартных шага, оба раза выходя с занимаемой локации строго по стрелкам положенного цвета. Быстрый монстр завершает движение, как только встречает сыщика.

**Уникальность (зеленый кант):** в иных мирах есть монстры, обладающие уникальными способами перемещения в пространстве (пес Тиндалоса, к примеру). Особенности их движения описаны на обороте жетона. Для такого монстра движение начнется с того, что первый игрок переворачивает его жетон и выполняет инструкции.

**Полет (синий кант):** летающие монстры либо движутся к ближайшему сыщику на улице, либо взлетают в небо, представленное особой секцией на поле), если сыщиков на улицах нет. Летающим монстрам посвящена отдельная схема.

## ЛЕТАЮЩИЕ МОНСТРЫ



**А)** Если летающий монстр делит позицию (локацию или улицу) с сыщиком, он остается на месте.



**В)** Если сыщиков на позиции летающего монстра нет, он перелетает к сыщикам на прилегающих улицах. Если у него есть выбор между двумя такими улицами, монстр летит к сыщику с **наименьшей скрытностью** (с учетом снаряжения и навыков). При равных значениях на обеих улицах монстра направляет первый игрок.



**С)** Если сыщиков нет ни на улице с летающим монстром, ни на смежных участках, чудовище поднимается в **небо**.

### НЕБО

Небо – секция поля, считающаяся уличной зоной, **смежной с каждой улицей** в Аркхэме. Летающий монстр может напасть отсюда на любого сыщика, вышедшего на улицу. **Монстры в небе идут в счет лимита** («Лимит монстров и окраина», стр. 18).

## 4. Применение свойств Мифа

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

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

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

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

Влияние на город может оказывать только одна карта слухов в каждый конкретный момент времени. Если одна такая карта в игре, свойство нового вытянутого слуха в силу не вступает: откроются врата, появятся новые улики, монстры совершат движение, но слухи останутся прежними.

**Прочие эффекты:** карта Мифа может рассказать о событиях, которые пробуждают необычную активность в районах Аркхэма или вынуждают горожан закрывать заведения. Игрокам придется выполнять эти требования, выкладывая на указанные точки жетоны «Активность» и «Закрото». Их снимают с локаций, когда карта с требованием активности или закрытия выходит из игры.



## Конец раунда

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

## Конец игры

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

### ПОБЕДА

Сыщики 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, количество трофеев-врат у игроков должно быть больше числа их самих или эти числа должны быть равны. В число трофеев *входят* врата, закрытые только что, но трофеи, потраченные сыщиками в ходе игры, не учитываются.

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

#### Б. Запечатывание врат

Если в любой момент на поле оказывается шесть и больше знаков Древних, сыщики побеждают. Аркхэм успокаивается, надежно огражденный от посягновений потусторонних божеств.

#### В. 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 одного из поставленных условий победы, сыщики спасают Аркхэм. 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. Посмотрите на трек безысходности Древнего. Из наивысшего значения на треке вычтите уровень ужаса на момент конца партии. Примените такие модификаторы:

- 1 за каждую непогашенную ссуду
- 1 за каждую сыгранную карту «Знак Древних»
- +1 за каждый оставшийся к концу партии трофей-врата
- +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 (уровень ужаса) из 14 (самое крупное число, напечатанное на треке Азатота), получим базовый счет 8. 2 непогашенные ссуды (-2), 3 карты «Знак Древних» (-3), 8 нерастроченных трофеев-врат (+8), 17 оставшихся трофеев-монстров (+5) и 5 здоровых сыщиков в своем уме (+5) в итоге дают 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. И кто из ваших героев сможет с чистой совестью назвать себя победителем при таком финале?

## Другие правила

Книга правил дошла до «Конца игры», а вам пока не хватает знаний о многих ключевых моментах игры. Все свое время: давайте узнаем больше о проверках навыков, о боях с монстрами и бегстве от них, о применении заклинаний, о том, как закрывать врата и о многом другом.

## 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 позиции, которую занимает ползунок на треке (см. стр. 6). **Значение навыка – это количество кубиков в броске при проверке этого навыка.**

**Бой:** подвиги силы и выносливости невозможны без приличного навыка боя. И в сражениях без него никуда.

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

**Удача:** благосклонность фортуны к сыщику. Проверки этого навыка наиболее часты при контактах как в Аркхэме, так и в Иных мирах.

**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 нужна для проверок ужаса перед сражениями.

## ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

В игре сыщики регулярно проходят проверки того или иного навыка, чтобы избежать вреда или что-то совершить. Игра призывает вас пройти проверку навыка стандартной формулой, которая даст вам такую информацию:

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

**Пример 1:** «Пройдите проверку **скрытности (-1)**». Сыщик обязан использовать навык **скрытности**, и модификатор (в данном случае штраф) равен -1. Сложность особо не оговорена, значит, она 1-я.

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

При проверках игрок бросает число кубиков, равное текущему значению нужного навыка на листе 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, удача 2. В первой проверке он вынужден убрать из своего броска 1 кубик из-за штрафа и будет бросать всего 2 кубика. Во второй проверке бонус добавляет 2 к удаче гангстера, и он получает для броска целых 4 кубика.

**Важно:** если модификатор опускает значение навыка до 0 и ниже, сыщик автоматически проваливает проверку, но может потратить улики, чтобы исправить положение (см. «Расходование улик на проверки навыков» ниже).

## СЛОЖНОСТЬ

Это число **успехов**, которые нужно 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. Выпало 2 и 5. Один успех есть, и для этого испытания его вполне хватает: сложность особо не указана, так что это проверка 1-й сложности, и сыщик ее прошел.

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

В игре есть и **особые проверки**, о которых вам надо знать: это проверки **ухода**, **ужаса**, **битвы** и **заклинания**. Каждая из них опирается на один из шести основных навыков, и о них мы поговорим позже. Бонус к основному навыку сыщика распространяется и на особые проверки, которые он должен пройти при помощи этого навыка. Но если сыщик получает бонус только к особым проверкам, он не влияет на проверки основного навыка.

Например, проверка **ухода** – особая проверка **скрытности**. Карта навыка, дающая +1 к скрытности, пригодится и при проверках **ухода**, а вещь с бонусом +2 к проверкам **ухода** на проверки **скрытности** не повлияет никак.

## РАСХОДОВАНИЕ УЛИК НА ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Улики – это данные об угрозе Мифа, которые сыщики находят в Аркхэме. При проверке навыка (провальной или успешной) игрок может отдавать по одной свои улики, чтобы за каждый жетон получить дополнительный кубик в проверку. Все полученные таким образом успехи добавляются к успехам исходного броска.

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

**Важно:** расход улики всегда дает игроку кубик, даже если штрафы опустили ниже 0 значение навыка и, соответственно, количество кубиков в исходном броске.

## УХОД ОТ МОНСТРОВ

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



## УХОД ОТ МОНСТРОВ



**Пример 1:** вот Аманда выходит из Лесов на улицы Аптауна, где ее поджидает дхоул. Аманде бы в 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 проверку ухода, дхоул тут же нанесет ей боевой урон, и она потеряет 4 единицы здоровья. 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 попытается уйти. Даже если Аманда как-то убьет дхоула, ее движение уже завершено.

**Пример 1В:** если Аманда пройдет проверку ухода, она промигнет мимо дхоула и сможет продолжить движение. На нашей схеме она уходит на улицы Саутсайда.

Сыщик сможет избежать боя с монстром, если пройдет **проверку ухода**. Проверка ухода зависит от скрытности сыщика. Штрафом к испытанию выступает **бдительность** монстра (число в верхнем правом углу на лицевой стороне жетона). Сложность проверки ухода всегда 1-я, если только у монстра нет особого свойства.

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

**Пример:** Пит Мусорщик выдвигается из Торгового района в Нортсайд, где его поджидает звездное отродье. Пит хотел бы войти в лавку древностей, так что ему надо уйти от звездного отродья. 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, а иначе звездное отродье причинит 3 единицы урона здоровью Пита, и начнется тяжелый бой.

Сыщик может остаться на одной позиции с врагом после ухода от него. Он не обязан вступать в бой с монстром в этой фазе и при желании сможет войти во врата там, где стоит обманутый им монстр. Так, сыщик может в фазе движения уйти от монстра (если получится), остаться в этой зоне и войти во врата в фазе контактов в Аркхэме.

**Пример:** только что успешно ушедший от звездного отродья Пит может остаться в Нортсайте, не сражаясь с монстром. Только в следующей фазе движения Пит будет вынужден снова решать проблему: биться с отродьем или уходить от него?

Если в зоне больше одного монстра, сыщик должен уйти от каждого монстра по очереди, в любом удобном ему порядке. Провалив проверку ухода, сыщик получает боевой урон от монстра и вступает с ним в бой. Если враг разбит, сыщик уходит от оставшихся монстров или бьется с ними. Независимо от успешности последующих проверок, движение сыщика завершается уже после первого проваленного ухода.

**Пример:** Пит встретил звездное отродье и шоггота и вынужден уходить от обоих монстров, чтобы пройти в лавку древностей. Если Пит решит уходить сначала от звездного отродья и провалит проверку, он уже никуда не уйдет в этой фазе. Даже допуская то, что в последующей битве он победит звездное отродье, проблема шог-

гота останется: Пит должен будет либо биться с монстром, либо уходить от него.

Порой монстр появляется в результате контакта. Уход от такого врага проводится по обычным правилам, просто он не остается на поле по завершении контакта. При успешном уходе жетон «контактного» 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. Штрафом к испытанию выступает рейтинг ужаса (число в левом нижнем углу на обороте жетона монстра). Сложность проверки всегда 1-я, если у монстра нет особого свойства, изменяющего сложность.

Если сыщик проходит проверку успешно, ничего не происходит. При провале сыщик повредится умом: его рассудок понесет урон, указанный под рейтингом ужаса на жетоне противника. Игрок сбрасывает с листа сыщика жетоны рассудка, фиксируя понесенные потери. Сыщик, лишившийся всех жетонов рассудка, **сходит с ума** (стр. 16).

**Пример:** Пит Мусорщик не смог уйти от звездного отродья, и теперь ему надо пройти проверку ужаса. Воля Пита 3, но рейтинг ужаса монстра - 3; Пит не получает кубиков для проверки и автоматически ее проваливает. Пит теряет 2 единицы рассудка – эта цифра указана под рейтингом ужаса. Игрок снимает два жетона с листа своего сыщика. Если же сыщику каким-то чудом удастся пройти проверку, с ним ничего не происходит.

Независимо от исхода проверки, сыщик проходит ее только один раз в каждой битве. Если сыщик сможет уйти от монстра, он вообще не должен проходить проверку ужаса.

### 2. Бой или отступление

Теперь сыщик должен выбрать между боем и отступлением.

#### А. Отступление

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

## Б. Бой

Если сыщик бьется с монстром, он проходит проверку **битвы**. Проверка битвы опирается на навык боя. Его значение изменяется за счет **боевого рейтинга** (нижний правый угол оборотной стороны на жетоне монстра). Сложность проверки равна **стойкости** монстра: она равна числу капель крови по центру нижней части оборотной стороны.

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

**Пример:** провалив проверку ужаса, Пит Мусорщик решает биться со звездным отродьем. Навык боя Пита равен 6, боевой рейтинг монстра -3, и Пит бросает три кубика. Стойкость звездного отродья и, соответственно, сложность проверки битвы равны 3. Питу нужно получить успешные результаты на всех трех кубиках. Если это Питу удастся, он возьмет жетон звездного отродья в трофей, иначе звездное отродье нанесет боевой урон сыщику.

**Важно:** монстр со стойкостью выше 1 никоим образом не страдает от успехов неудачной проверки битвы. Он должен быть полностью повержен одним броском, а успехи, которых недостаточно для победы, ущерб монстру не причиняют.

## 3. Урон монстров

Каждый раз, когда сыщик не может уйти от монстра или сокрушить его, монстр наносит сыщику боевой урон. Его величина записана под боевым рейтингом монстра. Это количество единиц здоровья теряет сыщик. Игрок сбрасывает с листа сыщика жетоны здоровья в соответствии с причиненным ущербом. Сыщик, оставшийся без жетонов здоровья, теряет сознание (см. стр.16).

Помните, что у ряда монстров к боевому урону добавляются особые эффекты. Так, ночной страдалец бросает сыщика в ближайшие открытые ворота вместо причинения ущерб здоровья.

Если сыщик остался в сознании, не сошел с ума и все еще стоит в одной зоне с монстром после розыгрыша этого этапа, бой продолжается. Игрок возвращается к этапу 2, «Бой или отступление», и продолжает схватку.

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

### 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 автоматически дает бонус на проверки битвы – для его получения не нужны дополнительные проверки. Однако оружие, как правило, дает бонус **физического воздействия**, и на многих монстров Мифа действует слабо или не действует вовсе.

## Бой



**Пример:** Аманда принимает бой со старейшиной. Сначала она проходит проверку ужаса. Воля 2, рейтинг ужаса (А) старейшины -3, итого -1 = автоматический провал. Аманда теряет 2 единицы рассудка, что видно по числу символов под рейтингом ужаса старейшины.

Допустим, Аманда не сошла с ума от урона рассудку; теперь ей предстоит проверка битвы. Навык боя 3 - боевой рейтинг (В) старейшины +0; проверку битвы Аманда проводит тремя кубиками. Стойкость старейшины 2, значит, у проверки 2-я сложность, т.е. Аманде нужны 2 успеха для победы. Скрестив пальцы, она бросает кубики и...



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

Если бы Аманда провалила проверку, старейшина нанес бы ей боевой урон, вынудив потерять 1 единицу здоровья 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.

Заклинания дают бонус **магического воздействия**, так что они эффективны против почти любого монстра в игре. Сыщик должен прочитать заклинание, чтобы получить от него бонус (см. «Чтение заклинаний» далее). Если прочитать заклинание не выйдет, оно не даст никаких бонусов в бою вообще. Другими словами, оружие слабее заклинания, но надежнее, если враг уязвим для физического воздействия.

## Ограничения применения оружия и заклинаний

Число доступных для одновременного применения заклинаний и единиц оружия ограничено анатомией. В нижнем левом углу карты заклинания или оружия стоят значки-руки. Сыщик может применять заклинания и оружие в любых сочетаниях, пока сумма этих значков на его картах не превышает 2. Заклинания занимают руки сыщика, даже если он не смог их прочесть.

Заклинание или оружие, дающее бонус (даже временный, до конца боя), приносит пользу сыщику только в том случае, если он отдал под него нужное число рук. Сыщик может менять карты по ходу игры, просто оружие и заклинания перестают приносить пользу, едва персонаж «выпускает их из рук». Раз задействованные карты заклинаний после восстановления (это происходит в начале каждого нового круга финального сражения) не заработают без повторного прочтения.

**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 смог прочитать заклинание, и общий бонус к проверке битвы дошел до +10. В сумме с 6 навыком боя Пит вышел в битву с общим навыком 16. Приняв во внимание -3 боевой рейтинг монстра, Пит берет для проверки битвы 13 (!) кубиков, из которых успешный результат должны дать 3 кубика (стойкость звездного отродья 3).

## Чтение заклинаний

Чтобы получить пользу от заклинания в бою, сыщик должен успешно его прочесть. У каждого заклинания есть **сложность прочтения**, многие требуют уплатить **цену могущества**. Чтобы прочитать заклинание, сыщик должен отдать частицу своего рассудка – это и есть цена – и пройти проверку заклинания.

Цена могущества платится просто: игрок снимает с листа своего сыщика столько жетонов рассудка, сколько требует карта заклинания. Игрок всегда платит эту цену, даже если последующая проверка заклинания ему не удастся.

Проверка заклинания опирается на параметр знания сыщика, а изменяется сложностью прочтения. При провале заклинание не действует. Если проверка пройдена, заклинание проявляет себя во всей красе и мощи.

**Пример :** Харви Уолтерс хочет использовать чары «Исцеления». Цена могущества 1, сложность прочтения +1. Сначала Харви отдает 1 единицу рассудка. Цена могущества заплачена, можно пройти проверку знания (+1). Навык знания 4, и сыщик получает 5 кубиков для броска, на которых должен выпасть всего 1 успех. Он получает 2 успеха, заклинание прочтано. Харви Уолтерс сможет получить столько единиц здоровья, сколько успехов выпало ему при проверке заклинания, и профессору Уолтерсу выдаются 2 жетона здоровья.

## Статус сыщика

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

### ЗДОРОВЬЕ И РАССУДОК

На начало игры у сыщика столько единиц здоровья и рассудка, сколько написано на его листе. Это предельные значения важнейших параметров сыщика. Здоровье и рассудок персонажа несут урон в ходе партии и восстанавливаются при отдыхе и лечении, но предел есть предел: ни науке, ни магии не дано расширить заданные листом сыщика границы.

### Безумие в Аркхэме

Когда рассудок персонажа сокращается до 0, но сам он находится в Аркхэме, сыщик **сходит с ума**. Игрок отбирает и сбрасывает половину вещей и уликов обезумевшего героя (округлять вниз), равно как и любые имеющиеся карты «Задаток», и тут же переводит его в лечебницу Аркхэма. Там сыщик

восстанавливает 1 единицу рассудка и больше никаких контактов в этот раунд не устанавливает. Со следующего раунда он действует в обычном режиме.

### Обмороки в Аркхэме

Если сыщик потерял последний жетон здоровья, находясь в Аркхэме, он **теряет сознание**. Игрок отбирает и сбрасывает половину вещей и уликов отключившегося персонажа (округлять вниз), равно как и любые имеющиеся карты «Задаток», а потом переводит его в больницу Св. Марии. Там сыщик восстанавливает 1 единицу здоровья и больше никаких контактов в этот раунд не устанавливает. Со следующего раунда он сможет снова приступить к расследованию.

### Безумие и обмороки в иных мирах

Если персонаж теряет сознание или сходит с ума в ином мире, он **потерян во времени и пространстве**. Игрок отбирает и сбрасывает половину вещей и уликов затерявшегося сыщика (округлять вниз), равно как и любые имеющиеся карты «Задаток», Жетон сыщика кладется плашмя на поле в особой секции для потерянных: он задержан. Тот показатель сыщика, который был израсходован в ноль, восстанавливается до 1 единицы.

**Важно:** в перечень вещей сыщика, половину которых надо сбросить, должны войти все его простые вещи, уникальные вещи, заклинания, револьвер помощника шерифа и патрульная машина. Союзники, навыки и другие карты сыщика к вещам отношения не имеют и сбросу не подлежат.

### 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, он устанавливает жетон персонажа вертикально в знак того, что задерживающие обстоятельства преодолены.

### 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, а не в локацию полицейского участка. При аресте сыщик теряет половину денег (округлять вниз) и задерживается. Игрок пропускает весь следующий ход, только поднимает его жетон из задержанного в обычное состояние и в фазе движения переводит сыщика в сам полицейский участок. И только еще через ход сыщик вернется к расследованию.







## Запечатывание врат

### А. уликами



Чтобы запечатать врата уликами, игрок должен:

1. успешно закрыть врата;
2. потратить 5 улик;
3. забрать жетон врат как трофей;
4. взять из резервных жетонов 1 знак Древних и 1 положить его в локацию с запечатанными вратами.

Чтобы запечатать врата знаком Древних, игрок должен:

1. вывести из игры (т.е. вернуть в коробку) карту «Знак Древних», в случае чего ворота закрываются без броска;
2. забрать жетон врат в трофей;
3. снять с листа Древнего жетон безысходности и положить его в локацию с запечатанными вратами знаком вверх. Это сократит безысходность на 1, отдалив пробуждение Древнего.

### Б. знаком Древних



## 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

Закреть врата может только тот, кто прошел через них в Иной мир и вернулся в Аркхэм.

Сыщика, вернувшегося из Иного мира, игрок ставит на жетон «Исследовано». Теперь сыщик в следующей фазе контактов в Аркхэме сможет разрушить врата и закрыть проход в город. Если по любой причине сыщик покидает локацию с вратами, он упускает шанс их закрыть: игрок должен сбросить жетон «Исследовано», а сыщикам снова придется идти в Иной мир, если они хотят довести дело до конца.

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

## ПОТЕРЯННЫЕ 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. С началом передышки после пропущенного раунда игрок сможет вывести своего сыщика на любую улицу или в любую локацию Аркхэма.

## СОЖРАННЫЕ СЫЩИКИ

В редких случаях сыщика могут **сожрать**. Игрок тут же сбрасывает все карты, кроме оставшихся трофеев, замешивает лист сыщика в стопку тех, кто остался не у дел в этой партии, вытягивает лист нового сыщика и готовит его к игре, как в самом начале (подробности ищите на стр. 5).

Сыщик **сожран**, если он **одновременно лишился всех единиц и здоровья, и рассудка** либо его **предельное значение здоровья или рассудка** снизилось до 0.

## СЫЩИКИ

### БЛАГОСЛОВЛЕННЫЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

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.



## КАК ЗАПЕЧАТАТЬ ВРАТА

Если сыщик успешно закрыл врата, он может тут же потратить 5 улик, чтобы навсегда запечатать их. Игрок берет жетон безысходности из **резерва** жетонов (не с листа Древнего!) и кладет его вверх знаком Древних в локацию с закрытыми вратами. Игрок забирает врата в качестве трофея. Врата запечатаны. Отныне и до конца партии в локации с запечатанными вратами не могут появиться 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 на лицевой стороне жетона монстра в нижнем правом углу.

## ЗНАК ДРЕВНИХ

Знаки Древних – уникальные вещи, которыми сыщики могут запечатывать врата. В колоде таких знаков несколько. Для их применения сыщик должен стоять в локации с вратами и 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, чтобы запечатать врата.

Для применения знака Древних сделайте так:

- снимите с листа вашего сыщика по 1 жетону рас-судка и здоровья (это может свести сыщика с ума или лишить его сознания, но знак Древних и в этих условиях сработает как надо);

- снимите жетон безысходности с трека на листе Древнего (а не из резерва жетонов) и положите его в локацию с вратами, которые вы запечатываете (естественно, знаком Древних вверх); кстати, это действие понижает уровень безысходности на 1, и переоценить его значение невозможно;

- затем верните карту «Знак Древних» в коробку. Каждая конкретная карта может быть применена в одной партии только раз.

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.

## Лимит монстров и окраина

Аркхэм – городок маленький, и в него влезает не особо много монстров. Есть лимит численности, выше которого количество чудовищ в городе быть не может. Этот лимит на 3 больше количества участников партии.

Лимит монстров учитывает только тех, кто действительно бродит по Аркхэму или висит в небе над городом. Чудища, которые появляются в локациях из-за контакта и исчезают с поля после боя, не считаются, как и монстры на окраине.

**Важно:** когда уровень ужаса достигает 10, Аркхэм захватывают монстры, и лимит снимается до конца игры. О треке ужаса позже.

Если появление монстра на поле превысит лимит Аркхэма, он выходит на **окраину**. Здесь монстры остаются до тех пор, пока не переполнят и ее.

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

Когда число монстров на окраине превышает ее вместительность, все монстры оттуда уходят в пул, а уровень ужаса повышается на 1. Теперь об ужасе.



## ЛИСТ ДРЕВНЕГО



- 1: Имя:** имя Древнего.
- 2: Боевой рейтинг:** применяется только в битве сыщиков с Древним.
- 3: Защита:** оборонительные возможности Древнего, относятся к особым свойствам монстров. Подробности на стр. 24.
- 4: Последователи:** способности, которыми Древний наделяет избранный тип монстров. Эти способности работают всю игру.
- 5: Сила:** влияние Древнего на Аркхэм. У большинства богов сила работает всю игру.
- 6: Атака:** для битвы с сыщиками. У части Древних есть свойства начала битвы, которые применяются только раз, перед боем с сыщиками.
- 7: Трек безысходности:** показывает близость пробуждения Древнего.

## БИТВА С ДРЕВНИМ



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



После того, как все игроки провели свои атаки, в бой вступает Древний. Игрокам придется проверять навыки, чтобы избежать суровой судьбы, но об этом в деталях написано на листах Древних.



В каждом круге битвы есть фаза передышки, после которой сыщики по очереди атакуют Древнего, суммируя свои успехи. Когда количество успехов равно числу игроков (например, в игре вчетвером сыщики добиваются четвертого успеха), с трека Древнего снимается жетон безысходности, а счет успехов обнуляется.

### 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.

## Трек Ужаса

Трек ужаса показывает текущий уровень испуга обитателей Аркхэма: настроения простых горожан, их страхи и волнения. Уровень ужаса может расти по разным причинам (монстры на окраине, эффект карты мифа и т.д.). Уровень ужаса никогда не снижается, так что игроки должны всеми силами сдерживать его рост.

Когда уровень ужаса растет, жетон сдвигается по треку на нужное количество делений. Жетон не может выйти за пределы трека, так что выше 10 уровень ужаса не будет.

Правда, и этого хватит с лихвой. Да, жетон с десятого деления дальше не пойдет, но ужас расти не перестанет, просто будет приближать пробуждение Древнего. Когда при 10-м уровне ужаса в партии складываются обстоятельства его повышения (например, сыграна особая карта Мифа), игрокам придется добавить жетон безысходности на трек Древнего за каждый уровень, на который должен был вырасти ужас.

### «Марджи, собирай вещи!»

Самым очевидным проявлением уровня ужаса станет бегство жителей из города. **За каждое деление, пройденное жетоном ужаса по треку, уберите в коробку случайную карту союзника из колоды.** Он не сможет помочь сыщикам в этой партии. Когда союзников в колоде не останется, это правило перестанет работать.

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

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

При уровне ужаса 3 положите жетон «Закрывается» на магазин. Локация закрывается до конца игры, никто не сможет в нее войти. Тех сыщиков и монстров, которые были в магазине при его закрытии, выставьте на улицы Ривертауна.

При уровне ужаса 6 положите жетон «Закрывается» на лавку древностей. Локация закрывается до конца игры, хода в нее никому нет. Сыщиков и монстров, которые были в лавке, выставьте на улицы Нортсайда.

При уровне ужаса 9 положите жетон «Закрывается» на «Ye Olde Magick Shoppe». Локация закрывается до конца игры, путь в нее заказан. Сыщиков и монстров, которые могут оказаться в «Ye Olde Magick Shoppe», выставьте на улицы Аптауна.

### «О, Боже, сколько монстров!»

При уровне ужаса 10 Аркхэм захлестнет волна потусторонних захватчиков. Лимит монстров снимается до конца партии, и теперь по улицам и локациям может бродить целая армия чудовищ.

## Древний проснулся!

Как бы отважны ни были сыщики, в этой битве у них неравные шансы. Несмотря на их старания, Древний может проснуться и прийти в Аркхэм. Если это случится, сыщикам останется лишь попытаться одолеть Древнего оружием и магией.

Древний просыпается при одном из пяти условий.

### 1. Полный трек безысходности

При достаточном количестве врат в Аркхэме рано или поздно на треке безысходности закроется последнее деление. И знаки Древних уже будут бесильны... Когда жетон ложится на последнее деление трека безысходности Древнего, он тут же просыпается.

### 2. Слишком много врат

Если сыщики не поторопятся с закрытием врат, их медлительность лишь приблизит гибель человечества. Ведь Древний **немедленно** просыпается, едва количество открытых врат в городе достигает определенного уровня, зависящего от числа участников партии.

Количество игроков Количество открытых врат

1–2	8
3–4	7
5–6	6
7–8	5

### 3. Нет жетонов врат

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

### 4. Нет монстров в пуле

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

### 5. 10 уровень ужаса и слишком много монстров

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

**Очень важно:** если Древний проснулся до того, как его трек безысходности заполнен жетонами, перед последним сражением игроки обязаны выложить жетоны на все оставшиеся деления.



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



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

**Аркхэм** делится на 9 **районов**, в каждом из них 2-3 **локации** и **уличная зона (B)**. Сыщики ходят из локации в локацию по смежным улицам. Значки в локации показывают, какие контакты здесь наиболее вероятны.

**Иные миры (C)**: ряд параллельных измерений, в которые сыщики попадают через врата. Сыщики исследуют Иные миры в поисках уязвимых мест Мифа. Успех путешествия позволяет сыщику закрыть врата по возвращении в Аркхэм.

**Трек ужаса (D)** помогает следить за текущим **уровнем ужаса** в городе. Если сыщики позволят страху завладеть умами людей, начнется бегство, сыщикам будет все труднее вербовать **союзников**, а со временем начнут закрываться торговые локации (*магазин, лавка древностей и Ye Olde Magick Shoppe*), а без их услуг выиграть будет куда сложнее.

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

## ЛИСТ СЫЩИКА



- Имя и занятие сыщика.**
- Предел рассудка:** исходное количество жетонов рассудка данного сыщика. Это же максимальное количество: больше жетонов сыщик получить не сможет, хотя сам предел **можно** изменить.
- Предел здоровья:** максимальное количество жетонов здоровья. Сыщику не может получить большее количество жетонов, если не увеличит сам предел.
- Исходная локация:** отправная точка для сыщика.
- Имущество**, с которым сыщик начинает расследование.
- Уникальное свойство** данного сыщика.
- Собранность** делает процесс изменения навыков менее мучительным (стр. 6).
- Пары навыков** созданы таким образом, что улучшение одого из них ухудшает другой.



## ЖЕТОН МОНСТРА

## МОНСТР В ДВИЖЕНИИ



- Название монстра.**
- Бдительность монстра:** штраф к проверке ухода сыщика.
- Кант:** по его цвету определяется, как движется монстр (черный обычный, красный быстрый, желтый статичный, синий летающий, зеленый особый).
- Родной мир:** символ Иного мира, родного для монстра. Когда врата в измерение закрываются или запечатываются, все монстры из этого измерения возвращаются в пул.

## МОНСТР В БОЮ



- Свойства:** особые черты и способности. См. стр. 24, **Особые свойства монстров**.
- Атмосферный текст:** игровой нагрузки не несет, просто создает атмосферу.
- Рейтинг ужаса:** штраф к проверке ужаса перед боем с этим монстром.
- Урон ужаса:** столько жетонов рассудка сбрасывает сыщик при провале проверки **ужаса**.
- Стойкость:** сложность проверки **битвы** с этим монстром.
- Боевой урон:** столько жетонов здоровья сбрасывает сыщик, провалив проверку **битвы**.
- Боевой рейтинг:** штраф к проверкам **битвы** с этим монстром.

## ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Когда Древний проснется, все потерянные во времени и пространстве сыщики тут же **сожраны**. Для их игроков партия завершена. Оставшиеся сыщики выходят на битву против Древнего!

До начала последнего сражения все действующие карты процессов и слухов уходят в сброс. Кроме того, с началом последней битвы сыщики перестают получать деньги и бросать кубики за карты «Задаток» и «Ссуда».

Битва с Древним делится на круги. В каждом из них игроки сначала получают возможность изменить состояние сыщиков. Затем каждый сыщик атакует противника. Наконец, Древний нападает на людей. Когда эти этапы пройдены, битва идет на следующий круг. Теперь подробнее.

### 1. Передышка сыщиков

В начале круга битвы сыщики могут восстановить задействованные карты, применить свойства своих персонажей и сдвинуть ползунки навыков по всем правилам обычной фазы передышки. Потом жетон первого игрока передается налево. Наконец, игроки могут обменяться вещами (см. «Обмен имуществом» ниже).

### 2. Атаки сыщиков

Начиная с первого игрока и передавая право действия по часовой стрелке, все игроки, сыщики которых еще дееспособны, проходят проверки битвы со штрафом в размере боевого рейтинга Древнего.

В отличие от обычной битвы, одной атаки для сокрушения Древнего не хватит. Вместо этого сыщикам придется вести учет всех успехов в их проверках битвы (см. «Проверки навыков», стр. 13). Эти успехи копятся: каждая атака вносит полученные успехи в общее дело. Когда их наберется столько, сколько игроков начало игру (т.е. все выведенные игроки тоже учитываются), с трека безысходности Древнего снимается один жетон. Счет успехов тут же обнуляется.

Если сыщики смогут снять последний жетон безысходности с листа Древнего, они сокрушат врага. См. «Конец игры» на стр. 12.

### 3. Атака Древнего

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

Если от атаки Древнего сыщик теряет последнюю рассудка или здоровья, он **сожран**. Сыщик, сожранный в последнем сражении 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. Защитники Архэма не смогли сдержать Древнего.

После того, как **каждый сыщик** перенес 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, кладите ее лицом вниз под колоду карт того же типа. Большинство колод тасуется только тогда, когда такое распоряжение содержится в разыгрываемой карте, но колода локаций всегда перетасовывается перед тем, как игрок тянет карту. Тот, кому надо взять несколько карт локаций сразу, берет их подряд, не тасуя колоду между «подходами».

### ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

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

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

### МОНСТРЫ В КОНТАКТЕ

Многие контакты, что в Архэме, что в иных мирах, приводят к появлению монстра. В этом случае контакт осуществляется следующим образом. Игрок берет из пула жетон монстра и дает сыщику с ним разобраться (т.е. сыщик уходит от монстра или бьется с ним по обычным правилам). Монстр 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, при которых разом появляются монстр и врата, и тогда оба эти жетона остаются на поле. Но случаев появления монстра без врат больше. Когда в контакт с сыщиком вступает только монстр, а врата не возникают, его жетон на поле не остается ни при каких обстоятельствах. Если такой противник побежден, игрок забирает его жетон как трофей (если этому не препятствует особое свойство монстра). Если монстр не сокрушен, он все равно возвращается в пул, и то, в каком состоянии после контакта остался сыщик, не имеет никакого значения.

### ОГРАНИЧЕНИЕ ОСОБЫХ КАРТ

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



## РАСХОДОВАНИЕ ДЕНЕГ

Сыщики нередко получают возможность приобрести различное снаряжение. Сделки совершаются сбросом денег в банк. Любое предложение отталкивается от номинальной цены предмета, указанной в нижнем левом углу его карты.

## РАСХОДОВАНИЕ 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.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ

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

## ОБМЕН ИМУЩЕСТВОМ

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

## Авторский коллектив

**Концепция:** Ричард Лауниус

**Проект второго издания:** Ричард Лауниус, 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 1-го издания:** Чарли Кларк, Сэнди Петерсен, Линн Уиллис

**Оформление:** Скотт Найсли, Брайан Шомбург.

**Тестирование 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 Стрэйи, Джули Стрэйи, Нэйт Тип, Тор Райт, Майк Зебровски и Команда XYZZY

**Исполнительный продюсер:** Грег Бенэйдж

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Особая благодарность** Говарду Филиппу 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

арест: 16

бдительность: 21

благословение: 17

боевой рейтинг (монстров): 15, 21

бой: 14-16; пример, 15

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 врата, 12, 17, пробуждение Древнего, 20, 24

движение: 6, 8

движение в Архэме: 6-8

движение в иных мирах: 8

движение монстров: 10-11; пример, 10

Древний: пробуждение, 20; последняя битва, 22;

лист Древнего, 19

жетон монстра: 21

задействовать: 6

задержка: 8, 16

заклинания, чтение: 16

закрытие врат: и победа в игре, 12; как 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

кошмар: 24

летающие монстры: 11

лимит монстров: 18, 24

лист сыщика: 19

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

магический иммунитет: 24

магическое воздействие: 16

Миф: 9-12

монстры-Маски: 5

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

неисчислимость: 24

обмен имуществом: 23

ограничение особых карт: 23

окраина: 18, 24

оружие: 16

очередность воздействия: 23

передышка: 6

печати Древних: 18

поле: 21

последняя битва: 22

потеря сознания (обморок): 16

потерянные во времени и пространстве: 17

предел оружия и заклинаний: 16

проверки навыков: 13

проклятие: 17

процесс: 12

районы: 21

расклад: 5

расчет победы: 12

родной мир/родное измерение: 21

слухи: 12

собранность: 6, 21

сожран: 17; в последней битве, 22

сокрушение: 24

союзники: уезжают из города, 20

стойкость: 15, 21

сумасшествие: 16

трек безысходности: 9, 19, 20, 22

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

трофеи-монстры: сбор, 15; расходование, 23

улики: сбор, 8; распределение, 10; применение, 13-14

улица: 21

урон: 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 отмечает **нестабильную** локацию. Тут могут появиться как монстры, так и врата, нередко как часть контакта. Сюда надо заходить с оглядкой.

Также на локациях стоят значки, которые скажут игроку, чего ожидать в этом месте.



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

Есть и **особые локации**, на их значках стоят белые символы на черном фоне (см. значок рассудка на лечебнице Аркхэма). Это знак того, что в локации есть **гарантированный** метод получения бонуса.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА МОНСТРОВ

Поговорим об особых свойствах обычных монстров.

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

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

**Физическое/магическое сопротивление:** **оружие/заклинание** дает половину обычного бонуса (округлять вверх), если применяется в бою против монстра с сопротивлением подходящему типу воздействия.

**Пример:** «*томми-ган*» (физическое воздействие, +6 бонус) дает бонус +3 в битве против монстра с физическим сопротивлением.

**Физический/магический иммунитет:** **оружие/заклинание** не дает бонуса вовсе, если применяются против существа с иммунитетом к воздействию.

**Пример:** «*томми-ган*» (физическое воздействие, +6 бонус) дает бонус +0 в битве против монстра с физическим иммунитетом.

**Кошмар X:** сыщик теряет X единиц рассудка в битве с этим монстром, даже пройдя проверку ужаса. При провале проверки кошмар на сыщика не влияет.

**Пример:** *темная молодь (кошмар 1) вынудит сыщика отдать 3 единицы рассудка при провале проверки ужаса (обычный урон от ужаса), или 1 единицу, если он эту проверку пройдет. Получить урон и от ужаса, и от кошмара сыщик не может: либо ужас при провале, либо кошмар при успехе проверки.*

**Сокрушение X:** сыщик теряет X единиц здоровья при победе над этим монстром. Если же проверка битвы провалена, сыщик получает только боевой урон монстра без ущерба от сокращения.

## РАСПИСАНИЕ ФАЗ РАУНДА

**Фаза I: передышка**

**Фаза II: движение**

**Фаза III: контакты в Аркхэме**

**Фаза IV: контакты в Иных мирах**

**Фаза V: Миф**

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

В фазе **движения** сыщики в Аркхэме передвигаются за счет своего навыка скорости. Сыщики в иных мирах либо перемещаются между зонами измерения, либо уже возвращаются в Аркхэм из второй зоны иного мира.

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

В фазе **контактов в Иных мирах** игрок, чей персонаж затянут в чуждое пространство через врата, берет карты из колоды врат, пока не получит нужную: цвет карты должен соответствовать миру, в котором пребывает сыщик. Затем игрок выполняет инструкции этой карты. Контакты в Иных мирах часто 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 и открываются новые межпространственные врата. Нередко в локациях появляются новые улики. Затем монстры движутся по городу 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 равно базовому количеству кубиков в проверке. Вторым стоит модификатор проверки (бонус или штраф), который добавляет или отнимает кубики. Замыкает формулу сложность проверки, т.е. количество успехов (результатов 5 или 6), необходимое для прохождения проверки.

## ПРОВЕРКИ ОСОБЫХ НАВЫКОВ

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

**Уход** связан с навыком **скрытности** (стр. 14).

**Битва** зависит от навыка **боя** (стр. 14).

**Ужас** преодолевается навыком **воли** (стр. 14).

**Заклинание** зависит от навыка **знания** (стр. 15).

## СЛИШКОМ МНОГО ВРАТ

Если слишком много врат открыто разом, Древний немедленно просыпается.

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

**ОЧЕНЬ ВАЖНО:** даже если Древний проснулся не от полного трека безысходности, в последнюю битву он должен выйти с жетоном безысходности на каждом делении трека. В этом сражении жетоном отведена крайне важная роль «линии жизни» Древнего.

## ЛИМИТ МОНСТРОВ

На поле не может быть больше монстров, чем позволено лимитом, зависящим от количества игроков. Любой монстр, который должен быть поставлен на поле, но этим превысит лимит, ставится на окраину.

**Лимит монстров = (количество игроков) + 3**

**Важно:** если уровень ужаса достигает 10, Аркхэм захвачен, и лимит монстров снимается.

## МОНСТРЫ НА ОКРАИНЕ

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

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

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

## ОБ УРОВНЕ УЖАСА

Вот 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 магазин
6	закрывается лавка древностей
9	закрывается <i>Ye Olde Magick Shoppe</i>
10	Аркхэм захвачен (лимит монстров больше не действует, и всякий раз, когда уровень ужаса должен повыситься, на лист Древнего добавляется 1 жетон безысходности).