

ЭРРАТА

Ктулху, ворочаясь во сне, потребовал от нас опубликовать список ошибок и опечаток, найденных в русском переводе игры “Ужас Аркхэма”. Свод ошибок открыт, если Вам есть, что в него добавить, пишите на e-mail smartboardgames@mail.ru. Упомяните в теме письма Ужас Аркхэма, пожалуйста. А теперь - хит-парад.

Сильнее всего пострадало потустороннее чудовище Night Gaunt. Оба его жетона убежали от вычитывающего ока: так вместо Ночного Страдальца в Аркхэме появились англоговорящий Night Gaunt и чудо расчудесное по имени Ночной Страалец. Ему и так не сладко, судя по фото, а тут ещё имечко такое...



При переводе названий аркхэмских кварталов переводчик долго метался между двумя вариантами транслитерации слова North: Нортсайд или Норссайд? Следы этих метаний остались как в правилах (Норссайд выиграл 2:1), так и на поле - там в спорном месте осталась латинская i.



На 16 странице правил в разделе обмороков в Аркхэме мы дали неточные указания: сыщик, упавший в обморок, едет вовсе не в Лечебницу, а в Больницу Св. Марии, и восстанавливает там одну единицу Тела, а не Разума, как мы ошибочно думали.



Наконец, карта Retainer вошла в перевод как карта Спутника. На самом деле, помимо значения “слуга, приспешник, свитский” у слова retainer существует и другое значение, о котором мы, к своему стыду, осведомлены не были. Это гонорар, аванс, который клиент выдаёт адвокатам для того, чтобы они не занимались ничьими другими делами и были доступны по первому зову. Такие же гонорары получают художники, журналисты и, естественно, сыщики. Обогащённые новым знанием, сейчас мы бы назвали карту “Задаток”.

Тем временем, пока письма с найденными Вами вручную опечатками и ошибками стремятся пополнить нашу эррату, предлагаем Вам ознакомиться с официальным сводом частых вопросов и ответов, касающихся этой игры.

УЖАС АРКХЭМА

Частые вопросы

Небо и летающие монстры

В: Пожалуйста, объясните уже, как движутся летающие монстры.

О: Летающие монстры движутся по следующим правилам.

1. Летающие монстры движутся только тогда, когда в фазе Мифа выходит их символ (как и в случае со всеми другими монстрами).
2. Летающие монстры не выходят из области поля (улица или локация), в которой есть сыщик.
3. Когда летающий монстр начинает движение на улице или в локации, он должен перейти в соседнюю область карты (на улицу или в локацию) с сыщиком, а если это невозможно, монстр отправляется в Небеса.
4. Когда летающий монстр начинает движение в Небесах, он переносится на любую улицу с сыщиком на ней. Если у монстра есть выбор между несколькими сыщиками, он полетит к тому, у кого наименьшее значение Скрытности. Если значения Скрытности у нескольких сыщиков одинаковы, согласно обычаю, первый игрок назначает сыщика, к которому полетит летающий монстр. Если сыщиков на улицах нет, монстр остаётся в небесах.

Окраины и пределы монстров

В: Можете ли вы показать на примере, как работают пределы монстров и Окраины?

О: Предел монстров – это максимальное число монстров в городе. Оно на 3 больше числа игроков. Если предел монстров достигнут, а на поле надо выставить нового монстра, этот новый монстр выставляется на Окраины. Когда Окраины переполняются, уровень ужаса увеличивается на 1 и все монстры с Окраин возвращаются в пул.

Максимальное число монстров на Окраинах определяется вычитанием числа игроков из 8 (см. таблицу на стр. 18 в правилах).

Пример: при игре втроем предел монстров в городе равен 6, предел монстров на Окраинах равен 5. На поле 3 открытых врат, 6 монстров в Аркхэме, 4 монстра на Окраинах. В фазе Мифа игрок вытягивает карту локации, в которой есть открытые врата, так что он обязан вытянуть ещё трёх монстров из пула и вывести их в город. Для начала игрок помещает двух монстров на Окраины. Как только второй монстр появится на Окраинах, предел будет превышен, так что игрок сразу после этого увеличивает на единицу уровень ужаса и возвращает шестерых монстров с Окраин в пул монстров. Наконец, игрок берёт из пула третьего монстра и ставит его на Окраины.

Локации

В: Если карта заставляет временно закрыть локацию, что происходит с монстром или сыщиком в этой локации?

О: Они немедленно выходят на улицу, как и при окончательном закрытии локации.

В: Как именно работают свойства локаций?

О: Сыщик может выполнить действие, напечатанное на локации, вместо того, чтобы тянуть карту контакта для этой локации в фазе Контакт в Аркхэме. Для того, чтобы воспользоваться свойством локации, сыщик должен отвечать её требованиям (иметь на руках хотя бы 1 доллар для закупок в магазинах и лавках, обладать запасом Улик или трофеев – монстров или врат, и т.д.). Другими словами, игрокам не разрешено пользоваться особым свойством локации, если они не смогут получить выгоду от свойства.

В: При расходовании трофеев-монстров учитываются ли действующие модификаторы стойкости?

О: Да, используйте модифицированную стойкость. Бонус прилагается к любому трофею-монстру, который расходуется в любой локации.

В: Почему бы сыщикам не встать лагерем у Лавки древностей и не скупить все четыре старых печати?

О: Когда сыщик закупается в Лавке древностей или в Магазине, он обязан купить одну из трёх вытянутых карт, если хватает денег, и сбросить две другие карты под колоду вещей. Это правило делает поиски Старых печатей в колоде уникальных вещей непростым делом.

Контакты в Аркхэме

В: Как будут развиваться события, если карта локации говорит сыщику, что он может перейти в другую локацию и вступить там в контакт, а в локации есть монстр и/или врата?

О: Во-первых, сыщик должен успешно уйти от боя с монстром в локации или сразиться с ним. При успехе сыщик проходит обычную фазу Контакт в Аркхэме в новой локации в соответствии с инструкциями в разделах «Нет врат» или «Врата» на странице 9 в правилах.

В: Когда карта локации говорит «появляются врата и монстр», что появляется сначала?

О: Сначала открываются врата, и сыщики из этой локации затягиваются в Иные Миры. Затем появляется монстр. Монстры, появившиеся в результате такого контакта, остаются на поле, учитываются при вычислении предела монстров, могут перейти на Окраины и т.д., как обычно.

В: Когда карта локации говорит «появляются ворота и монстр», добавляется ли жетон на трек безысходности?

О: Да.

В: Если контакт проходит неудачно, карта локации требует, чтобы сыщик оставался на месте 2 хода и получил 2 улики, но до истечения 2 хода в локации открываются ворота, и сыщика забрасывает в Иной Мир, теряет ли сыщик две положенные улики?

О: Нет. Сыщик получает улики сразу же, как только он соглашается на требования контакта. Если, между делом, в локации открываются ворота, сыщика затягивает в Иной Мир. Он задержан. Если сыщик оказывается в Ином Мире на первом же ходу, он не обязан пропускать два хода – вступило в силу новое состояние (сыщик задержан в Ином Мире).

Врата и Иные Миры

В: А могу я получить жетон «исследовано», если я вошёл в первую зону Иного Мира, вступил в контакт и потерялся во времени и пространстве?

О: Нет.

В: А могу я получить жетон «исследовано», если вошёл в первую зону Иного Мира, вступил в контакт и был отправлен обратно в Аркхэм?

О: Да.

В: А получу я жетон «исследовано», если в первой зоне Иного Мира скастую «Поиск Врат» и вернусь в Аркхэм?

О: Да. Короче, когда ты возвращаешься в Аркхэм любым способом, ты появляешься во вратах, ведущих в Иной Мир, и получаешь жетон «исследовано».

В: Почему сыщик задерживается, когда ворота открываются в его локации, и не задерживается, если проходит ворота обычным образом?

О: Если бы неожиданный переход в Иной Мир не задерживал сыщика, он преодолел бы Иной Мир всего с одним контактом вместо положенных двух.

В: Если сыщик, задержанный в Ином Мире, вытягивает контакт, возвращающий его в Аркхэм, остаётся ли он задержанным по возвращении?

О: Да. Возвращение в Аркхэм не отменяет задержанного состояния.

В: Если ворота с символом + закрыты, удаляются ли монстры с этим знаком с Окраин?

О: Да. Все монстры с символом закрываемых или запечатываемых врат возвращаются в пул монстров, даже с Окраин.

В: Что происходит с монстром, появляющимся в закрытой локации? А если локация закрывается, когда в ней есть монстр и ворота? Монстр может выбраться из закрытой локации?

О: Врата заменяют локацию как таковую, поэтому пока ворота открыты, закрытой локацией нет, и монстр не имеет проблем с тем, чтобы выйти из врат в город. Жетон врат кладётся поверх жетона «закрыто». Когда ворота будут закрыты, эффект закрытой локации вступит в силу, и все присутствующие там монстры и сыщики будут вытеснены на улицу.

Карты сыщиков

В: Если я сброшу карту, чтобы заплатить цену (например, чтобы избавиться от слуха «Звёзды всегда правы»), получу ли я выгоду от сброса этой карты (например, союзник Дюк может быть сброшен для восстановления значения Тела до максимума)?

О: Нет. Сбрасывая карту в уплату за что бы то ни было, ты не получаешь других выгод от сброса карт.

В: Считаются ли заклинания вещами? Когда контакт требует от тебя сброса вещей, можешь ли ты сбросить заклинание?

О: Да. Заклинания считаются вещами во всех отношениях. Это не всегда в тему, но зато не усложняет игру.

В: Карта навыка «Скрытность» (и прочие карты с названиями самих навыков) гласит «+1 к Скрытности» полужирным шрифтом, ниже идёт обычный текст «Когда тратишь улику, чтобы получить бонус к проверке Скрытности, добавляй ещё один бонусный кубик». Что получается: у карты два потенциальных бонуса или обычный текст – это расширенное объяснение формулы «+ к Скрытности»?

О: Это два разных бонуса. Карта Скрытности даёт сыщику постоянный бонус +1 к Скрытности. Кроме того, стоит сыщику потратить улику, карта Скрытности добавляет один кубик в проверку Скрытности.

В: При использовании Патрульной Машины необходимо найти свободный от монстров путь к точке назначения или можно просто переместить сыщика в выбранную локацию?

О: Просто перенесите сыщика туда, куда хотите, игнорируя монстров, мимо которых он якобы проезжает. Однако, если вы начинаете или завершаете движение сыщика в локации с монстрами, сначала сыщик должен уйти от них по обычным правилам.

В: Должен ли я использовать в бою Кнут погонщика или Крест, чтобы получить доступ к их особым свойствам?

О: Нет, в случае с этими двумя картами вы не обязаны использовать их в бою, чтобы вторичные свойства этих вещей принесли вам пользу.

В: Когда именно можно применить «Живой щит»?

О: Когда вам говорят, что вы должны потерять 1 единицу Тела или больше, вы можете скастовать «Живой щит» для предотвращения этой потери. Например, вы провалили проверку Боя – «Живой щит» уберёжёт вас от ран. Но заклинание не делает сыщика иммунным к дальнейшему ущербу, а всего лишь предотвращает его один раз.

В: Персонажи в Иных Мирах не получают очков движения. Но если у персонажа в Ином Мире есть вещь, которая даёт ему очки движения, например, мотоцикл или рубин Р’лиэха, может ли персонаж применить предмет, который требует расходования очков движения, такой, как Некрономикон?

О: Нет. В Иных Мирах сыщик не получает очков движения и не может применять вещи, которые требуют очков движения.

Свойства сыщиков

В: Прилагается ли к заклинаниям свойство профессора Харви Уолтерса «Сила Ума» (сокращает на единицу потери Разума)?

О: Нет. Свойство профессора работает с потерями, а не с затратами. То же верно и для свойства гангстера Майкла МакГлена, сокращающего потери Тела.

В: Что произойдёт, когда сыщик, имеющий право брать в локации добавочную карту контакта (Даррелл Симмонс при контактах в Аркхэме и Глория Голдберг при контактах в Иных Мирах), получает распоряжение взять две карты и выбрать из них один контакт?

О: В такой ситуации сыщик тянет 3 карты и выбирает для контакта одну из них.

Карты Мифа

В: Подвергается ли помощник шерифа влиянию карты Мифа «Комендантский час»? Другими словами, если в конце своего хода помощник шерифа остаётся на улице, будет ли он арестован и отправлен в тюрьму?

О: Нет. Помощник шерифа не подвергается аресту за нарушение комендантского часа.

В: Влияют ли карты, направленные против монстров на территории университета Мискатоник (например, карта Мифа «Охрана кампуса усилена» или уникальная вещь «Флейта запредельных богов»), на монстров, порождённых «Жутким экспериментом»?

О: Нет. Эти монстры на деле не находятся на поле; с ними можно биться только в их исходном состоянии.

В: Что делают жетоны активности? Или они связаны с какими-то картами, которых я ещё не видел?

О: Жетоны активности просто напоминают, что в какой-то области поля что-то происходит. Чаше всего они нужны для того, чтобы показать зону воздействия Слухов, но могут работать и с другими проявлениями активности, возникающими при розыгрыше карт Мифа.

Свойства монстров

В: Что происходит, когда в роли контакта в Ином Мире вытягиваете Ночного Страдальца (особое свойство: провалив проверку Боя против Ночного Страдальца, ты попадаешь в ближайшие открытые ворота)?

О: Ближайшими вратами являются врата назад в Аркхэм, так что сыщик немедленно возвращается из Иного Мира в город и получает жетон «исследовано». Согласно первоисточнику, ночные страдальцы как слуги Ноденса иногда помогали сыщикам.

В: Кто определяет, куда пойдёт Пёс Тиндалоса, если два сыщика находятся на равном расстоянии от него?

О: Как и в случае с летающими монстрами, пёс идёт за сыщиком с меньшим параметром Скрытности. При равенстве параметров направление выбирает первый игрок.

В: Предотвращает ли иммунитет/сопротивляемость вторичный эффект оружия или заклинания?

О: Нет. Подобные свойства монстров «лишь» сокращают или сводят на нет бонус оружия к проверкам боя. На другие свойства вещи ни иммунитет, ни сопротивляемость монстра не влияют.

В: Влияет ли на сыщиков в Иных Мирах свойство Хтонического Чудища причинять ущерб Телу вместо движения?

О: Нет, Хтоническое Чудище создаёт локальное землетрясение, которое влияет только на сыщиков в Аркхэме. Это один из немногих случаев, когда сыщику безопаснее быть в Ином Мире.

Силы Древних

В: Сила Итаквы «Ледяные Ветра» гласит, что «все карты Погоды сбрасываются без их особых эффектов». Что происходит в игре с Итаквой, если в ходе процесса, не связанного с погодой, вытягивается карта Мифа с погодным процессом?

О: Не заменяйте и не сбрасывайте действующий «непогодный» процесс. Выполните все распоряжения вытянутой «погодной» карты, относящиеся к вратам, уликам, движению монстров, игнорируйте её особое свойство и сбросьте карту.

В: Сила Йог-Сотота «Ключ и Врата» гласит, что «закрывать или запечатать врата становится на 1 сложнее». Значит ли это, что для запечатывания врат потребуется 6 улик?

О: Нет. Это значит, что для закрытия врат требуется 2 успешных результата при проверке Знания или Боя.

Битва с Древним

В: В бою с Древними сыщик получает право на полноценную фазу Передышки или при финальной битве она как-то ограничивается?

О: Сыщики проходят полноценную фазу Передышки.

В: Как работает принцип накопления успехов на шаге «Атаки сыщиков» в битве с Древним?

О: Чтобы сокрушить Древнего, игроки должны получить число успехов, равное числу игроков, умноженному на число делений на треке безысходности Древнего. Так, если 4 игрока встречаются в битве с Йигом (трек из десяти делений), им нужно 40 успехов. За каждые четыре успеха они убирают с трека 1 жетон. Если сыщики в первом раунде получили 9 успехов, они снимают с трека два жетона, а 1 успех переходит в следующий раунд.

В: Как провести броски на потерю вещей в начале битвы с Итаквой? Должен ли я выбирать вещь и бросать за неё кубик или я бросаю все кубики разом, а потом выбираю, какие вещи потеряны?

О: Нет уж, бросайте отдельный кубик для каждого отдельного предмета.

Разное

В: Где, когда и чем могут обмениваться сыщики?

О: Сыщики могут произвести обмен в любой момент, кроме боя, лишь бы они стояли в одной локации. Они могут обмениваться до, во время или после движения, т.е. обмен не завершает движения.

Обмену подлежат Обычные вещи, Уникальные вещи, Деньги и Заклинания. Нельзя обмениваться уликами, союзниками, трофеями врат или монстров.

В: Если карта требует пропустить следующий ход, значит ли это, что сыщик не действует даже в фазе Передышки?

О: Да, это самое и значит. Только не путайте с требованием «остаться здесь на следующий ход», что означает, что сыщик просто задержан.

В: Когда именно сыщик выполняет действия фазы? Например, если сыщик с союзником Дюком (а он при сбросе немедленно восстанавливает Разум до максимума) вытягивает карту контакта и обязан бросить кубик для потери Разума, когда игрок может сбросить карту Дюка, чтобы возместить потери – перед броском, после броска или вообще не может, раз уж начался контакт?

О: Действия выполняются в любой момент фазы, к которой они приписаны, если соблюдены все необходимые условия. Однако если начался контакт, он должен быть завершён до начала любого другого действия. В случае с Дюком игрок может сбросить его карту до того, как вытянул карту контакта, или после этого, но если вытянутый контакт наносит урон разуму сыщика и сводит его к 0, он сходит с ума раньше, чем успевает применить карту Дюка. Только заклинание «Живой щит» может помочь в такой ситуации – оно предотвращает потерю единиц Тела и создано именно для реакции на подобные события.