

УЖАС АРКХЭМА



Правила игры

Добро пожаловать в Аркхэм!

1926 год, пик «бурных двадцатых». В прокуренных притонах ветреные девицы танцуют до рассвета, а незаконный алкоголь льётся рекой — спасибо гангстерам и контрабандистам. Великая война позади, наступило время Великой вечеринки.

Но веселье омрачает зловещая тень, нависшая над городом. В пустоте за пределами пространства и времени затаились Древние — могущественные существа, обитающие на границах миров. Если не остановить оккультные ритуалы и не дать отпор иноземным чудовищам, человечество не устоит перед натиском сил зла.

На пути ужасов Аркхэма стоит только горстка сыщиков. Справятся ли они?

«Ужас Аркхэма» — это настольная игра о колдовских тайнах и сверхъестественных ужасах. Место действия — вымышленный городок Аркхэм в штате Массачусетс, ставший всемирно известным благодаря рассказам Г. Ф. Лавкрафта.

Об игре

Аркхэму угрожают жуткие существа, обитающие за пределами пространства и времени. Совместными силами игроки должны предотвратить нависшую угрозу. Если не помешать силам зла, они разрушат не только Аркхэм, но и весь мир.

«Ужас Аркхэма» — это кооперативная игра. Все игроки находятся в одной команде и побеждают или проигрывают вместе. Каждый игрок управляет своим отважным сыщиком — одним из тех немногих, кому известно о грозящей опасности. Сыщики исследуют город, встречают различных людей и существ: как земных, так и сверхъестественных. В своих приключениях сыщики находят улики и снаряжение, которые позволят им противостоять Древним и навсегда изгнать их из нашего мира.

Как пользоваться этим буклетом

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «Ужас Аркхэма». Чтобы не усложнять вашу первую партию, здесь опущены некоторые сложные правила и игровые взаимодействия. Полный список правил и все исключения, которые не упомянуты здесь, находятся в отдельном буклете — справочнике. Ответы на вопросы, возникающие в ходе игры, лучше всего искать в нём.

Примечания на полях

На полях буклета правил приведены примечания, в которых содержатся подробности правил, схемы игрового поля, советы по стратегии или дополнительные описания.



Состав игры



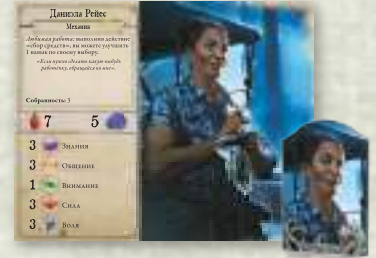
Справочник



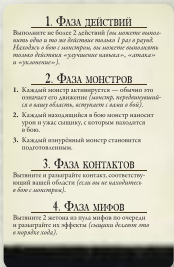
12 фрагментов поля
5 районов
7 улиц



4 листа сценариев



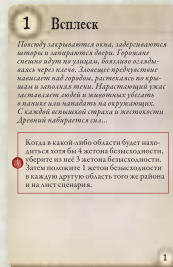
12 листов сыщиков
с 12 фишками и 6 пластиковыми
подставками



6 карт-памяток



32 карты заголовков



40 карт архива



36 карт аномалий



96 карт событий

Рубашки карт событий и районов совпадают.
Не сортируйте их до тех пор, пока не начнёте
подготовку к игре.



72 карты районов



12 карт союзников



28 карт вещей



10 карт заклинаний



26 особых карт



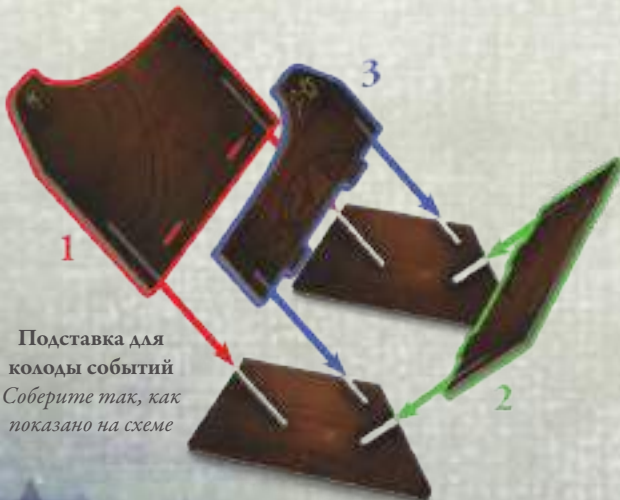
37 стартовых карт



12 карт состояний



62 карты монстров



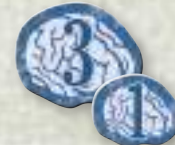
Подставка для
колоды событий
Соберите так, как
показано на схеме



48 жетонов улик/
безысходности



42 жетона урона
36 номиналом «1 урон»
6 номиналом «3 урона»



42 жетона ужаса
36 номиналом «1 ужас»
6 номиналом «3 ужаса»



40 жетонов денег
31 номиналом
«1 доллар»
9 номиналом
«5 долларов»



5 жетонов
аномалий



30 жетонов навыков
6 для каждого навыка



6 кубиков



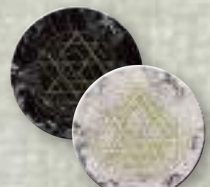
24 жетона
трофеев



18 жетонов мифов



10 маркеров



6 жетонов
активации

Подготовка к игре

По порядку пройдите эти этапы подготовки.

1. Выберите сценарий

Сообща выберите один из доступных листов сценариев. Для первой партии рекомендуем выбрать «Пришествие Азатота». Положите этот лист так, чтобы все его видели, а остальные листы уберите в коробку.

2. Подготовьте игровое поле и контакты

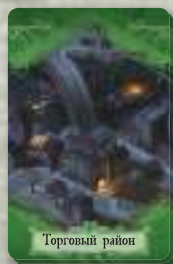
Соберите фрагменты поля (районы и улицы) так, как показано на обороте листа сценария. На каждой улице есть символ с обозначением её типа. Используйте улицы с указанными в сценарии обозначениями.

В игре присутствуют карты контактов для каждого района города, а также карты контактов для улиц. На лицевой стороне этих карт в правом нижнем углу указаны числа от 1 до 8. Отделите эти карты от других карт с такими же рубашками (от карт событий, см. этап 3, и от карт архива, см. этап 9), затем разделите по районам и перемешайте по отдельности, чтобы сформировать колоды контактов. В каждой колоде района должно быть ровно 8 карт. Из получившихся колод вам понадобятся только колоды тех районов, которые присутствуют в текущем сценарии, а также колода улиц. Например, в «Пришествии Азатота» используются Даунтаун, ▲ Исттаун, ▲ Нортсайд, Ривертаун и Торговый район. Карты остальных районов верните в коробку.

Лист сценария



Колода улиц



Колоды районов

3. Подготовьте колоду событий

У каждого сценария есть уникальная колода событий, которая соответствует пяти районам, участвующим в сценарии. Карты событий представляют собой одну колоду несмотря на то, что у них разные рубашки.

В левом нижнем углу всех карт событий написано, к какому сценарию относится та или иная карта (см. примечание справа). Возьмите 24 карты событий, относящиеся к текущему сценарию (в нашем примере это «Пришествие Азатота»), перемешайте их и положите в закрытую в подставку для колоды событий.

Карты событий, относящиеся к другим сценариям, верните в коробку.

Подставка

для колоды событий

В этой подставке карты находятся под углом. Благодаря этому вы можете с лёгкостью брать карты как с верха, так и из-под низа колоды.



4. Сформируйте колоду монстров

Возьмите карты монстров, указанные в разделе «Колода монстров» на обороте листа сценария. Остальные карты монстров верните в коробку.

Разместите стартовых монстров, как указано на обороте листа сценария. Например, в сценарии «Пришествие Азатота» нужно разметить одну фигуру в мантии на площади Независимости, а другую — в Чёрной пещере.

Разместите монстров в указанных областях подготовленной стороной вверх (сторона с иллюстрацией крупного размера).

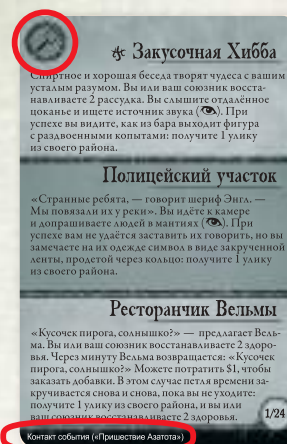


Затем перемешайте оставшиеся карты, чтобы сформировать колоду монстров, и положите её рядом с игровым полем подготовленной стороной вверх.

5. Сформируйте пул мифов

Пул мифов — это непрозрачный контейнер (например, мешочек для кубиков, миска или крышка коробки от игры), из которого будут случайным образом доставаться жетоны мифов. Контейнер в состав игры не входит.

Возьмите те жетоны мифов, которые указаны на обороте листа сценария, и положите их в пул мифов. Остальные жетоны мифов верните в коробку.



Рубашки карт событий совпадают с рубашками карт районов. Карты событий можно отличить по символу уилки (♣) в левом верхнем углу и по названию сценария внизу карты.

Разные рубашки карт

В колодах событий и монстров карты имеют разные рубашки, поэтому вам всегда известно, какого типа карты находятся наверху этих колод.

Перемешав колоду событий или монстров, снимите верхнюю часть колоды и положите под низ, чтобы верхняя карта колоды была случайной.



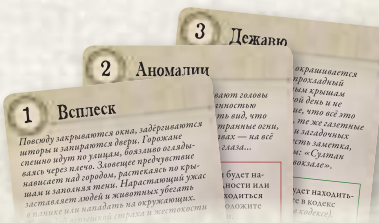
Жетоны мифов



Карты заголовков



Среди особых карт могут встречаться вещи, союзники, заклинания или таланты, но все они обладают одинаковой рубашкой (показана на иллюстрации выше, слева). Карты состояний двухсторонние. Разложите особые карты и карты состояний в алфавитном порядке (во время игры вам будет нужно находить и брать конкретные карты этих типов).



На лицевой стороне каждой карты архива в левом верхнем углу есть порядковый номер. По уникальному номеру вы будете находить конкретные карты в архиве, так как внешний вид этих карт крайне разнообразный.

Лицевая сторона карты архива — это сторона с порядковым номером в левом верхнем углу.

6. Сформируйте колоду заголовков

Перемешайте карты заголовков и вытяните 13 карт взакрытую. Эти карты составят колоду заголовков. Остальные карты заголовков верните в коробку.

7. Подготовьте активы и витрину

Перемешайте по отдельности карты вещей, союзников и заклинаний и разместите их колоды рядом с полем. Особые карты и карты состояний упорядочите и отложите в сторону (подробности см. в примечании слева).

Возьмите **5 верхних карт** из колоды вещей и положите их в открытую рядом с колодой вещей. Это **витрина**. Вещи с витрины можно будет купить или получить в результате контактов в ходе игры. Определённые области, например магазин, позволяют вам тратить деньги и получать взамен вещи с витрины.



Союзники

Заклинания

Вещи

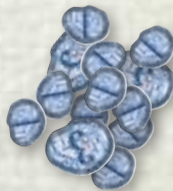
Витрина

8. Подготовьте запасы жетонов

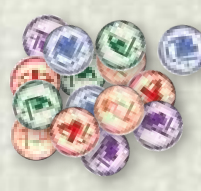
Разложите жетоны по типам и вместе с кубиками положите их так, чтобы все игроки могли дотянуться.



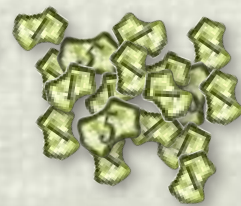
Жетоны урона



Жетоны ужаса



Жетоны навыков



Жетоны денег



Жетоны трофеев



Жетоны улик/безысходности

9. Подготовьте архив

Архив — это набор карт, с помощью которых в ходе игры разворачивается повествование. У карт архива могут быть разные лицевые и оборотные стороны, но в левом верхнем углу на лицевой стороне каждой карты архива находится порядковый номер. Перед началом партии сложите все карты архива в одну стопку, отсортированные по номерам (от 1 до 40), лицевой стороной вверх. В течение игры различные игровые эффекты укажут вам найти в архиве карту с конкретным номером и выложить на стол.

10. Выберите сыщика или сыщиков

Каждый игрок выбирает лист сыщика. В игре есть несколько сыщиков, и каждый из них обладает уникальными навыками и способностями.

Каждый игрок берёт соответствующий жетон сыщика (вставленный в пластиковую подставку), 1 жетон активации и 1 карту-памятку. Сообща выберите одного игрока, который будет **ВЕДУЩИМ**. Этот игрок берёт жетон активации ведущего игрока (с изображением фонарика). Далее слово «сыщики» будет относиться к игрокам.



Стартовое имущество. Каждый сыщик получает карты и жетоны денег в соответствии с указаниями в разделе «Стартовое имущество» на обороте его листа сыщика.

На рубашке стартовых карт сыщика изображён его портрет (см. примечание). Некоторым сыщикам необходимо выбрать какой-то один из двух или более предметов. Вы можете рассмотреть варианты, прежде чем принять решение. Все невыбранные стартовые карты и стартовые карты не участвующих в партии сыщиков уберите в коробку.

Стартовая область. Разместите всех сыщиков в стартовой области, указанной на листе сценария. Например, стартовая область сценария «Пришествие Азатота» — это вокзал в Нортсайде.

11. Последние приготовления

Всё на своих местах, остаётся только разложить улики и жетоны безысходности, с которыми сыщики столкнутся в предстоящем приключении.

Разместите стартовые улики. Вытяните 3 верхние карты из колоды событий по одной за раз. Разместите на поле 3 улики: по 1 в центре каждого района, указанного на вытянутых картах событий. Затем добавьте каждую из этих карт событий в колоду соответствующего района следующим образом: возьмите 2 верхние карты колоды района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды района.

Разместите стартовую безысходность. Положите 1 жетон безысходности в каждую область, указанную на обороте листа сценария. (В «Пришествии Азатота» это «Архэм эдвертайзер», площадь Независимости, ресторанчик Вельмы, Безлюдный остров и Чёрная пещера.)

Распространите безысходность один раз. Вытяните нижнюю карту из колоды событий и положите её в открытую в сброс рядом с колодой. Положите 1 жетон безысходности в каждую область, обозначенную на карте символом ☠ (см. примечание).

Завершите подготовку сценария. Разыграйте все эффекты, описанные в разделе «Завершение подготовки» на обороте листа сценария. (В «Пришествии Азатота»: возьмите карты архива 2 и 3 и положите их в открытую рядом с листом сценария — это **КОДЕКС**; сформируйте колоду аномалий, перемешав карты аномалий «Брешь во времени», и разместите её рядом с полем. Остальные карты аномалий верните в коробку.) Карты **КОДЕКСА** содержат правила и детали сюжета сценария. Подробное описание кодекса находится на следующей странице. Теперь прочитайте вслух текст этих карт, начиная с карты 2 (читайте текст на той стороне, на которой находится номер в левом верхнем углу).

Роли сыщиков

У каждого сыщика есть одна или две роли, указанные на оборотах их листов. Эти роли описывают их сильные стороны и эффективные стратегии, но не влияют на игру напрямую.

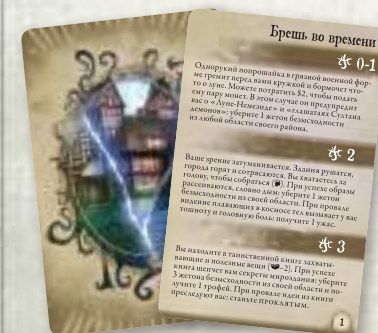
Для первой партии рекомендуем выбрать по крайней мере одного **мистика** и одного **хранителя**, но не стесняйтесь экспериментировать с разными сочетаниями.



На обороте стартовых карт сыщика находится его портрет, имя и род занятий.



Символ безысходности рядом с названием области «Закусочная Хибба»



Карта контакта с аномалией

Игровой процесс

Игровой процесс состоит из серии раундов. Каждый раунд делится на 4 фазы:

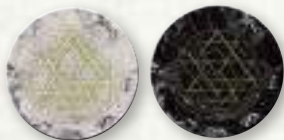
1. **Фаза действий.** Во время фазы действий сыщики делают ходы, и каждый из них выполняет не более 2 действий (таких как движение или атака).
2. **Фаза монстров.** Во время фазы монстров монстры активируются: те, кто находится в бою, нападают на сыщиков, а те, кто изнурён, становятся подготовленными.
3. **Фаза контактов.** Во время фазы контактов сыщики по очереди разыгрывают контакты. В каждом контакте содержится короткий текст, повествующий о тех событиях, которые происходят с сыщиком.
4. **Фаза мифов.** Во время фазы мифов каждый сыщик тянет 2 жетона, которые могут вызывать появление в Архэме улики, монстров или жетонов безысходности.

После фазы мифов начинается новый раунд и новая фаза действий. Подробное описание каждой фазы находится на следующих страницах.

Отслеживание ходов

Во время фазы действий и фазы контактов сыщики могут делать ходы в любом порядке.

Выполнив два действия в фазе действий, переверните свой жетон неактивной стороной вверх.



Активная сторона

Неактивная сторона

Разыграв контакт в фазе контактов, переверните свой жетон активной стороной вверх.

Кодекс

Кодекс — это несколько карт, выложенных рядом с листом сценария. Они добавляют в игру цели и особые правила, относящиеся к этому сценарию. Правила на этих картах действуют до тех пор, пока карта не будет убрана из кодекса.

Когда на листе сценария будет найдена хотя бы 3 улики, добавьте в кодекс карту 4 (карту 3 оставьте в кодексе).

Когда на листе сценария будет найдена хотя бы 3 жетона безысходности, переверните эту карту.

На многих картах указано, что нужно изучить определённое число улик или не допустить размещения определённого числа жетонов безысходности. Для удобства этот текст отмечен символами улики или безысходности.

Победа в игре

В начале игры способ, которым можно одержать победу, неочевиден. Вам стоит начать с расследования всех имеющихся зацепок и изучить улики. Это позволит вам раскрыть главную тайну сценария и найти способ отпор надвигающейся угрозе. На картах кодекса (см. примечание слева) указаны задачи, которые позволят вам продвинуться по сценарию. Первая задача «Пришествия Азатота», указанная на карте 3, — положить на лист сценария 3 улики. Когда первая задача будет выполнена, в кодекс добавится новая карта, на которой будет указана следующая задача. Выполнение всех задач в итоге приведёт вас к победе.

Изучение улики

В начале сценария «Пришествие Азатота» в районах города появляются 3 улики. Если вы перейдёте в любую из областей района с уликой и разыграете в ней **контакт** (об этом мы расскажем позже), то сможете забрать улику. Однако, чтобы найти улику, может потребоваться несколько контактов.

Когда улики собраны, используйте действие «**ИЗУЧЕНИЕ**» (о нём мы тоже расскажем позже), чтобы проанализировать свою находку и положить изученную улику на лист сценария. Таким образом вы сможете продвинуться в решении своей первой задачи.

Защита от безысходности

Карты кодекса также описывают условия, при которых противостоящие вам тайные силы могут замедлить ваше продвижение. Так, в «Пришествии Азатота» вы должны перевернуть карту 3, если на листе сценария будет находиться хотя бы 3 жетона безысходности. Вы можете убирать безысходность с поля при помощи действия «**ЗАЩИТА**» (оно будет описано далее).

Вам не стоит чересчур увлекаться расследованием в ущерб другим делам. Если не обращать внимания на безысходность, она может распространиться по Архэму и быстро захлестнёт весь город, что приведёт к вашему поражению в игре. Ключ к спасению Архэма от полного уничтожения — баланс между поиском улики для достижения целей и защитой от наступающего зла.

Ключевые понятия

Прежде чем перейти к описанию фаз, необходимо разъяснить некоторые ключевые понятия, которые повсеместно используются в игре.

Проверки навыков

Проверка навыка отображает некое испытание, связанное с вашими физическими и ментальными возможностями или социальными навыками. Указание провести проверку может содержаться в тексте карты или обозначаться символом соответствующего навыка в скобках (как в первом предложении примечания справа).

Чтобы провести проверку, бросьте столько кубиков, сколько указано рядом с символом проверяемого навыка на вашем листе сыщика. Это значение может быть увеличено или уменьшено различными эффектами или модификатором проверки (например, «-1»). Вы всегда бросаете по крайней мере один кубик, даже если итоговое число кубиков на проверку после применения всех модификаторов равно нулю.

Все выброшенные вами пятёрки и шестёрки считаются **УСПЕХАМИ**. Если вы выбросили хотя бы один успех, вы **УСПЕШНО ПРОШЛИ** проверку. Если вы не выбросили ни одного успеха, вы **ПРОВАЛИЛИ** проверку. Общее количество полученных успехов — это **РЕЗУЛЬТАТ ПРОВЕРКИ**. На него могут ссылаться эффекты карт.

Успешно пройдя или провалив проверку, следуйте указаниям карты в соответствии с полученным результатом. Если для полученного результата нет указаний, значит, дальнейшего эффекта у карты нет.

Модификаторы проверок

Некоторые игровые компоненты позволяют **ПЕРЕБРАСЫВАТЬ** кубики, переворачивать их или напрямую добавлять успех к результатам проверок. Например, **вы можете потратить жетон улики или жетон навыка, чтобы перебросить один кубик**. Это можно сделать после того, как вы произвели бросок, но до определения его окончательного результата.

Урон и ужас

На улицах Архэма сыщиков ждут как физические, так и ментальные испытания. Когда вы получаете урон или ужас, кладите соответствующее количество жетонов урона или ужаса на свой лист сыщика.

На вашем листе сыщика указаны ваше здоровье и рассудок (см. примечание справа). Если полученный вами урон равен или превышает ваше здоровье или же полученный вами ужас равен или превышает ваш рассудок, вы побеждены.

Восстановив здоровье или рассудок, уберите со своего листа сыщика соответствующее количество жетонов урона или ужаса.

Побеждённые сыщики

Если вы побеждены, уберите фишку своего сыщика с поля и **сбросьте все свои карты и жетоны**. Вы не только теряете сыщика и снаряжение: поражение сыщика сказывается и на Архэме. Если вы побеждены, **положите один жетон безысходности на лист сценария**.

Затем вам нужно **выбрать нового сыщика**. Верните лист и фишку побеждённого сыщика в коробку и выберите нового сыщика, за которого в этой партии ещё никто не играл.

Возьмите лист, фишку и уникальное стартовое имущество нового сыщика, как во время подготовки к игре.

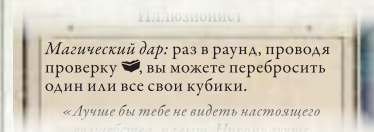
После окончания фазы мифов разместите фишку вашего сыщика в стартовой области (в «Пришествии Азатота» это вокзал). Теперь вы готовы продолжить расследование.

Пример проверки

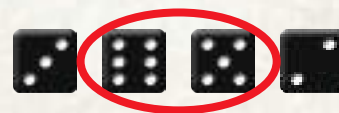
Игровой компонент предписывает Декстеру Дрейку провести проверку знаний (🧠). Его навык знаний равен 4, так что он бросает 4 кубика и получает следующий результат:



Он выбросил один успех (пятёрка). Одного успеха достаточно, чтобы успешно пройти проверку, но Дрейк надеялся на большее.



Способность Дрейка «Магический дар» позволяет ему перебросить один или все свои кубики. Он не хочет перебрасывать пятёрку, поэтому решает перебросить один кубик.



Перебросив кубик, Декстер получает шестёрку, так что у него теперь два успеха: пятёрка и шестёрка. Он успешно прошёл проверку.

Здоровье и рассудок

Ваше здоровье и рассудок указаны на вашем листе сыщика.



Чтобы восстановить здоровье и рассудок, попробуйте разыгрывать контакты в областях, помеченных соответствующими символами (например, в ресторанчике Вельмы).

Побеждённые сыщики

Между моментом, когда ваш прежний сыщик был побеждён, и моментом, когда ваш новый сыщик появится на поле, вы не разыгрываете контакты и на вас не влияют карты заголовков. Однако во время фазы мифов вы всё равно тянете 2 жетона мифов (об этой фазе будет рассказано далее).

Фаза действий

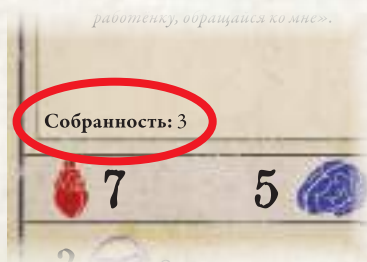
Во время фазы действий сыщики передвигаются по городу, собирают ресурсы и дают отпор надвигающимся силам зла. Каждый сыщик делает один ход. Порядок хода во время этой фазы сыщики устанавливают по своему выбору. В свой ход вы выполняете не более двух действий из перечисленных ниже. **Вы можете выполнить каждое действие не больше одного раза в раунд.**

Области поля

Каждый район включает 3 области, разделённые белыми линиями. Центр района не считается областью, поэтому сыщик не может в нём находиться. Каждая улица считается отдельной областью.



Обычно сыщики двигаются из своей области в одну из смежных. С помощью действия «движение» Даниэла может преодолеть расстояние от одной до двух областей. Первая часть её движения — переход из ресторанчика Вельмы на смежную область улицы.



Собранность

Трофеи



Трофеи отображают остатки колдовских ритуалов или сверхъестественных созданий. Вы можете использовать трофеи, чтобы обезопасить себя при чтении заклинаний, или обменивать их на деньги в рамках некоторых контактов в «Архэм эдвертайзер» или в речном порту.

Движение

Переместите фишку своего сыщика на расстояние не более двух областей (см. примечание слева). Потратив деньги, вы можете продвинуться и дальше: если вы потратите 1 или 2 доллара, то сможете передвинуться на такое же число областей дополнительно.

Если вы передвигаетесь в область с подготовленным монстром, этот монстр **вступает с вами в бой**. Возьмите карту монстра с поля и положите её рядом с вашим листом сыщика. (Когда вы в бою с монстром, удобнее всего держать его карту изнурённой стороной вверх: см. примечание на следующей странице.)

Сбор средств

При выполнении действия «сбор средств» вы получаете 1 доллар.



Жетон денег

Улучшение навыка

Выберите один навык и получите соответствующий ему жетон навыка. Пока у вас этот жетон, значение соответствующего навыка увеличено на 1.



Жетоны навыков

Жетоны навыков можно тратить при проведении проверок, чтобы перебрасывать кубики. Каждый потраченный жетон навыка даёт вам право перебросить 1 кубик, **даже если проверяемый навык не совпадает с навыком, изображённым на жетоне.**

У вас не может быть больше одного жетона каждого навыка. На листе сыщика указана **СОБРАННОСТЬ** (см. примечание слева), которая показывает максимальное количество жетонов навыков, которое вы можете иметь одновременно.

Защита

Чтобы выполнить действие «защита», проведите проверку знаний (📖). Каждый выброшенный успех позволяет вам сбросить 1 жетон безысходности из области, в которой находится ваш сыщик. Если вы сбрасываете хотя бы 2 жетона безысходности в рамках одного действия «защита», вы также получаете 1 трофей (см. примечание слева).

Атака

Выберите монстра в своей области — даже если он находится в бою с вами или другим сыщиком — и **ВСТУПИТЕ С НИМ В БОЙ**, положив его карту рядом со своим листом сыщика (если она ещё не там). Проведите проверку силы (☛) с учётом модификатора атаки монстра (см. примечание справа).

Каждый выброшенный успех наносит монстру 1 урон. Отметьте его, положив на карту монстра жетоны урона по числу ваших успехов. Эти жетоны не сбрасываются при движении монстра. Если монстр получает урон, равный или превышающий его здоровье, вы его побеждаете. Поместите карту побеждённого монстра **на верх** колоды монстров. Если на карте монстра есть символ трофея (🏆), получите 1 трофей.

Уклонение

Когда вы находитесь в бою с монстром, вы обладаете ограниченным набором действий (см. примечание справа). Чтобы выйти из боя с монстрами, вы можете выполнить действие «уклонение», проведя проверку внимания (👁) с учётом модификатора уклонения от монстра. Если вы находитесь в бою с несколькими монстрами, учитывайте только тот модификатор, который вынудит вас бросать меньше всего кубиков.

Каждый выброшенный успех позволяет вам **выйти из боя** с одним монстром и **изнурить** его: верните его карту на поле (в вашу область) изнурённой стороной вверх. Если вы выбросили достаточно успехов, чтобы уклониться от всех монстров, с которыми вы находитесь в бою, вы можете выполнить 1 дополнительное действие.

Изучение

В большинстве сценариев требуется положить на лист сценария определённое количество улик. Основной способ положить улики на лист сценария — это действие «изучение».

Чтобы выполнить это действие, проведите проверку внимания (👁). Каждый выброшенный успех позволяет вам положить одну из своих улик на лист сценария.

Обмен

Обмен позволяет сыщикам, находящимся в одной области, обмениваться любым количеством союзников, вещей, заклинаний, денег, улик и/или трофеев. Здоровьем, рассудком, талантами и состояниями, как правило, обмениваться нельзя.

Особые действия

Кроме перечисленных выше, существуют особые действия: их позволяют выполнять некоторые компоненты игры. Каждое особое действие начинается со слова «Действие», выделенного жирным шрифтом.

Задержанные сыщики

Во время игры вы можете стать **ЗАДЕРЖАННЫМ**. Если вы задержаны, положите фишку своего сыщика набок. Верните свою фишку в вертикальное положение в начале своего хода в следующей фазе действий. Во время этой фазы вы можете выполнить только 1 действие.



Задержанный сыщик

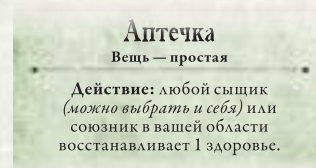
Карты монстров:



1. Здоровье: сколько урона необходимо нанести монстру, чтобы победить его.
2. Модификатор атаки: влияет на проверку навыка сыщика в рамках действия «атака».
3. Модификатор уклонения: влияет на проверку навыка сыщика в рамках действия «уклонение».
4. Трофей: победив монстра с этим символом, получите 1 трофей.

Если вы в бою с монстром

Пока вы находитесь в бою с монстром, вы можете выполнять только действия «улучшение навыка», «атака» и «уклонение». Вы не можете разыгрывать контакты.



Особое действие на карте вещи



Подготовленная сторона Изнурённая сторона

Если вы в бою с монстром

Пока вы находитесь в бою с монстром, вы можете выполнять только действия «улучшение навыка», «атака» и «уклонение». Вы не разыгрываете контакт во время фазы контактов.

Карты монстров



1. Появление: в этой графе указывается, в какой области появляется монстр.
2. Текст активации: в этой графе указывается, как именно активируется монстр.
3. Скорость: указывает, как далеко движется монстр во время своей активации.



4. Урон и ужас: указывает, сколько урона и ужаса наносит этот монстр.

Фаза монстров

Потусторонние силы поджидают в Аркхэме на каждом углу, угрожая сыщикам. Во время фазы монстров монстры двигаются, атакуют и творят злодеяния.

Статусы монстров

Монстр может быть **подготовленным**, **изнурённым** или **находящимся в бою** в зависимости от того, где он находится и какой стороной вверх лежит его карта.

- **Подготовленный:** подготовленные монстры активно ищут сыщиков и готовы двигаться или атаковать. Монстр, чья карта лежит в области подготовленной стороной вверх (см. примечание слева), считается подготовленным. Если подготовленный монстр оказывается в одной области с сыщиком (по любой причине), он вступает с ним в бой. Изнурённые монстры и монстры, уже находящиеся в бою, не вступают в бой с сыщиками в своих областях.
- **Изнурённый:** изнурённых монстров что-то отвлекает или задерживает. Как правило, это происходит из-за попытки сыщика уклониться от боя. Монстр, чья карта лежит в области изнурённой стороной вверх, считается изнурённым. Изнурённый монстр не может двигаться, атаковать и вступать в бой с сыщиком.
- **Находящийся в бою:** монстры, находящиеся в бою с сыщиком, не отвлекаются ни на что, кроме самого сыщика. Монстр, чья карта лежит рядом с листом сыщика, находится с ним в бою. Находящихся в бою монстров стоит держать изнурённой стороной вверх, чтобы видеть необходимую для боя информацию. Большинство монстров могут находиться в бою только с одним сыщиком. Сыщик же может находиться в бою с любым количеством монстров.

Этапы фазы монстров

Фаза монстров состоит из трёх этапов.

1. **Активация подготовленных монстров:** каждый подготовленный монстр активируется согласно своему тексту активации.
 - *Охотящийся:* движется к определённому сыщику, например, к тому, у кого ниже всего 🗡️ или больше всего улик, и вступает с ними в бой.
 - *Патрулирующий:* движется не к сыщикам, а к определённой области, например к нестабильной (см. ниже) или где больше всего безысходности.
 - *Притаившийся:* не движется, а вместо этого оказывает некоторый негативный эффект, например вызывает появление безысходности на поле.

При движении монстр проходит столько областей, какова его скорость, или меньше. Исключение: если в тексте указано, что монстр «движется напрямую», то он переходит в указанную область вне зависимости от того, как далеко от неё находится. Важно помнить, что монстр прекращает движение, как только оказывается в одной области с сыщиком, и сразу же вступает с ним в бой.

Нестабильные области притягивают паранормальную активность. Область, отмеченная символом безысходности (⚡) на верхней карте сброса карт событий, является нестабильной.
2. **Нападение монстров, находящихся в бою:** каждый монстр, находящийся в бою с сыщиком, наносит ему урон и ужас по числу символов урона и ужаса внизу карты монстра (см. примечание слева).
3. **Подготовка изнурённых монстров:** каждый изнурённый монстр становится подготовленным — переверните его карту подготовленной стороной вверх. В этом раунде монстр не движется и не атакует, но готовится сделать это в следующий ход. Так как этот монстр теперь подготовлен, он тут же вступает в бой, если в одной с ним области находится сыщик.

Фаза контактов

Во время фазы контактов сыщик узнаёт, что произошло с ним в той области, в которой он очутился. В зависимости от выбора сыщика и результатов проверок такие **контакты** могут иметь самые разнообразные последствия. Порядок хода во время этой фазы сыщики устанавливают по своему выбору.

В свой ход, **если вы не находитесь в бою с монстром**, вытяните карту района и разыграйте контакт. В противном случае вы не разыгрываете контакт.

Если вы находитесь в одной из областей района, вытяните карту из колоды этого района и разыграйте контакт, соответствующий названию той области, в которой вы находитесь. Если вы находитесь на улице, вытяните карту из колоды улиц и разыграйте контакт, соответствующий типу вашей улицы:



Жилые дома



Мост



Парк

Особенности контактов

У областей районов есть символы, подсказывающие, чего можно ожидать от контактов в той или иной области.

Символы слева от стрелки указывают, какая плата или какие проверки могут потребоваться в этой области. Символы справа от стрелки указывают, что можно получить в результате контакта. Список этих символов с пояснениями находится на обороте справочника.



Символы в области «Магазин» указывают, что здесь вам, скорее всего, понадобится потратить деньги, чтобы получить простые вещи.

Завершение контакта

Закончив разыгрывать эффекты контакта, положите карту под низ колоды, из которой вы её взяли, **если только это не карта события** (см. примечание справа).

Если, разыграв контакт с карты события, **вы получили улику** из своего района, положите эту карту в стопку сброса карт событий в открытую. Если **вы не получили улику**, верните карту в колоду соответствующего района следующим образом: возьмите 2 верхние карты колоды района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды.



Для продвижения по сюжету большинства сценариев необходимы жетоны улики. Жетон улики, размещённый в районе, указывает, что одна из трёх верхних карт колоды этого района даст вам шанс получить эту улику.

Вы можете использовать улики не только для продвижения по сюжету. Во время проведения проверки вы можете сбросить 1 улику, чтобы перебросить 1 кубик.

Как читать контакты



Если в партии несколько игроков, пусть кто-то другой вслух прочитает ваш контакт для вас. Тот, кто читает, не должен раскрывать вам результаты проверки или выбора раньше, чем будет проведена проверка или сделан выбор. Таким образом у каждого решения сохранится интрига!

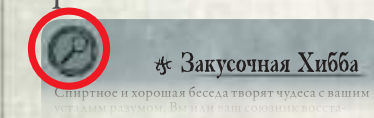
Получение карт с конкретным названием



Если эффект предписывает вам получить карту, название которой указано заглавными буквами, ищите эту карту в колоде особых карт или карт состояний.

«**Благословлён**» и «**Проклят**» — две стороны одной и той же карты состояния. У состояния «**Тёмная сделка**» есть скрытая информация на обороте. Заключив тёмную сделку, возьмите случайную карту этого состояния, не глядя на оборот.

Карты событий



Контакты на картах событий дают сыщикам возможность получить улики и продвинуться в расследовании. Если вам не удалось получить улику во время контакта, карта возвращается в колоду, чтобы в дальнейшем вы смогли снова разыграть этот контакт.

Фаза мифов

Во время фазы мифов каждый сыщик по очереди вытягивает жетоны из пула мифов, начиная с ведущего игрока и далее по часовой стрелке. Когда наступит ваш ход, по очереди вытяните из пула мифов 2 жетона и разыграйте их эффекты. **Не возвращайте вытянутые жетоны в пул.**



Распространите безысходность (⚡): сбросьте **нижнюю** карту из колоды событий в открытую и положите 1 жетон безысходности в область, отмеченную символом безысходности (⚡) на сброшенной карте.

Чем больше безысходности появляется на поле, тем хуже обстоят дела в Аркхэме. То, какие ужасные события произойдут при накоплении безысходности, описано в кодексе.



Разместите монстра (👹): вытяните **нижнюю** карту из колоды монстров и положите её на поле в соответствии с её графой появления. Если в графе появления указана **ДОБЫЧА** монстра, это означает сыщика, к которому монстр движется во время своей активации.



Прочитайте заголовок (📖): вытяните и зачитайте верхнюю карту из колоды заголовков. Если в тексте карты не указано иное, её эффекты касаются только вас. Затем положите эту карту в открытую в сброс заголовков. Если игра предписывает вам вытянуть карту заголовка, но колода пуста, вместо этого **положите 1 жетон безысходности на лист сценария.**



Разместите улику (🔑): вытяните **верхнюю** карту из колоды событий и положите 1 жетон улики в центр района, соответствующего вытянутой карте. Затем возьмите 2 верхние карты колоды этого района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды.



Прорыв врат (❄️): возьмите **верхнюю** карту из колоды событий и разместите по 1 жетону безысходности **во все области соответствующего района.** Затем замешайте эту карту в стопку сброса событий и положите эту стопку под низ колоды событий.



Расплата (👊): разыграйте эффекты расплаты, отмеченные соответствующим символом (👊), на всех компонентах в игре. Как правило, они встречаются на листе сценария, но некоторые заголовки или другие карты тоже могут ими обладать.



Пустой жетон: если вы вытягиваете этот жетон, ничего не происходит. Судьба дала вам возможность ненадолго отдохнуть от надвигающихся опасностей.

Пополнение пула мифов

Если игра предписывает вам вытянуть жетон, но пул мифов закончился, верните в пул все жетоны мифов, которые использовались в игре. Затем вытяните жетон из обновлённого пула мифов.

Добавление жетонов мифов

Изредка эффекты указывают вам добавить жетоны в пул мифов. Берите эти жетоны из коробки.

Следующий раунд!

После окончания фазы мифов начинается следующий раунд игры и следующая фаза действий. Раунды разыгрываются один за другим, пока сыщики не одержат победу или не потерпят поражение.

Дополнительные правила

Есть ещё несколько вещей, которые вам стоит знать, чтобы спасти Архэм. Следующие разделы содержат описание аномалий, вещей, союзников и заклинаний, которые встретятся вам на пути.

Вещи, союзники и заклинания

Во время контактов в Архэме вам будут встречаться союзники, заклинания и вещи, которые помогут вам противостоять силам Мифа. Когда игра предписывает вам получить одну из этих карт, тяните карту из соответствующей колоды.



Союзники



Заклинания



Вещи

Если игра предписывает вам получить карту с определённым атрибутом (например, «простая вещь» или «диковинная вещь»), тяните карты с верха колоды, пока вам не встретится карта с необходимым атрибутом. Возьмите её, а остальные вытянутые карты замешайте в колоду.

Витрина

Когда игра предписывает вам получить карту, вы, вместо того чтобы тянуть её из колоды, можете выбрать вещь с указанными атрибутами с витрины (если она там есть). Взяв вещь с витрины, вытяните новую карту на замену и положите на витрину.

Если игра говорит вам **купить** вещь с витрины, то, чтобы взять её, вам необходимо потратить деньги в количестве, равном цене этой вещи (см. примечание справа).

Руки

Во время проведения проверки вы можете использовать любое количество карт, которые суммарно будут занимать не больше двух рук (см. примечание справа). Например, во время атаки вы можете использовать двуручный дробовик или одноручный револьвер, но не обе эти вещи сразу.

В игре нет ограничения на вещи, которые вы можете носить с собой.

Чтение заклинаний

В отличие от вещей и союзников, за использование заклинаний нужно платить. При чтении заклинания сперва получите столько ужаса, сколько символов ужаса указано в нижней части карты (см. примечание справа). Если вы не хотите получать ужас от заклинаний, вы можете потратить любое количество трофеев, чтобы отменить получение такого же количества ужаса.

Перенаправление урона и ужаса

У некоторых карт (как правило, союзников) есть здоровье и рассудок, как и у сыщиков. Вместо получения урона или ужаса вы можете перенаправить его на одну из своих карт со здоровьем или рассудком, положив на неё соответствующие жетоны. Вы не можете перенаправить урон на карты, у которых нет здоровья, или перенаправить ужас на карты, у которых нет рассудка. Если полученный союзником или другим активом урон равен или превышает его здоровье или полученный ужас равен или превышает его рассудок, сбросьте эту карту актива.

Иногда вы получаете **урон напрямую** или **ужас напрямую**. Такой урон и ужас нельзя перенаправить на союзников или вещи. Вы должны получить его сами.

Карты вещей



1. Цена: количество денег, которое нужно потратить, чтобы купить эту вещь.
2. Атрибуты: не имеют собственного эффекта, но на них могут ссылаться контакты или другой игровой текст.
3. Руки: количество рук, необходимое для использования вещи во время проверки.

Сброс карт

Когда вы сбрасываете карту состояния, особую карту или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

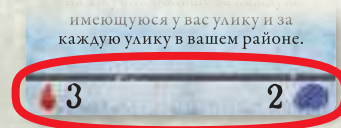
Когда вы сбрасываете союзника, вещь или заклинание, кладите её под низ соответствующей колоды.

Магия в Мифе

Магия в «Ужасе Архэма» — это жуткая непостижимая сила, которую можно подчинить своей воле. Однако она может обратиться против вас и разбить ваш разум на осколки.



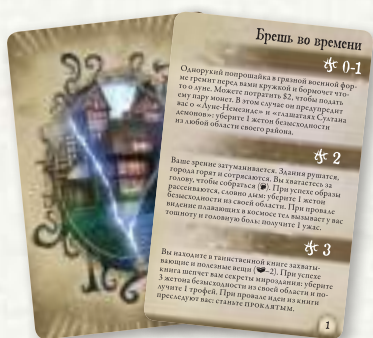
При чтении заклинания вы сперва получаете столько ужаса, сколько символов ужаса указано в нижней части карты.



Здоровье и рассудок на карте союзника



Жетон аномалии размещается в центре района.



Карта контакта с аномалией

Аномалии

Аномалии — это необычные и страшные явления, например возникновение порталов в иные миры. Они возникают из-за бесконтрольного распространения безысходности и являются первым признаком того, что вы в беде!

Аномалии используются не во всех сценариях, но в «Пришествии Азатота» они есть. Если в сценарии используются аномалии, кодекс содержит карту с кратким описанием их правил (карта 2).

Размещение жетонов аномалий

Если в одной любой области находится 3 жетона безысходности, положите в центр района с этой областью жетон аномалии. Сделайте то же самое, если в районе суммарно находится 5 жетонов безысходности. В одном районе может быть только один жетон аномалии.

Аномалии и безысходность

Если вы должны положить жетон безысходности в район с аномалией, **вместо этого кладите его на лист сценария**, вне зависимости от того, сколько жетонов безысходности находится в этом районе.

Уничтожение аномалий

Вы можете убрать безысходность из своей области с помощью действия «защита» или контакта с аномалией. Если в районе больше не осталось безысходности, аномалия в нём стабилизируется: уберите жетон аномалии.

Контакты с аномалиями

Если в свой ход во время фазы контактов вы находитесь в районе с аномалией, **вы должны разыграть контакт с аномалией вместо обычного контакта района** (см. примечание слева). Вытяните верхнюю карту из колоды аномалий и разыграйте контакт, соответствующий количеству жетонов безысходности в вашей области.

Создатели игры

Разработчик третьей редакции: Никки Валенс

Разработчики оригинальной игры: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

Дополнительная разработка: Дэниел Ловат Кларк, Дейн Белтрами, Пэт Харриган и Тим Урсн

Редактор: Адам Бейкер

Корректор: Моали Гловер и Мэтт Каик

Менеджер отдела разработки: Эндрю Фишер

Сюжетные аналитики «Ужаса Архэма»: Кара Сентал-Данк и Мэтт Ньюман

Главный сценарист: Катрина Острандер

Оформление: Уил Спрингер, Эван Симоне и Кристофер Хош

Автор иллюстраций на обложке: Андер Финер

Автор иллюстраций фрагментов поля: Джокубас Уогинас

Авторы других иллюстраций: Джастин Адамс, Томми Арнольд, Кристи Баланеску, Тициано Барачи, Марк Бем, Массимилиано Бертолини, Сара Бидалл, Дмитрий Белака, Грег Бобровски, Джон Боско, Мэтт Брэдбери, Игорь Бурлаков, Джошуа Кайрос, Майк Капроти, Челси Конлин, Мэтью Кодери, Александр Дейнч, Мауро Дал Бо, Кристина Дэвис, Ник Делигарис, Энтони Девин, Dual Brush Studios, Пильом Дукоес, Николас Элиас, Александр Еличев, Мелисса Финдли, Аврора Фолни, Тони Фоти, Мишель Фриго, Николас Грегори, Итан Патрик Харрис, Дэни Хартел, Илич Энрикес, Джефф Химмельман, Рафаль Гринкевич, Кларк Наггинс, Тейлор Ингварссон, Мэрри Айви, Джейсон Джуэта, Романа Кенделак, Джеффи Кляйн, Сэм Ламонт, Роберт Ласки, Чунь Ло, Дэн Мэссо, Джесси Мид, Линдси Мессекар, Михал Милковски, Аарон Б. Миллер, Марк Молнар, Мопиге, Рейко Мураками, Джейк Мюррей, Дэвид Оден Нэш, Герман Нобиль, Эндрю Олсон, Джон Пэсер, Крис Пойлер, Борха Пиндадо, Скотт Пёрди, Крис Раллис, Хосе Мануэль Рей, Роберто Риччи, Брэд Ригни, Джордан Сайя, Адам Шумперт, Стивен Сомерс, Анна Штайнбауэр, Sagavan Studio, Андрея Уграи, Брайан Валденсуэла, ВИКО, Магали Вильнёв, Эс Си Уотсон, Оуэн Уильям Уэбер, Жаро Уимберли, Дарек Заброски, Андреас Заратос

Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон, Мелисса Шетлер

Координатор отдела качества: Зак Тевалтомас

Руководство производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер по продукту: Джон Франц-Вихлац

Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Каролина Бланкен, Питер Бланкен, Андреа Делл'Анзезе, Катерина Д'Агостини, Джулия Фэта, Кристалин Флорес, Анита Хильбердинк, Алин Хорнер, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Мэтью Лэндис, Эмиль де Маат, Кестрел Маккарти, Мишель Маккарти, Джереми Рейнбоу, Кендра Рейнбоу, Джерри Сантос, Эмиль Спитс, Леон Тишлар, Марьян Тишлар-Хаут, Люк Вельфреден, Мари Вельфреден

Отдельная благодарность всем нашим бета-тестерам!

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинском.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru

