

# УЖАС АРКУЭМА®

## УЖАС ИНСМУТА

ПРАВИЛА ИГРЫ



## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНСМУТ!

*Кошмарная язва разъедает изнутри Инсмут — чахнувший рыбацкий городок на побережье Массачусетса. Долгие годы влиятельная и уважаемая семья Маршей обеспечивала Инсмуту процветание, но только её члены знают, какую цену пришлось за это заплатить. Ибо у самого берега в морских волнах скрыта столь ужасная тайна, что Марши уничтожат кого угодно и что угодно, лишь бы сохранить её. Однако сыщикам в их борьбе с Древним придётся окунуться в это болото, где очень не любят чужаков. Вы не найдёте здесь друзей и почти нигде не будете чувствовать себя в безопасности, но если вы хотите остановить нашествие Глубоководных, выбора у вас нет.*

Дополнение «Ужас Инсмута» присоединяет к игре «Ужас Аркхэма» соседний город Инсмут. Здесь вас ждут новые сыщики, новые Древние, новые монстры и новые карты. Кроме того, в этой коробке вы найдёте совершенно новые элементы, такие как новое игровое поле с треком нашествия Глубоководных, Вестников и карты личных историй для каждого сыщика.

### Как пользоваться этой книгой

Из первой части этой книги вы узнаете, как играть в «Ужас Аркхэма» с дополнением «Ужас Инсмута». Вторая часть содержит разъяснения и часто задаваемые вопросы как по дополнению, так и по оригинальной игре.

#### Символ дополнения

Все карты дополнения «Ужас Инсмута» отмечены значком якоря на лицевой стороне, чтобы вы могли отличать их от карт «Ужаса Аркхэма».



## СОСТАВ ИГРЫ

В коробке дополнения «Ужас Инсмута» вы найдёте следующие игровые компоненты:

- Правила игры
- 1 дополнительное игровое поле
- 16 листов сыщиков
- 16 фишек сыщиков
- 16 подставок для фишек сыщиков
- 96 карт личных историй сыщиков
- 8 листов Древних
- 176 карт Древних, а именно:
  - » 36 карт локаций Аркхэма
  - » 42 карты локаций Инсмута
  - » 36 карт Мифа
  - » 16 карт врат
  - » 24 карты приёмов Древних
  - » 10 карт инсмутской внешности
  - » 12 карт праха (малого формата)
- 2 листа Вестников
- 32 жетона монстров
- 6 жетонов нашествия Глубоководных
- 8 жетонов взгляда Гатанотоа
- 1 жетон Зара
- 2 жетона водных локаций

#### Частичное использование дополнения

«Ужас Инсмута» был создан для того, чтобы вы добавили его в базовую игру целиком, однако при желании вы можете применять только некоторые из элементов этого дополнения. Так, новые сыщики и Древние вполне работоспособны отдельно от поля Инсмута или новых карт Древних. Также вы можете использовать карты личных историй сыщиков безо всех остальных компонентов дополнения.



## Обзор компонентов

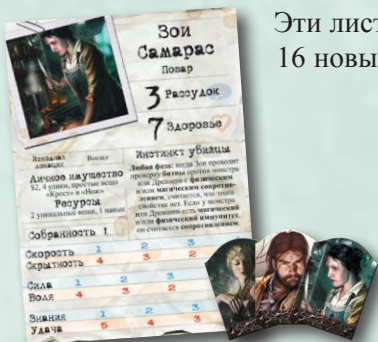
Ниже мы вкратце ознакомим вас с компонентами «Ужаса Инсмута», чтобы вы понимали, как они выглядят и используются.

### Дополнительное игровое поле



На дополнительном игровом поле изображён город Инсмут. Как и основное поле «Ужаса Аркхэма», дополнительное состоит из улиц и локаций. Они сгруппированы в три района. В правой части поля расположены трек Глубоководных и трек федералов, на которых отслеживается опасность нашествия Глубоководных. Обратите внимание, что риф Дьявола и Й'ха-нтлеи не связаны с остальными локациями обычным образом: в них можно попасть только особым путём — например, наняв лодку на Соколином мысе.

### Новые листы и фишки сыщиков



Эти листы и фишки вводят в игру 16 новых сыщиков.

### Новые карты сыщиков

Дополнение вводит в игру новый тип карт сыщиков — личные истории. Теперь у каждого сыщика (включая тех, кто появился в базовой игре и дополнениях «Ужас Данвича» и «Ужас Кингспорта») есть собственная сюжетная цель. О личных историях подробно рассказано на стр. 10.



Карты личных историй

## Новые листы Древних

Эти листы вводят в игру восемь новых Древних. О них подробно рассказано на стр. 9.



### Новые карты Древних

Новые карты врат, Мифа и локаций Аркхэма просто загасуйте в соответствующие колоды. Из карт локаций Инсмута сформируйте три новые колоды. Они работают точно так же, как карты локаций Аркхэма, но описывают контакты, которые ждут сыщиков в различных локациях Инсмута.



10 карт инсмутской внешности помогут сыщикам, которые отважились посетить захолустный рыбацкий городок, узнать жуткие тайны о своих предках. Об этих картах подробно рассказано на стр. 7.



12 карт праха используются, только если Древним выбран Куачил Утгос. Эти карты отображают приближение Древнего к его жертве.



### Карты приёмов Древних

Эти карты применяются в финальном бою с Древними из этого дополнения, если вы играете по варианту «Эпическая битва» из «Ужаса Кингспорта». Для этого потребуется дополнение «Ужас Кингспорта».



## Листы Вестников

Эти два листа отображают могущественных сверхъестественных существ, прокладывающих путь Древнему. Они используются только в варианте игры «Вестник», описанном на стр. 9.



## Новые жетоны монстров

В этом дополнении 32 новых монстра, включая двух новых монстров-масок и пять новых монстров-исчадий.



В этом дополнении появляются новые **водные монстры**, обозначенные оранжевым кантом. Они обладают особым типом движения, который подробно описан на стр. 8.

## Жетоны нашествия Глубоководных

Эти жетоны выкладываются на трек Глубоководных, отмечая продвижение их коварных замыслов в Инсмуте. Трек Глубоководных подробно описан на стр. 8.



## Жетон Зара



Этот жетон используется в последнем бою, если Древним выбран Зар.

## Жетоны взгляда Гатанотоа

Эти жетоны используются, только если Древним выбран Гатанотоа. Они символизируют разрушительные последствия его чудовищного взгляда.



## Жетоны водных локаций

Эти два жетона нужны, чтобы отметить две локации базового «Ужаса Аркхэма» («Речной порт» и «Безлюдный остров») как водные. Они идентичны двум жетонам, входящим в дополнение «Ужас Кингспорта».



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией в «Ужас Инсмута» аккуратно выдавите из листов картонные компоненты. Затем вставьте 16 фишек сыщиков в подставки. Держите все компоненты подальше от детей и животных.

## Объединение дополнения и базовой игры

Прежде чем сыграть в «Ужас Аркхэма» вместе с дополнением «Ужас Инсмута», выполните нижеуказанные действия. Если впоследствии вы не собираетесь извлекать компоненты дополнения из общего набора, вам надо будет проделать это только единожды.

### 1. Подготовьте колоды

Замешайте новые карты локаций Аркхэма, Мифа и врат в соответствующие колоды.

### 2. Подготовьте монстров

Отделите два жетона монстров-масок и пять жетонов монстров-исчадий. Отложите их в сторону вместе с монстрами-масками из «Ужаса Аркхэма». Затем смешайте остальных новых монстров с оставшимися монстрами (не масками) из «Ужаса Аркхэма».

## Подготовка дополнения

Когда вы играете с дополнением «Ужас Инсмута», подготовка к игре проходит по обычным правилам «Ужаса Аркхэма», со следующими добавлениями и изменениями (пронумерованными в соответствии с нумерацией шагов подготовки базовой игры). Схема на следующей странице иллюстрирует эти шаги.

### 1. Подготовьте игровую зону

Разложите игровое поле Инсмута рядом с полем Аркхэма, над Даунтауном, таким образом, чтобы Иные миры и трек Глубоководных находились с одной стороны. Выложите два жетона водных локаций на поле Аркхэма в локации «Речной порт» и «Безлюдный остров». Положите жетоны нашествия Глубоководных рядом с дополнительным полем.

### 6. Разложите карты по колодам

Разместите карты, как показано на схеме на следующей странице.

## Предыгровой расклад с дополнением «Ужас Инсмута»



На этой схеме к обычному раскладу «Ужаса Архэма» добавлены компоненты из дополнения.

1. Дополнительное поле Инсмута расположено рядом с полем Архэма. В каждой нестабильной локации Инсмута (отмечены красным ромбом) размещён жетон улики.

2. Новые карты локаций для девяти районов Архэма затасованы в соответствующие колоды из базовой игры.

3. Новые монстры (кроме исчадий и масок) добавлены в пул монстров.

4. Три новые колоды локаций Инсмута размещены возле поля дополнения.

5. Новые карты врат затасованы в колоду врат.

6. Новые карты Мифа затасованы в соответствующую колоду.

7. Рядом с дополнительным полем лежат шесть жетонов нашествия Глубоководных.

8. Играя по варианту «Вестник», положите возле листа Древнего лист Вестника.

### 11. Создайте пул монстров

Не кладите в пул монстров-масок, если этого не предписывает лист Древнего. Кроме того, отложите пять монстров-исчадий. Они входят в игру по особым правилам, описанным на стр. 7.

### 14. Разыграйте карту Мифа

Не забывайте, что *слухи* на этом этапе не разыгрываются (сбросьте такую карту и тяните следующую), и если в игре больше четырёх сыщиков, при открытии врат выкладывайте двух монстров вместо одного.



## Объединение нескольких дополнений

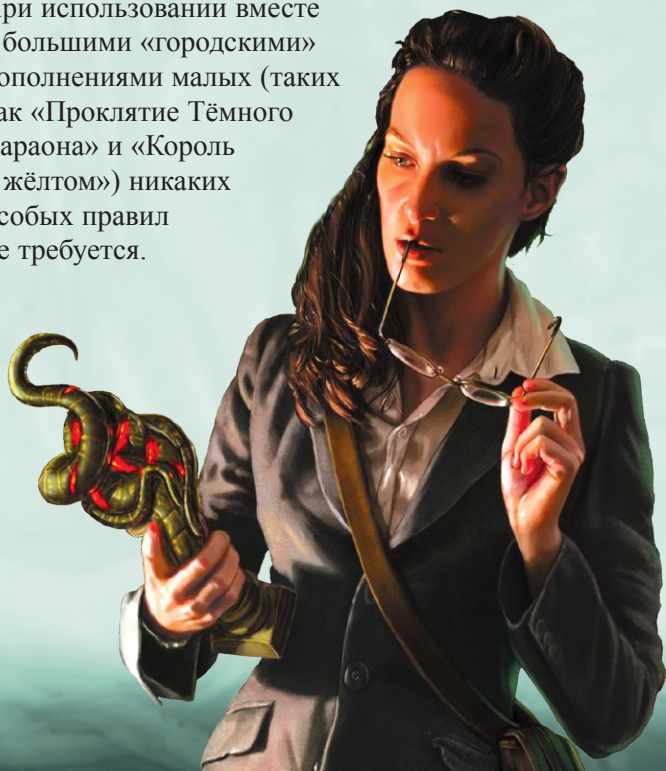
При игре с двумя или несколькими большими дополнениями сразу (например, Данвичем и Инсмутом) во время подготовки разместите оба поля над полем Аркхэма, как предписано правилами. Какое из этих полей окажется ближе к полю Аркхэма, не имеет значения.

При объединении нескольких больших дополнений правила остаются неизменными, однако считается, что в игре на одного игрока меньше за каждое большое дополнение в игре, кроме первого. Так, если шесть игроков играют с Данвичем и Инсмутом (в общей сложности два больших дополнения), считается, что их на одного меньше, то есть пятеро. Это условное число игроков используется при определении лимита монстров, вместительности окраин, максимального числа открытых врат и количества монстров, которые появляются из врат. Таким образом, уровень сложности понижается — это компенсирует тот факт, что игрокам необходимо действовать на значительно большем пространстве. Однако условное число игроков не используется при розыгрыше карт (например, *слухов*), определении количества успехов, нужных для снятия жетона безысходности в последнем бою с Древним, и количества трофеев-врат для победы по закрытым вратам — во всех этих случаях применяется реальное число игроков.

Условное число игроков не может быть ниже одного. Если оно должно упасть ниже одного, рекомендуем использовать большее количество сыщиков.

Наконец, если у вас в игре есть и Данвич, и Инсмут, увеличьте на 1 число одновременно открытых врат, при котором пробуждается Древний.

При использовании вместе с большими «городскими» дополнениями малых (таких как «Проклятие Тёмного фараона» и «Король в жёлтом») никаких особых правил не требуется.



## Правила дополнения «Ужас Инсмута»

Нижеописанные правила дополняют правила базового «Ужаса Аркхэма», когда вы играете с дополнением «Ужас Инсмута».

### Дополнительное поле Инсмута

Эти правила объясняют, каким образом маленькое поле из дополнения сочетается с основным полем.

#### Если на картах написано: «в Аркхэме»

Если эффект карты распространяется на Аркхэм, он также действует и на Инсмут. Например, *процесс*, который даёт +1 к проверкам силы и -1 к проверкам воли в Аркхэме, касается и сыщиков, которые находятся в локациях или на улицах Инсмута.

#### Лимит монстров и окраины

Монстры на поле Инсмута не идут в счёт лимита монстров и не уходят на окраины.

#### Небо

Летающие монстры из Инсмута могут взлететь в небо согласно обычным правилам. Кроме того, улицы Инсмута также **считаются локациями, смежными с небом**. Таким образом, летающие монстры в небе могут перемещаться на улицы Инсмута точно так же, как на улицы Аркхэма.

#### Возвращение потерянных во времени и пространстве

Сыщики, потерянные во времени и пространстве, могут возвращаться на улицы или в локации Инсмута точно так же, как на улицы и в локации Аркхэма.

**Исключение:** сыщики, потерянные во времени и пространстве, не могут вернуться в Й'ха-нтлеи.

#### Арест в Инсмуте

Сыщики, арестованные на поле Инсмута, отправляются в тюремную камеру инсмутской тюрьмы, а не полицейского участка в Аркхэме. Там они сбрасывают половину своих денег (округляя вниз) и становятся *задержанными*. Причем местные копы настолько суровы, что никакие эффекты, спасающие сыщика от задержания, здесь не действуют.

## Костяной переулок

Сыщики могут застрять в инсмутской тюрьме на много ходов. Другие сыщики могут помочь им выбраться, придя в Костяной переулок и следуя указанным на поле инструкциям. Важно отметить, что Костяной переулок — улица, а не локация.

## Риф Дьявола и Й'ха-нтлеи

Две эти локации не связаны с остальными локациями Инсмута напрямую — в них можно попасть только по воде. Для этого сыщики могут воспользоваться особым свойством локации «Соколиный мыс».

## Военное положение

В отличие от других городов «Ужаса Аркхэма», Инсмут полностью подчинён силами зла, и находится там небезопасно. Как только трек безысходности Древнего заполнен хотя бы наполовину, в Инсмуте объявляется военное положение, действующее до конца игры. С этого момента сыщики больше не могут свободно передвигаться по Инсмуту. Всякий раз, когда сыщик заканчивает движение в локации или на улице Инсмута, он должен найти красный модификатор, указанный под этой локацией или улицей. Если там не прочерк, сыщик обязан пройти проверку ухода с этим модификатором, а при её провале будет арестован (и отправлен в инсмутскую тюрьму). Если в одной локации с сыщиком есть монстры, он проходит эту проверку до того, как уходить от монстров или биться с ними.



Например, если после объявления военного положения сыщик завершает движение на фабрике Марша, он должен пройти проверку ухода (-1) — или будет арестован.

## Новые свойства монстров

У некоторых монстров из «Ужаса Инсмута» есть свойство «**иммунитет к оружию**». В бою против монстра с таким свойством любые бонусы от **оружия** (тип воздействия не имеет значения) падают до 0. На заклинания это свойство не действует.

## Передвижение между городами

Сыщики могут двигаться между Аркхэмом и другими городами (например, Инсмутом) с помощью **станций** (в Аркхэме это вокзал, а в других городах — улицы и локации, отмеченные значком поезда). Если в фазе движения сыщик находится на станции, он может потратить \$1 и 1 единицу движения, чтобы переместиться на станцию любого другого города. Затем он может продолжить движение.

**Пример:** Джо Даймонд, у которого есть 4 единицы движения и \$1, находится на улицах Нортсайда и хочет поехать в Инсмут. Сначала он перемещается на вокзал за 1 единицу движения. Затем он садится на поезд и тратит \$1 и 1 единицу движения, чтобы переехать на станцию Инсмута — это «Автобус Джо Сарджента». Там у него остаются в запасе ещё 2 единицы движения — он может перейти, например, сначала в Чёрч-Грин, а потом в «Тайный орден Дагона». Однако он не может вернуться в Аркхэм, так как у него нет денег, чтобы оплатить проезд обратно.

## Инсмутская внешность

Некоторые люди, сами того не зная, являются потомками Глубоководных, и определенные события могут спровоцировать их превращение в обитателей глубин. Если в ходе игры сыщик получает предписание взять определенное число карт инсмутской внешности, он тасует все 10 карт инсмутской внешности и одновременно берёт из этой колоды нужное количество карт. Если ни на одной взятой карте не сказано, что у сыщика инсмутская внешность, ничего не происходит и карты сразу возвращаются в колоду. Однако если на одной из вытянутых карт сказано, что у сыщика инсмутская внешность, то игрок должен сначала полностью выполнить инструкции карты, а уже потом возвращать взятые карты в колоду.

## Монстры-исчадья

Монстры-исчадья отмечены красным кругом в нижнем левом углу на лицевой стороне жетонов. Как и монстры-маски, монстры-исчадья не кладутся в пул монстров. Они входят в игру по особым правилам. Например, жители Иба в начале игры кладутся на лист Бокруга, если тот выбран Древним.

Монстры-исчадья не идут в счёт лимита монстров, не уходят на окраины и не берутся в качестве трофеев.

## Водные монстры

В «Ужасе Инсмута» снова появляется водный тип движения монстров. Водные монстры отмечены **оранжевым кантом**. Они могут перемещаться между водными зонами — локациями и улицами, отмеченными значком волны. Не забудьте перед началом игры отметить локации «Речной порт» и «Безлюдный остров» как водные с помощью специальных жетонов.

Если водный монстр начинает движение, не находясь в водной зоне, он идёт по стрелкам, как если бы он был обычным монстром с чёрным кантом.

Однако если водный монстр начинает движение из водной зоны, проверьте, нет ли сыщиков в других водных зонах. Если есть, водный монстр перемещается прямо в эту водную зону. Если сыщики присутствуют больше чем в одной водной зоне, монстр перемещается в ту из них, где стоит сыщик с наименьшей скрытностью. Если скрытность сыщиков одинакова, первый игрок решает, к кому из них пойдёт монстр. Если ни в одной водной зоне нет сыщиков, водный монстр движется как обычный монстр с чёрным кантом.

## Нашествие Глубоководных

Помимо своих обычных проблем, в Инсмуте сыщики столкнутся с угрозой нашествия Глубоководных. Эта напасть представлена в игре треком Глубоководных: как только он полностью заполнится жетонами, Древний немедленно пробуждается. Трек Глубоководных заполняется двумя основными способами.

Во-первых, добавляйте на трек один жетон нашествия Глубоководных всякий раз, когда предотвращается открытие врат (например, из-за знака Древних или свойства сыщика).

Во-вторых, на поле Инсмута есть особые места — вихри. Сыщики не могут войти в вихри ни при каких обстоятельствах (даже с помощью вещей или заклинаний). Любой монстр, который входит в вихрь, немедленно возвращается в пул. За каждого монстра, который вернулся в пул таким образом, поднимите уровень ужаса на 1. Кроме того, добавьте один жетон нашествия на трек Глубоководных.

### Рейд федералов

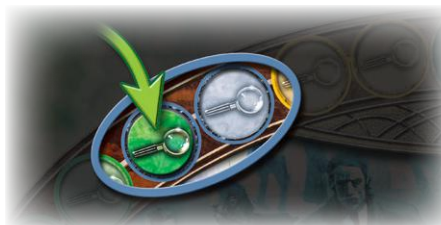
Чтобы помешать планам Глубоководных, сыщики могут обратиться к федералам, чтобы те провели рейд в Инсмуте, но для этого нужно предоставить убедительные доказательства. Успехи сыщиков в поисках этих доказательств отмечаются на треке федералов.

В фазе передышки каждый сыщик в Инсмуте (не имеет значения, в локации или на улице) может потратить сколько угодно своих улик, чтобы положить их на деления трека федералов, соответствующие цвету того района, где находится этот сыщик. Если все шесть делений трека федералов заполнены уликами, сбросьте все жетоны и с трека федералов, и с трека Глубоководных. Конечно, это не помешает тому, чтобы трек Глубоководных начал заполняться снова, но, по крайней мере, отсрочит неизбежное.

### Треки Глубоководных и федералов



В фазе передышки Уильям Йорик находится на улицах Фабричного района.



Потратив 1 или 2 улики, он может положить их на голубые деления трека федералов — того же цвета, что и Фабричный район. Если все шесть делений трека федералов заполнены, с него и с трека Глубоководных сбрасываются все жетоны.



Однако если все шесть жетонов Глубоководных выложены на трек до того, как заполнится трек федералов, Древний пробуждается!



## Прорывы врат

На некоторых картах Мифа названия локаций, где открываются врата, отмечены красным. Такие карты могут вызвать прорыв врат. Если в указанной локации нет знака Древних, врата и монстры появляются как обычно. Если же знак Древних в этой локации есть, он снимается с поля, а затем в локации открываются врата и появляется монстр, как если бы печати и не было. Однако когда печать уничтожена прорывом врат, жетон безысходности не кладётся на трек Древнего. Также это не вызывает наплыва монстров.

Кроме того, всякий раз, когда вытягивается карта с прорывом врат, **все летающие монстры движутся** независимо от их символов миров.

## Новые Древние

Ниже вы найдёте комментарии по восьми новым Древним, включённым в это дополнение.

### Бокруг

Жители Иба ни при каких обстоятельствах не выкладываются на поле. Вместо этого они усиливают Бокруга, пока сыщик не умиротворит их, потратив трофеи-монстры и/или трофеи-врата, как указано на листе Древнего.

### Гатанотоа

Не забывайте, что жетоны взгляда остаются лежать лицом вверх до тех пор, пока либо не появится лик Гатанотоа, либо не будут перевернуты 4 жетона.

### Зар

Зар — это пара существ, связанных километрами щупалец. Если Зар пробуждается, сыщики должны победить сначала одно существо в паре, а затем другое.

### Ктугха

Сыщик не теряет здоровья, если не тратит более трёх единиц движения в раунд, даже если благодаря высокой скорости у него остались лишние единицы движения.

### Куачил Уттос

В процессе игры жетон первого игрока не передаётся до тех пор, пока Куачил Уттос наконец не достигнет и не **сожрёт** свою жертву. До этого момента злой рок нависает над головой первого игрока.

## Ниогта

Будучи монстром-исчадьем, щупальце Ниогты никогда не берётся в трофеи. Что же касается атаки этого Древнего, то Ниогта нападает из-под земли, утягивая вниз одного из сыщиков. Однако этому сыщику, если он переживёт атаку, будет самому легче атаковать Ниогту, поэтому для него боевой модификатор Ниогты составляет  $-3$  вместо  $-8$ .

## Ран-Тигот

В последнем бою сыщики могут для удобства класть на лист Древнего жетоны здоровья, высосанные Ран-Тиготом, чтобы отмечать дополнительные успехи, необходимые для победы.

## Шагнер Фан

Сыщик облагается штрафом, только если находится в одном районе с запечатанными вратами или у него есть карта «Знак Древних». Если он находится в одном районе (или даже в одной локации) с другим сыщиком, у которого есть «Знак Древних», этого недостаточно для штрафа. Кроме того, этот штраф не накапливается: сыщик в одном районе с несколькими запечатанными вратами, у которого есть несколько «Знаков Древних», всё равно получает штраф  $-1$ .

## ВАРИАНТ «ВЕСТНИК»

В этом варианте правил против сыщиков выступают могущественные сверхъестественные существа — Вестники. Они делают игру сложнее, добавляя элементы, которые мешают сыщикам.

## Подготовка

После выбора Древнего вы можете выбрать одного Вестника. Вы вправе вытянуть его наугад или выбрать по вкусу. Положите лист Вестника слева от листа Древнего. На выбранном листе Вестника указано, следует ли также использовать какие-либо особые карты или жетоны.

## Ход игры

Правила, указанные на листе Вестника, дополняют базовые правила игры, аналогично правилам с листа Древнего. Просто следуйте инструкциям на выбранном листе.

## ВАРИАНТ «ЛИЧНЫЕ ИСТОРИИ»

В этом варианте правил у каждого сыщика (включая сыщиков из «Ужаса Аркхэма», «Ужаса Данвича» и «Ужаса Кингспорта») есть собственная цель или задача, важная только для него. Хотя личные истории важны для сыщиков, игрокам не следует увлекаться ими в ущерб главной цели игры.

### Подготовка

Выбрав сыщика, каждый игрок находит и берёт обе карты личной истории этого сыщика. Он вводит в игру первую карту своего сыщика (с описанием сюжета на одной стороне и условиями успеха/провала на другой).

### Ход игры

У каждой личной истории есть условие успеха/провала, которое действует аналогично карте *слуха*, но касается только данного сыщика. Если условие успеха либо провала на первой карте личной истории выполнено, сбросьте эту карту и разыграйте указанную развязку со второй карты. Эффекты развязки остаются в силе до конца игры.

## ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ «УЖАСА АРКХЭМА»

Предлагаем вашему вниманию ответы на часто задаваемые вопросы по «Ужасу Аркхэма» и дополнению «Ужас Инсмута».

### Локации

**Вопрос:** Если карта предписывает временно закрыть локацию, что происходит с монстрами или сыщиками в этой локации?

**Ответ:** Они немедленно выходят на улицу, как если бы локация закрылась до конца игры.

**Вопрос:** Как именно работают особые свойства локаций?

**Ответ:** В фазе контактов в Аркхэме сыщик может выполнить действие, указанное на локациях, вместо того чтобы тянуть в ней карту контакта. Чтобы воспользоваться таким свойством, сыщик должен быть в состоянии удовлетворить его требования (иметь хотя бы \$1, чтобы расплатиться, либо обладать уликами, трофеями-вратами или трофеями-

монстрами, чтобы их потратить). Иными словами, игрок не может выбрать особое свойство локации, если не способен воспользоваться им результативно.

**Вопрос:** Учитываются ли при расходовании трофеев-монстров действующие в данный момент модификаторы, влияющие на их стойкость?

**Ответ:** Да, используйте модифицированную стойкость. Бонус добавляется при использовании любых трофеев-монстров в любой локации.

**Вопрос:** Почему бы сыщикам просто не собраться всем в лавке древностей и не скупить все четыре знака Древних?

**Ответ:** Когда сыщик делает покупки в лавке древностей или в магазине, он обязан купить одну из трёх вытянутых вещей, если у него хватает денег, а две оставшиеся сбрасываются и возвращаются под низ колоды. Это значительно усложняет поиски знаков Древних в колоде уникальных вещей.

**Вопрос:** Может ли сыщик на Соколином мысе использовать свойство «Лодка внаём» несколько раз?

**Ответ:** Нет, это свойство используется только один раз за фазу движения сыщика.

**Вопрос:** Может ли сыщик на Соколином мысе с помощью свойства «Лодка внаём» переместить на Соколиный мыс другого сыщика, чтобы тот использовал то же свойство и переместил на Соколиный мыс третьего сыщика, и т. д.?

**Ответ:** Нет, после того, как сыщик переместился по свойству «Лодка внаём», его движение завершается, поэтому он не может использовать свойство, действующее в его фазе движения.

**Вопрос:** На какие локации Инсмута не распространяется сила «Эпидемия» Цатхоггуа (из «Ужаса Данвича»)?

**Ответ:** Эта сила не влияет на особые свойства рифа Дьявола, инсмутской тюрьмы, Й'ха-нтлеи, а также Костяного переулка (который считается улицей, а не локацией).

**Вопрос:** Можно ли использовать особое свойство Соколиного мыса, если Древним выбрал Цатхоггуа (из «Ужаса Данвича»)?

**Ответ:** Нет, нельзя.

**Вопрос:** Можно ли выйти на риф Дьявола, будучи потерянным во времени и пространстве?

**Ответ:** Нет, но, поскольку это происходит в фазе передышки, сыщик может выйти на Соколиный мыс и позже использовать его свойство (или иной подходящий эффект) для перемещения на риф Дьявола.

**Вопрос:** Может ли Сайлас Марш переместиться на риф Дьявола по свойству «Морской волк»?

**Ответ:** Да, может.

**Вопрос:** Можно ли приехать на риф Дьявола или в Й'ха-нтлеи на патрульной машине?

**Ответ:** Нет. Кроме того, поскольку использование патрульной машины заменяет обычное движение, вы не можете приехать на патрульной машине на Соколиный мыс и в той же фазе использовать свойство «Лодка внаём».

**Вопрос:** Можно использовать патрульную машину, начиная фазу движения на рифе Дьявола или в Й'ха-нтлеи?

**Ответ:** Нет, из этих локаций нельзя уехать на патрульной машине.

**Вопрос:** Можно использовать мозговой цилиндр ми-го (из «Ужаса Данвича»), чтобы обменяться местами с сыщиком или монстром, который находится на рифе Дьявола или в Й'ха-нтлеи? Можно ли использовать его, находясь в одной из этих локаций, чтобы обменяться местами и сыщиком или монстром в Аркхэме?

**Ответ:** Да, можно — в обоих случаях.

## Контакты в Аркхэме

**Вопрос:** Когда карта локаций предписывает сыщику переместиться в другую локацию и вступить там в контакт, что происходит, если в новой локации есть монстр, улика и/или открытые ворота?

**Ответ:** Игнорируйте монстров и улики в новой локации. Сыщики имеют дело с монстрами на игровом поле только в фазе движения. Сыщик проходит в новой локации обычную фазу контактов в Аркхэме, как описано в разделах «Враг нет» или «Врата есть» на стр. 8–9 базовых правил «Ужаса Аркхэма».

**Вопрос:** Что появляется сначала, когда карта локаций говорит: «Появляются ворота и монстр»?

**Ответ:** Сначала распахиваются ворота, и всех сыщиков в локацию затягивает в них. Затем появляется монстр. Монстры, появившиеся в результате таких контактов, остаются на поле, идут в счёт лимита монстров, могут уйти на окраины и вообще ведут себя как обычно.

**Вопрос:** Добавляется ли жетон безысходности на трек Древнего, когда карта локаций говорит: «Появляются ворота и монстр»?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Если карта велит сыщику «остаться здесь на следующий ход», чем это отличается от того, что сыщик задержан?

**Ответ:** Ничем. Указание «остаться здесь на следующий ход» — то же самое, что и задержка. Так, например, у Марка Хэрригана иммунитет и к тому, и к другому.

**Вопрос:** Если контакт говорит «остаться здесь на 2 хода и получить 2 улики», но прежде чем пройдут два хода, в локации откроются ворота и сыщика затянет в Иной мир, при этом он потеряет 2 улики?

**Ответ:** Нет. Сыщик получает улики тотчас же, как только соглашается на требования контакта. Если затем открываются ворота, сыщика затягивает в них, и он отправляется задержанным в Иной мир. Если сыщик затянут во ворота, он больше не обязан пропускать два хода — теперь действуют новые условия (сыщик задержан в Ином мире).

## Заклинания в бою

**Вопрос:** Как долго неудавшаяся попытка прочитать заклинание во время боя занимает руку (руки) сыщика?

**Ответ:** Заклинание, которое вам не удалось прочитать в бою, занимает указанное количество рук весь оставшийся круг

боя (то есть этапы 2 и 3). В последующих кругах боя сыщик может взять в руки новое оружие или попытаться прочитать другое заклинание.

**Вопрос:** Существуют ли ограничения на то, когда в бою можно прочитать заклинания, применяемые в любой фазе (такие как «Колдовское оружие», «Иссушение», «Лишение силы», «Жуткое проклятие Азатота» и «Красный знак Шудде-Мьелла»)?

**Ответ:** Заклинания, применяемые в любой фазе, можно прочитать в любой момент боя. Например, сыщик имеет право использовать «Красный знак Шудде-Мьелла», чтобы отменить особое свойство монстра «Кошмар», прежде чем проходить проверку ужаса в начале боя. Или сыщик может сначала попытаться прочитать заклинание, дающее бонус к проверкам битвы, а потом уже решать, будет он биться или отступить.

**Вопрос:** Может ли «Защита плоти» спасти сыщика от всего урона, причинённого одним монстром за весь бой?

**Ответ:** Нет. Речь идёт лишь о потере здоровья от одного источника. В бою «Защита плоти» позволяет сыщику игнорировать потерю здоровья от одной проваленной проверки битвы, а не весь урон, нанесённый определённым монстром во время боя.

## Врата и Иные миры

**Вопрос:** При каких обстоятельствах сыщик покидает Иной мир с жетоном «Исследовано» под своей фишкой?

**Ответ:** Сыщик получает жетон «Исследовано» всякий раз, когда напрямую перемещается из любой зоны Иного мира в локацию Аркхэма, где есть открытые ворота в этот Иной мир. В частности, это происходит, когда сыщик возвращается из второй зоны Иного мира обычным образом; когда он вступает в первой зоне в контакт, предписывающий вернуться в Аркхэм; когда он успешно читает заклинание «Поиск врат». Сыщик не получает жетона «Исследовано», если теряется во времени и пространстве, находясь в Ином мире, потому что, хотя в конечном счёте он и возвращается в Аркхэм, сыщик не перемещается непосредственно из Иного мира в локацию с соответствующими воротами.

**Вопрос:** Почему сыщик задерживается, когда ворота открываются в его локацию, но не задерживается, если он просто входит во врата?

**Ответ:** Если бы сыщик не был задержан, когда ворота открываются в его локацию (в фазе Мифа), то он бы проходил Иной мир, получив всего один контакт вместо двух.

**Вопрос:** Если сыщик, задержанный в Ином мире, вытягивает контакт, который возвращает его в Аркхэм, остаётся ли сыщик задержанным по возвращении?

**Ответ:** Да. Возвращение в Аркхэм не отменяет того факта, что сыщик задержан.

**Вопрос:** Когда закрываются ворота с определённым символом, с окраин тоже удаляются монстры с этим символом?

**Ответ:** Да. Все монстры с символом закрытых или запечатанных врат возвращаются в пул монстров — даже с окраин.

**Вопрос:** Что происходит с монстром, который появляется из врат, распахнувшихся в закрытой локации? Или если локация закрывается, когда в ней есть врата и монстр? Монстр оказывается заперт в закрытой локации?

**Ответ:** Врата заменяют собой всю локацию, поэтому пока они открыты, эта локация не считается закрытой. Если врата открываются в закрытой локации, положите жетон врат поверх жетона «Закрыто». Аналогично, если локация с открытыми вратами закрывается, поместите жетон «Закрыто» под жетон врат. Если позже врата закроются, сразу сработают все эффекты закрытой локации — то есть каждый монстр или сыщик в локации, появившейся на месте врат, выйдет на улицу.

**Вопрос:** Что происходит, когда Глория Гольдберг в Ином мире разыгрывает контакт, предписывающий «сбросить эту карту и тянуть снова»?

**Ответ:** Благодаря «Экстрасенсорной чувствительности» она тянет две подходящие карты и выбирает одну из них.

**Вопрос:** Что происходит, если прорыв врат случается в локации, где находится Кейт Уинтрон?

**Ответ:** Прорыв считается полностью предотвращённым, знак Древних остаётся в локации.

**Вопрос:** Если прорыв врат предотвращён, движутся ли летающие монстры?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Если Древним выбрана Атлач-Нача, движутся ли летающие монстры всякий раз, когда вытянута карта Мифа с изображением врат?

**Ответ:** Да, поскольку при каждом открытии врат происходит их прорыв.

**Вопрос:** Если прорыв врат случился в локации с открытыми вратами, разыгрывается ли наплыв монстров?

**Ответ:** Да, разыгрывается.

## Карты сыщиков

**Вопрос:** Если я сбрасываю карту, чтобы заплатить за что-либо (например, чтобы опровергнуть слух «Расположение звёзд»), получу ли я также эффект за сброс этой карты (например, союзник Дюк за сброс восстанавливает рассудок до предела)?

**Ответ:** Нет. Сбрасывая карту, чтобы заплатить за что-либо, вы не извлекаете никакой другой пользы из сброшенной карты.

**Вопрос:** Считаются ли заклинания вещами? Если контакт требует сбросить вещи, можно ли сбросить заклинания?

**Ответ:** Да. Заклинания считаются вещами во всех отношениях. Это не всегда идеально вписывается в тему, зато не усложняет игру.

**Вопрос:** На картах навыка, одноимённых навыкам сыщиков, сначала крупно указан бонус к навыку, а затем идёт текст обычным шрифтом. Например, на «Скрытности» крупно сказано «+1 к скрытности», а затем: «Когда тратите улику, чтобы получить бонус к проверке скрытности, добавляйте ещё один бонусный кубик». Этот последний текст — описание второго свойства карты или же просто разъяснение, что означает «+1 к скрытности»?

**Ответ:** Это два разных свойства. Во-первых, карта «Скрытность» постоянно даёт вам +1 к скрытности, а во-вторых, дополнительную возможность добавлять один бонусный кубик к проверке скрытности всякий раз, когда вы тратите при этом улику.

**Вопрос:** Используя патрульную машину, обязательно ли находить свободный от монстров путь к пункту назначения — или же можно просто переместить своего сыщика в выбранную точку?

**Ответ:** Просто переместите своего сыщика в любую точку Аркхэма, игнорируя всех монстров на пути. Однако если вы начинаете или завершаете движение в локации или на улице с монстрами, вы должны уйти от них по обычным правилам.

**Вопрос:** Должен ли сыщик в бою держать в руках кнут погонщика или крест, чтобы применять их особые свойства (не дающие бонусов к битве)?

**Ответ:** Нет, особые свойства этих карт работают, даже если сыщик не держит их в руках. Иными словами, в бою крест даёт вам +1 к проверкам ужаса, а кнут погонщика можно задействовать, чтобы перебросить кубик, даже если руки заняты чем-нибудь ещё. Разумеется, чтобы получать от этих карт ещё и бонусы к битве, надо взять их в руки.

**Вопрос:** Персонажи в Иных мирах не получают единиц движения. Но если у сыщика в Ином мире есть вещи, которые дают ему единицы движения (такие как мотоцикл или рубин Р'льеха), может ли он использовать вещь, которая требует потратить единицы движения, например «Нехрономикон»?

**Ответ:** Нет. В Иных мирах сыщики вообще не получают единиц движения и не могут применять любые вещи, требующие потратить единицы движения.

**Вопрос:** Как долго действуют бонусы к проверкам битвы, полученные от карт сыщиков?

**Ответ:** Это зависит от типа оружия или заклинания, дающего бонус. Оружие и заклинания делятся на четыре категории, которые описаны ниже.

Бонус от **стандартного оружия** (на карте написано «+X к проверкам битвы») действует, пока сыщик держит его в руках. Такое оружие можно использовать в нескольких кругах одного боя и в нескольких боях за раунд. Примеры: револьвер 38-го калибра, ружье и топор.

Бонус от **одноразового оружия** (на карте написано «+X к проверкам битвы. Сбросьте эту карту после применения») действует только на одну проверку битвы, после чего оружие сбрасывается. Примеры: динамит и коктейль Молотова.

Бонус от **зарядного оружия** (на карте написано «задействуйте эту карту перед проверкой битвы, чтобы получить +X к этой проверке») действует только на одну проверку битвы. После этого вы не можете использовать оружие, пока его карта не будет обновлена.

Бонус от **заклинания** (на карте написано «прочитайте и задействуйте это заклинание, чтобы получить +X к проверкам битвы до конца боя») действует на каждую проверку битвы до конца боя, в котором заклинание было прочитано, пока оно занимает нужное число рук сыщика. Если заклинание перестаёт занимать нужное число рук, действие бонуса прекращается. Так как заклинание задействуется при чтении,

оно может использоваться только в одном бою за ход. Однако в последнем бою с Древним такие заклинания должны быть прочитаны заново для каждой атаки (это возможно, так как они обновляются в начале каждого раунда последнего боя). Примеры: «Лишение силы» и «Иссушение».

### Свойства сыщиков

**Вопрос:** Применимо ли свойство профессора Харви Уолтерса «Могучий ум» (сокращает на 1 любой урон рассудку) к чтению заклинаний?

**Ответ:** Нет. Цена могущества заклинания не считается потерей рассудка, это плата за его чтение. То же самое касается и гангстера Майкла Макглэнна: если его здоровье расходуется на оплату эффекта, свойство «Громила» не срабатывает.

**Вопрос:** Что происходит, когда персонаж, имеющий право тянуть дополнительные карты контактов (Даррелл Симмонс в Аркхэме или Глория Гольдберг в Иных мирах), получает контакт, предписывающий вытянуть 2 карты и выбрать одну для контакта?

**Ответ:** И в таком случае эти сыщики получают дополнительную карту: иными словами, они тянут 3 карты и выбирают для контакта одну из них.

**Вопрос:** Если Джордж Барнаби использует в бою дробовик, может ли он с помощью своего свойства «Знание — сила» превратить выпавшую «пятерку» в «шестёрку», чтобы она считалась за 2 успеха?

**Ответ:** Нет, считаются только «шестёрки», выпавшие на кубиках естественным образом.

**Вопрос:** Сколько денег у Финна Эдвардса в начале игры: только указанные \$8 или ещё \$10 за банковскую ссуду?

**Ответ:** Только указанные \$8.

**Вопрос:** Когда именно перемещается Финн Эдвардс, используя своё свойство «Скользкий тип»?

**Ответ:** После того как переместились все монстры, которые должны были это сделать.

**Вопрос:** Если Финн Эдвардс использует вещь (простую, уникальную, экспонат, заклинание), которая должна быть сброшена для применения, может ли он не сбрасывать её из-за своей «Жадности»?

**Ответ:** Нет, если текст карты говорит, что она должна быть сброшена после применения, это считается ценой использования вещи, и «Жадность» Финна тут не действует. Обратите внимание, что это относится и к заклинаниям, которые надо «прочитать и сбросить» для применения.

**Вопрос:** Если в фазе передышки Финн Эдвардс должен заплатить \$1 по банковской ссуде, может ли он вместо этого просто сбросить её, при этом не теряя ни денег, ни вещей из-за своей «Жадности»?

**Ответ:** Да, Финн может поступить так со ссудой, даже если у него есть деньги и вещи. Единственное, чего он лишится, — возможности взять ссуду ещё раз.

**Вопрос:** Что происходит, если Финн Эдвардс получает травму спины (из «Ужаса Данвича»)?

**Ответ:** Он не сбрасывает вещи, даже если у него их больше трёх, но не может получать новые карты сверх этого предела.

**Вопрос:** Защищает ли «Жадность» Финна Эдвардса от потери вещей из-за свойств Итакуа и Ктуххи?

**Ответ:** Да, защищает.

**Вопрос:** Может ли Патрис Хатауэй второй раз получить 5 улик благодаря «Зловещим снам», если жетон сначала был снят с девятого деления трека безысходности, а потом положен туда снова?

**Ответ:** Нет, Патрис Хатауэй получает эти 5 улик только раз за партию.

**Вопрос:** Если Урсула Даунс начинает игру в нестабильной локации, может ли она сразу подобрать оттуда улику?

**Ответ:** Да, Урсула подбирает улику в своей стартовой локации.

**Вопрос:** Может ли Урсула Даунс начать игру в Й'ха-нтлеи или в какой-нибудь локации Кингспортского утёса (из «Ужаса Кингспорта»)?

**Ответ:** Нет, не может.

**Вопрос:** Правила запрещают запечатывать ворота в стабильных локациях и на улицах, но свойство «Тайные обряды» позволяет Акачи Онъеле запечатывать их независимо от любых эффектов. Значит ли это, что она может запечатывать ворота в стабильных локациях и на улицах?

**Ответ:** Нет, не значит — это запрет, наложенный правилами игры, а не эффектом.

### Личные истории

**Вопрос:** Что делать, если игрок получает нового сыщика (после того как его прежний сыщик сожран или ушёл на покой, как описано в правилах «Ужаса Данвича»), и условие успеха/провала на первой карте истории этого нового сыщика уже выполнено?

**Ответ:** Немедленно разыграйте соответствующую сторону второй карты истории этого сыщика. Если выполнено оба условия (и успеха, и провала), выберите сторону на своё усмотрение.

**Вопрос:** Что делать, если условия и успеха, и провала выполняются одновременно?

**Ответ:** Сыщик разыгрывает вторую карту личной истории той стороной, какой захочет.

**Вопрос:** Когда Сайлас Марш разыгрывает развязку «Я не сдамся!», берёт ли он запечатанные ворота в качестве трофея?

**Ответ:** Да, и эти ворота передаются следующему сыщику того же игрока вместе с прочими непогращенными трофеями Сайласа.

**Вопрос:** Приносят ли бонус союзники, задействованные по карте Лео Андерсона «За работу!»?

**Ответ:** Да, они по-прежнему дают свои бонусы.

**Вопрос:** Если Венди Адамс использует свой «Знак Древних», чтобы выложить на поле третий знак Древних, это считается успехом или провалом её личной истории?

**Ответ:** На усмотрение игрока.

**Вопрос:** На некоторые карты личных историй следует класть улики всякий раз, когда сыщик берёт из колоды определённую карту. Нужно ли класть улику, если сыщик вытянул карту из колоды, но не оставил её себе?

**Ответ:** Нет, учитываются только те взятые карты, которые сыщик оставил себе (оплатив их цену или приобретя иным образом). Обратите также внимание, что учитываются только карты, полученные из колоды, но не от других сыщиков.

**Вопрос:** За круг боя с Шагнера Фана можно снять не более 3 жетонов. Значит ли это, что карта Нормана Уизерса «Путь ясен» может убрать не более 3 жетонов с этого Древнего? А если используется ещё и карта Лили Чен «Свершилось»?

**Ответ:** Нет, обе эти карты будут разыграны в полной мере. Свойство Шагнера Фана не действует на личные истории.

## Карты Мифа

**Вопрос:** Подвергается ли помощник шерифа воздействию карты Мифа «Комендантский час»? Иными словами, если помощник шерифа в конце своего хода остаётся на улице, может ли он быть арестован и отправлен в тюрьму?

**Ответ:** Нет. Помощник шерифа пользуется своим положением и не несёт ответственности за то, что находится на улице во время комендантского часа.

**Вопрос:** Действуют ли карты, направленные против монстров на территории Мискатоникского университета (например, карта Мифа «Охрана кампуса усилена!» или уникальная вещь «Флейта Внешних богов»), на монстров, порождённых «Жутким экспериментом»?

**Ответ:** Нет. Эти монстры фактически не находятся на поле; сыщики могут взаимодействовать с ними только в бою.

**Вопрос:** Что делают жетоны активности?

**Ответ:** Эти жетоны просто напоминают о той или иной активности в какой-либо локации. Чаще всего они отмечают область распространения слухов, но могут обозначать и другую активность, также вызванную картой Мифа.

**Вопрос:** Как разыгрывается наплыв монстров по карте «Загадочные происшествия»?

**Ответ:** Это происходит во время шага «1. Расстановка врат и монстров». Первый игрок сам выбирает врата, из которых начинается наплыв.

**Вопрос:** Что происходит, если Древний просыпается во время действия карты «Завеса тонка», и при этом на поле 6 знаков Древних?

**Ответ:** Согласно правилам, перед боем с Древним все карты **процессов** сбрасываются. Поскольку после сброса карты «Завеса тонка» на поле будет лежать необходимое число знаков Древних, сыщики немедленно побеждают, и боя с Древним не происходит.

## Монстры

**Вопрос:** Пожалуйста, разъясните, как движутся летающие монстры.

**Ответ:** Летающие монстры движутся согласно следующим правилам:

1. Летающие монстры, как и все другие монстры, движутся только тогда, когда в фазе Мифа выпадает их символ мира.

2. Летающие монстры не покидают локацию или улицу, если там находится сыщик.

3. Когда летающий монстр начинает движение на улице или в локации, он либо перелетает на смежную улицу с сыщиком, либо, если такой возможности нет, взлетает в небо.

4. Когда летающий монстр начинает движение в небе, он перелетает на любую улицу с сыщиком. Если у монстра есть выбор между несколькими сыщиками, он летит к сыщику с наименьшим значением скрытности. Если скрытности равны, то сыщика, к которому полетит монстр, выбирает, как всегда в таких случаях, первый игрок. Если сыщиков на улицах нет, монстр остаётся в небе.

**Вопрос:** Можете ли вы показать на примере, как работают лимит монстров и окраины?

**Ответ:** Лимит монстров всегда равен числу игроков плюс три. Если появление на поле нового монстра приведёт к тому, что общее количество монстров (не считая окраин) превысит лимит, жетон нового монстра кладётся на окраины. Когда окраины переполняются, уровень ужаса поднимается на 1, а все монстры с окраин возвращаются в пул монстров. Максимальное количество монстров, которые могут находиться на окраинах, равно 8 минус число игроков — как указано в таблицах на стр. 18 и 24 книги правил.

**Пример:** в игре на троих лимит монстров равен 6 (3 + 3), вместительность окраин — 5 (8 – 3). На поле 3 открытых врат, 6 монстров в Аркхэме и 4 монстра на окраинах. В фазе Мифа открыта карта с локацией, где уже есть врата, — значит, вы обязаны вытянуть ещё трёх монстров. Сначала вам следует вытянуть двух монстров и поместить их на окраины. После этого окраины переполняются, вы повышаете уровень ужаса на 1 и возвращаете 6 монстров с окраин в пул. Затем вы тянете третьего монстра и помещаете его на окраины, поскольку в Аркхэме по-прежнему нет места для новых монстров.

**Вопрос:** Особое свойство ночного призрака гласит: «Если проверка битвы с ночным призраком провалена, сыщика затягивают ближайšie открытые врата». Что происходит, если сыщик встречает ночного призрака в ходе контакта в Ином мире?

**Ответ:** В такой ситуации ближайшими вратами будут врата назад в Аркхэм. Таким образом, сыщик немедленно вернётся в Аркхэм с жетоном «Исследовано». Ночные призраки, будучи слугами Ноденса, время от времени помогают героям лавкрафтианских произведений.

**Вопрос:** Кто определяет, куда движется пёс Тиндалоса, если ближе всех к нему стоят несколько сыщиков?

**Ответ:** Как и в случае с летающими монстрами, пёс пойдёт к сыщику с наименьшей скрытностью. При равенстве значений выбор делает первый игрок.

**Вопрос:** Предотвращают ли физический (магический) иммунитет или сопротивление вторичные эффекты оружия и заклинаний?

**Ответ:** Нет. Эти свойства монстров только сводят на нет (или уменьшают) бонусы к проверкам битвы. На иные свойства оружия или заклинаний они никак не влияют.

**Вопрос:** Действует ли на сыщиков в Иных Мирах свойство хтонического чудовища наносить урон вместо движения?

**Ответ:** Нет, хтоническое чудовище вызывает землетрясение, которое затрагивает только сыщиков, находящихся в Архэме. Это один из тех редких случаев, когда сыщику безопаснее пребывать в Ином мире.

**Вопрос:** Если монстр, который должен переместиться к ближайшему сыщику, находится на рифе Дьявола или в Й'ха-нтлеи, и ни в одной из этих локаций нет сыщиков, как движется этот монстр?

**Ответ:** Он перемещается к тому сыщику в Инсмуте, у кого наименьшая скрытность. Если в Инсмуте нет сыщиков, он перемещается к тому сыщику на любом поле, у кого наименьшая скрытность. В случае равно низкой скрытности выбирает первый игрок.

**Вопрос:** Могут ли летающие монстры войти в вихри?

**Ответ:** В крайне редких случаях — например, под действием заклинания «Внушение» (из «Ужаса Кингспорта»).

## Силы Древних

**Вопрос:** Сила Итакуа «Ледяные ветра» гласит: «Все карты Мифа категории „Погода“ разыгрываются без применения их особых свойств и сбрасываются». Что происходит, если в игре уже находится карта процесса категории «Город» или «Мистика» и вытягивается карта погоды?

**Ответ:** Не заменяйте и не сбрасывайте текущую карту **процесса**. Выполните все основные указания новой карты Мифа (врата, улики, движение монстров), а затем сбросьте карту, игнорируя её особое свойство.

**Вопрос:** Сила Йог-Сотота «Ключ и Врата» гласит: «Сложность проверок на закрытие и запечатывание врат увеличивается на 1». Значит ли это, что для запечатывания врат требуется 6 улик?

**Ответ:** Нет. Это значит, что для закрытия врат проверкой знаний или силы требуется хотя бы 2 успеха.

**Вопрос:** Если Древним выбран Ран-Тигот, что происходит, если контакт предписывает взять трофей-монстра и вытягивается культист? А если Уильям Йорик вытягивает культиста в начале игры в качестве ресурса?

**Ответ:** Вытянутый культист кладётся на лист Ран-Тигота, уровень ужаса поднимается на 1, на трек безысходности добавляется 1 жетон и тянется новый монстр на замену. Если это случилось при подготовке к игре, когда Йорик получал свои ресурсы, то сначала раздайте игрокам все необходимые карты, а уже потом возвращайте в коробку союзника из-за повышения уровня ужаса.

**Вопрос:** Если Древним выбран Куачил Уттос, что происходит, если первый игрок **сожран**, но не из-за карты праха?

**Ответ:** Жетон первого игрока остаётся у того же игрока и переходит к его новому сыщику. Колоды праха не перетасовываются, пока карта праха не предпишет сделать это.

## Бой с Древним

**Вопрос:** В фазе передышки последнего боя у сыщиков меньше возможностей, чем в фазе передышки обычного раунда игры?

**Ответ:** Фаза передышки сыщиков в каждом круге последнего боя даёт сыщикам всё то же самое, что и обычная фаза передышки (в частности, передачу жетона первого игрока и возможность меняться вещами).

**Вопрос:** В последнем бою успехи сыщиков против Древнего когда-нибудь сгорают или продолжают накапливаться в течение всего боя?

**Ответ:** Успехи, которые сыщики получают в бою с Древним, нигде не исчезают. Иногда игроков путает тот факт, что в последнем бою успехи можно считать по-разному: (а) общее количество успехов, полученных сыщиками, и (б) количество успехов, необходимое для удаления следующего жетона безысходности. Всякий раз, когда в последнем бою сыщик выбрасывает успех в фазе атаки сыщиков, значения и (а), и (б) увеличиваются. Но как только значение (б) становится равно числу сыщиков, начинавших игру, один жетон безысходности удаляется и значение (б) обнуляется. Однако это не затрагивает значение (а) и не изменяет общего количества успехов, которое сыщики должны накопить в течение последнего боя, чтобы выиграть. Соль вот в чём: удаление жетонов безысходности — просто способ помочь игрокам отслеживать накопление успехов в течение многих кругов последнего боя.

**Вопрос:** Как следует делать броски на потерю вещей в начале боя с Итакуа? Игрок сначала выбирает вещь и затем бросает кубик, чтобы узнать, сбрасывать её или нет (и повторяет это для каждой из своих вещей), или же он сначала бросает кубик, чтобы определить успех или провал, а затем выбирает, какую вещь сбрасывать (делая это столько раз, сколько у него вещей)?

**Ответ:** Верен первый вариант.

## Разное

**Вопрос:** Конкретно где, когда и чем могут меняться сыщики?

**Ответ:** Два сыщика могут меняться, если они находятся в одном и том же месте: локация, улице, зоне Иного мира. Меняться можно когда угодно, кроме боя. Меняться можно до, во время или после движения: обмен не завершает движение. Сыщики, которые задержаны или пропускают свой ход, всё равно могут меняться с другими сыщиками в том же месте. Также сыщики могут меняться в любой момент передышки в бою с Древним.

Обмену подлежат простые вещи, уникальные вещи, заклинания, «Патрульная машина», «Револьвер помощника шерифа», экспонаты (из «Проклятия Тёмного фараона»), проездные (из «Ужаса Данвича») и деньги. Нельзя меняться уликами, союзниками, навыками, «Гонорарами», «Помощником шерифа Архэма», «Банковскими ссудами», «Благословениями» и «Проклятиями», травмами и безумиями (из «Ужаса Данвича»), «Белым кораблём» и «Великой печатью» (из «Ужаса Кингспорта»), трофеями-монстрами, трофеями-вратами и всеми остальными картами, которые не указаны как подлежащие обмену.

**Вопрос:** Если карта предписывает «пропустить следующий ход», это означает пропустить все фазы, включая предышку?

**Ответ:** Да. Обратите внимание, что это отличается от предписания «остаться здесь на следующий ход»: последнее просто означает, что сыщик задержан.

**Вопрос:** Когда сыщик может действовать во время фазы? Например, если игрок с союзником Дюком («сбросьте карту Дюка, чтобы тут же восстановить свой рассудок до предела») вступает в контакт и должен бросить кубик, чтобы потерять столько рассудка, сколько выпало, — когда он может сбросить Дюка, чтобы восстановить рассудок?

**Ответ:** Действовать можно в любой момент указанной фазы, пока соблюдены необходимые условия. Однако если контакт вытянут, он должен быть завершён до начала любых других действий. В случае с Дюком игрок может использовать его свойство либо перед тем, как брать карту контакта, либо после того, как эффекты взятой карты разыграны, но не между взятием карты и окончанием контакта. Так, если игрок не применяет Дюка, прежде чем тянуть карту, и взятый контакт уменьшает рассудок сыщика до 0, он сходит с ума, прежде чем успеет сбросить Дюка. Единственное исключение из этого правила — заклинание «Защита плоти», которое предотвращает потерю здоровья и специально предназначено для таких ситуаций.

**Вопрос:** Может ли игрок, перебрасывая кубики в ходе проверки навыка, перебросить также дополнительные кубики, полученные за улики?

**Ответ:** Да. Перебрасываются все кубики по данной проверке, в том числе и кубики, полученные за улики, которые были потрачены перед применением возможности перебросить кубики.

**Вопрос:** Сыщик не может избежать задержания, если арестован в Инсмуте. Значит ли это, что он не может избежать ареста?

**Ответ:** Нет. Если сыщик избежит ареста в Инсмуте, он также не будет задержан.

**Вопрос:** Если сыщик выходит из врат на фабрике Марша или в «Тайном ордена Дагона» после введения военного положения, должен ли он проходить проверку ухода, чтобы его не арестовали?

**Ответ:** Нет, открытые врата в этой локации отменяют эту проверку (считается, что в локации нет красного модификатора).

**Вопрос:** Если после введения военного положения трек безысходности оказался заполнен меньше чем наполовину, отменяется ли военное положение?

**Ответ:** Нет, оно объявляется до конца партии.

**Вопрос:** Что происходит, если Вестником выбран Дагон, и в качестве дополнительной карты мифа вытянут слух?

**Ответ:** Сбросьте эту карту и вытяните другую, которая не будет слухам.

## Создатели игры

**Авторы игры:** Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

**Развитие игры:** Кевин Уилсон

**Текст на картах:** Дэниел Ловат Кларк, Тим Урен и Кевин Уилсон

**Редактор:** Марк О'Коннор

**Дизайнеры:** Эндрю Наварро и Брайан Шомбург

**Арт-директор:** Зои Робинсон

**Иллюстрация на коробке:** Сайрил ван дер Хеген

**Иллюстрации на поле:** Хеннинг Людвигсен, Райан Барджер

**Художники:** Райан Барджер, Кэтрин Динджер, Крис Гриффин, Хеннинг Людвигсен, Тони Шестин, а также авторы иллюстраций для коллекционной карточной игры Call of Cthulhu

**Игру тестировали:** Мэтт Кэри, Тайм Людвиг, Джон Скогербо, сотрудники Fantasy Flight Games и Team XYZZY

**Менеджер производства:** Гэйб Лолунен

**Исполнительный разработчик:** Кристиан Т. Петерсен

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность компании Chaosium за постоянную поддержку, а также потрясающим иллюстраторам карточной игры Call of Cthulhu, без чьих работ эта игра никогда не увидела бы свет.

© 2018 Fantasy Flight Games. 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. All rights reserved. Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium, Inc. and used under license. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Made in Russia.  
[FantasyFlightGames.com](http://FantasyFlightGames.com)

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Эрик М. Кауфман

**Редактор:** Петр Тюленев

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Анна Солдатова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

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



## Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)