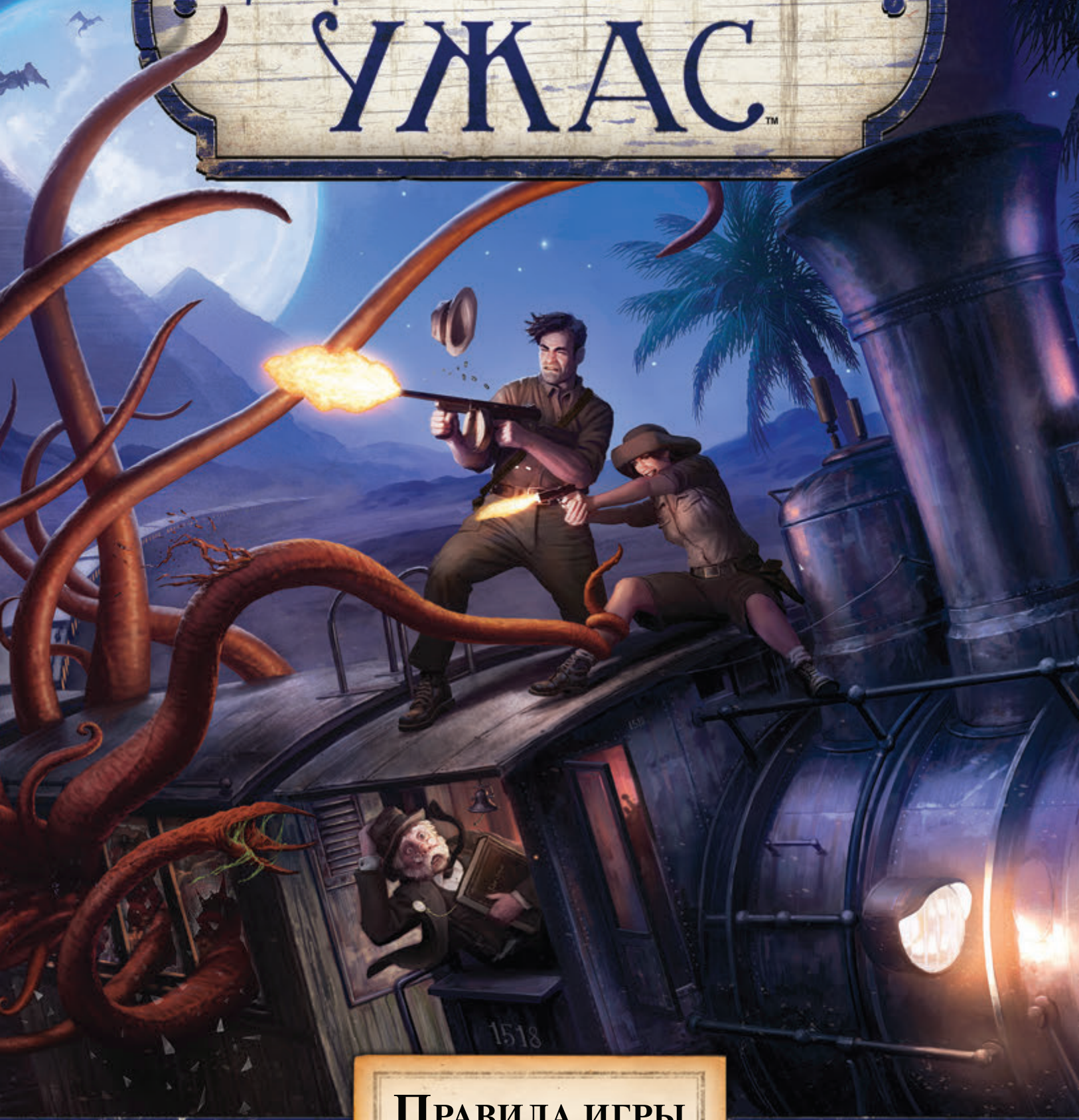


ДРЕВНИЙ УЖАС™



ПРАВИЛА ИГРЫ

РАСКРЫТЫЙ ЗАГОВОР

Хэрриган водил забинтованной рукой по карте, висевшей на стене гостиничного номера. К ней были приколоты десятки документов и клочков бумаги со всех концов земного шара, соединённые сложной паутиной разноцветных нитей. От сбивчивых рассказов безумца, записанных в Аркхэме, Хэрриган проследовал по красной линии к зарисовкам пиктограмм, обнаруженных в Амазонии. Оттуда синяя нить вела к странице из дневника астронома, убитого в Сиднее.

Но общая картина так и не складывалась. Что-то сбивало с мысли. Что именно? У лоточника на вокзале была татуировка на тыльной стороне ладони. Возможно, дело в ней. Хэрриган был уверен, что уже где-то видел такой символ. Может быть, это просто его паранойя. Но всё же стоит зарисовать татуировку и показать Диане. Она наверняка разберётся.

Внезапно его внимание привлёк звук с улицы. Как будто что-то — возможно, крик — оборвалось, так и не успев прозвучать. Хэрриган отошёл от карты и убедился, что дверь в комнату заперта.

Он прибыл в город девять часов назад, с вокзала направился прямо в музей, а потом в отель. Кто мог разыскать его так быстро?

Может быть, музейный смотритель? Старик был полон такого восторга, когда демонстрировал крошечные рисунки, выгравированные на глиняных черепках. Он в невыносимых подробностях рассказывал о примитивной вере в древнее зло, которое когда-нибудь войдёт в этот мир через магические порталы. Неужели этот чудаковатый книжный червь выследил Хэрригана?

Что-то тяжёлое упало на пол в коридоре, и дверь затряслась под напором сверхъестественных сил. Хэрриган вздохнул. На сборы не было времени, он успевал захватить только самое необходимое. Он взял пистолет, проверил обойму и патронник, снял оружие с предохранителя.

Лакированная деревянная дверь начала трескаться, а одна из петель разлетелась на мелкие кусочки. Хэрриган знал, что нельзя оставлять улики. Привычным движением он щёлкнул зажигалкой и поднёс пламя к карте. Огонь быстро побежал вдоль нитей, пожирая документы. «Если это горничная, — подумал Хэрриган, — мне предстоят долгие объяснения».

С оглушительным треском входная дверь рухнула, и тварь переступила порог.

Это была не горничная.

От одного только вида твари у Хэрригана кровь застыла в жилах, но он не позволил ужасу взять над собой верх — иначе он точно не добрался бы до Лондона к концу недели. Хэрриган зажмурился и шагнул в открытое окно. А комнату заполнили грохот выстрелов, огонь и безумие.

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНА ЭТА КНИГА

Эта книга правил написана в первую очередь для того, чтобы научить новых игроков играть в «Древний ужас», поэтому в ней опущены многие исключения и нюансы взаимодействия карт. Помимо этой книги, в состав игры включено справочное руководство, где в мельчайших подробностях изложены полные правила игры. Кроме того, на страницах справочника вы найдёте ответы на большинство вопросов, которые могут возникнуть у вас в процессе игры, а также советы по изменению сложности игры, подсчёту очков и одиночным партиям.

ОБ ИГРЕ

«Древний ужас» — командная приключенческая игра в жанре сверхъестественного ужаса по мотивам повестей и рассказов Говарда Ф. Лавкрафта. Миру угрожает пробуждение Древнего — одного из невообразимо могущественных существ, населявших вселенную ещё до начала времён. Игроки берут на себя роли сыщиков, которые совместными усилиями должны разгадать мистические тайны, защитить человечество от жутких монстров и, в конечном счёте, изгнать Древнего за пределы этого мира. Если сыщики терпят поражение, Древний пробуждается — и человечество обречено!

ИГРОКИ И СЫЩИКИ

В «Древнем ужасе» у каждого игрока есть свой сыщик. В правилах слово «сыщик» относится и к персонажу игры, и к тому игроку, который им управляет.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



Справочник



12 листов сыщиков, их фишки и пластиковые подставки



4 листа Древних



122 карты контактов



8 контактов в Америке



8 контактов в Европе

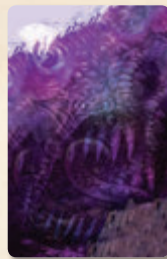


8 контактов в Азии и Австралии



12 общих контактов

51 карта Мифов

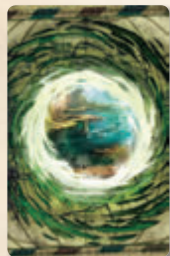


21 жёлтая, 18 зелёных и 12 синих

16 карт тайн



4 набора по 4 карты



24 контакта в Иных мирах



18 экспедиционных контактов (6 наборов по 3 карты)

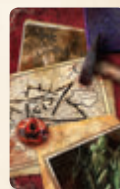


12 особых контактов (2 набора по 6 карт)

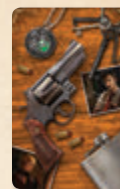


32 поисковых контакта (4 набора по 8 карт)

14 карт артефактов



40 карт активов



36 карт состояний 20 карт заклинаний



43 жетона монстров



34 обычных, 9 эпических

1 жетон ведущего сыщика



1 жетон тайны



20 жетонов билетов



8 на поезд, 12 на корабль

30 жетонов улучшений



по 6 для каждого навыка

9 жетонов врат



4 памятки



78 жетонов здоровья и рассудка



30 по 1 здоровью, 12 по 3 здоровью, 24 по 1 рассудку, 12 по 3 рассудку

4 жетона слухов



1 жетон знамений



20 жетонов Древних



1 жетон безысходности



4 кубика



1 жетон текущей экспедиции



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выполните следующие действия в указанном порядке. Пример подготовки вы можете найти на стр. 5.

1. РАЗМЕСТИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разверните игровое поле и поместите его посередине стола, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

2. РАЗЛОЖИТЕ ЖЕТОНЫ

Распределите жетоны на столе следующим образом:

- A. Перемешайте девять жетонов врат и сложите их лицом вниз (картинкой с порталом вверх) в стопку рядом с полем.
- B. Перемешайте жетоны улик лицом вниз (картинкой с лупой вверх) и положите их рядом с полем в банк улик.
- C. Разделите по типам жетоны здоровья, рассудка, улучшений, билетов, Древних, слухов и тайны и положите их отдельными кучками рядом с полем.

3. ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ СЫЩИКОВ

Игроки договариваются, кто из них получит жетон ведущего сыщика. Если они не могут договориться, жетон берёт игрок, выбранный случайным образом (например, броском кубика).

Начиная с ведущего сыщика и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одного сыщика, берёт его лист, а затем ставит его фишку на игровое поле в локацию, указанную на обороте листа.



Обратная сторона листа сыщика

4. ПОЛУЧИТЕ СТАРТОВОЕ ИМУЩЕСТВО, ЗДОРОВЬЕ И РАССУДОК

Каждый сыщик получает стартовое имущество, указанное на обороте его листа (см. иллюстрацию выше). Он берёт себе соответствующие карты активов и заклинаний.

Затем сыщик получает столько жетонов здоровья и рассудка, сколько указано на лицевой стороне его листа (см. «Здоровье и рассудок» на стр. 14). Эти жетоны размещаются рядом с листом сыщика.

5. ВЫБЕРИТЕ ДРЕВНЕГО

Игроки решают, какой из Древних будет противостоять им в этой партии. Игра против разных Древних протекает по-разному. Для первой партии рекомендуется выбрать Азатота, поскольку это наименее сложный Древний.

Положите лист выбранного Древнего возле игрового поля лицом вверх (так, чтобы значение безысходности было в левом верхнем углу) и выполните инструкции из раздела «Подготовка».



Раздел «Подготовка» на листе Древнего

6. СОЗДАЙТЕ ПУЛ МОНСТРОВ

Сложите все жетоны монстров, кроме эпических, в непрозрачную ёмкость — кружку, мешочек или крышку от коробки с игрой (в примере подготовки этот этап не показан). Затем потрясите эту ёмкость, чтобы перемешать жетоны монстров.

Не кладите в пул жетоны эпических монстров. Эпические монстры отличаются красным фоном и усечённым углом (см. «Эпические монстры» на стр. 15).

7. РАЗДЕЛИТЕ И ВЫЛОЖИТЕ КОЛОДЫ

Уберите в коробку все карты поисковых контактов, особых контактов и тайн, которые не соответствуют выбранному Древнему (см. ниже). Эти карты не участвуют в данной игре.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КАРТЫ ДРЕВНЕГО



Карты тайн
Ктулху



Карты поисковых
контактов
Ктулху



Карты особых
контактов
Ктулху

У каждого Древнего есть две индивидуальные колоды карт: колода тайн и колода поисковых контактов.

У некоторых Древних также есть колода особых контактов, упомянутая на их листах в разделе «Подготовка». На рубашке индивидуальных карт изображён тот Древний, к которому они относятся.

Теперь разделите все остальные карты, как указано ниже, и разместите их возле игрового поля.

- Затасуйте в одну колоду все карты экспедиционных контактов, независимо от их рубашек.
- Перетасуйте карты заклинаний и состояний двумя отдельными колодами. Положите эти колоды лицом вверх, чтобы были видны название и рисунок верхних карт.
- Отложите карты Мифов — они понадобятся вам для следующего шага. Затем разложите все оставшиеся карты по колодам согласно их рубашкам и перетасуйте каждую колоду по отдельности.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



8. СОБЕРИТЕ КОЛОДУ МИФОВ

Создайте колоду Мифов согласно инструкциям на листе Древнего (см. схему на стр. 6).

9. РАЗЫГРАЙТЕ СТАРТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Чтобы завершить подготовку, вам осталось сделать следующее:

А. Положите рядом с колодой Мифов памятку, соответствующую числу игроков. Информация на этой памятке понадобится при розыгрыше карт Мифов. Лишние памятки уберите в коробку.



Символ числа игроков

В. Поместите жетон безысходности на деление шкалы безысходности, указанное в левом верхнем углу листа Древнего. Например, на листе Азатота указано, что жетон безысходности кладётся на деление 15.



Стартовое значение безысходности

С. Положите жетон знамений на зелёное деление (с кометой) круга знамений.

Д. Выложите четыре верхние карты колоды активов лицом вверх на четыре ячейки резерва (в левой нижней части игрового поля).

Е. Откройте столько врат, сколько указано в памятке.

Чтобы открыть врата, возьмите из стопки врат верхний жетон и положите его лицом вверх в указанную на нём локацию. Затем вслепую вытяните из пула монстров один жетон и положите его в ту же локацию.

Ф. Положите жетон текущей экспедиции в локацию, изображённую на рубашке верхней карты в колоде экспедиционных контактов.

Г. Выложите на поле столько улик, сколько указано в памятке. Чтобы выложить улику, вытяните из банка улик один жетон и положите его лицом вниз в локацию, указанную на лицевой стороне жетона.

Н. Наконец, вытяните одну карту тайны и положите её лицом вверх возле листа Древнего. Затем выполните то, что сказано на этой на карте после слов «Когда эта карта входит в игру».

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ МИФОВ



Схема сборки колоды Мифов на листе Древнего



На восьмом шаге подготовки игроки собирают колоду Мифов. Эта колода в каждой игре создаётся по-разному, в зависимости от инструкций на листе Древнего. Чтобы собрать эту колоду, сделайте следующее:

1. Разделите все карты Мифов по цвету их лицевой стороны на три стопки: зелёную, жёлтую и синюю. Перетасуйте отдельно каждую стопку и положите лицом вниз.
2. Соберите первый этап колоды Мифов: возьмите случайно вытянутые карты нужных цветов в нужном коли-

честве (как указано на листе Древнего) и перетасуйте их, не глядя на лицевую сторону.

3. Таким же образом соберите второй этап колоды Мифов и подложите его **под** карты первого этапа.
4. Наконец, соберите третий этап колоды Мифов и подложите его **под** карты второго этапа, чтобы получилась единая колода Мифов. **Не тасуйте эту колоду**, разместите её рубашкой вверх возле листа Древнего. Уберите в коробку все оставшиеся карты Мифов, не просматривая их.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Древний ужас» — командная игра. Игроки находятся на одной стороне и побеждают или проигрывают все вместе. Конечная цель сыщиков — разгадать тайны, чтобы изгнать Древнего за пределы мира (см. стр. 16).

Кроме того, сыщики столкнутся с множеством бедствий и опасностей, грозящих всему миру. Они возникают в виде врат, которые порождают монстров и могут пробудить Древнего, и карт слухов, наносящих сыщикам вред и способных преждевременно закончить игру.

Подробности — в разделе «Победа в игре» на стр. 11.

ХОД ИГРЫ

Каждая партия в «Древний ужас» длится некоторое количество игровых раундов. Раунд состоит из трёх фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. **Фаза действий:** сыщики совершают действия, перемещаясь по игровому полю и готовясь к будущим приключениям.
2. **Фаза контактов:** сыщики сражаются с монстрами или вступают в контакт в своей текущей локации.
3. **Фаза Мифа:** ведущий сыщик разыгрывает одну карту Мифа. Обычно эти карты поднимают безысходность, открывают врата или вызывают другие проблемы, которые должны будут решать сыщики.

В конце каждой фазы Мифа ведущий сыщик может передать жетон ведущего сыщика любому игроку на свой выбор. После этого сыщики начинают новый раунд с фазы действий. Это продолжается, пока игроки не победят или не проиграют.

Краткое описание фаз раунда вы найдёте на последней странице справочника.



I. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В течение этой фазы каждый сыщик может выполнить до двух действий. С помощью действий сыщики перемещаются по игровому полю и приобретают полезные карты и жетоны (например, активы и билеты).

Ведущий сыщик первым совершает два действия на свой выбор. Затем свои два действия выполняет сыщик слева от него, и так далее, пока каждый игрок не совершит свои действия.

В этой фазе сыщикам доступны следующие действия (их детальное описание вы найдёте ниже):

- путешествие;
- отдых;
- обмен;
- подготовка к путешествию;
- приобретение активов;
- особое действие.

Важно: сыщик может совершить каждое действие только **один раз** в раунд. Например, сыщик не может дважды отдохнуть.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Сыщик перемещает свою фишку в любую соседнюю локацию (см. «Локации и пути» на этой странице).

После перемещения сыщик может потратить сколько угодно билетов, чтобы переместиться ещё на одну локацию за каждый билет. Чтобы поехать поездом, нужно потратить билет на поезд, а чтобы поплыть на корабле — билет на корабль. Пример путешествия вы найдёте на следующей странице.

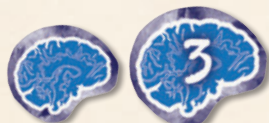
ОТДЫХ

Сыщик восстанавливает 1 здоровье и 1 рассудок (см. «Здоровье и рассудок» на стр. 14).

Сыщик **не может** отдыхать, если в одной локации с ним находится монстр.



Жетоны здоровья



Жетоны рассудка

ЛОКАЦИИ И ПУТИ

Условные знаки разных локаций и путей приведены на игровом поле.

Жетоны, как правило, размещаются на игровом поле в **локациях**. Локации могут иметь свои названия (например, Аркхэм) или быть пронумерованы.



Сыщики в локациях

Каждая локация соединена как минимум с одной соседней локацией линиями, которые называются **путями**. У каждого пути есть свой тип (цвет), который соответствует виду билета (см. «Путешествие»).

ОБМЕН

Сыщик может обмениваться имуществом (активами, артефактами, уликами, заклинаниями и билетами) с другим сыщиком, который находится в одной локации с ним.

ПОДГОТОВКА К ПУТЕШЕСТВИЮ

Если сыщик находится в **городе**, он получает один билет по своему выбору. Однако при этом сыщик не может взять билет на поезд, если к его городу не ведёт хотя бы одна железная дорога (путь поезда). Аналогично он не может взять билет на корабль, если к его городу не ведёт хотя бы один путь корабля.

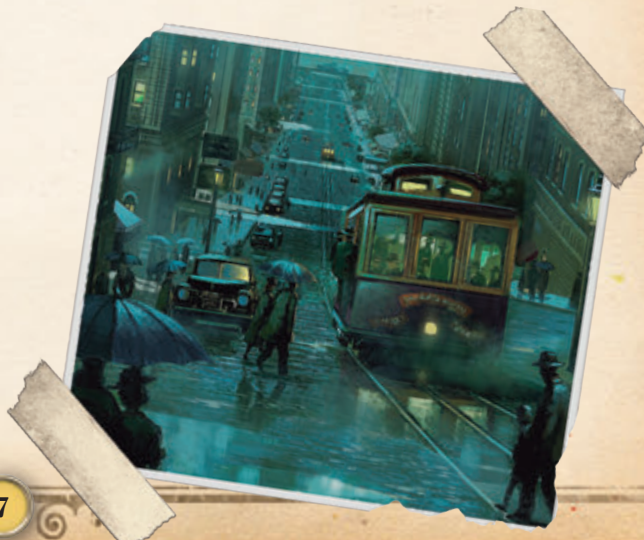
Если у сыщика оказывается больше двух билетов, он должен оставить себе два из них по своему выбору, а остальные сбросить.



Билет на корабль



Билет на поезд



ПРИБРЕТЕНИЕ АКТИВОВ

Если сыщик находится в **городе**, он может попытаться получить активы из резерва. Для этого сыщик проходит проверку навыка общения (🗨️) и берёт из резерва активы на свой выбор. Общая **цена** взятых активов не должна превышать числа выпавших успехов (см. «Проверки» на стр. 12).



Карта актива

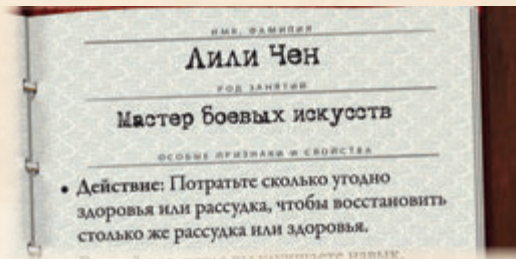
Если сыщик не взял ни одной карты, он может сбросить одну карту из резерва на свой выбор.

После приобретения активов карты, которые были взяты или сброшены из резерва, заменяются новыми картами из колоды активов.

Сыщик **не может** приобретать активы, если в одной локации с ним находится монстр.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Сыщик может совершить действие, указанное на одном из его игровых компонентов (например, на карте или на листе сыщика). Эти действия описаны после слова «Действие», выделенного жирным шрифтом.



Особое действие на листе сыщика

Сыщик может выполнить особое действие каждого своего компонента только раз в раунд. Однако за раунд разрешается совершить несколько особых действий с разных компонентов.

ПРИМЕР: Ли Ли Чен выполняет действие, указанное на её листе сыщика. Затем, в качестве второго действия, она может совершить действие, указанное на её карте актива.

Также сыщик может совершить некоторые действия, указанные на компонентах других сыщиков в одной локации с ним. Описания таких действий начинаются со слов «Местное действие», выделенных жирным шрифтом.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ



1. В начале фазы действий Сайлас Марш находится в Сан-Франциско. Так как жетон ведущего сыщика у него, Сайлас первым совершает свои два действия.
2. Первым действием Сайлас отправляется в путешествие, переходя из Сан-Франциско в локацию номер 5.
3. Во время путешествия он решает потратить свой билет на поезд, чтобы переместиться в следующую локацию и попасть в Аркхэм.



4. Вторым действием Сайлас решает отдохнуть, чтобы восстановить 1 здоровье и 1 рассудок. Так как количество его жетонов рассудка равно максимальному значению, Сайлас восстанавливает только 1 здоровье. Он берёт 1 здоровье из резерва жетонов и кладёт рядом со своим листом сыщика.

Сайлас закончил свои действия. Теперь сыщик слева от него может выполнить свои два действия.

II. ФАЗА КОНТАКТОВ

В течение этой фазы каждый сыщик вступает в **один контакт**. Как правило, для этого он читает небольшой текст на карте, где описана суть контакта и его последствия, пагубные или благоприятные.

Первым в контакт вступает ведущий сыщик. Следующим идёт на контакт сыщик слева от него, и так далее, пока каждый игрок не вступит в один контакт.

Если во время фазы контактов сыщик находится в локации, где есть один или несколько монстров, он **должен** вступить в боевой контакт с **каждым** монстром в этой локации — по очереди, в любом порядке. Если монстров в его локации нет, сыщик вместо этого вступает в контакт в локации или в контакт жетона по своему выбору (см. ниже).

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

Если сыщик находится в локации, где есть один или несколько монстров, он **должен** вступить в боевой контакт с **каждым** монстром в этой локации — по очереди, в любом порядке на свой выбор. Боевые контакты подробно описаны на стр. 14.

Если после того, как сыщик разыграл все свои боевые контакты, монстров в его локации не осталось, он **может сразу же вступить в другой контакт**.

КОНТАКТЫ В ЛОКАЦИЯХ

Сыщик тянет карту из колоды общих контактов. Если он находится в одном из девяти городов с названиями, он может вместо этого вытянуть карту из колоды контактов в данной части света. Сыщик находит на взятой карте раздел для своей текущей локации (по её типу или названию), выполняет то, что там сказано, и сбрасывает карту.



Карта контакта в Америке



Карта контакта в Европе



Карта контакта в Азии и Австралии



Карта общего контакта

Если у сыщика есть возможность получить контакты от карт разных типов, он сам выбирает, из какой колоды тянуть.

ПРИМЕР: сыщик находится в Аркхэме. Он может вытянуть карту либо из колоды общих контактов, либо из колоды контактов в Америке. Если он выберет общий контакт, то должен будет разыграть раздел «Город».

На игровом поле под каждым городом с названием указано, что обычно ожидает сыщиков, когда они идут на контакт в этом городе.



Контакты в Риме обычно улучшают волю сыщика (♣)

КОНТАКТЫ ЖЕТОНОВ

В процессе игры в некоторые локации игрового поля выкладываются жетоны. Эти жетоны дают сыщикам в данных локациях возможность вступать в соответствующие контакты.

➤ Жетоны улики позволяют сыщикам вступать в поисковые контакты.



Жетон улики



Карта поискового контакта

➤ Жетоны врат позволяют сыщикам вступать в контакты в Иных мирах.



Жетон врат



Карта контакта в Ином мире

➤ Жетон текущей экспедиции позволяет сыщикам вступать в экспедиционные контакты.



Жетон текущей экспедиции

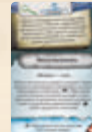


Карта экспедиционного контакта

➤ Жетоны слухов позволяют сыщикам вступать в контакт, описанный на карте слуха, относящейся к данной локации.



Жетон слуха



Карта слуха

➤ Фишки побеждённых сыщиков позволяют другим сыщикам вступать в контакты, описанные на обратной стороне листа побеждённого сыщика (см. «Побеждённые сыщики» на стр. 14).









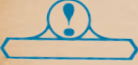


Фишка побеждённого сыщика



Обратная сторона листа сыщика

III. ФАЗА МИФА

В этой фазе ведущий сыщик тянет из колоды Мифов верхнюю карту и разыгрывает все её эффекты **в том порядке, в котором они перечислены** (слева направо, сверху вниз). На картах Мифов встречаются эффекты семи разных видов, и все они описаны ниже:

<p>Измените знамение</p> 	<p>Передвиньте жетон знамений на следующее деление круга по часовой стрелке. Затем повысьте безысходность на 1 за каждые открытые врата, символ на которых совпадает с новым символом знамения (см. «Безысходность и круг знамений»).</p>
<p>Разыграйте эффекты расплаты</p> 	<p>Разыграйте все отмеченные символом  эффекты на всех компонентах (жетонах, листах, картах), которые находятся в игре. Компоненты с такими эффектами отмечены красным символом расплаты в правом нижнем углу. Эффекты расплаты разыгрываются в следующем порядке: монстры, лист Древнего, карты процессов, имущество и состояния сыщиков.</p>
<p>Откройте врата</p> 	<p>Откройте столько врат, сколько указано в памятке (см. «Открытие врат» справа).</p>
<p>Напльв монстров</p> 	<p>Выложите на каждые открытые врата с таким же символом, как текущее знамение, столько монстров, сколько указано в памятке (см. «Вторжение монстров» на стр. 11). Если подходящих врат на поле нет, вместо этого откройте одни врата.</p>
<p>Выложите улики</p> 	<p>Выложите на поле столько улик, сколько указано в памятке (см. «Появление улик» на стр. 11).</p>
<p>Выложите жетон слуха</p> 	<p>Выложите в указанную локацию жетон слуха (см. «Слухи» на стр. 16).</p>
<p>Выложите жетоны Древних</p> 	<p>Положите на эту карту Мифа нужное количество жетонов Древних.</p>
<p>Разыграйте текстовый эффект</p> 	<p>Под названием карты Мифа указан её подтип. Если это СОБЫТИЕ, разыграйте его эффект сразу и сбросьте карту. Если это ПРОЦЕСС, выложите карту возле листа Древнего. Её текстовый эффект оказывает влияние на игру, пока эта карта не будет сброшена.</p>

Сыщики разыгрывают **только те эффекты, которые указаны на вытянутой карте Мифа**. Например, если на карте Мифа нет символа появления улик, сыщики не выкладывают улики.

БЕЗЫСХОДНОСТЬ И КРУГ ЗНАМЕНИЙ

Шкала безысходности отмеряет время, оставшееся до пробуждения Древнего (см. стр. 16). Чтобы повысить безысходность, переместите жетон безысходности **ближе** к нулевому делению шкалы (направо). Чтобы понизить её, передвиньте жетон в противоположную сторону (налево).

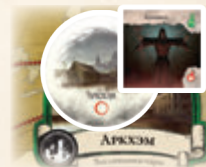
Круг знамений служит для повышения безысходности. Когда жетон знамений двигается, сыщики повышают безысходность на 1 за каждые открытые врата с таким же символом, что и новое знамение.



ОТКРЫТИЕ ВРАТ

Когда вам нужно открыть врата, возьмите из стопки врат верхний жетон и положите его лицом вверх в локацию, указанную на жетоне.

Когда открываются врата, в той же локации появляется монстр (см. «Вторжение монстров» на стр. 11).



Врата и монстр, появившиеся в Аркхэме

ВРАТА

Врата представляют собой разрывы в ткани реальности. Эти порталы ведут в иные миры, измерения или даже времена. Эти опасные аномалии открывают дорогу в наш мир смертоносным силам — монстрам и, в конечном счете, Древним.

Открытые врата — основная причина повышения безысходности (см. эффект карты Мифа «Измените знамение»). Чтобы помешать этому и отдалить пробуждение Древнего, сыщики вступают в контакты в Иных мирах, позволяющие закрывать (сбрасывать с поля) врата.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Из этого раздела вы узнаете об остальных правилах игры.

ПРОВЕРКИ

Многие игровые ситуации требуют от сыщика пройти **проверку**. Чтобы определить, прошёл он её или провалил, сыщик бросает кубики. Как правило, успешно пройденная проверка приносит сыщику пользу, а провал причиняет вред.

Проходя проверку навыка, сыщик бросает столько кубиков, **каково его значение этого навыка**, учитывая все модификаторы, которые увеличивают или уменьшают это значение. В любой проверке сыщик бросает **как минимум 1 кубик**.

Если **хотя бы** на одном кубике выпал успех («5» или «6»), проверка считается успешной. Если ни одного успеха не выпало, сыщик проваливает проверку. Число выпавших успехов называется **результатом проверки**.

Затем, в зависимости от успеха или провала проверки, сыщик выполняет соответствующие инструкции.

ПРИМЕР: у Лили Чен есть актив «Оккультная книга», текст которого гласит: «Когда вы отдыхаете, вы можете пройти проверку 📖. При успехе возьмите 1 заклинание». Отдыхая, Лили проходит эту проверку, используя свой навык знаний (📖), значение которого равно 2. Она бросает 2 кубика, и выпадают результаты «1» и «3». Так как не выпало «5» или «6», Лили проваливает проверку и не получает заклинание.

Проходя проверку, сыщик может получить бонус к нужному навыку не больше чем от одной своей карты (например, от карты актива, которая гласит: «+1 к 📖»). Если у сыщика несколько карт, дающих бонус к этому навыку, он получает наивысший из них.

ПРОВЕРКИ НА КАРТАХ

Как правило, в тексте карт проверки обозначены символом соответствующего навыка в скобках. Когда сыщик разыгрывает эффект такой карты, он должен пройти проверку указанного навыка. После символа навыка может стоять модификатор (например, «-1»), увеличивающий или сокращающий число кубиков, которые бросает сыщик в ходе проверки.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Сразу после того как сыщик бросил кубики, проходя проверку, он может потратить улик, чтобы перебросить один кубик. Сыщик вправе делать это сколько угодно раз, пока ему хватает улики. Результат проверки определяется после всех повторных бросков.

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

В ходе игры сыщики получают возможность научиться чему-то новому, улучшая свои навыки. Чтобы отметить улучшение навыка,

НАВЫКИ

У каждого сыщика есть пять навыков, указанных в нижней части его листа. Число под символом навыка — это количество кубиков, которые сыщик бросает, чтобы пройти проверку этого навыка (см. «Проверки»).



Навыки на листе сыщика

игрок берёт соответствующий жетон улучшения и кладёт его стороной «+1» на лист своего сыщика рядом с символом навыка. Если сыщик ещё раз улучшает этот навык, он переворачивает жетон улучшения вверх стороной «+2». Значение навыка — это сумма числа, указанного на листе сыщика, и модификатора от его жетона улучшения.



Жетон улучшения знаний

СОСТАВНЫЕ КОНТАКТЫ

К составным контактам относятся экспедиционные контакты, контакты в Иных мирах и особые контакты. Эти приключения полны опасностей, но могут принести существенную выгоду. Каждая из таких карт состоит из трёх абзацев. Вступая в контакт, сыщик сначала выполняет то, что написано в верхней части карты, а затем в зависимости от результата переходит к среднему или к нижнему абзацу.

Если сыщик успешно прошёл проверку, указанную в верхней части карты, он переходит к успешному результату (средний абзац), а если провалил её — к провальному результату (нижний абзац). Затем он выполняет то, что сказано в этом абзаце (в том числе делает указанные там проверки), и сбрасывает карту.



Исходная ситуация

Успешный результат

Провальный результат

Составной контакт

Если карта контакта в Ином мире предписывает сыщику «закрыть эти врата», он сбрасывает жетон врат из своей локации.

Завершив экспедиционный контакт, сыщик перемещает жетон текущей экспедиции в локацию, изображённую на рубашке новой верхней карты в колоде экспедиционных контактов.

ПРИМЕР КОНТАКТА В ИНОМ МИРЕ



1. В фазе контактов Сайлас Марш находится в локации, где открыты ворота.
2. Сайлас решает войти во ворота и тянет карту из колоды контактов в Иных мирах. В тексте верхней части карты стоит «(👁️ — 1)». Это означает, что Сайлас должен пройти проверку внимания.
3. Сайлас использует значение своего навыка внимания (3) и применяет модификатор проверки (–1).
4. У него нет способностей или имущества, которые давали бы бонусы при проверке, поэтому он бросает 2 кубика.
5. Сайлас не выбросил «5» или «6» и поэтому проваливает проверку. Он переходит к провальному результату, который заставляет его потерять 3 рассудка, если он не потратит 1 уайку. Затем Сайлас сбрасывает карту контакта.

ПОЛУЧЕНИЕ ИМУЩЕСТВА И СОСТОЯНИЙ

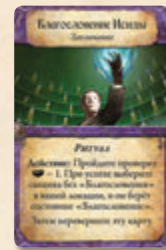
Сыщики часто получают активы, артефакты, заклинания и состояния. Когда сыщик получает карту или жетон, он кладёт их лицом вверх возле своего листа.

ЗАКЛИНАНИЯ И СОСТОЯНИЯ

Карты заклинаний и состояний — двусторонние, причём информация на их обратной стороне скрыта. Когда игрок берёт карту заклинания или состояния, он может смотреть на неё **только с лицевой стороны**.



Лицевая сторона карты состояния



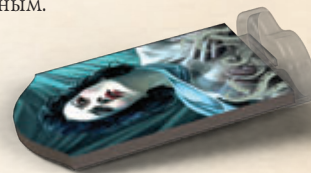
Лицевая сторона карты заклинания

На карте написано, когда сыщик должен перевернуть её и немедленно выполнить то, что сказано на обороте.

ЗАДЕРЖАННЫЕ СЫЩИКИ

Некоторые игровые ситуации задерживают сыщиков. Задержанный сыщик не может совершать действия.

Когда сыщик задержан, он кладёт свою фишку набок, чтобы не забыть об этом. Вместо того чтобы совершать действия в фазе действий, он ставит свою фишку вертикально и больше не считается задержанным.



Фишка задержанного сыщика

МУЗЕЙНЫЕ ГРАБИТЕЛИ ДЕЙСТВОВАЛИ С ОСОБОЙ ЖЕСТОКОСТЬЮ

Рекс Мерфи,
отдел расследований

Наш источник в полиции сообщает, что после ограбления музея прошлой ночью остались не только лужи крови, но и ряд вопросов, ответы на которые только предстоит найти. По версии следствия, преступники проникли в здание через окно второго этажа в сопровождении одного или нескольких крупных хищников. Все шестеро ночных охранников были безжалостно растерзаны.



ЗДОРОВЬЕ И РАССУДОК

На листе сыщика отмечены максимальные значения его здоровья и рассудка. Каждый сыщик начинает игру с указанным числом жетонов здоровья и рассудка.



Когда сыщик должен **потерять** здоровье или рассудок, он сбрасывает в банк свои жетоны здоровья или рассудка. Если сыщик **восстанавливает** здоровье или рассудок, он берёт жетоны здоровья и рассудка из банка. Текущее здоровье и рассудок сыщика не могут превышать соответствующих максимальных значений.

ПОБЕЖДЁННЫЕ СЫЩИКИ

Если здоровье или рассудок сыщика падает до нуля, он становится **побеждённым**. Как только это случилось, сыщик должен выполнить следующее:

- 1. Повышение безысходности:** сыщик повышает безысходность на 1.
- 2. Перемещение:** сыщик перемещает свою фишку в ближайший город. Затем он кладёт фишку набок и помещает на неё жетон здоровья, если сыщик потерял всё своё здоровье, или рассудка, если сыщик лишился всего своего рассудка.



Фишка побеждённого сыщика

- 3. Сбор имущества:** сыщик сбрасывает все свои карты состояний, а также жетоны здоровья, рассудка и улучшений, после чего складывает всё своё имущество (активы, артефакты, заклинания, улики и билеты) на свой лист. Лист сыщика вместе с имуществом откладывают в сторону: он понадобится, если другой сыщик найдёт побеждённого товарища.
- 4. Потеря лидерства:** если у побеждённого сыщика был жетон ведущего сыщика, он передаёт его любому сыщику на свой выбор.

После этого сыщики продолжают разыгрывать текущую фазу игры.

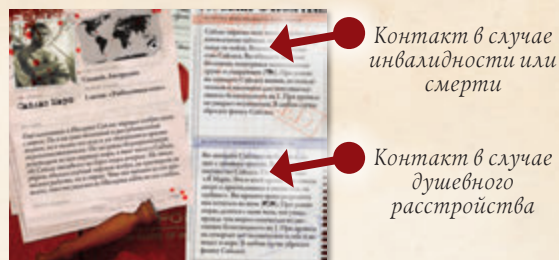
ВЫБОР НОВОГО СЫЩИКА

Если его сыщик был побеждён, в конце фазы Мифа игрок получает нового сыщика. Он выбирает себе любого свободного сыщика и выполняет шаги 3–4 подготовки к игре (см. стр. 4).

КОНТАКТЫ С ПОБЕЖДЁННЫМИ СЫЩИКАМИ

Сыщик может вступить в контакт со своим побеждённым коллегой, чтобы забрать его имущество и попытаться снизить безысходность.

Если в фазе контактов сыщик находится в той же локации, что и побеждённый сыщик, он может вступить в контакт, описанный на обороте листа побеждённого. Если на фишке побеждённого соратника лежит жетон здоровья, сыщик разыгрывает контакт в случае инвалидности или смерти, а если жетон рассудка — контакт в случае душевного расстройства.



Завершив контакт с побеждённым сыщиком, уберите в коробку его лист и фишку. До конца игры этот персонаж больше не используется.

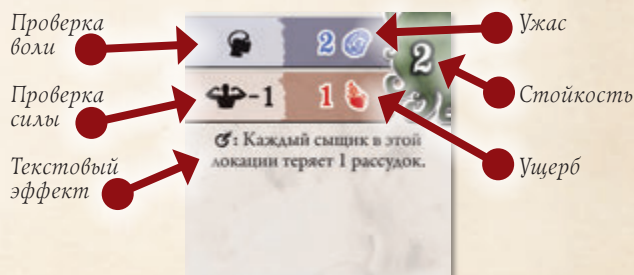
СОЖРАННЫЕ СЫЩИКИ

В результате некоторых игровых ситуаций сыщик может быть **сожран**. Если это случилось, сыщик считается побеждённым, но он выполняет только шаги **1 и 4** из раздела «Побеждённые сыщики». Затем он сбрасывает всё своё имущество, состояния, жетоны здоровья, рассудка и улучшений, после чего убирает в коробку свои лист и фишку. В конце фазы Мифа игрок выбирает себе нового сыщика, как обычно.

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

Сыщики вступают в боевые контакты с монстрами, чтобы победить их и удалить с игрового поля.

Вступив в боевой контакт с монстром, сыщик переворачивает его жетон и читает текст на обороте. Затем, чтобы определить исход боевого контакта, сыщик проходит две проверки: сперва **проверку воли**, затем **проверку силы**.



Обратная сторона жетона монстра

ПРОВЕРКА ВОЛИ

Сыщик проходит проверку воли (☞), указанную на жетоне монстра.

Если значение **ужаса** монстра больше, чем число выпавших успехов («5» и «6»), сыщик теряет 1 рассудок за каждую единицу разницы (см. «Пример боя»).

ПРОВЕРКА СИЛЫ

Сыщик проходит проверку силы (☞), указанную на жетоне монстра.

Если значение **ущерба** монстра больше, чем число выпавших успехов («5» и «6»), сыщик теряет 1 здоровье за каждую единицу разницы (см. «Пример боя»).

Монстр теряет столько здоровья, сколько успехов выпало. Чтобы отметить это, положите на жетон монстра нужное количество жетонов здоровья из банка. Если монстр потерял столько здоровья, какова его стойкость (или больше), он побеждён и возвращается в пул.

Если сыщик не победил монстра, тот остаётся в локации вместе со всеми лежащими на нём жетонами здоровья.

ЭПИЧЕСКИЕ МОНСТРЫ

Наиболее могущественные, опасные или важные для сюжета монстры называются эпическими. С точки зрения игровых эффектов они считаются обычными монстрами, за исключением того, что на них не действуют эффекты, которые перемещают, сбрасывают и возвращают монстров в пул.



Эпический монстр

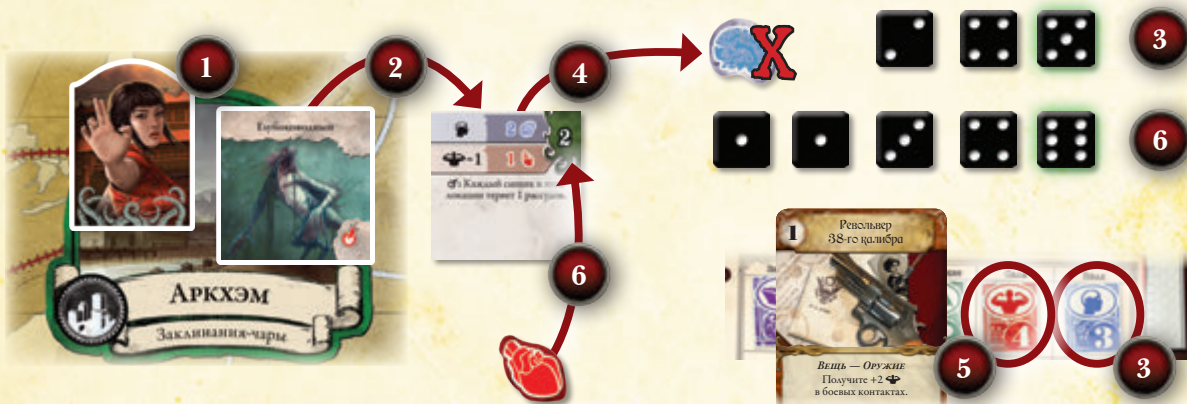
Эпический монстр не может быть побеждён, пока не потеряет здоровье, равное его стойкости (или больше), после чего его жетон убирается в коробку.

Эпические монстры входят в игру в результате розыгрыша определённых эффектов и никогда не помещаются в пул монстров.

ЗАСАДА

Иногда сыщики сталкиваются с монстрами, которые не находятся на игровом поле. Когда сыщик встречает в тексте слова «монстр нападает из засады», он вслепую тянет из пула одного монстра и сразу же вступает с ним в бой. После боя сыщик возвращает монстра в пул, даже если не победил его, и продолжает разыгрывать контакт (или иной эффект), вызвавший засаду.

ПРИМЕР БОЯ



1. В фазе контактов Лири Чен находится в одной локации с монстром и должна вступить с ним в бой.
 2. Лири переворачивает жетон монстра. На обратной стороне нет никаких особых эффектов, которые разыгрываются во время боя.
 3. Лири проходит проверку ☞. Её ☞ равна 3. На жетоне монстра не указан модификатор, так что она бросает 3 кубика.
 4. Она выбрасывает 1 успех и вычитает его из ужаса монстра (☞), равного 2. Она теряет 1 рассудок (разница между этими значениями).
 5. Лири проходит проверку ☞. Её ☞ равна 4. Учитывая модификатор монстра (-1) и бонус за свой револьвер 38-го калибра (+2), она бросает 5 кубиков.
 6. Она выбрасывает 1 успех и вычитает его из ущерба монстра (☞), равного 1. Так как количество успехов равно ущербу, она не теряет здоровья.
- Так как выпал 1 успех, монстр теряет 1 здоровье. Лири кладёт 1 жетон здоровья на жетон монстра. Его стойкость равна 2, поэтому монстр ещё не побеждён, и контакт заканчивается.

СЛУХИ

Большинство карт слухов требуют положить в определённые локации жетоны слухов. Находясь в фазе контактов в локации с таким жетоном, сыщик может попытаться прекратить слух. Для этого он вместо обычного контакта вступает в контакт, описанный на карте Мифа.



Жетон слуха

Если сыщику удалось прекратить слух, сбросьте соответствующую карту Мифа вместе со всеми лежащими на ней жетонами, а также уберите с поля жетон прекращённого слуха.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СЛУЧАЙНУЮ ЛОКАЦИЮ

Некоторые карты слухов и тайн предписывают положить жетоны в случайную локацию. Столкнувшись с таким требованием, вытяните одну улику из банка и разместите нужные жетоны в локацию, указанной на лицевой стороне улики. Затем сбросьте эту улику.

ТАЙНЫ

Для победы в игре сыщики должны разгадать три тайны. У каждого Древнего свой комплект карт тайн с уникальным набором задач, которые встанут перед сыщиками.

Во время подготовки к игре вытяните одну карту тайны и положите её лицом вверх рядом с листом Древнего. На каждой карте указано, каким образом её можно разгадать. Как только тайна разгадана, вытяните из стопки новую карту тайны и положите её лицом вверх на разгаданную.



Разгаданная тайна

Текущая тайна

Как только три тайны разгаданы, сыщики побеждают. Если Древний пробудился, сыщикам, помимо трёх обычных тайн, надо разгадать ещё одну, описанную на листе Древнего (см. «Последняя тайна»).

ПРОБУЖДЕНИЕ ДРЕВНЕГО

Как только жетон безысходности достигает нулевого деления шкалы безысходности, Древний пробуждается. Переверните лист Древнего и сразу же разыграйте эффекты пробуждения в левом верхнем углу листа (если таковые имеются). Лист Древнего остаётся перевернутым до конца игры, и вместо эффектов с лицевой стороны теперь действуют эффекты, указанные на обороте (в том числе информация о культистах). На обратной стороне листа Древнего также сказано, при каких условиях сыщики проигрывают.



Обратная сторона листа Древнего

ВЫБЫВШИЕ ИГРОКИ

Игрок **выбывает из игры**, если его сыщик был побеждён или сожран после того, как Древний пробудился. Выбывший игрок не выбирает себе нового сыщика и больше не участвует в игре.

Если все игроки выбыли, сыщики проигрывают.

ПОСЛЕДНЯЯ ТАЙНА

Если Древний пробудился, сыщикам становится намного труднее выиграть. Помимо обычных трёх тайн, для победы им нужно разгадать ещё одну последнюю тайну, описанную на обороте листа Древнего. Обычно это требует от них вступить в прямое противостояние с Древним.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь вы готовы к своей первой партии в «Древний ужас»! Ответы на вопросы, которые могут возникнуть у вас в ходе игры, вы найдёте в справочнике. Кроме того, помните о следующих правилах:

- Когда вам надо найти половину от чего-либо, всегда округляйте вверх.
- Все споры разрешает ведущий сыщик.
- Имущество, действующее на сыщика, действует в том числе и на своего владельца, если только в описании не сказано, что оно действует на другого сыщика.