

ЖАХ АРКГЕМА®

КАРТКОВА ГРА

Путівник по Кампанії СПАДЩИНА ДАНВІЧА

Їхня рука на вашій горлянці, але вам Їх не побачити...

Я збираюся спалити його нечестивий щоденник, а ви, якщо вам вистачить розуму, підірвете той вівтар і повалите усі кола із кам'яних стовпів на інших пагорбах. Саме такі речі притягують істот, якими так захоплювалися Уотлі...

— Г. Ф. Лавкрафт, «Жахиття Данвіча»

«Спадщина Данвіча» – це кампанія для карткового «Жаху Аркгема», яка розрахована на 1-4 гравців. У це велике доповнення входять 2 сценарії: «Позакласні заняття» і «Казино завжди виграє». Інші сценарії циклу «Спадщина Данвіча» ви знайдете в шести малих доповненнях з відповідними назвами: «Міскатонікський музей», «Експрес округу Ессекс», «Кров на вівтарі», «Незмірні і невидимі», «Там, де чекає загибель» та «Загублені у часі і просторі».

Додаткові правила

«Позбуватисяся»

У циклі «Спадщина Данвіча» потрібно позбуватися деяких карт гравців після застосування. Щоб позбутися карти, приберіть її з гри і поверніть у свою колекцію карт. Якщо ви хочете повернути цю карту в колоду, між сценаріями кампанії, вам потрібно буде знову придбати її за бали досвіду. Якщо через те, що ви позбулися карт, розмір вашої колоди став меншим, ніж потрібно, перед наступним сценарієм ви повинні придбати достатню кількість карт, щоб колода повернулася до потрібного розміру (при цьому вам дозволяється купувати карти нульового рівня за 0 балів досвіду, поки в колоді не буде потрібної кількості карт).

Підготовка Кампанії

Для підготовки до кампанії «Спадщина Данвіча» виконайте такі кроки у вказаному порядку.

1. **Оберіть дослідника (дослідників).**
2. **Кожен гравець збирає колоду свого дослідника.**
3. **Оберіть рівень складності.**
4. **Зберіть вмістилище хаосу для кампанії.**

❖ **Легкий** (ви хочете ознайомитись із сюжетом):

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

❖ **Середній** (ви хочете випробувати):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

❖ **Важкий** (ви хочете зануритись у кошмар):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

❖ **Надважкий** (ви хочете пізнати справжній Жах Аркгема):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Тепер гравці можуть перейти до прологу.

Символ доповнення

Усі карти циклу «Спадщина Данвіча» позначені цим символом перед порядковим номером.





Пролог

Доктор Генрі Ермітедж наливає собі склянку піно, вмощується за стіл і жестом запрошує вас сісти навпроти. «Прошу вибачення за поспіх», – починає він. Його обличчя бліде, а лоб пітніє і морицється від хвилювання.

Ермітедж – головний бібліотекар Міскатонікського університету і ваш колишній наставник – особисто зв'язався з вами, щоб попросити про допомогу. Ви з радістю відгукнулись і приїхали до його будинку в Саузсайді. Увійшовши всередину, ви здивувались побаченому безладу: стіл господаря завалений книжками і паперами, а на підлозі біля каміну лежить порожня пляшка з-під вина. Ви завжди знали Ермітеджа як людину охайну і добре організовану.

Літній чоловік робить паузу, щоб зібратись з думками. «Я шукаю двох моїх колег – доктора Френсіса Моргана, професора археології, і Уоррена Райса, професора лінгвістики. Ми з Уорреном мали зустрітись сьогодні за вечерею, щоб обговорити декілька важливих знахідок, але він безслідно зник. Спочатку я не надав цьому значення, та в мене є неприємне відчуття, що тут щось не так. Дуже... **знайоме** відчуття». Ви ніколи раніше не бачили Ермітеджа таким стурбованим. Тремтячими руками він бере зі столу склянку і нервово робить ковток. «Я сподівався, що Френсіс знає, де Уоррен, але теж не зміг його знайти. Мені казали, що Френсіс багато часу проводить в якомусь гральному кублі».

«Я покликав вас, оскільки боюсь, що Уоррен міг утратити в біду. Я буду безмежно вдячним, якщо ви розшукаєте його. Вам міг би допомогти Френсіс, якщо ви його знайдете».

🕒 Дослідники повинні вирішити (оберіть одне):

- ❖ Востаннє професора Уоррена Райса бачили пізно вночі за роботою у гуманітарному корпусі Міскатонікського університету. Пошукаємо його там.
Якщо спершу бажаєте знайти професора Уоррена Райса, перейдіть до сценарію I-A «Позакласні заняття».
- ❖ Востаннє доктора Френсіса Моргана бачили за грою у клубі «Кловер», розкішному підпільному барі і гральному закладі у Даунтауні. Давайте поговоримо з ним.
Якщо спершу бажаєте знайти доктора Френсіса Моргана, перейдіть до сценарію I-B «Казино завжди грає».

Сценарій І-А: Позакласні заняття

Доктор Ермітедж хвилюється, що його колега, професор Уоррен Райс, втрапив у біду, тому просить вас допомогти знайти свого друга. Вам здається, що він даремно так сильно нервується, адже професор Райс зник лише кілька годин тому...

Підготовка

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: «Позакласні заняття», «Чаклунство», «Поза межжя», «Поневолені Бішопів», «Дрімлюги», «Прадавнє зло», «Зачинені двері» та «Агенти Йог-Сотота». Ці набори позначені такими символами:



- В цьому сценарії використовується одна з версій карти «Кабінети викладачів».

Якщо «Позакласні заняття» – перший сценарій у кампанії, використовуйте карту «Кабінети викладачів (вся ніч попереду)». Відкладіть цю локацію вбік. Приберіть з гри «Кабінети викладачів (пізня година)».

Якщо ви пройшли «Казино завжди виграє», використовуйте карту «Кабінети викладачів (пізня година)». Відкладіть цю локацію вбік. Приберіть з гри «Кабінети викладачів (вся ніч попереду)».

- Відкладіть вбік карти «Джаз» Малліган», «Алхімічне зілля», «Експеримент», «Професор Уоррен Райс», «Гуртожиток» і «Алхімічна лабораторія».

Введіть у гру локації «Внутрішній двір», «Бібліотека Орна», «Гуманітарний корпус», «Студентська спілка», «Лабораторний корпус» і «Будівля адміністрації». Всі дослідники починають гру у внутрішньому дворі.

- Перетасуйте решту карт контактів, щоб утворити колоду контактів.

Приблизне розташування локацій





НЕ ЧИТАЙТЕ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли жодної розв'язки (всі дослідники відступили або переможені): Тікаючи з університету, ви чуєте крики з північного боку студмістечка. Повз вас проїжджає карета швидкої, і ви боїтесь найгіршого. Декілька годин потому ви дізнаєтесь, що в гуртожиток університету проник "скажений пес невідомої породи". Внаслідок нападу істоти багато студентів отримали поранення або були вбиті.

- ❶ Запишіть в журнал кампанії, що професора Уоррена Райса викрали.
- ❷ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники не врятували студентів. Вас переслідує почуття провини. Додайте у вмістилище хаосу 1 жетон до завершення кампанії.
- ❸ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку. Кожен дослідник отримує 1 бал досвіду, розмірковуючи про події цієї ночі.
- ❹ Якщо це перший сценарій кампанії, перейдіть до сценарію І-Б «Казино завжди виграє». В іншому разі перейдіть до інтерлюдії І «Доля Ермітеджа».

Розв'язка 1: Ви знаходите професора Райса у шафі, в його кабінеті. Коли ви звільняєте його, він розповідає про невідомих людей, які годинами переслідували його по всьому студмістечку. Вони загнали його в глухий кут у кабінеті і зв'язали, але навіщо, Райс не знає. Ви повідомляєте, що вас послав Ермітедж, і Райс видихає з полегшенням, але підозрює, що доктор Морган також може бути в небезпеці. Оскільки невідомі, судячи з усього, полювали на Райса, ви вирішуєте, що потрібно якнайшвидше забрати його звідси. Покидаючи університет, ви чуєте крики з північного боку студмістечка. Повз вас проїжджає карета швидкої, і ви боїтесь найгіршого. Декілька годин потому ви дізнаєтесь, що в гуртожиток університету проник "скажений пес невідомої породи". Внаслідок нападу істоти багато студентів отримали поранення або були вбиті.

- ❶ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники врятували професора Уоррена Райса. Будь-який дослідник може включити в свою колоду карту «Професор Уоррен Райс». Ця карта не враховується при обчисленні розміру колоди.
- ❷ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники не врятували студентів. Вас переслідує почуття провини. Додайте у вмістилище хаосу 1 жетон до завершення кампанії.
- ❸ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.
- ❹ Перейдіть до сценарію І-Б «Казино завжди виграє».

Розв'язка 2: Ви вмикаєте пожежну тривогу у гуртожитку і виводите студентів через північний вихід, сподіваючись вибратись із студмістечка. Більшість студентів налякана і знесилена, але ви розумієте, що спроба пояснити їм, що сталося, принесе більше шкоди, ніж користі. За декілька хвилин по всьому студмістечку проноситься жакхливий вереск, різкий і пронизливий. Ви наказуєте студентам лишатись на місці, а самі прямуєте до гуртожитку, щоб дізнатись, у чому річ. На свій подив, ви не знаходите жодних ознак невідомої істоти – і це не заспокоює вас, а радше навпаки. Ви поспішаєте до кабінетів викладачів, щоб знайти професора Райса, але його слідів ніде немає.

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що професора Уоррена Райса викрали.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що студенти врятовані.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.
- ☉ Якщо це перший сценарій кампанії, перейдіть до сценарію І-Б «Казино завжди виграє». В іншому разі перейдіть до інтерлюдії І «Доля Ермітеджа».

Розв'язка 3: Здолавши жакхливу істоту з алхімічного факультету, ви поспішаєте до кабінетів викладачів, щоб знайти професора Райса. Коли ви дістаєтесь до його кабінету, там уже немає жодних його слідів.

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що професора Уоррена Райса викрали.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що Експеримент переможений.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.
- ☉ Якщо це перший сценарій кампанії, перейдіть до сценарію І-Б «Казино завжди виграє». В іншому разі перейдіть до інтерлюдії І «Доля Ермітеджа».

Розв'язка 4: Через декілька годин ви приходите до тям, знесилений і поранений. Ви не впевнені в тому, що бачили, але від одного вигляду потвори вас охопив жах. Від інших вцілілих ви дізнаєтесь, що в гуртожиток університету проник "скажений пес невідомої породи". Внаслідок нападу істоти багато студентів отримали поранення або були вбиті.

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники були непритомні декілька годин.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що професора Уоррена Райса викрали.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку. Кожен дослідник отримує 1 бал досвіду, розмірковуючи про події цієї ночі.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники не врятували студентів. Вас переслідує почуття провини. Додайте у вмістилище хаосу 1 жетон до завершення кампанії.
- ☉ Якщо це перший сценарій кампанії, перейдіть до сценарію І-Б «Казино завжди виграє». В іншому разі перейдіть до інтерлюдії І «Доля Ермітеджа».



Сценарій І-Б: Казино завжди виграє

Доктор Ермітедж порадив вам розшукати його колегу доктора Френсіса Моргана. Ермітедж не впевнений, що його друг у біді, але йому не дуже подобається компанія, з якою той нині водиться. Морган проводить час у клубі «Кlover», горезвісному гральному закладі десь у Даунтауні. Знайти точне місцезнаходження клубу не так просто – вам доводиться декілька разів “дати на лапу”, щоб дізнатись, який з ресторанів Даунтауна служить прикриттям для клубу. Це «La Bella Luna» – розкішний ресторан італійської кухні поруч з театром. Ви одягаєте найкращі костюми і вирушаєте туди.

На вході «La Bella Luna» стоїть чоловік у смугастому костюмі й оцінює вас поглядом. «Насолоджуйтесь!», – промовляє він зі зміїною посмішкою, притримуючи відчинені двері ресторану.



Підготовка

☞ Зберіть усі карти з таких наборів контактів: «Казино завжди виграє», «Невдача», «Люди Наомі», «Щури». Ці набори позначені такими символами:



☞ Відкладіть вбік набори контактів «Мерзенні чудовиська» і «Охоплені страхом». Ці набори позначені такими символами:



☞ Введіть у гру локації «Фойє клубу “Кlover”», «Бар клубу “Кlover”», «Гральний зал клубу “Кlover”» та «La Bella Luna». Всі дослідники починають гру в «La Bella Luna».

☞ Введіть у гру «Розпорядник клубу “Кlover”» у «Фойє клубу “Кlover”».

☞ Відкладіть вбік такі карти: «Темний коридор», «Пітер Кlover», «Доктор Френсіс Морган» та всі копії карти «Двері в коридорі».

☞ Перетасуйте решту карт контактів, щоб утворити колоду контактів.

Примітка: На початку цього сценарію загроза 1а дає вказівку вважати кожного ворога-злочинця відчуженим, що заважає їм автоматично вступати з вами в бій. В якусь мить вони можуть перестати бути відчуженими. Пам'ятайте, що вороги, які перестали бути відчуженими, автоматично вступають у бій з дослідниками в своїй локації, як зазвичай.

НЕ ЧИТАЙТЕ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли жодної розв'язки (всі дослідники відступили до настання справи 3 або переможеної): Ви ледь вибралась із клубу живими. Перейдіть до **Розв'язки 1**.

Розв'язка 1: Ви добігаєте до кінця вулиці і зупиняєтесь, щоб отямитися. Перш ніж ви встигаєте перевести дух, земля з жажливим гуркотом здригається. Люди вибігають зі своїх домів та магазинів, щоб подивитись, звідки взявся цей шум, і на вулиці збирається натовп. Продираючись крізь натовп, ви з жахом бачите, як будівля, з якої ви вибігли декілька хвилин тому, перетворилась на руїни. Жодних слідів доктора Моргана ніде немає.

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що банда О'Бенніона хоче звести рахунки з дослідниками.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що доктора Френсіса Моргана викрали.
- ☉ Якщо хтось із гравців змахлював, додайте у вмістилище хаосу 1 жетон 🍀 до завершення кампанії.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку. Кожен дослідник отримує 1 бал досвіду, розмірковуючи про події цієї ночі.
- ☉ Якщо це перший сценарій кампанії, перейдіть до сценарію I-A «Позакласні заняття». В іншому разі перейдіть до інтерлюдії I «Доля Ермітеджа».

Розв'язка 2: «Що за...?» – доктор Морган нарешті приходить до тями. Дорогою до безпечного місця ви запитуєте у нього, що він пам'ятає, але він лише бурмотить і хитає головою. «Усе як в тумані, – насилу вимовляє він. – Це була гра всього мого життя! Мабуть, я забагато випив. Але ті істоти – я не бачив подібного відтоді, як...» – він замовкає і ви бачите, як шалено працює його мозок. Зіниці Моргана розширюються від усвідомлення, а обличчя бліднішає. «Можливо, я не в найкращій формі, але я допоможу у вашому розслідуванні. Чого б це не коштувало».

- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що банда О'Бенніона хоче звести рахунки з дослідниками.
- ☉ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники врятували доктора Френсіса Моргана. Будь-який дослідник може включити в свою колоду карту «Доктор Френсіс Морган». Ця карта не враховується при обчисленні розміру колоди.
- ☉ Якщо хтось із гравців змахлював, додайте у вмістилище хаосу 1 жетон 🍀 до завершення кампанії.
- ☉ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.
- ☉ Перейдіть до сценарію I-A «Позакласні заняття».

Розв'язка 3: І хоч вам не вдалось знайти в клубі доктора Моргана, чоловік, якого ви врятували, вдячний вам за допомогу. Він представляється як Пітер Кловер, власник закладу, який ви щойно покинули. Незважаючи на обставини, він зберігає спокій і професіоналізм. Коли ви підходите до вулиці, до вас під'їжджає відполірований до блиску Крайслер Б-70, з якого виходить розкішна жінка з довгим каштановим волоссям і вузькими очима. Її оточують кремезні чоловіки, які, побачивши вас, засовують руки під піджаки. «Пітер, – з полегшенням промовляє жінка, – добре, що з тобою все гаразд. Я чула, тут були неприємності? – вона обертається і оглядає вас убивчим поглядом: А це хто такі?».

Містер Кловер спокійно обтрушує піджак. «Наомі, любя, це мої друзі. Вони... – він відкашлюється. – Вони вивели мене з будівлі, – пояснює він після короткої паузи. – Вони заслужили нашу подяку». Жінка схрещує руки на грудях, на якусь мить оцінює вас поглядом і посміхається.

«Що ж, дуже добре. Я маю подякувати вам за те, що потурбувались про Пітера. А тепер ідіть, далі ми самі все владнаємо». Вона киває своїм головорізам і вони проходять повз вас до чорного входу клубу, дістаючи стволи з-під плащів. Ви не впевнені, що означає "все владнаємо", але точно знаєте, що не хочете лишатись тут, коли почнеться стрілянина. Ви дякуєте Наомі та Пітеру і йдете.

- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що у дослідників є підтримка Наомі.
- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що доктора Френсіса Моргана викрали.
- ☞ Якщо хтось із гравців змахлював, додайте у вмістилище хаосу 1 жетон 🍀 до завершення кампанії.
- ☞ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку.
- ☞ Перейдіть до інтерлюдії I «Доля Ермітеджа».

Розв'язка 4: Пожежники витягують вас з-під уламків і один з них вигукує: «У нас тут живі!». Вам надають допомогу і поліцейські запитують, що тут сталося. Розуміючи, що вони не повірять в історію про жахливих чудовиськ, які зруйнували будівлю, ви даєте розпливчасті свідчення, посилаючись на те, що майже нічого не пам'ятаєте. «Ми відвеземо вас у лікарню святої Марії», – говорить одна з медсестер, вказуючи на карету швидкої, що стоїть неподалік. Ви знаєте, що за нинішніх умов вам не можна зволікати, тому непомітно тікаєте, доки медсестра відволікається на щось інше...

- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що банда О'Бенніона хоче звести рахунки з дослідниками.
- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що Доктора Френсіса Моргана викрали.
- ☞ Якщо хтось із гравців змахлював, додайте у вмістилище хаосу 1 жетон 🍀 до завершення кампанії.
- ☞ Кожен дослідник отримує 1 фізичну травму.
- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники були непритомні декілька годин.
- ☞ Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на всіх картах на переможному рахунку. Кожен дослідник отримує 1 бал досвіду, розмірковуючи про події цієї ночі.
- ☞ Якщо це перший сценарій кампанії, перейдіть до сценарію I-A «Позакласні заняття». В іншому разі перейдіть до інтерлюдії I «Доля Ермітеджа».

Інтерлюдія I: Доля Ермітеджа

Перевірте журнал. Якщо дослідники були непритомні декілька годин, перейдіть до розділу «Доля Ермітеджа 1».

В іншому разі перейдіть до розділу «Доля Ермітеджа 2».

Доля Ермітеджа 1: Ви добряче налякані подіями, які пережили в університеті та клубі «Кловер». Ви не знаєте, що робити з тими (або тим), хто переслідував Райса і Моргана. Хвилюючись за доктора Ермітеджа, ви поспіхом повертаєтесь до його будинку. Прибувши на місце, ви бачите, що входні двері вибиті, а в кімнатах і кабінеті все перевернуто догори дригом. Ермітеджа ніде немає. Обшукавши будинок, ви знаходите щоденник, який зловмисники не помітили під стосом інших документів у нижній шухлядці столу Ермітеджа. Щоденник написано дивною мовою, яку ви не можете впізнати, з використанням символів, які ви ніколи раніше не бачили. На щастя, доктору Ермітеджу таки вдалось перекласти текст англійською. Вочевидь, цей щоденник належить когось на ім'я Вілбур Уотлі.

В щоденнику, як і в численних нотатках Ермітеджа, розповідається вражаюча історія, в яку ви навряд чи повірили б, якби не весь той жах, який ви пережили цієї ночі...

- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що доктора Генрі Ермітеджа викрали.
- ☞ Кожен дослідник отримує 2 додаткові бали досвіду, дізнавшись більше про прихований світ Міфу завдяки щоденнику Вілбура.
- ☞ Історія продовжується в сценарії II «Міскатонікський музей».

Доля Ермітеджа 2: Прибувши у Саузсайд, ви заходите до будинку доктора Ермітеджа. Господар сидить за своїм столом, блідий і вкритий потом. Він дякує вам за допомогу в пошуках його колеги, але все одно виглядає схвильованим. Після довгої паузи він поправляє окуляри і пояснює:

«Мені слід вибачитись. Є дещо, про що я не сказав вам раніше». Доктор Ермітедж починає розповідь, в яку ви навряд чи повірили б, якби не весь той жах, який ви пережили цієї ночі...

- ☞ Запишіть в журнал кампанії, що дослідники врятували доктора Генрі Ермітеджа. Будь-який дослідник може включити в свою колоду карту «Доктор Генрі Ермітедж». Ця карта не враховується при обчисленні розміру колоди. Її можна знайти в наборі контактів «Доля Ермітеджа», який позначений цим символом:



Сюжет продовжується в сценарії II «Міскатонікський музей».

Що далі?

Кожен сценарій циклу «Спадщина Данвіча» можна розігрувати окремо, а можна об'єднати в кампанію з восьми частин. Наступний сценарій кампанії «Спадщина Данвіча» ви знайдете в малому доповненні «Міскатонікський музей», а подальші випуски циклу продовжать історію.

Творці гри

Автори карткової гри «Жах Аркгема»: Нейт Френч та Метью Ньюман

Автор доповнення «Спадщина Данвіча»: Метью Ньюман

Редактори: Нейт Френч, Кевін Томчек та Катріна Острандер

Коректор: Моллі Гловер

Дизайнери карткової гри «Жах Аркгема»: Мерседес Офейм, Еван Сімон, Моніка Гелланд і Крістофер Хох

Дизайнери доповнення «Спадщина Данвіча»: Мерседес Офейм та Крістофер Хох

Керівний дизайнер: Брайан Шомбург

Автор ілюстрації на коробці: Томаш Йедрушек

Арт-директори: Енді Крістенсен та Зої Робінсон

Керівний арт-директор: Енді Крістенсен

Сюжетна група «Жаху Аркгема»: Дейн Бельтрамі, Майкл Херлі, Метью Ньюман, Катріна Острандер та Ніккі Валенс

Художній текст «Спадщини Данвіча»: Метью Ньюман

Менеджер виробництва: Меган Дуен

Менеджер ЖКГ: Кріс Гербер

Креативний директор: Ендрю Наваро

Виконавчий розробник: Корі Конечка

Виконавчий продюсер: Майкл Герлі

Видавник: Крістіан Т. Петерсен

Гру тестували: Марк Андерсон, Бред Андрес, Алан Бар, Ерін Бар, Крейг Бергман, Зак Верберг, Кріс Гербер, Андреа Дель'Аньєзе, Річард А. Едвардс, Люк Едді, Джастін Енгелькінг, Том Кейпор, Брайан А. Кейсі, Марсія Колбі, Гвендолін Корнблюм, Ембер Коулс, Ісаак Коулс, Семюел Лангенеггер, Іен Мартін, Кет Міллер, Кетлін Міллер, Патріс Мундінар, Емі Пірклє, Зеп Рікен, Шон Світаєвський, Майкл Странк, Алекс Томіта, Метт Уотсон, Джулія Фаєта, Тоні Фанчі, Джеремі Фредін, Джед Хамфріс, Джеремі Цвірн, Метт Шарбоно, Брайан Швебах

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Imported and Distributed in the EU by:

Asmodee United Kingdom
Unit 6 Waterbrook Road
Alton Hampshire, GU34 2UD,
United Kingdom

Asmodee Nordics
Valseholmen 1
2650 Hvidovre, Denmark

Enigma Distribution Benelux B.V.
Wethouder Den Oudenstraat 8
5706 ST Helmond, Holland

ІгроМат



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

AHC02
The Dunwich
Legacy

Журнал Кампанії: *Спадщина Данвіча*

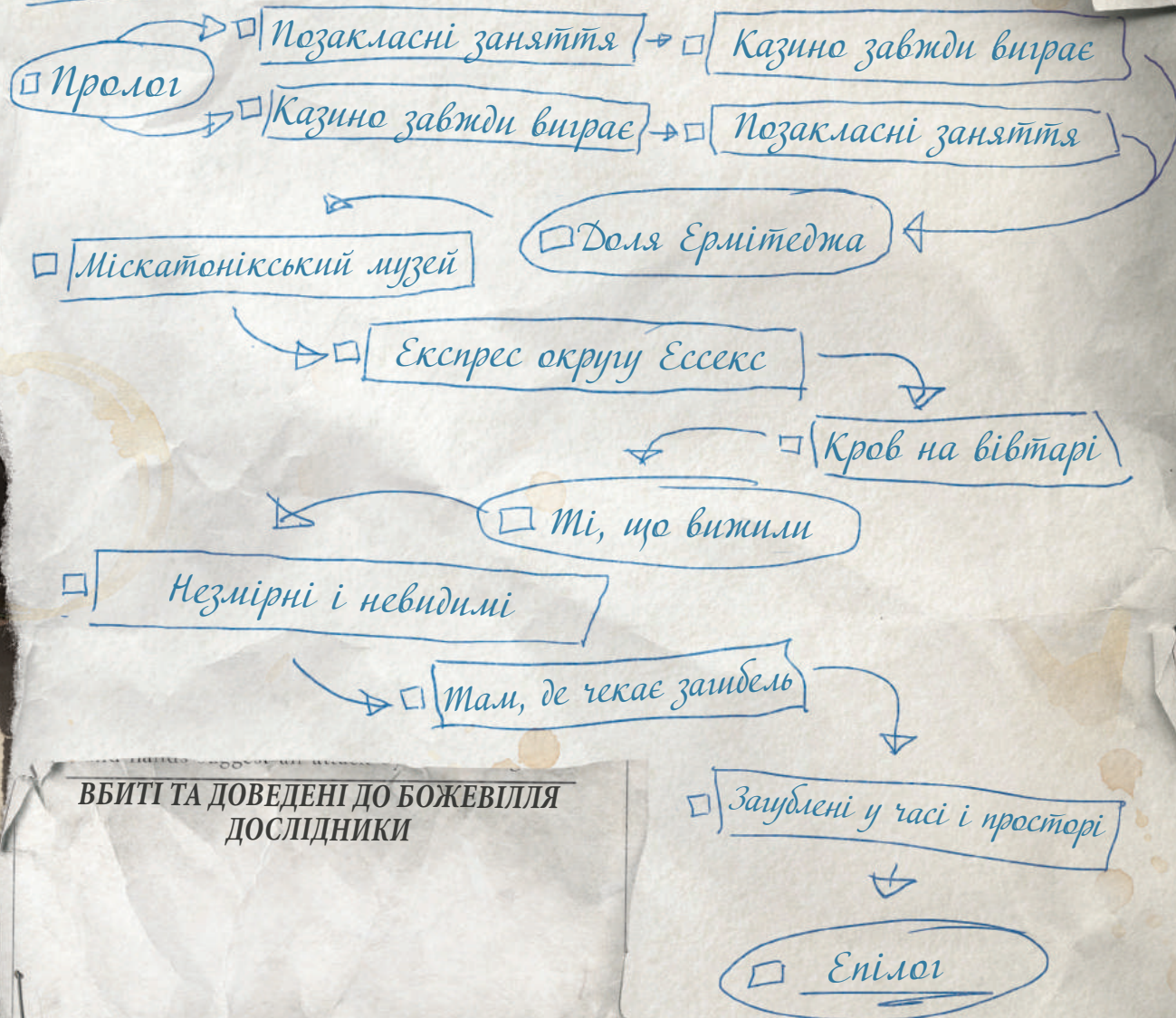
ДОСЛІДНИКИ

ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ
ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК
НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД
ТРАВМА (Фізична) (Психічна)	ТРАВМА (Фізична) (Психічна)	ТРАВМА (Фізична) (Психічна)	ТРАВМА (Фізична) (Психічна)
ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ДОБУТКИ / СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ДОБУТКИ / СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ДОБУТКИ / СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ СЮЖЕТНІ ДОБУТКИ / СЛАБКОСТІ

Нотатки

Принесені в жертву Йог-Сототу

Кампанія



MANSIONS OF MADNESS

SECOND EDITION

A FULLY COOPERATIVE
BOARD GAME OF
MYSTERIES
& MADNESS

