

ПРАДАВНІЙ ЖАХ



ПРАВИЛА ГРИ

ЗМОВУ РОЗКРИТО

Герріган водив перебинтованою рукою по мапі на стіні готельного номера. До мапи були приколоті десятки документів і клаптиків паперу, зібраних у всіх куточках світу. Між папірцями розтягнулася хитромудра павутина різноколірних ниток. Герріган провів пальцем по червоній лінії — від свідчень одного божевільного з Аркгема до нашкрябаних олівцем піктограм з Амазонії. Далі — за синьою ниткою — до вирваної сторінки зі щоденника вбитого в Сідней астронома.

Утім, повна картина ніяк не вимальовувалася. Щось бентежило Геррігана. Однак що саме? У продавця на вокзалі на тильному боці долоні було татуювання. Можливо, це зачіпка? Герріган був упевнений, що вже десь бачив цей символ. Чи це маячня? А він насправді параноїк... Хай там як, усе-таки варто зобразити це татуювання і показати Діані. Вона точно розбереться.

Раптом увагу Геррігана привернув якийсь звук з вулиці. Чи навіть напівзвук... Він почався як крик, але відразу обірвався. Герріган відійшов від мапи й перевірів, чи замкнені двері в номер.

Він приїхав у місто дев'ять годин тому. З вокзалу негайно вирушив у музей, а потім поїхав у готель. Хто міг знайти його так швидко?

Невже куратор музею? Старий аж підстрибував від ентузіазму, радісно показуючи крихітні силуети, вигравіювані на глиняних черепках. Він немилосердно довго й надто докладно розповідав про примітивну віру в прадавнє зло, яке колись прийде в наш світ через магичні ворота. Невже цей дивакуватий книгогриз стежив за Герріганом?

Щось важке гепнулося на підлогу в коридорі. Якесь невідома сила почала люто трясти дверима, намагаючись зірвати їх з петель. Герріган важко зітхнув. Часу на збори не було, тож він міг узяти лише найважливіше. Герріган схопив пістолет, перевірів обойму, переконався, що в патроннику є куля, і зняв зброю із запобіжника.

Тим часом по лакованих дерев'яних дверях пішли тріщини, а одна з петель просто розлетілася на друзки. Герріган знав, що доказів лишати не можна. Упевненим рухом він клацнув запальничкою і підніс її до краю мапи. Вогонь швидко побіг по нитках і почав пожирати документи. «Якщо це лише покоївка, — подумав Герріган, — на мене чекають довгі пояснення».

Двері вилетіли з оглушливим тріском. Поріг переступила істота.

Це була аж ніяк не покоївка.

Від одного вигляду цієї тварюки в Геррігана по спині пробіг холодок, але треба було діяти негайно, якщо він хотів потрапити у Лондон до кінця тижня. Герріган заплющив очі й вистрибнув у прочинене вікно, залишивши позаду кімнату з її хаосом, вогнем і пострілами.

ДЛЯ ЧОГО ЦЯ КНИЖКА

Ця книжка допоможе новачкам навчитися грати в «Прадавній жаж». Тут ви не знайдете всіх нюансів і винятків з правил. Якщо у вас виникнуть питання, які не згадані в цій книжці, шукайте відповіді в «Довіднику правил». Крім докладного опису повних правил, довідник також містить додаткові правила для ускладнення гри, підрахунку очок і соло-режиму.

ОГЛЯД ГРИ

«Прадавній жаж» — це кооперативна гра в жанрі детективу й жахів за мотивами творів Г. Ф. Лавкрафта. Світу загрожує пробудження одного зі Стародавніх — неймовірно сильних істот, що населяли всесвіт ще до початку часів. Гравці виступають у ролі дослідників, що намагаються розгадати моторошні таємниці, захистити людство від немислимих жахів і врятувати решту вигнати Стародавнього з цього світу. Якщо дослідники не досягнуть цієї мети, Стародавній пробудиться, а людство буде приречене.

ГРАВЦІ ТА ДОСЛІДНИКИ

У «Прадавньому жаху» кожен гравець вибирає собі дослідника. У цих правилах слово «дослідник» стоїть як гравця, що грає за дослідника, так і самого персонажа.

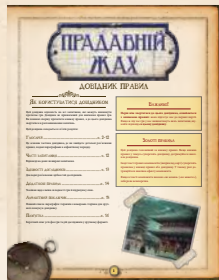


ВМІСТ ГРИ

1 ігрове поле



1 довідник правил



12 листів дослідників
з відповідними фішками
й пластиковими підставками



4 листи Стародавніх



122 карти зустрічей



8 в Америці



8 в Європі



8 в Азії / Австралії



12 загальних

51 карта міту



(21 жовта,
18 зелених і 12 синіх)

16 карт тасмниць



(4 набори по
4 карти)



24 в Інших світах



18 експедиційних
(6 наборів по
3 карти)



12 особливих
(2 набори по
6 карт)



32 дослідницьких
(4 набори по
8 карт)

14 карт артефактів



40 карт активів



43 жетони
монстрів



34 звичайні,
9 епічних

1 жетон
головного
дослідника



1 жетон
тасмниці



4 жетони чуток



20 жетонів
квитків



(8 на поїзд,
12 на корабель)

36 жетонів
доказів



1 жетон
передвістя



30 жетонів
поліпшення



(по 6 для
кожного вміння)

20 жетонів
Стародавніх



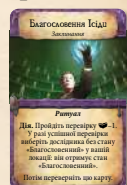
1 жетон
приреченості



36 карт станів



20 карт заклинань



9 жетонів воріт



4 карти-пам'ятки



1 жетон
поточної
експедиції



78 жетонів
здоров'я і розуму



30 жетонів «1 здоров'я»
12 жетонів «3 здоров'я»
24 жетони «1 розум»
12 жетонів «3 розуму»

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед початком гри послідовно виконайте такі кроки. Приклад приготувань ви знайдете на с. 5.

1. РОЗМІСТІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ

Розкладіть ігрове поле й розмістіть його в центрі столу в межах досяжності всіх гравців.

2. РОЗКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ

Розкладіть жетони так:

- А. Перемішайте дев'ять жетонів воріт і покладіть їх стосом долілиць (зображенням порталу догори) біля ігрового поля.
- Б. Перемішайте жетони доказів і покладіть їх долілиць (зображенням лупи догори) у запас біля ігрового поля.
- В. Розділіть за типами жетони здоров'я, розуму, поліпшень, квитків, Стародавніх, тасмниць і чуток. Покладіть їх окремими купками біля ігрового поля.

3. ВИБЕРІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ДОСЛІДНИКІВ

Гравці домовляються, хто з них отримує жетон головного дослідника. Якщо домовитися не вдалося, виберіть головного дослідника навмання (наприклад, гравці кидають кубик і дивляться, у кого випало найбільше значення).

Починаючи з головного дослідника і далі по черзі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає одного дослідника. Гравець бере відповідний лист дослідника й розміщує його фішку на ігровому полі в початковій локації, указаній на звороті листа.



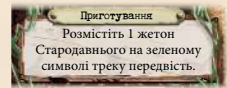
4. ОТРИМАЙТЕ ПОЧАТКОВЕ МАЙНО, ЗДОРОВ'Я І РОЗУМ

Кожен дослідник отримує початкове майно, указане на звороті його листа дослідника (див. вище). Він бере всі вказані карти активів та/або заклинань.

Далі гравець отримує стільки жетонів здоров'я і розуму, скільки вказано на лиці його листа дослідника (див. «Здоров'я і розум» на с. 14). Він кладе ці жетони біля листа дослідника.

5. ВИБЕРІТЬ СТАРОДАВНЬОГО

Гравці разом вибирають один з листів Стародавніх. Гра проти різних Стародавніх проходить зовсім інакше. Для першої партії радимо вам вибрати Азатота як найпростішого Стародавнього. Покладіть вибраний лист біля ігрового поля горілиць (значення приреченості повинно бути в лівому верхньому куті) й **виконайте всі вказівки з секції «Приготування» на цьому листі.**



Вказівки приготування Стародавнього

6. СТВОРІТЬ ЧАШУ МОНСТРІВ

Покладіть усі жетони монстрів (крім епічних) у непрозору місткість: миску, кухоль, кришку від коробки гри тощо (у прикладі приготування чашу монстрів не зображено). Потрусіть місткість, щоб перемішати жетони монстрів.

Не кладіть жетони епічних монстрів у чашу. Жетони епічних монстрів відрізняються червоним тлом і зрізаним кутиком (див. «Епічні монстри» на с. 15).

7. РОЗДІЛІТЬ І РОЗМІСТІТЬ КОЛОДИ

Покладіть у коробку всі карти дослідницьких зустрічей, особливих зустрічей і тасмниць, що не стосуються вибраного Стародавнього (див. нижче). Ці карти не знадобляться у цій партії.

ІНДИВІДУАЛЬНІ КАРТИ СТАРОДАВНЬОГО



Карты тасмниць Ктулху



Карты дослідницьких зустрічей Ктулху



Карты особливих зустрічей Ктулху

У кожного Стародавнього дві індивідуальні колоди карт: колода тасмниць і колода дослідницьких зустрічей. У деяких також є колода особливих зустрічей (про це вказано в секції «Приготування» на листі Стародавнього). На звороті кожної карти зображений той Стародавній, якого вона стосується.

Тепер розкладіть поряд з ігровим полем усі інші карти, як вказано нижче.

- Затасуйте в одну колоду всі карти експедиційних зустрічей (незалежно від їхнього звороту).
- Затасуйте карти заклинань і станів у дві окремі колоди. Покладіть ці колоди горілиць, щоб було видно назву й ілюстрацію верхньої карти.
- Відкладіть карти міту до кроку 8. Тепер розділіть за зворотами усі інші карти на окремі колоди й перетасуйте.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ



8. СТВОРІТЬ КОЛОДУ МІТУ

Створіть колоду міту згідно з указівками в секції «Колода міту» на листі Стародавнього. Приклад створення колоди міту дивіться на с. 6.

9. ЗАСТОСУЙТЕ ПОЧАТКОВІ ЕРЕКТИ

Для завершення приготувань застосуйте такі ефекти:

- А. Покладіть біля колоди міту карту-пам'ятку, що відповідає кількості гравців, вона знадобиться під час застосування ефектів карт міту. Поверніть решту карт-пам'яток у коробку.



Символ
кількості
гравців

- Б. Розмістіть жетон приреченості на поділі треку приреченості, указаний у верхньому лівому куті листа Стародавнього. Наприклад, на листі Азатота вказано, що жетон приреченості треба розмістити на поділі «15».



Початкове
значення
приреченості

- В. Розмістіть жетон передвістя на зеленому символі (кометі) треку передвість.

- Г. Покладіть чотири верхні карти колоди активів горілиць у чотири комірки резерву (у лівому нижньому куті ігрового поля).

- Д. Розмістіть на полі стільки воріт, скільки вказано на карті-пам'ятці. Розміщуючи ворота, візьміть верхній жетон воріт зі стосу й покладіть горілиць у локації, указаний на жетоні. Потім візьміть один випадковий жетон монстра з чаші монстрів і розмістіть у тій самій локації.

- Е. Розмістіть жетон поточної експедиції в локації, зображений на звороті верхньої карти колоди експедиційних зустрічей.

- Ж. Розмістіть на полі стільки доказів, скільки вказано на карті-пам'ятці. Щоб розмістити доказ, візьміть навмання жетон доказу із запасу й покладіть долілиць у локацію, указану на лицьовій стороні жетона.

- И. Насамкінець візьміть одну карту тасмниці й покладіть горілиць біля листа Стародавнього, потім застосуйте всі ефекти з секції «Коли ця карта входить у гру».

СТВОРЕННЯ КОЛОДИ МІТУ



Символі праску передості.

Колода міту			
Етап I:	1	2	1
Етап II:	2	3	1
Етап III:	2	4	0

Схема створення колоди міту на листі Стародавнього



На 8-му кроці приготувань гравці створюють колоду міту. У кожній партії колоду створюють інакше, згідно з указівками на листі Стародавнього. Щоб створити цю колоду:

1. Розділіть усі карти міту за кольором лиця карт на три стоси: зелений, жовтий і синій. Перетасуйте кожен стос окремо й покладіть долілиць.
2. Створіть колоду міту для першого етапу: візьміть будь-які карти відповідних кольорів у потрібній кількості (указано на листі Стародавнього) і перетасуйте, не дивлячись на лице карт.
3. Так само створіть колоду для другого етапу і покладіть її **під** колоду першого етапу.
4. Створіть колоду для третього етапу й покладіть її **під** колоду другого етапу. Весь цей стос — це ваша колода міту. **Не тасуючи колоду**, покладіть її біля листа Стародавнього. Поверніть решту карт міту в коробку, не дивлячись на лице карт.

МЕТА ГРИ

«Прадавній жаж» — це кооперативна гра. Діючи спільно, усі гравці виграють або програють разом. Головна мета дослідників — розгадати тасмніці, щоб вигнати Стародавнього з нашого світу (див. с. 16).

Крім того, на дослідників чигають смертельні загрози й катастрофи по всьому світу. Це ворота, що породжують монстрів і можуть пробудити Стародавнього. Також це карти **чуток**, які перешкоджають дослідникам і можуть призвести до передчасного кінця гри.

Докладніше про це в розділі «Перемога та поразка» на с. 11.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія у «Прадавній жаж» триває упродовж серії раундів. Кожен раунд складається з трьох фаз, які розігрують у такому порядку:

1. **Фаза дій.** Дослідники переміщуються ігровим полем і готуються до майбутніх викликів.
2. **Фаза зустрічей.** Дослідники б'ються з монстрами або розігрують зустріч у своїй локації.
3. **Фаза міту.** Головний дослідник грає одну карту міту. Ця карта може підвищити приреченість, додати на поле ворота або створити інші проблеми, які доведеться розв'язувати дослідникам.

Наприкінці кожної фази міту головний дослідник може передати жетон головного дослідника будь-якому іншому гравцеві. Після цього починається новий раунд з фази дій. Гра триває, доки гравці не виграють або не програють.

Короткий опис усіх фаз ви знайдете на останній сторінці «Довідника правил».



ФАЗА 1. ФАЗА ДІЙ

Під час цієї фази дослідник може виконати до 2 дій. За допомогою дій дослідники переміщуються ігровим полем й отримують корисні карти й жетони (наприклад, активи або квитки).

Цю фазу розпочинає головний дослідник, виконуючи будь-які дві дії. Потім дві дії виконує дослідник ліворуч від нього і т. д. Так триває, поки свої дії не виконають усі дослідники.

У цій фазі дослідникам доступні такі дії (докладний опис дій читайте далі):

- подорож;
- відпочинок;
- обмін;
- приготування до подорожі;
- отримання активів;
- дія компонента.

Важливо! Кожну дію дослідник може виконати **лише один раз** за раунд. Наприклад, ви не можете відпочити два рази поспіль.

ПОДОРОЖ

Дослідник переміщує свою фішку в будь-яку сусідню локацію (див. «Локації та шляхи» праворуч).

Після переміщення дослідник може витратити будь-яку кількість квитків, щоб переміститися на одну додаткову локацію за кожен витрачений квиток. Квитки на поїзд дозволяють подорожувати лише поїздом, квитки на корабель — лише кораблем. Приклад подорожі ви знайдете на наступній сторінці.

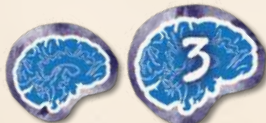
ВІДПОЧИНОК

Дослідник відновлює 1 здоров'я та 1 розум (див. «Здоров'я і розум» на с. 14).

Дослідник **не може** відпочити, якщо перебуває в одній локації з монстром.



Жетони здоров'я



Жетони розуму

ЛОКАЦІЇ ТА ШЛЯХИ

Умовні позначення різних локацій і шляхів узані в таблиці на ігровому полі.

У **локаціях** гравці розміщують жетони. Локації можуть мати назви (наприклад, «Арктем») або просто порядковий номер.



Дослідники в локаціях

Кожна локація з'єднана **шляхом** щонайменше з однією сусідньою локацією.

Кожен шлях має свій тип (колір), який відповідає типу квитка (див. «Подорож»).

ОБМІН

Дослідник може обмінюватися майном (активами, артефактами, доказами, заклинаннями та квитками) з іншим дослідником у тій самій локації.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПОДОРОЖІ

Якщо дослідник перебуває в **місті**, він отримує один квиток на свій вибір. Дослідник може отримати квиток на поїзд, якщо до його локації веде принаймні одна залізнична колія. Аналогічно він може отримати квиток на корабель, якщо до його локації веде принаймні один шлях корабля.

Якщо гравець має більше ніж 2 квитки, він повинен залишити собі лише 2 і скинути решту.



Квиток на корабель



Квиток на поїзд



ОТРИМАННЯ АКТИВІВ

Якщо дослідник перебуває в **місті**, він може спробувати отримати карти активів з резерву. Для цього він проходить перевірку впливу (5) й отримує з резерву активи на **суму**, що не перевищує кількість отриманих успіхів (див. «Перевірки» на с. 12).



Карта активу

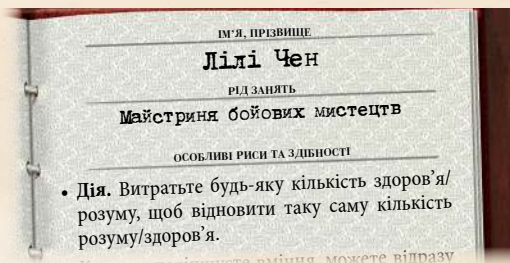
Якщо дослідник не отримує жодної карти, то може скинути з резерву одну будь-яку карту.

Виконавши дію отримання активів, дослідник замінює взяті чи скинуті з резерву карти новими картами з колоди активів.

Дослідник **не може** виконати цю дію, якщо в його локації є монстр.

ДІЯ КОМПОНЕНТА

Дослідник може виконати дію, указану на одному з його компонентів (на будь-якій карті чи листі дослідника). Дії компонента завжди передусе слово «Дія», виділене грубим шрифтом.



Дія листа дослідника

Дослідник не може виконати дію того самого компонента більше одного разу за раунд, але може виконати дії різних компонентів.

Приклад. Лілі Чен виконує дію компонента, указану на листі дослідника. Другою дією вона може виконати дію, указану на одній з її карт активів.

Також дослідник може виконувати деякі дії на компонентах інших дослідників, що перебувають у тій самій локації. Цим діям передують слова «Місцева дія», виділені грубим шрифтом.

ПРИКЛАД ФАЗИ ДІЙ



1. На початку фази дій Сайлас Марш перебуває в Сан-Франциско. Маючи жетон головного дослідника, він першим виконує дві дії.
2. Першою дією Сайлас подорожує, переміщуючись із Сан-Франциско в локацію № 5.
3. Під час подорожі він вирішує витратити квиток на поїзд, щоб переміститись на одну додаткову локацію і потрапити в Аркгем.

4. Другою дією Сайлас вирішує відпочити, щоб відновити 1 здоров'я та 1 розум. Маючи максимальну кількість розуму, Сайлас відновлює лише 1 здоров'я. Він бере 1 жетон здоров'я з запасу й кладе біля свого листа дослідника.

Сайлас виконав дві дії. Тепер свої дії виконує дослідник ліворуч від Сайласа.

ФАЗА 2. ФАЗА ЗУСТРІЧЕЙ

У фазі зустрічей кожен дослідник розіграє **одну зустріч**. Зазвичай він читає невеликий текст на карті зустрічі, де описано всі позитивні та/або негативні ефекти.

Першим зустріч розіграє головний дослідник, потім дослідник ліворуч від нього і т. д. Так триває, доки всі гравці не розіграють по одній зустрічі.

Якщо у фазі зустрічей дослідник перебуває в локації з одним або кількома монстрами, він **повинен** в довільному порядку по черзі розіграти бойову зустріч з кожним монстром у цій локації. Якщо в локації дослідника монстрів немає, він розіграє зустріч у локації або зустріч будь-якого жетона (див. нижче).

БОЙОВІ ЗУСТРІЧІ

Якщо дослідник перебуває в локації з одним або кількома монстрами, він **повинен** у довільному порядку по черзі розіграти бойову зустріч з кожним монстром у цій локації. Докладніше про бойові зустрічі читайте на с. 14.

Якщо дослідник розіграв усі бойові зустрічі, а монстрів у його локації не лишилося, він **може негайно розіграти іншу зустріч**.

ЗУСТРІЧІ В ЛОКАЦІЯХ

Дослідник бере карту зустрічі із зображенням своєї локації (якщо перебуває в одному з дев'яти міст) або з колоди загальних зустрічей. Він застосовує ефект для свого типу або назви локації, потім скидає карту.



Карта зустрічі в Америці



Карта зустрічі в Європі



Карта зустрічі в Азії / Австралії



Карта загальної зустрічі

Якщо дослідник має можливість розіграти різні типи зустрічей, він вибирає, з якої колоди брати зустріч.

Приклад. Дослідник перебуває в Аркгемі. Він може взяти карту або з колоди загальних зустрічей, або з колоди зустрічей в Америці. Якщо дослідник вибирає загальну зустріч, він розіграє секцію «Місто» цієї карти.

На ігровому полі під кожною назвою міста вказано найімовірніший ефект на картах зустрічей цього міста.



Зустрічі в Римі зазвичай поліщують волю (☞) дослідника

ЗУСТРІЧІ ЗАВДЯКИ ЖЕТОНАМ

Упродовж гри в деякі локації ігрового поля викладають жетони. Ці жетони дають дослідникам у таких локаціях додаткові варіанти зустрічей.

➤ Жетони доказів дозволяють дослідникам розігравати дослідницькі зустрічі.



Жетон доказу



Карта дослідницької зустрічі

➤ Жетони воріт дозволяють дослідникам розігравати карти зустрічей в Інших світах.



Жетон воріт



Карта зустрічі в Інших світах

➤ Жетон поточної експедиції дозволяє дослідникам розігравати карти експедиційних зустрічей.



Жетон поточної експедиції



Карта експедиційної зустрічі

➤ Жетони чуток дозволяють дослідникам розігравати зустрічі, указані на карті чуток для цієї локації.



Жетон чуток



Карта чуток

➤ Фішки переможених дослідників дозволяють іншим дослідникам розігравати зустрічі, указані на звороті листа переможеного дослідника (див. «Переможені дослідники» на с. 14).



Фішка переможеного дослідника



Зворот листів дослідника

ФАЗА 3. ФАЗА МІТУ

У цій фазі головний дослідник відкриває верхню карту з колоди міту й застосовує її ефекти в **указаному на карті порядку** (зліва направо й згори донизу). На картах міту можуть бути ефекти 7 різних типів, а саме:

Нове передвістя 	Перемістіть жетон передвістя на наступний символ треку за годинниковою стрілкою. Потім підвищте рівень приреченості на 1 за кожні ворота на ігровому полі, символ яких збігається з символом нового передвістя (див. «Треки приреченості й передвість»).
Застосуйте ефект розплати 	Застосуйте всі позначені символом  ефекти на всіх компонентах у грі. Компоненти з такими ефектами для зручності позначено червоним символом розплати в правому нижньому куті. Застосуйте ці ефекти в такому порядку: монстри, лист Стародавнього, карти процесів (див. нижче), майно та стани дослідників.
Поява воріт 	Розмістіть на полі вказану на карті-пам'ятці кількість воріт (див. розділ «Поява воріт» праворуч).
Прорив монстрів 	Викладіть на кожні ворота з символом поточного передвістя, стільки монстрів, скільки вказано на карті-пам'ятці (див. «Поява монстрів» на с. 11). Якщо на ігровому полі немає потрібних воріт, то натовміть додати на поле одні ворота.
Викладіть докази 	Викладіть на поле вказану на карті-пам'ятці кількість доказів (див. «Поява доказів» на с. 11).
Викладіть жетон чуток 	Викладіть у вказану локацію жетон чуток (див. «Чутки» на с. 16).
Викладіть жетони Стародавніх 	Покладіть на цю карту міту вказану кількість жетонів Стародавніх.
Застосуйте ефект 	Під назвою карти міту вказано її ознаку. Якщо це подія, відразу застосуйте її ефект і скиньте карту. Якщо це процес, покладіть карту біля листа Стародавнього. Вона залишається у грі, поки її не скинуть.

Дослідники **застосовують лише ефекти з поточної карти міту**. Наприклад, якщо на карті міту немає символу «Викладіть докази», дослідники не викладають докази.

ТРЕКИ ПРИРЕЧЕНОСТІ Й ПЕРЕДВІСТЬ

Трек приреченості показує, скільки часу залишилося до пробудження Стародавнього (див. с. 16). Коли треба підвищити приреченість, пересуньте жетон приреченості в **напрямку** поділки «0». А якщо треба знизити приреченість — у **протилежному** від поділки «0» напрямку.

Трек передвість впливає на підвищення приреченості. Пересуваючи жетон передвістя, підвищте значення приреченості на 1 за кожні ворота на ігровому полі з таким самим символом, що й нове передвістя.



ПОЯВА ВОРІТ

Якщо після якогось ефекту з'являються ворота, візьміть верхній жетон воріт зі стосу воріт і розмістіть горілиць у локації, указаний на жетоні.

Коли з'являються ворота, додайте в **ту саму локацію монстра** (див. «Поява монстрів» на с. 11).



В Аркгемі з'являються ворота й монстр

ВОРОТА

Жетони воріт — це розломи в тканині реальності. Портали, які ведуть в інші світи, виміри і навіть часи. Це небезпечні аномалії, що можуть призвести до появи в нашому світі смертоносних сил: спершу монстрів, а зрештою Стародавніх.

Ворота на полі постійно підвищують приреченість (див. пункт «Нове передвістя» фази міту). Щоб завадити цьому (й відтермінувати пробудження Стародавнього), дослідникам доведеться зачиняти ворота, розігруючи зустрічі в Інших світах.

ПОЯВА МОНСТРИВ

Коли після якогось ефекту з'являється монстр, візьміть на-
мання один жетон монстра з чаші монстрів і розмістіть
у потрібній локації.

Якщо на жетоні монстра є символ появи, прочитайте текст на звороті й відразу застосуйте вказаний ефект (наприклад: «Коли цей монстр з'являється на полі, перемістіть його в Серце Африки»).



Символ появи
на жетоні
монстра

ЧАША МОНСТРІВ

Чаша монстрів — будь-яка непрозора місткість (наприклад, кришка коробки гри), яку треба вибрати до початку гри. Коли з'являється монстр, один із гравців навмання бере жетон монстра з чаші монстрів. Якщо гравці перемогли або скинули монстра, поверніть його в чашу, а потім потрусіть її, щоб перемішати жетони.

ПОЯВА ДОКАЗІВ

Якщо ефект додає на поле доказ, навмання візьміть один жетон доказу з запасу й розмістіть домілиць у локації, указаний на звороті жетона.



Цей доказ з'являється в Аркгемі

ДОКАЗИ

Докази — це тасмні знання про Стародавніх. Дослідники отримують жетони доказів, розігруючи дослідницькі зустрічі (див. с. 9).

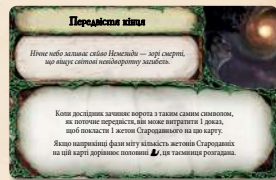
Докази потрібні, щоб розгадувати таємниці (див. с. 16), перевіряти чутки (див. с. 16) чи перекидати кубики під час перевірки (див. с. 12).

ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Дослідники **перемагають**, щойно розгадають три таємниці Стародавнього. Якщо Стародавній пробудився, для перемоги дослідникам також доведеться розгадати його останню таємницю (див. с. 16).



Зворот карти
таємниці Азатота



Лице карти
таємниці Азота

Дослідники програють, якщо стається щось із цього:

- Жетон **приреченості** досягає поділки «0» на треку приреченості. Стародавній пробуджується. Умови поразки вказано на звороті листа Стародавнього (див. розділ «Пробудження Стародавнього» на с. 16).
- Усі дослідники **вибувають** із гри.
- Текст карти повідомляє, що дослідники програли. Найчастіше цей ефект трапляється на картах **чуток**.
- Дослідникам треба відкрити карту міту, але **колода міту вичерпалася**.

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

Від: Рамзі

Від: Раме
Кому: «Чорна кімната»

Від: Рамзі
Кому: «Чорна кімната»
8 жовтня один з наших берлінських Вартових перехопив повідомлення від так званого члена Ложі Срібних Су-тінків. Нам не вдалося розшифрувати це повідомлення. Будь ласка, негайно починайте працювати над ним.

[illegible]

ДО ШКОЛУ ПОТРЕБНА КІНЮЧ.
ЗВ'ЯЖІТЬСЯ З НАШИМ АГЕНТОМ У ПОЛІ.
НЕ ВИКОРИСТОВУЙТЕ ВАРТОВИХ.
СКАРБОВО

НЕ ВИКОРИСТОВУЙТЕ ДАТОВИЙ
СКАРБОВИЙ

Цей документ має найвищий ступінь секретності.
Володіння цим документом або ознайомлення з його
змістом без потрібного рівня допуску вважається
актом державної зради й карається стратою.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі ви дізнаєтеся про решту правил гри.

ПЕРЕВІРКИ

Деякі ефекти вимагають від дослідника пройти **перевірку**. Для цього треба кинути певну кількість кубиків. Зазвичай успіх дає дослідникові певні бонуси, а провал призводить до негативних ефектів.

Проходячи перевірку вміння, дослідник **кидає стільки кубиків, скільки вказано біля символу відповідного вміння на листі дослідника** з урахуванням усіх ефектів, що збільшують чи зменшують значення цього вміння. Під час будь-якої перевірки дослідник кидає **щонайменше 1 кубик**.

Якщо дослідник **отримав принаймні один успіх** («5» або «6»), він успішно **пройшов** перевірку. Якщо ж він не отримав жодного успіху, то **провалив** перевірку. Загальну кількість отриманих успіхів називають **результатом перевірки**.

Після цього дослідник виконує вказівки згідно з результатом перевірки.

Приклад. Лілі Чен має актив «Таємничий фоліант» з таким текстом: «Під час відпочинку можете пройти перевірку 🍀. У разі успішної перевірки отримайте 1 заклинання». Під час відпочинку Лілі проходить перевірку своїх знань (🧠) зі значенням 2. Отже, вона кидає 2 кубики, на яких випадає «1» і «3». Лілі не викинула «5» або «6», тому провалює перевірку й не отримує заклинання.

Проходячи перевірку, дослідник може скористатися бонусом до вміння лише від однієї карти (наприклад, від карти активу з ефектом «+1 до 🍀»). Якщо дослідник має кілька карт, що дають бонус до потрібного вміння, він використовує карту з **найбільшим бонусом**.

ПЕРЕВІРКИ НА КАРТАХ

Перевірки у текстах карт зазвичай позначають символом відповідного вміння в дужках. Коли дослідник застосовує ефект з символом вміння, він повинен негайно пройти перевірку цього вміння. Біля символу вміння також може стояти модифікатор (наприклад, «-1»), який збільшує або зменшує кількість кубиків, які кидає дослідник під час перевірки.

ПЕРЕКИДАННЯ КУБИКІВ

Відразу після кидка кубиків під час перевірки, дослідник може витратити один жетон доказу, щоб перекинути один кубик. Він може зробити це кілька разів, якщо у нього вистачає жетонів доказів. Результат перевірки визначають після того, як дослідник перекинув кубики.

УМІННЯ

Кожен дослідник володіє п'ятьма вміннями, вказаними внизу листа дослідника. Число під кожним символом — кількість кубиків, які дослідник кидає під час перевірки (див. розділ «Перевірки» зліва).



Уміння на листі дослідника

ЖЕТОНИ ПОЛІПШЕННЯ

Дослідники можуть удосконалювати свої вміння. Коли ефект указує поліпшити вміння, дослідник бере жетон поліпшення з відповідним символом і кладе його біля цього вміння на лист дослідника стороною «+1» догори. Якщо він поліпшить це вміння ще раз, то перевертає жетон стороною «+2» догори. Уміння дослідника — це значення вміння на листі дослідника плюс значення жетона поліпшення.

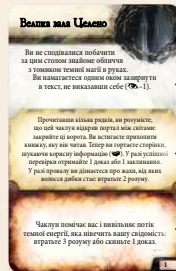


Жетон поліпшення знань

КОМПЛЕКСНІ ЗУСТРІЧІ

Комплексними зустрічами називають експедиційні зустрічі, зустрічі в Інших світах та особливі зустрічі. Ці пригоди небезпечні, але вони можуть дати чимало корисного. Кожна карта комплексної зустрічі містить три ефекти. Щоб розіграти комплексну зустріч, дослідник спершу застосовує ефект, указаний у першому абзаці, а потім **один** з двох наступних залежно від результату.

У разі успішної перевірки дослідник переходить до другого абзацу, у разі провалу — до третього. Він повністю застосовує вказаний ефект (який може вимагати додаткових перевірок), а потім скидає карту.



Початковий ефект

Ефект у разі успіху

Ефект у разі провалу

Комплексна зустріч

Якщо карта зустрічі в Іншому світі вказує «зачинити ці ворота», гравець скидає жетон воріт зі своєї локації.

Розігравши експедиційну зустріч, дослідник переміщує жетон поточної експедиції в локацію, зображену на звороті верхньої карти колоди експедиційних зустрічей.

ПРИКЛАД ЗУСТРІЧІ В ІНШОМУ СВІТІ



1. Під час фази зустрічей Сайлас Марш перебуває в локації з жетоном воріт.
2. Вирішивши пройти крізь ворота, він бере карту з колоди зустрічей в Інших світах. Він застосовує перший ефект на карті, що містить символ «(👁️-1)». Отже, Сайласу треба пройти перевірку спостережливості.
3. Він додає до значення своєї спостережливості (3) модифікатор перевірки (-1).
4. Сайлас не має здібностей чи майна, що дають бонуси до цього вміння, тому він кидає 2 кубики.
5. Він не викинув «5» або «6», тому провалює перевірку. Сайлас застосовує ефект «У разі провалу», що змушує його втратити 3 розуму або 1 доказ. Потім він скидає карту зустрічі з Іншим світом.

МАЙНО ТА СТАНИ

Дослідники часто отримують активи, артефакти, заклинання та стани. Коли дослідник отримує карту або жетон, він кладе їх горілиць біля свого листа дослідника.

ЗАКЛИНАННЯ І СТАНИ

Карти заклинань і станів двосторонні. Зворот кожної такої карти — таємна інформація. Коли гравець отримує карту заклинання або стану, він може дивитися **тільки на її лицьо**.



Лицьо карти стану



Лицьо карти заклинання

На карті вказано, коли дослідник повинен перевернути її та негайно застосувати ефект на звороті.

ЗАТРИМАНІ ДОСЛІДНИКИ

Деякі ігрові ефекти можуть затримувати дослідників. Затриманий дослідник не може виконувати дій.

Коли дослідник затримується, він кладе свою фішку дослідника на бік, щоб не забути про це. Під час фази дій він не виконує 2 дії, а лише ставить свою фішку вертикально. Більше він не затриманий.



Фішка затриманого дослідника

ЗВІРЯЧЕ ПОГРАБУВАННЯ МУЗЕЮ

Рекс Мерфі,
журналіст-розслідувач

Наші анонімні джерела в поліції повідомляють, що після пограбування музею минулої ночі залишилися не лише калюжі крові, а й море запитань. Слідство вважає, що грабіжники проникли в музей через вікно архітектора.



ЗДОРОВ'Я І РОЗУМ

На листі дослідника вказано максимальні значення його здоров'я і розуму. Кожен дослідник починає гру з указаною кількістю жетонів здоров'я і розуму.



Якщо дослідник повинен **втратити** здоров'я чи розум, він повертає в запас відповідну кількість жетонів здоров'я чи розуму зі свого листа дослідника. Якщо ж дослідник повинен **відновити** здоров'я чи розум, він бере жетони здоров'я чи розуму з запасу. Кількість жетонів здоров'я і розуму не може перевищувати максимальні для дослідника значення.

ПЕРЕМОЖЕНІ ДОСЛІДНИКИ

Якщо значення здоров'я чи розуму дослідника дорівнює нулю, його вважають **переможеним**. Щойно це станеться, дослідник виконує такі кроки:

1. **Підвищення приреченості.** Підвищте приреченість на 1.
2. **Переміщення.** Перемістіть фішку дослідника в найближчу локацію міста. Покладіть фішку дослідника на бік, а зверху на неї покладіть жетон здоров'я (якщо дослідник втратив усе здоров'я) або жетон розуму (якщо дослідник втратив увесь розум).



Фішка переможеного дослідника

3. **Збирання майна.** Дослідник скидає всі свої карти стану, жетони здоров'я, розуму й поліпшень, а майно (активи, артефакти, заклинання, докази та квитки) кладе на свій лист дослідника. Лист разом з майном відсувають убік, адже це все знадобиться, якщо переможеного колегу знайде інший дослідник.
4. **Новий лідер.** Якщо в переможеного дослідника був жетон головного дослідника, він передає його іншому дослідникові на свій вибір.

Після цього дослідники продовжують розігрувати поточну фазу гри.

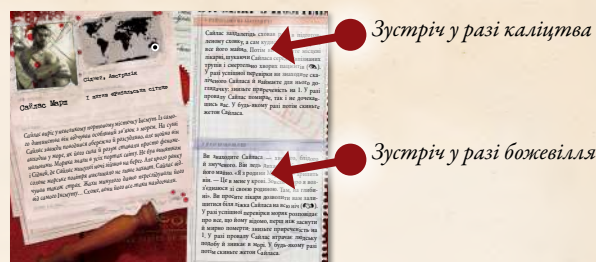
ВИБІР НОВОГО ДОСЛІДНИКА

Втративши дослідника, гравець може вибрати нового дослідника після фази міту. Він **вибирає будь-якого доступного дослідника й виконує кроки 3–4 приготувань до гри** (див. с. 4).

ЗУСТРІЧ З ПЕРЕМОЖЕНИМИ ДОСЛІДНИКАМИ

Дослідник може розіграти зустріч з переможеним колегою, щоб забрати його майно і, якщо пощастить, знизити приреченість.

Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в одній локації з фішкою переможеного дослідника, він може розіграти одну із зустрічей на звороті листа переможеного дослідника. Якщо на фішці дослідника лежить жетон здоров'я, він розігрує зустріч у разі каліцтва, якщо жетон розуму — зустріч у разі божевілля.



Розігравши таку зустріч, вилучіть фішку й лист переможеного дослідника з гри. Цього персонажа не використовують до кінця гри.

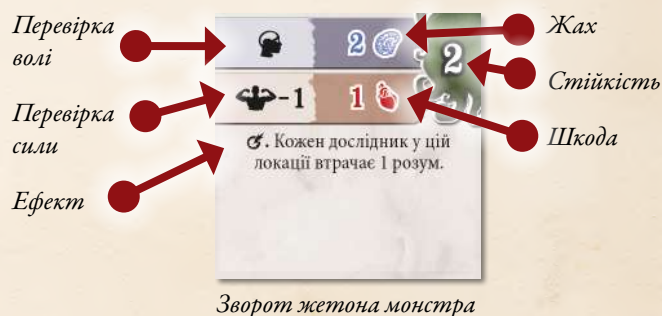
ЗЖЕРТІ ДОСЛІДНИКИ

Іноді монстри **зжирають** дослідників. Якщо дослідника зжерли, його вважають переможеним, але він виконує тільки кроки **1 та 4** з розділу «Переможені дослідники». Потім він скидає всі карти станів, майно, жетони здоров'я, розуму та поліпшень, після чого вилучає лист і фішку дослідника з гри. Наприкінці фази міту гравець вибирає собі нового дослідника.

БОЙОВІ ЗУСТРІЧІ

Дослідники розігрують бойові зустрічі, щоб перемогти монстрів і вилучити їх з ігрового поля.

Під час зустрічі з монстром дослідник перевертає його жетон і читає текст на звороті. Щоб визначити результат бойової зустрічі, він проходить дві перевірки: спершу **перевірку волі**, а потім **перевірку сили**.



ПЕРЕВІРКА ВОЛІ

Дослідник проходить перевірку волі (🧠), указану на жетоні монстра.

Якщо значення **жаху** монстра **перевищує** кількість отриманих успіхів («5» і «6»), дослідник втрачає кількість розуму, рівну цій різниці (див. нижче «Приклад бою»).

ПЕРЕВІРКА СИЛИ

Дослідник проходить перевірку сили (💪), указану на жетоні монстра.

Якщо значення **шкоди** монстра **перевищує** кількість отриманих успіхів («5» і «6»), дослідник втрачає кількість здоров'я, рівну цій різниці (див. нижче «Приклад бою»).

Монстр втрачає стільки здоров'я, скільки успіхів отримав дослідник. Покладіть на нього відповідну кількість жетонів здоров'я із запасу. Якщо кількість утраченого монстром здоров'я більша або дорівнює його **стійкості**, дослідник перемагає монстра й повертає його в чашу монстрів.

Якщо дослідник не перемагає монстра, той залишається у своїй локації разом з усіма викладеними жетонами здоров'я.

ЕПІЧНІ МОНСТРИ

Це особливо сильні й небезпечні монстри. Епічних монстрів вважають звичайними монстрами для всіх ігрових ефектів, крім тих, які переміщують, скидають чи повертають монстрів у чашу.



Епічний монстр

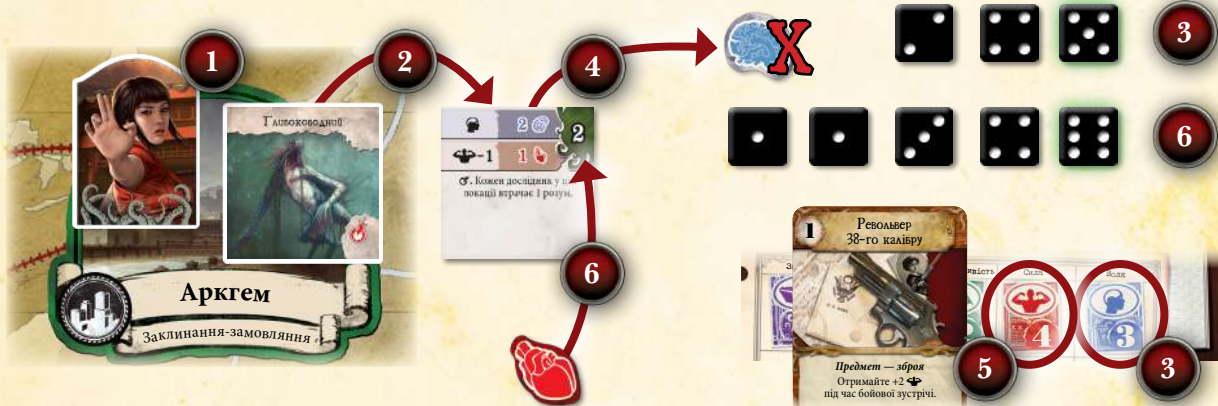
Епічного монстра неможливо перемогти, доки він не втратить більше здоров'я, ніж значення його стійкості (або стільки ж). Тільки після цього його вилучають з поля.

Епічні монстри з'являються у грі лише завдяки особливим ефектам. Епічних монстрів ніколи не кладуть у чашу монстрів.

ЗАСІДКА

Іноді дослідники зустрічаються з монстрами, яких немає ні в якому полі. Коли на карті вказано, що «монстр нападає із засідки», дослідник навмання витягує одного монстра з чаші монстрів і негайно вступає з ним у бій. Після бою дослідник повертає монстра в чашу (навіть якщо не переміг його) і продовжує застосовувати ефект, що призвів до засідки.

ПРИКЛАД БОЮ



1. Під час фази зустрічей Лілі Чен перебуває в одній локації з монстром, тому повинна вступити з ним у бій.
2. Лілі перевертає жетон монстра. На звороті немає ніяких ефектів, які застосовують у бою.
3. Лілі проходить перевірку 🧠. Її 🧠 становить 3. На жетоні монстра не вказано модифікаторів, тому Лілі кидає 3 кубики.
4. Лілі викидає 1 успіх і віднімає його від значення жаху монстра (5), що становить 2. Вона втрачає 1 розум (різниця між значеннями).

5. Лілі проходить перевірку 💪. Її 💪 становить 4. Вона застосовує модифікатор монстра (-1) й отримує бонус від свого «Револьвера 38-го калібру» (+2). Отже, вона кидає 5 кубиків.

6. Лілі отримала 1 успіх і віднімає його від значення шкоди монстра (1), що становить 0. Кількість викинутих успіхів дорівнює значенню шкоди, тож Лілі не втрачає здоров'я.

Лілі отримала 1 успіх, тому монстр втрачає 1 здоров'я. Вона викладає на жетон монстра 1 жетон здоров'я. Стійкість монстра становить 2, тому він досі не переможений. Зустріч завершується.

ЧУТКИ

Більшість карт **чуток** указують викласти в певні локації жетони чуток. Дослідник у локації з жетоном чуток може розіграти зустріч з цим жетоном під час фази зустрічей. Для цього замість звичайної карти зустрічі він бере карту чуток і застосовує її ефект.



Жетон чуток

Якщо досліднику вдалося зупинити чулки, скиньте цю карту чуток разом з усіма жетонами на ній, а також жетон чуток.

Випадкова локація

Деякі карти **чуток** і таємниць указують розмістити жетон у «випадковій локації». Для цього наванманя візьміть жетон доказу із запасу: указана на звороті жетона локація — це випадкова локація. Потім скиньте жетон доказу.

ТАЄМНИЦІ

Для перемоги у грі дослідникам треба розгадати три таємниці. Кожен Стародавній має свою колоду карт таємниць з індивідуальними завданнями й випробуваннями.

Під час приготувань до гри візьміть одну карту таємниці й розмістіть горілиць біля листа Стародавнього. На кожній карті вказано, як дослідники можуть розгадати цю таємницю. Розгадавши таємницю, негайно візьміть з колоди нову карту таємниці й покладіть її горілиць **зверху** розгаданої карти.



Карта розгаданої таємниці

Карта поточної таємниці

Дослідники перемагають, коли розгадають три таємниці. Утім, якщо Стародавній пробудився, дослідникам доведеться розгадати ще одну, останню таємницю (див. «Остання таємниця»).

ПРОБУДЖЕННЯ СТАРОДАВНЬОГО

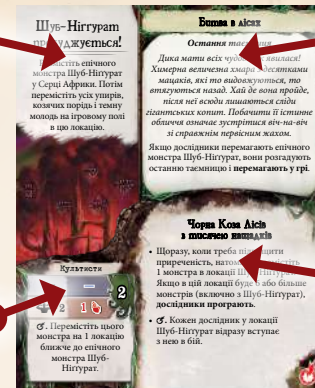
Щойно жетон приреченості досягає поділки «0» на треку приреченості, Стародавній **пробуджується**. Переверніть лист Стародавнього й негайно застосуйте всі ефекти пробудження в лівому верхньому куті листа (якщо вони вказані). Цей лист залишається перевернутим до кінця гри, а замість ефектів з лицьової сторони тепер діють ефекти зі звороту (зокрема інформація про культистів). На звороті листа Стародавнього також вказані умови поразки.

Ефект пробудження

Остання таємниця

Інформація про культистів

Ефекти



Зворот листа Стародавнього

ВИБУЛІ ГРАВЦІ

Якщо дослідника перемогли чи зжерли після пробудження Стародавнього, гравець **вибуває з гри**. Вибулі гравці не можуть вибрати нового дослідника й продовжувати гру.

Якщо всі гравці вибули, дослідники програють.

ОСТАННЯ ТАЄМНИЦЯ

Коли Стародавній пробуджується, дослідникам набагато важче перемогти. Тепер їм доведеться також розгадати **останню таємницю**, описану на звороті листа Стародавнього. А для цього іноді треба здолати в бою самого Стародавнього.

ЩО ДАЛІ?

Вітаємо! Тепер ви готові до своєї першої партії. Якщо під час гри з'являться запитання, зазирніть у «Довідник правил». Але от вам кілька відповідей, які шукають найчастіше:

- Якщо треба поділити непарне число, завжди округляйте до більшого.
- Усі суперечки вирішує головний дослідник.
- Майно «дослідника» впливає тільки на свого власника, якщо в тексті не згадано іншого дослідника.