Як грати

Вітаємо в Аркгемі!

На дворі 1926 рік — самісінький розпал бурхливих двадцятих. Дівчата-емансіпе танцюють до світанку в прокурених підпільних барах, розпиваючи алкогольні напої, які ллються рікою попри Сухий закон — дяка гангстерам і бутлегерам. Це вечірка, що затьмарить усі вечірки, після Війни, що закінчила всі війни.

Тим часом містечко Аркгем поволі поглинає пітьма. Потойбічні істоти, відомі як Стародавні, блукають у порожнечі поза простором і часом, прагнучи перетнути межу між світами. Їхнє вторгнення може зруйнувати наш світ, тож треба якнайшвидше зірвати окультні ритуали та знищити всіх жахливих прибульців.

Лише кілька дослідників протистоїть Жаху Аркгема. Чи вдасться їм перемогти?

«Жах Аркгема» — це настільна гра в жанрі бойовика й жахів для 1–6 гравців, що триває 2–3 години. Події гри відбуваються у вигаданому містечку Аркгем, штат Массачусетс, оспіваному Г. Ф. Лавкрафтом у його мітах про Ктулху.

Огляд гри

Жахливі істоти з-поза меж часу й простору загрожують місту Аркгем. Гравці повинні об'єднати зусилля, щоб відвернути страшне лихо. Якщо цього не зробити, прадавнє зло повстане й знищить не лише Аркгем, але й увесь світ.

«Жах Аркгема» — це кооперативна гра. Усі гравці діють спільно й виграють або програють разом. Кожен гравець виступає в ролі відважного дослідника, одного з небагатьох, хто усвідомлює, яка загроза нависла над світом. Гравці досліджують місто, вивчають місця, людей та істот, як звичайних, так і надприродних. Під час цих пригод дослідники сподіваються знайти докази й ресурси, що допоможуть зламати плани Стародавніх і зрештою зупинити їх.

Примітки на полях

Такі примітки траплятимуться в цьому буклеті. Вони містять роз'яснення і візуальні приклади правил, а також додаткові художні описи.

Учимося гри

Ця книжка призначена для того, щоб навчити новачків грати в «Жах Аркгема». Щоб спростити вашу першу партію, у цій книжці ми не пояснювали докладно деякі складніші правила та ігрові взаємодії. «Довідник правил» містить повні правила гри й розглядає всі винятки, які тут не згадано. Відповіді на запитання, що виникатимуть протягом гри, краще шукати саме в «Довіднику правил».

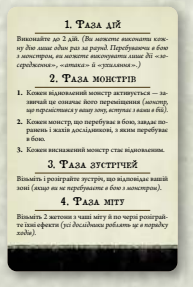
Вміст гри

Довідник правил

12 плиток поля
5 районів
7 вулиць

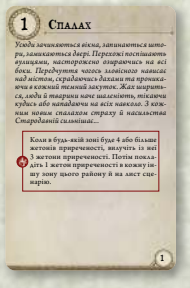
4 листи сценаріїв

12 листів дослідників
з відповідними фішками
й пластиковими підставками



6 карт-пам'яток

32 карти заголовків



40 карт архіву

36 карт аномалій

96 карт подій

72 карти зустрічей

Карти подій і зустрічей мають однакові звороти.
Не сортуйте їх, поки не почнете приготування до гри.

12 карт союзників

28 карт предметів

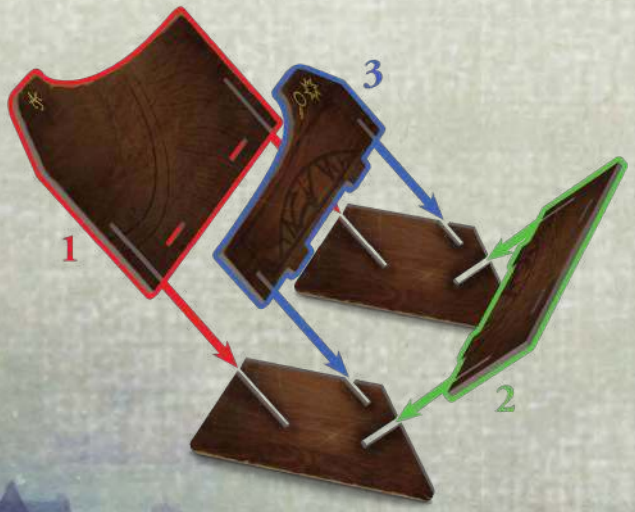
10 карт заклинань

26 особливих карт

37 початкових карт

12 карт станів

62 карти монстрів



Підставка для колоди подій
Складіть так, як показано на схемі.

48 жетонів доказів/ приреченості

42 жетони поранень
36 шт. «1 поранення»
6 шт. «3 поранення»

42 жетони жахів
36 шт. «1 жах»
6 шт. «3 жахи»

40 жетонів грошей
31 шт. «1 долар»
9 шт. «5 доларів»

5 жетонів аномалій

30 жетонів зосередженості
по 6 шт. для кожного вміння

6 кубиків

24 жетони решток

18 жетонів міту

10 маркерів

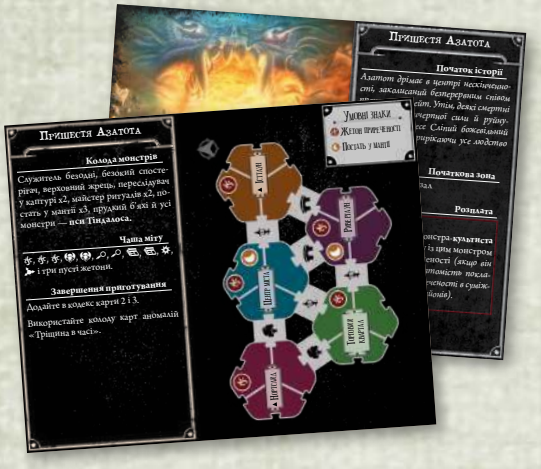
6 жетонів активації

Приготування до гри

Послідовно виконайте такі кроки:

1. Виберіть сценарій

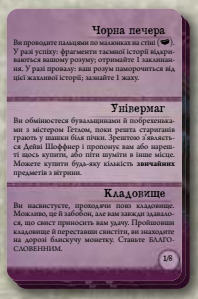
Разом виберіть один з листів сценаріїв. Для першої гри радимо вибрати «Пришестя Азатота». Покладіть цей лист в ігрову зону. Решту листів сценаріїв поверніть у коробку.



Лист сценарію

У грі є карти зустрічей для кожного району, а також карти зустрічей для вулиць (вони відрізняються зображеннями на звороті). На лицьовій стороні цих карт у правому нижньому куті вказані числа від 1 до 8. **Відокремте всі карти зустрічей від інших карт з однаковими зворотами: карт подій** (див. крок 3) і **карт архіву** (див. крок 9). Потім розділіть карти зустрічей за районами й окремо перетасуйте кожну колоду. **Усі колоди районів, а також колода вулиць, повинні складатися рівно з 8 карт**.

З утворених колод вам знадобляться лише колоди тих районів, які вказані в поточному сценарії, а також колода вулиць. Наприклад, у сценарії «Пришестя Азатота» це райони: ▲Нортсайд, Центр міста, ▲Істтаун, Торговий квартал і Рівертаун. Решту карт районів поверніть у коробку.



Колода вулиць

Колоди районів

3. Приготуйте колоду подій

Кожен сценарій має власну колоду карт подій, що відповідає п'яти районам цього сценарію. Карти подій утворюють одну колоду, попри те що в них різні зображення на зворотах.

У нижньому лівому куті кожної карти написано, до якого сценарію вона належить (див. примітку збоку). Візьміть 24 карти подій для сценарію «Пришестя Азатота», перетасуйте їх і покладіть долілиць на підставку колоди подій.

Карти подій інших сценаріїв поверніть у коробку.

Підставка для колоди подій

У цій підставці колода подій лежить під кутом, щоб вам було зручно брати карти як зверху, так і знизу колоди.

4. Створіть колоду монстрів

Візьміть карти монстрів, указані в розділі «Колода монстрів» на звороті листа сценарію. Решту карт монстрів поверніть у коробку.

Розмістіть початкових монстрів, як указано на звороті листа сценарію. Для «Пришестя Азатота» розмістіть одну постать у мантії на Майдані Незалежності, а іншу — в Чорній печері.

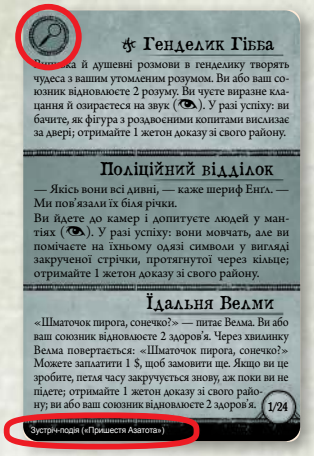
Розмістіть монстрів у вказаних зонах відновленою стороною догори (стороною з більшим зображенням).

Потім перетасуйте решту карт монстрів, щоб утворити колоду. Покладіть цю колоду біля поля відновленою стороною догори.

5. Створіть чашу міту

Чаша міту — це будь-який непрозорий контейнер (наприклад, торбинка для кубиків, будь-яка чашка або кришка коробки), з якого ви навмання братимете жетони міту. Чаші міту немає серед компонентів гри.

Візьміть ті жетони міту, які вказані на звороті листа сценарію. Покладіть їх у чашу міту. Решту жетонів міту поверніть у коробку.



Карти подій і карти районів мають однакові звороти. Карти подій можна відрізнити від карт районів за символом доказу (🔍) у верхньому лівому куті, а також назвою сценарію в нижній частині карти.

Різні звороти карт

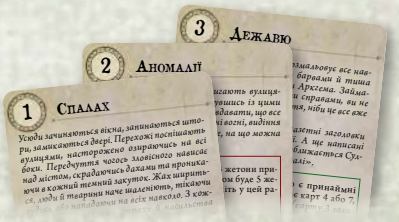
Карти подій і карти монстрів мають різні звороти, тож ви завжди знатимете, яка саме карта лежить зверху колоди.

Перетасувавши створену колоду подій або монстрів, зсуньте певну кількість карт зверху й покладіть під низ, щоб верхня карта була випадковою.

Жетони міту

Карти заголовків

Особливі карти можуть бути предметами, союзниками, заклинаннями або талантами, але всі вони мають однаковий зворот (зображений вище). Карти станів двосторонні. Протягом гри вам доведеться шукати певні карти станів або особливі карти, тому радимо впорядкувати обидві колоди в алфавітному порядку.



Кожна карта архіву має номер у верхньому лівому куті на лицевій стороні. Саме за цим номером вам буде найлегше знайти конкретні карти в архіві, бо їхній вигляд може відрізнятися.

Лицьова сторона карти архіву — сторона з порядковим номером у верхньому лівому куті.

6. Створіть колоду заголовків

Перетасуйте карти заголовків, візьміть 13 випадкових карт і покладіть їх стосом долілиць. Це колода заголовків. Решту карт заголовків поверніть у коробку.

7. Приготуйте активи й вітрину

Окремо перетасуйте колоди карт союзників, заклинань і предметів. Покладіть ці три колоди в ігрову зону. Впорядкуйте особливі карти й карти станів та відкладіть їх убік (докладніше на примітці збоку).

Візьміть 5 верхніх карт із колоди предметів і покладіть їх горілиць біля колоди предметів. Це **ВІТРИНА**. Предмети з вітрини можна здобути або купити у фазу зустрічей. У деяких місцях, наприклад, в універмазі, ви можете за гроші купувати предмети з вітрини.

Союзники Заклинання Предмети Вітрина

8. Приготуйте запаси жетонів

Розділіть жетони за видами й покладіть їх у межах досяжності разом з кубиками.

Жетони поранень Жетони жахів Жетони зосередженості Жетони грошей

Жетони решток Жетони доказів/ приреченості

9. Приготуйте архів

Архів — це набір карт, які використовують у сценаріях як сюжет історії. Карти архіву можуть мати різні лицьові та зворотні сторони, проте на всіх є великий номер у верхньому лівому куті карти. Зберігайте всі карти архіву в одному стосі, посортувавши їх за порядком нумерації (від 1 до 40). Протягом гри ви отримуватимете вказівки знайти в архіві карту з певним номером і викласти її на стіл.

10. Виберіть дослідників

Кожен гравець вибирає один з листів дослідників. У грі багато дослідників, і кожен з них володіє особливими здібностями й уміннями.

Кожен гравець бере відповідну фішку дослідника (вставлену в пластикову підставку), 1 жетон активації та 1 карту-пам'ятку. Разом виберіть одного гравця, який буде **ЛІДЕРОМ**. Цей гравець бере собі жетон активації лідера (на ньому зображено ліхтарик). Далі ми називатимемо гравців «дослідниками».

Початкове майно. Кожен дослідник отримує карти й жетони грошей, указані в розділі «Початкове майно» на звороті свого листа.
Початкові карти дослідника легко визначити за портретом цього дослідника на звороті карти (див. примітку збоку). Деякі дослідники вибирають один із двох або більше предметів. Ви можете розглянути всі варіанти, перш ніж вирішити, який предмет узяти. Усі невибрані початкові карти й початкові карти невибраних дослідників поверніть у коробку.

Початкова зона. Розмістіть усі фішки дослідників у початковій зоні, указаній на листі сценарію. Початкова зона сценарію «Пришестя Азатота» — Залізничний вокзал у Нортсайді.

11. Завершальні приготування

Тепер вам залишилося хіба приготувати жетони доказів і приреченості для дослідників у цьому сценарії.

Розкладіть початкові докази. Візьміть **3 верхні** карти з колоди подій по одній за раз. Покладіть по 1 жетону доказу в центр кожного району, указаного на взятій карті події. Потім додайте кожну з цих карт подій у колоду відповідного району таким способом: візьміть 2 верхні карти колоди району, перетасуйте їх з картою події та покладіть усі 3 карти на верх цієї колоди.

Розкладіть початкову приреченість. Покладіть 1 жетон приреченості в кожну зону, указану на звороті листа сценарію (у «Пришесті Азатота» це Майдан Незалежності, «Аркгем Едвертайзер», Їдальня Велми, Безлюдний острів і Чорна печера).

Один раз розповсюдьте приреченість. Візьміть **нижню** карту колоди подій і покладіть її горілиць у скид біля колоди. Покладіть 1 жетон приреченості в кожну зону, біля назви якої на карті події є символ приреченості (див. примітку збоку).

Завершальні приготування сценарію. Розіграйте всі ефекти, указані в розділі «Завершення приготування» на звороті листа сценарію. (У «Пришесті Азатота» візьміть карти архіву 2 і 3 та покладіть їх горілиць біля листа сценарію. Цю зону називають **КОДЕКСОМ**. Створіть колоду аномалій: перетасуйте разом усі карти аномалій «Тріщина в часі» і покладіть колоду біля поля. Решту карт аномалій поверніть у коробку.) Карти в кодексі містять правила й опис сценарію.

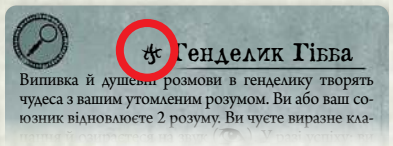
Докладніше про кодекс ми пояснимо далі. Поки що прочитайте ці карти вголос одну за одною, починаючи з лицевої сторони карти 2 (сторони з номером у лівому верхньому куті).

Ролі дослідників

Кожен дослідник має одну або дві ролі, описані на зворотах їхніх листів. Ці ролі описують сильні сторони й ефективні стратегії дослідників, але безпосередньо не впливають на гру.

Для першої партії ми радимо вибрати принаймні одного **містика** та одного **захисника**, але ви можете експериментувати з будь-якими комбінаціями ролей!

На звороті кожної початкової карти дослідника є його портрет, ім'я і професія.



Символ приреченості біля назви зони Генделик Гібба.

Карта зустрічі з аномалією.

Перебіг гри

Гра «Жах Аркгема» триває кілька раундів, кожен з яких складається з чотирьох фаз:

1. **Фаза дій.** Протягом фази дій дослідники по черзі виконують до 2 дій кожен (як-от переміщення чи атака).
2. **Фаза монстрів.** У цій фазі активують монстрів: ті монстри, що в бою, нападають на дослідників, а виснажені монстри відновлюються.
3. **Фаза зустрічей.** Протягом фази зустрічей дослідники по черзі розігрують зустрічі. Кожна зустріч — це коротка розповідь про події, які відбуваються з дослідником у певному місці.
4. **Фаза міту.** Протягом фази міту кожен дослідник бере по 2 жетони, що можуть викликати в Аркгемі появу нових доказів, монстрів і приреченості.

Після завершення фази міту починається наступний раунд, у якому гравці знову послідовно розігрують фази дій, монстрів, зустрічей і міту. Кожна фаза докладно описана далі.

Як стежити за ходами

Під час фаз дій і зустрічей дослідники можуть виконувати ходи в будь-якій послідовності.

Виконавши 2 дії у фазі дій, дослідник перевертає свій жетон неактивною стороною догори.

Активна сторона Неактивна сторона

Розігравши зустріч у фазі зустрічей, переверніть ваш жетон активною стороною догори.

Перемога у грі

На початку гри ви можете не відразу здогадатися, як перемогти. Почніть із дослідження кожної зачіпки й вивчення доказів, щоб розгадати таємницю сценарію і знайти спосіб протистояти страшній загрозі.

На картах кодексу (див. примітку збоку) указані завдання, виконання яких допоможе вам просуватися сценарієм. Перше завдання в «Пришестї Азатота» на карті 3 вимагає покласти 3 докази на лист сценарію. Після виконання першого завдання ви додаєте в кодекс карту з наступним завданням. Якщо ви далі виконуватимете завдання, то зрештою переможете.

Вивчення доказів

На початку сценарію «Пришестя Азатота» в різних районах поля з'являються 3 докази. Щоб здобути доказ, вам треба переміститися у відповідний район і розіграти в ньому **ЗУСТРІЧ** (про це ви дізнаєтеся пізніше). Утім, щоб здобути доказ, вам може знадобитися кілька зустрічей.

Зібравши докази, використайте дію **ВИВЧЕННЯ** (про яку ви також дізнаєтеся пізніше), щоб вивчити здобуті докази й покласти їх на лист сценарію. Так ви наближуєтеся до виконання завдання.

Запобігання приреченості

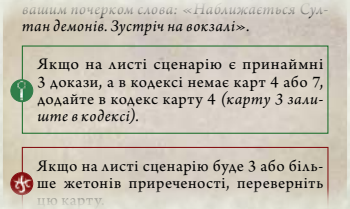
Карти кодексу також описують умови, які сповільнюють вашу боротьбу з прадавніми силами. У «Пришестї Азатота» ви повинні перевернути карту 3, якщо на листі сценарію буде принаймні 3 жетони приреченості. Щоб запобігти цьому, вилучайте жетони приреченості з поля, використовуючи дію **ОБОРОНА** (яка описана далі).

Якщо ви занадто захопитеся розслідуваннями, ігноруючи зростання приреченості, вона може швидко поширитися Аркгемом і заполонити все місто, що призведе до поразки в грі. Баланс між вивченням доказів для виконання завдань і запобіганням приреченості — це ключ до порятунку Аркгема від жахливої катастрофи!

Кодекс

Кодекс — це кілька карт, викладених біля листа сценарію. Ці карти додають у гру цілі та особливі правила, що стосуються цього сценарію.

Правила на цих картах діють, доки ви не вилучите конкретну карту з кодексу.



На багатьох картах указано, що треба вивчити певну кількість доказів або запобігти розміщенню певної кількості жетонів приреченості.

Для зручності такий текст позначено символом доказу або приреченості.

Основні концепції

Перед докладним вивченням фаз гри важливо зрозуміти деякі ключові поняття, що часто траплятимуться вам у грі.

Перевірка вмінь

Перевірка вмінь (або просто «перевірка») — це фізична, розумова або соціальна проблема, з якою ви стикаєтеся. Указівки провести перевірку містяться або безпосередньо в тексті карти, або позначаються символом відповідного вміння в дужках (див. перше речення примітки збоку).

Щоб провести перевірку, киньте стільки кубиків, скільки вказано поряд із символом відповідного вміння на листі дослідника. Це значення може бути збільшене або зменшене різними ігровими ефектами або за допомогою модифікаторів, указаних разом із перевіркою (наприклад, «–1»). Навіть якщо модифікатор зменшує значення вашого вміння до нуля, ви все одно кидаєте щонайменше один кубик.

Усі викинуті вами «5» чи «6» означають **УСПІХ**. Якщо ви викинули принаймні один успіх, ви **ПРОЙШЛИ** перевірку. Якщо ви не викинули жодного успіху, ви **ПРОВАЛИЛИ** перевірку. Загальну кількість викинутих вами успіхів називають **РЕЗУЛЬТАТОМ ПЕРЕВІРКИ**, на який можуть посилатися ефекти карт.

Успішно пройшовши або проваливши перевірку, дотримуйтеся вказівок карти залежно від вашого результату. Якщо для отриманого результату немає вказівок, то карта не має подальшого ефекту.

Модифікатори перевірок

Деякі компоненти дозволяють **ПЕРЕКИДАТИ** кубики, перевертати їх або безпосередньо додавати успіхи до результату перевірки. Наприклад, **ви можете витратити жетон доказу або зосередженості, щоб перекинути один кубик**. Подібні модифікатори застосовують після першого кидка, але до визначення остаточного результату.

Поранення і жах

На вулицях Аркгема вас чекають численні випробування фізичної та розумової стійкості. Зазнаючи поранень або жахів, кладіть відповідну кількість жетонів поранень чи жахів на лист дослідника.

На вашому листі дослідника вказано значення вашого здоров'я та розуму (див. примітку збоку). Якщо кількість зазнаних поранень більша або дорівнює вашому значенню здоров'я чи сумарний жах більший або дорівнює значенню вашого розуму, ви переможені.

Коли ви відновлюєте здоров'я або розум, вилучіть відповідну кількість поранень або жахів зі свого листа дослідника.

Переможений дослідник

Якщо вас перемогли, заберіть свою фішку дослідника з поля і **скиньте всі свої карти й жетони**.

Ваша поразка означає не тільки втрату дослідника та його спорядження, але й відгукується в місті Аркгем. Якщо ви переможені, **покладіть один жетон приреченості на лист сценарію**.

Щоб повернутися в гру, **виберіть нового дослідника**. Поверніть лист і фішку переможеного дослідника в коробку й виберіть нового дослідника, яким у цій партії ще ніхто не грав.

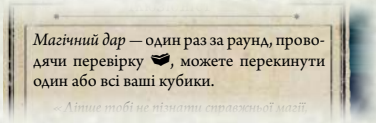
Як і під час приготувань, візьміть лист свого нового дослідника, його фішку та особливе початкове майно.

Після завершення фази міту розмістіть фішку свого дослідника в початковій зоні (у «Пришестї Азатота» це Залізничний вокзал). Ви готові продовжити розслідування.

Приклад перевірки

Декстерові Дрейку треба пройти перевірку знань (). Значення його вміння знань дорівнює 4, тож він кидає 4 кубики й отримує такі результати.

Він викинув один успіх («5»). Одного успіху досить, щоб пройти перевірку, але він хотів більшого.

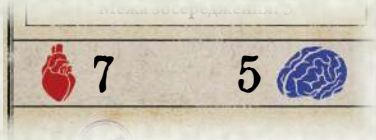


Здібність Дрейка «Магічний дар» дозволяє йому перекинути один або всі його кубики. Він не бажає перекидати свою «5», тож вирішує перекинути один кубик.

Перекинувши кубик, Декстер отримав «6», тож він тепер має два успіхи: «5» і «6». Він успішно пройшов перевірку.

Здоров'я та розум

Значення ваших здоров'я і розуму вказані на вашому листі дослідника.



Здоров'я Розум

Щоб відновити здоров'я або розум, спробуйте розіграти зустріч у зоні з відповідним символом (як-от у Їдальні Велми).

Переможений дослідник

Після поразки вашого попереднього дослідника та до появи на полі вашого нового дослідника ви не розігруєте зустрічей і на вас не діють карти заголовків. Однак під час фази міту ви все одно берете 2 жетони міту (про фазу міту докладніше читайте далі).

Фаза дій

У фазі дій дослідники переміщуються містом, збираючи ресурси й борючись із провісниками лиха. Кожен дослідник виконує один хід. Порядок ходів гравці визначають на свій розсуд.

У свій хід ви виконуєте до двох дій із наведених нижче. **Кожну дію ви можете виконати лише один раз за раунд**.

Переміщення

Перемістіть фішку свого дослідника на відстань до двох зон (див. примітку збоку). Ви можете заплатити гроші, щоб переміститися далі. За 1 долар можна переміститися на 1 додаткову зону. Ви можете заплатити щонайбільше 2 долари під час однієї дії переміщення.

Якщо ви перемістилися в зону з відновленим монстром, цей монстр **ВСТУПАЄ З ВАМИ В БІЙ**. Візьміть карту монстра з поля і покладіть її біля свого листа дослідника (коли монстр вступив з вами в бій, тримайте його виснаженою стороною догори — див. примітку на полях наступної сторінки).

Збір коштів

Виконавши цю дію, ви отримуєте 1 долар.

Жетон грошей

Зосередження

Виберіть одне вміння та отримайте жетон зосередженості на цьому вмінні. Значення цього вміння збільшується на 1, доки ви маєте цей жетон.

Жетон зосередженості

Жетони зосередженості можна витрачати під час перевірки вміння. За кожний витрачений жетон зосередженості ви можете перекинути 1 кубик, навіть якщо ви перевіряєте вміння, яке не відповідає вмінню на скинутому жетоні.

Ви можете мати щонайбільше 1 жетон зосередженості кожного вміння. На вашому листі персонажа вказано **МЕЖУ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ** (див. примітку збоку), яка визначає, скільки всього жетонів зосередженості ви можете мати одночасно.

Оборона

Щоб виконати дію оборони, проведіть перевірку знань (🎓). За кожний викинутий вами успіх можете вилучити 1 жетон приреченості з вашої зони. Якщо ви вилучаєте щонайменше 2 такі жетони, то також отримуєте 1 жетон решток (див. примітку збоку).

Зони поля

Кожна плитка району складається із 3 зон, розділених білими лініями. Центр району не вважають зоною, тому туди не можна переміщуватися. Кожна вулиця — це одна зона.

Дослідники переміщуються в сусідні зони. За одну дію переміщення Даніела може переміститися на відстань до двох зон. Першим переміщенням вона переходить з Їдальні Велми в сусідню зону вулиці.

Межа зосередження

Рештки

Це рештки потойбічних істот або залишки окультних ритуалів.

Ви можете використовувати рештки, щоб безпечно створювати заклинання, або продавати їх під час деяких зустрічей в «Аркгем Едвертайзер» чи в річковому порту.

Атака

Виберіть монстра у вашій зоні — навіть якщо він перебуває в бою з вами чи іншим дослідником у вашій зоні — і **ВСТУПІТЬ ІЗ НИМ У БІЙ**, поклавши його карту біля свого листа дослідника (якщо вона ще не там). Проведіть перевірку сили (), врахувавши модифікатор атаки монстра (див. примітку збоку).

За кожен викинутий успіх завдайте монстрові 1 поранення. Позначте ці поранення, поклавши відповідну кількість жетонів поранень на карту монстра. Ці жетони залишаються на карті монстра, коли він переміщується. Якщо кількість завданих монстрові поранень дорівнює або перевищує його значення здоров'я, ви перемагаєте його. Покладіть переможеного монстра **зверху** колоди монстрів. Якщо на карті монстра є символ решток (), візьміть 1 жетон решток.

Ухиляння

Якщо ви перебуваєте в бою з монстром, ви обмежені у своїх діях (див. примітку збоку). Щоб вийти з бою з монстром, ви можете виконати дію ухиляння. Проведіть перевірку спостережливості () з урахуванням модифікатора ухиляння від монстрів. Якщо ви перебуваєте в бою з кількома монстрами, виберіть лише той модифікатор, з яким ви кидатимете найменшу кількість кубиків.

Кожен викинутий успіх дозволяє вам **ВИЙТИ З БОЮ** з одним з монстрів і **ВИСНАЖИТИ** його, поклавши карту монстра у вашу зону на полі виснаженою стороною догори. Якщо ви викинули досить успіхів, щоб ухилитися від усіх монстрів, з якими перебуваєте в бою, можете виконати одну додаткову дію.

Вивчення

У більшості сценаріїв вам треба викласти певну кількість доказів на лист сценарію. Найчастіше ви робитимете це за допомогою дії вивчення.

Щоб виконати цю дію, проведіть перевірку спостережливості (). За кожен викинутий успіх можете розмістити один з ваших доказів на листі сценарію.

Обмін

Дія обміну дозволяє дослідникам в одній зоні обмінюватися між собою будь-якою кількістю союзників, предметів, заклинань, грошей, доказів і/або решток. Здоров'ям, розумом, талантами та станами зазвичай обмінюватися не можна.

Дії компонентів

Крім вищевказаних дій, можна виконувати особливі дії завдяки деяким компонентам. Кожній дії компонента передує слово «**Дія**», виділене грубим шрифтом.

Затримані дослідники

Під час гри вас можуть **ЗАТРИМАТИ**. Якщо вас затримали, покладіть свою фішку дослідника горизонтально. Поверніть свою фішку у вертикальну позицію на початку вашого ходу в наступній фазі дій, але під час цієї фази ви можете виконати лише 1 дію.

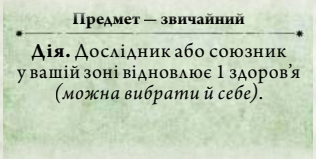
Затриманий дослідник

Карти монстрів

1. Здоров'я. Скільки поранень треба завдати, щоб перемогти монстра.
2. Модифікатор атаки. Впливає на кількість кубиків, які ви кидаєте під час дії атаки.
3. Модифікатор ухиляння. Впливає на кількість кубиків, які ви кидаєте під час дії ухиляння.
4. Рештки. Ви отримуєте 1 жетон решток, коли перемагаєте монстра з таким символом.

Коли ви в бою з монстром

Поки ви перебуваєте в бою з монстром, ви можете виконувати лише дії зосередження, атаки й ухиляння. Ви не можете розігрувати зустрічі.



Особлива дія на карті предмета.

Відновлена сторона

Виснажена сторона

Якщо ви в бою з монстром

Поки ви перебуваєте в бою з одним або кількома монстрами, то можете виконувати лише дії атаки, ухиляння або зосередження. Ви не розігруєте зустрічі у фазі зустрічей.

Карти монстрів

1. Місце появи. Тут указана зона, де з'являється монстр.
2. Активація. Тут описано, як саме активується монстр.
3. Швидкість. Тут указано, на скільки зон переміщується монстр під час своєї активації.

4. Поранення та жах. Тут указано, скільки поранень і жахів завдає монстр.

Фаза монстрів

Зловісні потойбічні сили ховаються в кожному закутку Аркгема, загрожуючи дослідникам. Під час фази монстрів монстри переміщуються, атакують і втілюють лиховісні задуми.

Стани монстра

Монстр може бути **ВІДНОВЛЕНИЙ**, **ВИСНАЖЕНИЙ** або **ПЕРЕБУВАТИ В БОЮ** з дослідником — залежно від того, де він фізично розташований, і якою стороною догори лежить його карта.

- **Відновлений.** Відновлені монстри активно шукають дослідників. Вони готові переміщуватися або атакувати. Монстра вважають відновленим, якщо його карта на полі лежить відновленою стороною догори (див. примітку збоку).

  Якщо відновлений монстр опиняється в одній зоні з дослідником (з будь-якої причини), він вступає з ним у бій. Виснажені монстри або такі, що вже перебувають у бою, не вступають у бій з дослідниками у своїх зонах.
- **Виснажений.** Цих монстрів збили зі сліду або відволікли. Зазвичай таке буває, коли дослідникам вдається ухилитися від них. Монстра вважають виснаженим, якщо його карта лежить на полі виснаженою стороною догори.

  Виснажений монстр не може рухатися, атакувати або вступати в бій з дослідником.
- **Перебуває в бою.** Такий монстр знайшов дослідника й збирається атакувати його. Якщо карта монстра лежить біля листа дослідника, це значить, що монстр перебуває з ним у бою. Карти монстрів у бою треба тримати виснаженою стороною догори, бо там вказані всі потрібні відомості про них.

  Більшість монстрів одночасно можуть перебувати в бою лише з одним дослідником. Дослідник може перебувати в бою з будь-якою кількістю монстрів.

Етапи фази монстрів

Фаза монстра розігрується в три етапи.

1. **Відновлені монстри активуються.** Кожен відновлений монстр активується відповідно до свого тексту активації:
   - *Мисливці.* Монстри-мисливці прямують до конкретних дослідників (наприклад, до дослідника з найнижчою 🧠 або найбільшою кількістю доказів) і вступають із ними в бій.
   - *Патрулі.* Монстри-патрулі прямують не до дослідників, а в певні зони. Наприклад, у зону з найбільшою приреченістю або в нестабільну зону (див. нижче).
   - *Зачаєні.* Зачаєні монстри не переміщуються. Натомість вони спричиняють інші негативні ефекти, як-от викладання жетонів приреченості на поле.

   Коли монстр переміщується, він долає кількість зон, що дорівнює його швидкості, або менше. Якщо в тексті вказано, що монстр переміщується «**навпростець**», тоді він переходить у вказану зону, незалежно від того, як далеко від неї перебуває. Пам'ятайте, що коли монстр входить у зону дослідника, він припиняє рух і вступає з ним у бій.

   Нестабільна зона — це зона паранормальної активності. Зону, позначену символом приреченості (☠) на верхній карті скиду карт подій, вважають нестабільною.
2. **Атака монстрів, що перебувають у бою.** Кожен монстр, що перебуває в бою з дослідником, завдає тому стільки поранень і жахів, скільки вказано в нижній частині карти монстра (див. примітку збоку).
3. **Виснажені монстри відновлюються.** Кожен виснажений монстр відновлюється, його карту перевертають відновленою стороною догори. Монстр не рухається і не атакує в цьому раунді, але він готовий зробити це в наступному раунді. Відновлений монстр відразу вступає в бій, якщо в його зоні є дослідник.

Фаза зустрічей

У фазі зустрічей кожен дослідник дізнається про те, що з ним відбувається в його поточній зоні. Ці **ЗУСТРІЧІ** можуть мати різноманітні наслідки залежно від вибору дослідника й результатів перевірки. Дослідники по черзі розігрують зустрічі в довільному порядку.

У свій хід, **якщо ви не перебуваєте в бою з монстром**, ви берете й розігруєте карту зустрічі. Інакше, якщо ви в бою, то не можете розігрувати зустріч.

Якщо ви перебуваєте в одній із зон району, візьміть карту з колоди цього району й розіграйте зустріч, що відповідає назві вашої зони. Якщо ви перебуваєте на вулиці, візьміть карту з колоди вулиць і розіграйте зустріч, що відповідає типу вашої вулиці:

Житлові будинки

Міст

Парк

Особливості зустрічей

Символи в зонах районів указують, чого варто чекати від зустрічі.

Символи ліворуч від стрілки вказують, яка плата чи які перевірки вміння можуть бути потрібні в цій зоні. Символи праворуч від стрілки вказують, що можна отримати внаслідок зустрічі. Перелік цих символів з поясненнями ви знайдете на останній сторінці довідника правил.

Символи над зоною Універмаг указують на те, що вам, найпевніше, доведеться заплатити гроші, щоб отримати звичайні предмети.

Завершення зустрічі

Розігравши наслідки зустрічі, покладіть її карту під низ колоди, з якої ви її взяли, **якщо тільки це не карта події** (див. примітку збоку).

Якщо після розіграшу зустрічі з карти події **ви здобули доказ** у вашому районі, скиньте цю карту горілиць у скид карт подій. Якщо **ви не здобули доказу**, поверніть карту події в колоду відповідного району таким способом: візьміть 2 верхні карти колоди району, перетасуйте їх з картою події та покладіть усі 3 карти на верх цієї колоди.

Жетони доказів потрібні для проходження більшості сценаріїв. Кожен жетон доказу в районі вказує, що серед трьох верхніх карт колоди цього району є карта події, яка дасть вам шанс здобути цей доказ.

Крім просування розслідування, ви можете скинути 1 доказ під час перевірки, щоб перекинути 1 кубик.

Як читати карти зустрічей

Якщо в грі беруть участь кілька гравців, хай хтось інший прочитає вам карту зустрічі. Він не повинен оголошувати результати перевірки або вибору раніше, ніж перевірка буде проведена або вибір зроблений. Зберігайте інтригу до самого кінця!

Отримання конкретних карт

Якщо внаслідок зустрічі ви повинні отримати карту, назва якої вказана великими літерами, шукайте цю карту в колоді особливих карт або карт станів.

Стани двосторонні. Стани БЛАГОСЛОВЕННИЙ і ПРОКЛЯТИЙ — протилежні сторони однієї карти. Карта стану ТЕМНА УГОДА має на звороті приховану інформацію. Отримавши цей стан, навмання візьміть одну з карт цього стану, не дивлячись на її зворот.

Карти подій

Зустрічі на картах подій дозволяють здобути докази й просунутися в розслідуванні. Якщо ви не змогли здобути доказ під час зустрічі, карта повертається назад у колоду, щоб згодом ви могли спробувати знову.

Фаза міту

У фазі міту кожен дослідник по черзі бере жетони з чаші міту, починаючи з лідера й далі за годинниковою стрілкою. У свій хід візьміть 2 жетони з чаші міту й розіграйте їхні ефекти. **Не повертайте взяті жетони в чашу**.

Розповсюдьте приреченість ( ). Скиньте горілиць **нижню карту** з колоди подій і покладіть 1 жетон приреченості в зону, позначену символом приреченості ( ) на цій карті.

Що більше приреченості з'являється на полі, то гірші справи в Аркгемі. Карти кодексу опишуть, які жахливі речі відбудуться після зростання приреченості.

З'являється монстр ( ). Візьміть **нижню карту** з колоди монстрів і розмістіть її на полі згідно зі вказівками в її тексті. Якщо в тексті карти згадано **ЗДОБИЧ** монстра, це означає дослідника, до якого монстр рухається під час активації.

Прочитайте заголовок ( ). Візьміть і прочитайте верхню карту з колоди заголовків. Карта діє лише на вас, якщо не вказано інакше. Потім покладіть цю карту горілиць у скид. Якщо ви повинні взяти карту заголовка, а колода вичерпалася, натомість **покладіть 1 жетон приреченості на лист сценарію**.

Розмістіть доказ ( ). Візьміть **верхню карту** з колоди подій і покладіть 1 жетон доказу в центр відповідного району. Потім візьміть 2 верхні карти колоди цього району, перетасуйте їх з картою події та покладіть усі 3 карти зверху цієї колоди.

Прорив воріт ( ). Розіграйте прорив воріт, узявши **верхню карту** колоди подій і розмістивши по 1 жетонові приреченості **в кожну зону відповідного району**. Потім затасуйте цю карту в скид карт подій і покладіть увесь скид під низ колоди подій.

Розплата ( ). Розіграйте ефекти розплати на всіх компонентах із символом розплати ( ). Зазвичай це ефект розплати з листа сценарію, але деякі заголовки чи інші карти також можуть мати ефекти розплати.

Порожній жетон. Якщо ви берете цей жетон, нічого не відбувається. Це мить спокою у бурхливому вирі жаского міту.

Наповнення чаші міту

Якщо вам треба взяти жетони міту, а чаша спорожніла, поверніть усі використані жетони в чашу й візьміть потрібну кількість із наповненої чаші.

Додавання жетонів міту

Інколи ігрові ефекти вказуватимуть вам додати жетони міту в чашу міту. Візьміть ці жетони з коробки і додайте у чашу.

Наступний раунд!

Після завершення фази міту гра продовжується. Новий раунд починається з фази дій. Партія триває, доки ви не здобудете перемогу або не зазнаєте поразки.

Додаткові правила

Щоб урятувати Аркгем, вам треба знати ще кілька речей. Наступні розділи описують аномалії, предмети, заклинання і союзників, з якими ви стикатиметеся під час пригод.

Предмети, союзники та заклинання

Під час зустрічей в Аркгемі ви знаходитимете союзників, заклинання та предмети, які допоможуть вам боротися з силами зла. Коли вам треба взяти одну з таких карт, візьміть її з відповідної колоди.

Союзники

Заклинання

Предмети

Якщо вам треба взяти карту зі спеціальною ознакою (як-от «**звичайний** предмет» або «**рідкісний** предмет»), відкривайте карти зверху колоди, доки не знайдете карту з відповідною ознакою. Отримайте цю карту, решту затасуйте назад у колоду.

Вітрина

Коли ви отримуєте предмет, то можете взяти його не з колоди предметів, а з вітрини (за умови, що там є предмет з відповідною ознакою). Щойно ви заберете предмет з вітрини, покладіть на його місце новий предмет з колоди.

Якщо ефект дозволяє вам **КУПИТИ** предмет з вітрини, то щоб узяти його, ви повинні заплатити суму грошей, рівну ціні предмета (див. примітку збоку).

Руки

Проводячи перевірку, ви можете використати будь-яку кількість карт, але загалом на них може бути щонайбільше 2 символи руки (див. примітку збоку). Наприклад, ви можете використовувати для атаки дробовик, тримаючи його у двох руках, або ж револьвер в одній, але не обидва предмети одночасно.

Ви можете мати необмежену кількість предметів.

Читання заклинань

На відміну від предметів і союзників, застосування заклинань має свою ціну. Щоб прочитати заклинання, ви спершу повинні зазнати стільки жахів, скільки символів жахів є на карті заклинання (див. примітку збоку). Щоб не отримувати жетони жахів, ви можете скидати жетони решток. За кожний скинутий жетон решток отримуйте на 1 жах менше (щонайменше 0).

Розподілення поранень і жахів

Деякі карти (здебільшого союзники) мають показники здоров'я або розуму, як і дослідники. Коли ви зазнаєте поранень або жахів, ви можете натомість перенаправити їх на одну зі своїх карт із показником здоров'я або розуму, поклавши на неї відповідну кількість жетонів. Ви не можете перенаправити поранення на карту без показника здоров'я, а також не можете перенаправити жах на карту без показника розуму. Якщо союзник або інша карта накопичує кількість поранень або жахів, що дорівнюють або перевищують значення її здоров'я або розуму, ви мусите скинути цю карту.

Іноді ви зазнаєте **направлених поранень** або **направлених жахів**. Їх не можна перенаправляти на союзників або предмети. Ви мусите зазнати їх самі.

Карти предметів

1. Ціна. Сума в доларах, яку ви повинні заплатити, щоб купити предмет.
2. Ознаки. Безпосередньо не впливають на гру, але на них можуть посилатися зустрічі чи інший ігровий текст.
3. Руки. Кількість рук, потрібна для використання предмета під час перевірки.

Скидання карт

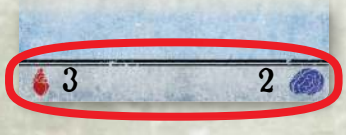
Скидаючи карту стану, особливу або початкову карту, поверніть її у відповідну колоду.

Скидаючи карту союзника, предмета або заклинання, покладіть цю карту під низ відповідної колоди.

Магія в міті

Магія в «Жаху Аркгема» — це незбагненна жаска сила, що може або підкоритися вашій волі, або обернутися проти вас і позбавити розуму.

Читаючи заклинання, ви спершу зазнаєте стільки жахів, скільки символів жахів зображено в нижній частині карти.



Запас здоров'я і розуму на карті союзника.

Жетон аномалії викладають у центр району.

Карта зустрічі з аномалією

Аномалії

Аномалії — це химерні жахливі явища, наприклад, ворота в інші виміри. Вони виникають через надмірне зростання приреченості, а це перша ознака того, що у вас неприємності!

Аномалії використовуються не в кожному сценарії, але вони є в «Пришесті Азатота». Якщо аномалії використовуються в сценарії, до кодексу додається карта з їхніми правилами (карта 2).

Розміщення жетонів аномалій

Якщо в будь-якій одній зоні є 3 жетони приреченості, покладіть жетон аномалії в центр району з цією зоною. Крім того, якщо в певному районі загалом є 5 жетонів приреченості, покладіть у його центр жетон аномалії. В одному районі може бути лише 1 жетон аномалії.

Аномалії та приреченість

Якщо жетон приреченості треба покласти в район, де вже є аномалія, **натомість покладіть його на лист сценарію**, незалежно від того, скільки жетонів приреченості все ще лишається в цьому районі.

Вилучення аномалій

Ви можете вилучити приреченість з вашої зони за допомогою дії оборони або зустрічі з аномалією. Коли ви вилучили усі жетони приреченості з району, аномалія в ньому стабілізується і ви прибираєте жетон аномалії.

Зустрічі з аномаліями

Під час вашої фази зустрічей, якщо ви перебуваєте в районі з аномалією, **ви мусите зустрітися з аномалією замість звичайної зустрічі в районі** (див. примітку збоку). Ви берете верхню карту з колоди аномалій і розігруєте розділ, що відповідає кількості жетонів приреченості у вашій зоні.

Творці гри

Розробниця третьої редакції гри: Нікі Валенс
Розробники оригінальної гри: Ричард Лоніус і Кевін Вілсон
Додаткова розробка: Деніел Ловет Кларк з Дейном Бельтрамі, Петом Гарріґаном і Тімом Уреном
Редагування: Адам Бейкер
Коректура: Моллі Ґловер з Меттом Кліком
Менеджер настільної гри: Ендрю Фішер
Перевірка сюжету гри: Кара Сентелл-Данк і Метт Ньюман
Менеджерка сюжету: Катріна Острандер
Художнє оформлення: Віл Спрингер і Еван Сімонет
Менеджер з художнього оформлення: Крістофер Гош
Обкладинка: Андерс Файнер
Ілюстрації плиток поля: Йокубас Уогінас
Ілюстрації: Джастін Адамс, Томмі Арнольд, Крісті Баланеску, Тіціано Барачі, Марк Бем, Массіміліано Бертоліні, Сара Біддл, Дімітрі Бєлак, Ґреґ Бобровський, Джон Боско, Метт Бредбері, Ігор Бурлаков, Джошуа Кайрус, Майк Каппротті, Челсі Конлін, Метью Ковдері, Александре Дайнче, Мауро Дал Бо, Крістіна Девіс, Нік Делігаріс, Ентоні Девайн, Неле Діл, Станіслав Діколенко, Dleoblack, студія «Dual Brush», Гійом Дюко, Ніколас Еліас, Олександр Єлічев, Мелісса Фіндлі, Аврора Фолні, Тоні Фоті, Мікеле Фріго, Ніколас Ґреґорі, Ітан Патрік Гарріс, Дені Гартел, Ілліч Енрікес, Джефф Гіммельман, Рафал Гринкевич, Кларк Гаґінс, Тейлор Інгварссон, Меґґі Айві, Джейсон Джута, Романа Кенделік, Джеффрі Кляйн, Сем Ламонт, Роберт Лескі, Чун Ло, Ден Массо, Джессі Мід, Ліндсі Мессекар, Міхал Мілковський, Аарон Б. Міллер, Марк Молнар, Monztre, Рейко Муракамі, Джейк Мюррей, Девід Оден Неш, Герман Нобіль, Ендрю Олсон, Джон Пейсер, Кріс Пулер, Борха Піндадо, Скотт Перлі, Кріс Ралліс, Хосе Мануель Рей, Роберто Річчі, Бред Рігні, Джордан Сая, Адам Шумперт, Стівен Сомерс, Анна Штайнбауер, студія «Caravan», Андрея Уграй, Браян Валенсуела, VIKO, Магалі Вільнев, SC Watson, Оуен Вільям Вебер, Жарро Вімберлі, Дарек Заброкі, Андреас Зафіратос
Художній керівник: Джефф Лі Джонсон
Головна арт-директорка: Мелісса Шетлер
Координатор із забезпечення якості: Зак Тевалтомас
Управління виробництвом: Джейсон Бодуан і Меґан Дуен
Візуальний креативний директор: Браян Шомбурґ
Старший менеджер проєкту: Джон Франц-Віхлац
Старший менеджер з розробки продуктів: Кріс Ґербер
Виконавчий ігровий дизайнер: Корі Конечка
Видавець: Ендрю Наваро

Українське видання Geekach спільно з White Games

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладачі: Святослав Михаць, Володимир Кузнєцов
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Володимир Білодід, Юрій Голубенко, Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук та Сергій Тодоров

Деякі терміни й цитати взято з перекладу творів Г. Ф. Лавкрафта К. Дудки та О. Українця для видавництва Жупанського.