

ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА

Отрывок из Аркхэм Эдвертайзер:

Тина Глэнси была найдена в полусознательном состоянии вчера вечером, через шесть дней после того, как 38-летняя писательница бесследно исчезла из больницы Св. Марии, где она проходила лечение от дегенеративного сердечного заболевания.

По словам ее лечащего врача, доктора Джеймса Мортимора, Глэнси вернулась абсолютно здоровой. «Она не слишком хорошо помнит, где она была, однако ее состояние лучше, чем когда-либо».

В ответ на вопрос о своем исчезновении Глэнси заявила, что видела «иной мир... ужасающее, кошмарное место». Относительно своего внезапного выздоровления Глэнси ответила только, что у нее не было выбора, загадочно добавив: «Оно было везде. Прямо сейчас оно здесь, в этой комнате. Расплата настанет».

В дополнении «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА» невообразимое сверхъестественное существо открывает врата в невероятные иные миры, сея ужас и разрушение в Аркхэме. С помощью этих врат эта сущность обращается к людям, искушая неосторожных, обещая силу, и подталкивая их к неминуемой катастрофе. Сыщикам необходимо исследовать эти порталы и закрыть то, что никогда не должно было открываться. Однако, для достижения успеха, сыщикам может понадобиться заключить сделку с отвратительным разумом, пребывающим по ту сторону.

Состав игры

Дополнение «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА» содержит:

56 карт сыщиков, а именно:

- 4 простые вещи
- 4 уникальные вещи
- 12 заклинаний
- 12 карт отношений
- 24 карты темных договоров (8 «Договоров крови», 8 «Договоров души», 8 карт «Приворот союзника»)

110 карт Древних, а именно:

- 36 карт локаций
- 24 карты врат
- 22 карты Мифа
- 28 карт расплаты

1 лист Вестника - Затаившегося у Порога

18 жетонов врат

35 жетонов силы



Все карты дополнения «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА» отмечены символом культивиста с лицевой стороны. Он позволит вам, при необходимости отделить карты дополнения от карт базовой игры.

Обзор компонентов

Краткое описание игровых компонентов, впервые появившихся в дополнении «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА», должно помочь вам разобраться с назначением и применением этих нововведений.

Новые карты сыщиков

Новые простые вещи, уникальные вещи и заклинания, по сути, ничем не отличаются от тех, что были в игре «УЖАС АРКХЭМА». Просто замешайте карты из дополнения в соответствующие колоды.



Колода отношений состоит из карт, эффект которых распространяется на двух сыщиков, исходя из их совместной истории и их отношения друг к другу. Эти карты можно использовать в игре только при наличии двух или более игроков.



Карты Темных договоров описывают сверхъестественную богопротивную сделку, заключенную между сыщиком и Затаившимся у Порога. Когда игрок получает одну или более таких карт, это дает исключительные преимущества данному сыщику, но также увеличивает

вероятность воздействия на него карты расплаты. Карты темных договоров используются, только если вы играете по варианту «Вестник» (см. далее).

Новые карты Древних

Новые карты локаций, Мифа и врат аналогичны картам тех же типов из базовой игры: перед партией замешайте их в соответствующие колоды.



Колода Расплаты состоит из карт, представляющих собой непостоянные и часто жестокие воздействия, которые Затаившийся оказывает на заключивших с ним в Темный Договор. Карты расплаты используются, только если вы играете по варианту «Вестник» (см. далее).

Новый лист Вестника

На этом листе изложены свойства Вестника – сверхъестественного существа, которое готовит пришествие Древнего. Он пригодится вам, только если вы играете по варианту «Вестник» (см. далее).

Новые жетоны врат



Новые **жетоны врат** используются вместо жетонов врат базовой игры. Они представляют собой прорехи в ткани реальности и позволяют путешествовать между Аркхэмом и иными мирами. Они действуют точно так же, как и предыдущие жетоны врат, но для каждого жетона есть дополнительное свойство (см. «Жетоны врат» на обороте).

Жетоны силы



Жетоны силы представляют собой тайные магические силы и способности, предоставляемые Затаившимся у Порога. Способ использования этих жетонов зависит от того, какой темный договор заключил сыщик. Эти жетоны используются только, если вы играете по варианту «Вестник» (см. далее).

Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты.

Объединение дополнения и базовой игры

Прежде чем сыграть в «УЖАС АРКХЭМА» вместе с дополнением «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА», выполните два нижеуказанных действия.

1. Подготовьте колоды

Замешайте новые карты простых вещей, уникальных вещей, заклинаний, локаций Аркхэма, Мифов и врат в соответствующие колоды.

2. Замените жетоны врат

Верните все жетоны врат из игры «УЖАС АРКХЭМА», а также из дополнений «УЖАС ДАНВИЧА» и «УЖАС КИНГСПОРТА», если вы их используете, в коробку и замените их жетонами врат из дополнения «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА». Если вы не используете дополнение «УЖАС ДАНВИЧА», не добавляйте жетоны врат, которые ведут в Иное Время и Затерянную Каркозу. Если вы не используете дополнение «УЖАС КИНГСПОРТА», не добавляйте жетоны врат, которые ведут в Неведомый Кадат и Подземный Мир.

Перемешайте жетоны врат и положите их лицом вниз рядом с полем.

Подготовка дополнения

Когда вы играете с дополнением «ЗАТАИВШИЙСЯ У ПОРОГА», подготовка к игре проходит по обычным правилам «УЖАСА АРКХЭМА», со следующими добавлениями и изменениями:

6. Разложите карты по колодам

При игре с двумя и более игроками, сделайте колоду Отношений и положите ее рядом с прочими картами сыщиков.

9. Раздайте ресурсы

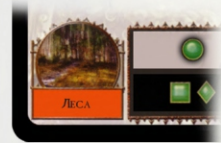
При игре с двумя игроками, после того, как первый игрок получает карты своих ресурсов, он также тянет верхнюю карту колоды отношений и кладет ее между собой и другим игроком. При игре с тремя и более игроками, как только каждый игрок получает свои ресурсы, он также вытягивает верхнюю карту колоды отношений и кладет ее между собой и игроком слева.

Правила дополнения

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты.

Прорывы врат

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



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

Карты отношений

Во время подготовки к игре с тремя и более игроками, каждый игрок получает карту отношений. (**Обращаем ваше внимание, что при игре с двумя игроками, только один из них получает карту Отношений.**) Эти карты описывают эффект взаимоотношений между сыщиком и его партнером. Партнер в отношениях это всегда сыщик игрока, сидящего слева от игрока, получившего карту.

Это означает, что в игре с тремя и более игроками, каждый игрок получает бонус, как от своей собственной карты отношений, так и от карты отношений, вытянутой игроком справа от него.

Игрок никогда не теряет карту отношений, за исключением случая, когда его сыщик или партнер его сыщика *сожран*. Когда сыщик *сожран*, верните в коробку и его карту отношений, и карту отношений игрока, сидящего справа от него. При игре с двумя игроками, если хотя бы один из сыщиков *сожран*, карта возвращается в коробку. Когда вместо сожранного сыщика в игру входит новый сыщик, новые отношения **не** вытягиваются.

Жетоны врат

Новые жетоны врат полностью заменяют Жетоны врат из игры «УЖАС АРКХЭМА», а также из дополнений «УЖАС ДАНВИЧА» и «УЖАС КИНГСПОРТА». Они работают так же, как и старые жетоны врат со следующими дополнениями:



Пожирающие врата: Если сыщик находится в той же локации, где и врата с этим знаком, в момент их открытия, он *сожран*.



Врата безысходности: Если сыщик находится в той же локации, где и врата с этим знаком, в момент их открытия, добавьте жетон безысходности на трек пробуждения Древнего.



Неисчислимы врата: Жетон врат с этим знаком не может быть взят в качестве трофея. Вместо этого, каждый раз, когда они закрываются или запечатываются, замешайте их в стопку жетонов врат.



Врата монстров: Если сыщик проваливает проверку на закрытие этих врат, в локации появляется монстр. Если этот монстр привел к превышению лимита монстров, первый игрок помещает вместо него на окраину другого монстра (см. «Лимит монстров и Окраины» в правилах «УЖАСА АРКХЭМА», стр. 18).



Врата крови: Если сыщик проваливает проверку на закрытие этих врат, он теряет 1 единицу здоровья.



Врата безумия: Если сыщик проваливает проверку на закрытие этих врат, он теряет 1 единицу рассудка.



Движущиеся врата: Если символ этих врат активируется в фазе движения монстров, эти врата передвигаются, как если бы они были обычным монстром. Если активируются составные движущиеся врата, то первый игрок определяет порядок, в котором они будут передвигаться. Движущиеся врата не будут двигаться, в случае если в локации, куда они должны передвинуться уже есть жетон врат. Если врата приползают к сыщику, то он проваливается во врата, как если бы они открылись под ним. Если врата уползают от сыщика, который исследовал их, то он теряет жетон «Исследовано».



Составные врата: Когда сыщика затягивает во врата, ведущие в два иных мира, он выбирает один из них и перемещается в первую зону выбранного мира. Возвращаясь в Аркхэм, из любого из Иных Миров, изображенных на составном жетоне врат, сыщик может выбрать локацию с этими вратами и положить на них жетон «Исследовано»

(**Обратите внимание, что сыщик НЕ должен исследовать оба иных мира, чтобы закрыть эти врата**). Когда такие врата закрываются, все монстры в Аркхэме, Небе и на Окраинах, имеющие любой из символов измерений, указанных на этих вратах, возвращаются в пул.

Закрытие и запечатывание врат

Иногда в процессе игры случается так, что врата открываются в стабильной локации, или на улице (например, движущиеся врата). **Врата могут быть запечатаны, только если они расположены в Нестабильной локации.** Врата в стабильных локациях или на улицах могут быть закрыты, но не могут быть запечатаны.

Вариант «Вестник»

Это усложненный вариант правил. В Аркхэме появляется Затаившийся у Порога – могущественное и злобное существо, готовящее пришествие Древнего. Для игры вам понадобятся лист Вестника Затаившегося у Порога, карты Темных Договоров, карты Расплаты и жетоны Силы.

Подготовка

Подготовка проходит по обычным правилам базовой игры, однако на **этапах 5 и 6** выполняются дополнительные действия:

5а. Слева от листа Древнего положите лист Затаившегося у Порога слева от листа Древнего и поместите жетоны Силы рядом с ним.

6а. Разделите карты Темных Договоров на Договоры Крови, Договоры Души и карты «Приворот Союзника» и поместите все три колоды рядом с листом Вестника. Затем перетасуйте карты Расплаты и положите их рядом с колодой Мифа.

Ход игры

Все базовые правила и условия победы остаются в силе. К ним прибавляется несколько новых правил, собранных на листе Вестника.

Обратите внимание, что если в игре нет доступных жетонов Силы, то любая способность или эффект, который приносит жетоны Силы, игнорируется. Если более одного игрока получают жетоны Силы и их недостаточно для каждого, то первый игрок определяет порядок, в котором они получают жетоны. Если сыщик потерял сознание, или сошел с ума, то он не теряет ни Темных Договоров, ни жетонов Силы. Если сыщик сожран, он теряет все Темные Договоры и жетоны Силы.

Возможные варианты

Игроки могут решить по желанию не включать в игру новые жетоны врат или карты отношений, даже если они используют другие компоненты дополнения «Затаившийся у Порога». Если вы хотите играть без новых жетонов врат, просто оставьте их в коробке и пользуйтесь вместо них жетонами врат из игры «УЖАС АРКХЭМА», а также из дополнений «УЖАС ДАНВИЧА» и «УЖАС КИНГСПОРТА», если вы используете их. Если вы не хотите использовать карты отношений, просто оставьте их в коробке.

Авторы

Дизайнер дополнения: Дениел Ловат Кларк и Тим Урен

Редактор: Марк О'Коннор

Дизайнер: Эндриу Наваро

Иллюстрация на коробке: Андерс Фине

Иллюстрация на листе Вестника: Гектор Орtiz

Другие иллюстрации были созданы художниками, работавшими над *Call of Cthulhu: The Card Game*.

Тестировщики: Дилан Видас, Джеймс Волкер, Джейсон Уолден и персонал FFG

Арт-директор: Зои Робинсон

Менеджер производства: Гейб Лаулунен

Ведущий разработчик: Кори Кониакка

Ведущий продюсер: Майкл Херли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* and *Arkham Horror* are trademarks of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *The Lurker at the Threshold*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Insmouth Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *The King in Yellow*, and *The Black Goat of the Woods* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Made in China.