

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ НАСЛЕДИЕ ДАНВИЧА

Их длань у вас на горле, но вам не узреть Их...

Я намереваюсь предать огню его богомерзкий дневник, и если у вас хватает ума, вы взорвёте этот алтарный камень и повалите круги из каменных столбов на других холмах. Именно они и привлекали сюда тех тварей, которых так боготворили Уэйтли...

Говард Ф. Лавкрафт «Ужас Данвича»

«Наследие Данвича» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это большое дополнение входит два сценария: «Факультативные занятия» и «Казино всегда в выигрыше». Их можно проходить как по отдельности, так и в качестве завязки большой кампании из восьми сценариев, которая продолжится в шести малых дополнениях данвичского цикла.

Дополнительные правила

Изгнание

В цикле «Наследие Данвича» некоторые карты игроков следует изгнать после применения. Чтобы изгнать карту, удалите её из игры и верните в ваш комплект карт. Если вы захотите вернуть эту карту в колоду, между сценариями кампании вам надо будет снова приобрести её за очки опыта. Если из-за изгнания карт размер вашей колоды стал меньше должного, перед следующим сценарием вы обязаны приобрести достаточно карт, чтобы колода вернулась к нужному размеру (при этом вам разрешается приобретать карты нулевого уровня за 0 опыта, пока в колоде не станет нужное число карт).

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Наследие Данвича» выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Выберите сыщика (сыщиков).
2. Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.
3. Выберите уровень сложности.
4. Соберите мешок хаоса для кампании.

◆ **Лёгкий** (чтобы познакомиться с сюжетом):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠.

◆ **Обычный** (чтобы испытать вызов):
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠.

◆ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠.

◆ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Аркхэма):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠.

Теперь игроки могут перейти к прологу.

Символ дополнения

Все карты цикла «Наследие Данвича» отмечены этим символом перед порядковым номером.





Пролог

Доктор Генри Армитедж наливает себе стакан пива, усаживается за стол и жестом приглашает вас сесть напротив. «Прошу прощения за спешку», — начинает он. Учёный бледен, на его беспокойно наморщенном лбу блестит пот.

Армитедж, главный библиотекарь Мискатоникского университета и ваш бывший наставник, частным образом попросил вас о помощи. Вы с готовностью направились к нему в Саутсайд. Войдя в дом, вы поразились царящему внутри беспорядку: стол хозяина завален книгами и бумагами, перед камином лежит пустая бутылка из-под вина. Вы всегда знали Армитеджа как человека опрятного и собранного.

Пожилой мужчина собирается с мыслями. «Я ищу двух коллег — доктора Фрэнсиса Моргана, профессора археологии, и Уоррена Райса, профессора лингвистики. Я ждал Уоррена сегодня на ужин, чтобы обсудить несколько важных находок, но тот бесследно исчез. Сперва я не придавал этому значения, но у меня есть неприятное ощущение, будто что-то происходит. Очень... знакомое ощущение». Вы никогда раньше не видели Армитеджа таким обеспокоенным. Трясущимися руками он берёт со стола стакан и нервно отхлёбывает. «Я хотел спросить Фрэнсиса об Уоррене, но тоже не смог его найти. Мне говорили, что в последнее время Фрэнсис часто бывает в каком-то игорном притоне.

Я послал за вами, потому что боюсь за Уоррена. Я буду очень вам признателен, если вы отыщете его. Фрэнсис наверняка вам поможет, если сможете его найти».

☞ Сыщики должны решить (выберите одно):

❖ Последний раз профессора Райса видели в Мискатоникском университете — он допоздна задержался в гуманитарном корпусе. Поищем Райса там.

Если хотите сначала отправиться на поиски профессора Уоррена Райса, перейдите к сценарию I-A «Факультативные занятия».

❖ Последний раз доктора Фрэнсиса Моргана видели в клубе «Клевер», роскошном подпольном баре и казино в Даунтауне. Давайте поговорим с Фрэнсисом.

Если хотите сначала отправиться на поиски доктора Фрэнсиса Моргана, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше».

Сценарий I-A: Факультативные занятия

Доктор Армитедж опасается, что его коллега, профессор Уоррен Райс, попал в беду, и просит вас отыскать его. Странно, что он так беспокоится за приятеля, ведь профессор Райс пропал всего несколько часов назад.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Факультативные занятия», «Чародейство», «По ту сторону», «Миньоны Бишопов», «Козодои», «Древнее зло», «Запертые двери» и «Агенты Йог-Сотота». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ В этом сценарии используется одна из версий карты «Кабинеты преподавателей»:
- ❖ Если «Факультативные занятия» — первый сценарий в кампании, используйте карту «Кабинеты преподавателей (вся ночь впереди)». Отложите эту локацию в сторону. Удалите из игры карту «Кабинеты преподавателей (поздний час)».
 - ❖ Если вы уже прошли «Казино всегда в выигрыше», используйте карту «Кабинеты преподавателей (поздний час)». Отложите эту локацию в сторону. Удалите из игры карту «Кабинеты преподавателей (вся ночь впереди)».
- ☉ Отложите в сторону карты «Джаз Маллиган», «Алхимическое зелье», «Эксперимент», «Профессор Уоррен Райс», «Общежитие» и «Алхимическая лаборатория».
- ☉ Введите в игру локации «Внутренний двор», «Библиотека Орна», «Гуманитарный корпус», «Студенческий союз», «Лабораторный корпус» и «Здание администрации». Все сыщики начинают игру во внутреннем дворе.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Примерный расклад локаций





НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Убегая из университета, вы слышите крики с северной стороны кампуса. Мимо проезжает карета скорой помощи, и вы опасаетесь худшего. Несколько часов спустя вы узнаете, что в общежитие университета проникла «бешеная собака неизвестной породы». Тварь напала на студентов, многие убиты или ранены.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не спасли студентов. Вас преследует чувство вины. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🎲 до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

Исход 1: Вы находите профессора Райса в шкафу в его кабинете. Учёный связан, его рот заткнут кляпом. Когда вы освобождаете Райса, он сообщает, что какие-то неизвестные несколько часов преследовали его по всему кампусу. Они загнали его в угол в кабинете и связали, но зачем и почему, Райс не знает. Вы рассказываете, что вас послал доктор Армитедж, и Райс вздыхает с облегчением, хотя и подозревает, что доктор Морган тоже в опасности. Поскольку неизвестные, судя по всему, охотились за Райсом, вы решаете, что лучше всего будет как можно скорее увести его подальше. Покидая университет, вы слышите крики с северной стороны кампуса. Мимо проезжает карета скорой помощи, и вы опасаетесь худшего. Несколько часов спустя вы узнаете, что в общежитие университета проникла «бешеная собака неизвестной породы». Тварь напала на студентов, многие убиты или ранены.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли профессора Уоррена Райса. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Профессор Уоррен Райс». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не спасли студентов. Вас преследует чувство вины. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🎲 до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше».

Исход 2: Вы запускаете все сирены пожарной тревоги в общежитии и выводите студентов через северный выход, надеясь выбраться из кампуса. Многие студенты испуганы и измучены, но вы ничего им не рассказываете — от объяснений будет больше вреда, чем пользы. Несколько минут спустя по всему кампусу разносится ужасный визг, резкий и пронзительный. Вы велите студентам не расходиться и возвращаетесь в общежитие, чтобы узнать, в чём дело. Странно, но вы не находите никаких следов жуткой твари — и это скорее беспокоит вас, нежели радует. Вы спешите в кабинеты преподавателей, чтобы найти профессора Райса, но его следов нигде нет.


- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что студенты спасены.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».



Исход 3: Разделавшись с ужасной тварью с алхимического факультета, вы мчитесь к кабинетам преподавателей, чтобы найти профессора Райса. К тому времени как вы добираетесь до его кабинета, там уже нет никаких его следов.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Эксперимент побеждён.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

Исход 4: Вы приходите в себя несколько часов спустя, вымотанные и израненные. Вы не знаете, что это была за тварь, но вам хватило одного взгляда на неё, чтобы прийти в ужас. От других выживших вы узнаете, что в общежитие университета проникла «бешеная собака неизвестной породы». Тварь напала на студентов, многие убиты или ранены.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики провели несколько часов без сознания.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не спасли студентов. Вас преследует чувство вины. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

Сценарий I-V: Казино всегда в выигрыше

Доктор Армитедж посоветовал вам разыскать его коллегу доктора Фрэнсиса Моргана. Армитедж не уверен, что тот в беде, но его не очень радует та компания, которую ныне предпочитает его друг. Морган проводит время в клубе «Клевер», печально известном игорном доме где-то в Даунтауне. Отыскать точное местоположение клуба непросто: вам приходится несколько раз открыть кошелёк, чтобы выяснить, которое из заведений Даунтауна служит прикрытием для клуба. Это La Bella Luna — помпезный ресторан итальянской кухни возле театра. Вы надеваете лучшие костюмы и отправляетесь туда.

Перед La Bella Luna стоит мужчина в костюме в полоску, который смеряет вас глазами. «Наслаждайтесь», — говорит он со змеиной усмешкой и распахивает дверь ресторана.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Казино всегда в выигрыше», «Невезение», «Подручные Наоми» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону все карты из наборов контактов «Мерзкие чудовища» и «Скованные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локации «Фойе клуба „Клевер“», «Бар клуба „Клевер“», «Покерный зал клуба „Клевер“» и La Bella Luna. Все сыщики начинают игру в La Bella Luna.

☉ Введите в игру «Распорядителя клуба „Клевер“» в «Фойе клуба „Клевер“».

☉ Отложите в сторону следующие карты: «Тёмный коридор», «Питер Клевер», «Доктор Фрэнсис Морган» и все экземпляры карты «Дверь в коридоре».

☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Примечание: В начале этого сценария замысел Ia предписывает считать каждого врага **преступника** осторожным, что не даёт им автоматически начинать сражаться с вами. В какой-то момент эти враги могут перестать быть осторожными. Помните, что враги, которые перестали быть осторожными, автоматически начинают сражаться с сыщиками в своей локации, как обычно.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег до наступления сцены 3 или побеждены): Вы едва выбрались из клуба живыми. Перейдите к **исходу 1**.


Исход 1: Вы добегаеете до угла и останавливаетесь, чтобы прийти в себя. Прежде чем вы успеваеете перевести дух, земля с жутким грохотом сотрясается. Из домов выбегают люди, чтобы посмотреть, что это шум, и на улице собирается толпа. Пробравшись через толпу, вы с ужасом видите, что здание, которое вы покинули всего пару минут назад, превратилось в руины. Следов доктора Моргана нигде нет.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Фрэнсиса Моргана похитили.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🍀 до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-A «Факультативные занятия». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армтеджа».


Исход 2: «Что за...» — доктор Морган наконец выходит из транса, и вы торопитесь увести его в безопасное место. Вы спрашиваете, что он помнит, но он лишь бормочет и качает головой. «Всё как в тумане, — с трудом говорит он. — Это была игра всей моей жизни! Возможно, я слишком много выпил. Но эти твари — я не видел подобного с тех пор, как...» — Он осекается, и вы ясно видите, как лихорадочно работает его мозг. Глаза Моргана расширяются от осознания, лицо бледнеет. «Возможно, я не в лучшей форме, но я помогу вашему расследованию. Чего бы это ни стоило».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли доктора Фрэнсиса Моргана. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Доктор Фрэнсис Морган». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🍀 до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к сценарию I-A «Факультативные занятия».

Исход 3: Хотя вы не смогли найти в клубе доктора Моргана, человек, которого вы спасли, благодарен вам за помощь. Он представляется как Питер Клевер, владелец заведения, из которого вы только что выбежали. Несмотря на произошедшее, он демонстрирует спокойствие и профессионализм. Когда вы доходите до улицы, к вам подкатывает отполированный до блеска «Крайслер В-70», из которого выходит сногшибательная женщина с длинными каштановыми волосами и узкими глазами. Её окружают грозного вида мужчины, которые, завидев вас, суют руки за вороты пиджаков. «Питер, — с облегчением говорит женщина. — Хорошо, что ты в порядке. Я слышала, тут проблемы?» Она оборачивается и смотрит на вас убийственным взглядом: «Кто это такие?» Мистер Клевер невозмутимо отряхивает пиджак. «Наоми, дорогая, это мои друзья. Они... — Он откашливается. — Они помогли мне выбраться, — объясняет он после короткой паузы. — Они заслужили нашу благодарность». Женщина скрецивает руки на груди, минуту оценивающе рассматривает вас, а затем улыбается. «Что ж, очень хорошо. Я должна поблагодарить вас за то, что позаботились о Питере. А теперь убирайтесь, дальше мы справимся сами». Она кивает своим головорезам, и они проходят мимо вас к чёрному входу клуба, вытаскивая автоматы из-под плащей. Вы не уверены, что значит «справимся сами», но точно знаете, что не хотите оставаться здесь, когда начнётся стрельба. Поблагодарив Наоми и Питера, вы уходите.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у сыщиков есть поддержка Наоми.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Фрэнсиса Моргана похитили.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

Исход 4: Пожарные вытаскивают вас из-под обломков, один из них восклицает: «Тут живые!» Вам оказывают помощь, и полицейские спрашивают, что здесь стряслось. Они явно не поверят в историю об ужасных чудовищах, уничтоживших здание, и вы отделяетесь общими словами о том, что ничего не помните. «Мы отвезём вас в больницу», — говорит одна из медсестёр, указывая на стоящую рядом карету скорой помощи. Но вам не до больницы, когда вокруг творится такое, и вы потихоньку сбегае, пока спасатели отвлекаются на что-то ещё.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Фрэнсиса Моргана похитили.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 физическую травму.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики провели несколько часов без сознания.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-A «Факультативные занятия». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

Интерлюдия I: Судьба Армитеджа

Сверьтесь с журналом. Если сыщики провели несколько часов без сознания, перейдите к разделу «Судьба Армитеджа 1».

В противном случае перейдите к разделу «Судьба Армитеджа 2».

Судьба Армитеджа 1: Вы серьёзно напуганы пережитым в университете и клубе «Клевер». Вы не знаете, что делать с теми — или тем, — кто открыл охоту на Райса и Моргана. Беспокоясь о докторе Армитедже, вы спешно возвращаетесь к его дому. С порога вы обнаруживаете, что дверь выбита, а комнаты и кабинет перевернуты вверх дном. Армитеджа нигде нет. Обыскав дом, вы находите дневник, который злоумышленники не заметили под кийой других бумаг в нижнем ящике стола Армитеджа. Дневник написан на языке, который вы не можете даже опознать, такими буквами, которых вы за всю свою жизнь ни разу не видели. К счастью, доктор Армитедж успел перевести его на английский. По-видимому, дневник принадлежит некоему Уилбуру Уэйтли.

В дневнике — и в многочисленных пометках Армитеджа — рассказывается о поразительных вещах, в которые вы вряд ли поверили бы, если бы не жуткие события этой ночи...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Генри Армитеджа похитили.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, приоткрыв для себя потусторонние тайны благодаря дневнику Уилбура.
- ☉ Сюжет продолжается в сценарии II: «Мискатоникский музей».



Судьба Армитеджа 2: Вернувшись в Саутсайд, вы заходите в дом доктора Армитеджа. Хозяин сидит за столом, его лицо бледно и покрыто потом. Он благодарит вас за помощь в поиске его коллег, но его голос по-прежнему напряжён. После долгой паузы он поправляет очки и объясняет:

«Должен извиниться перед вами. Есть кое-что, о чём я умолчал». С этими словами доктор Армитедж начинает рассказ, которому вы бы вряд ли поверили, если бы не жуткие события этой ночи...

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли доктора Генри Армитеджа. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Доктор Генри Армитедж». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Карту можно найти в наборе «Судьба Армитеджа», который отмечен следующим символом:



☉ Сюжет продолжается в сценарии II: «Мискатоникский музей».

Что дальше?

Каждый сценарий цикла «Наследие Давича» можно разыгрывать по отдельности, а можно объединить в кампанию из восьми частей. Следующий сценарий кампании «Наследие Давича» вы найдёте в малом дополнении «Мискатоникский музей», а дальнейшие выпуски цикла продолжат историю.

Обратите внимание

В эту коробку вложены три карты из базового набора карточной игры «Ужас Аркхэма»: «Тёмные воспоминания» и две копии «Защитной магии». В первом тираже базового набора эти карты содержали опечатки. Если ваши карты из первого тиража, просто замените их на новые.



Журнал кампании: *Наследие Данвича*

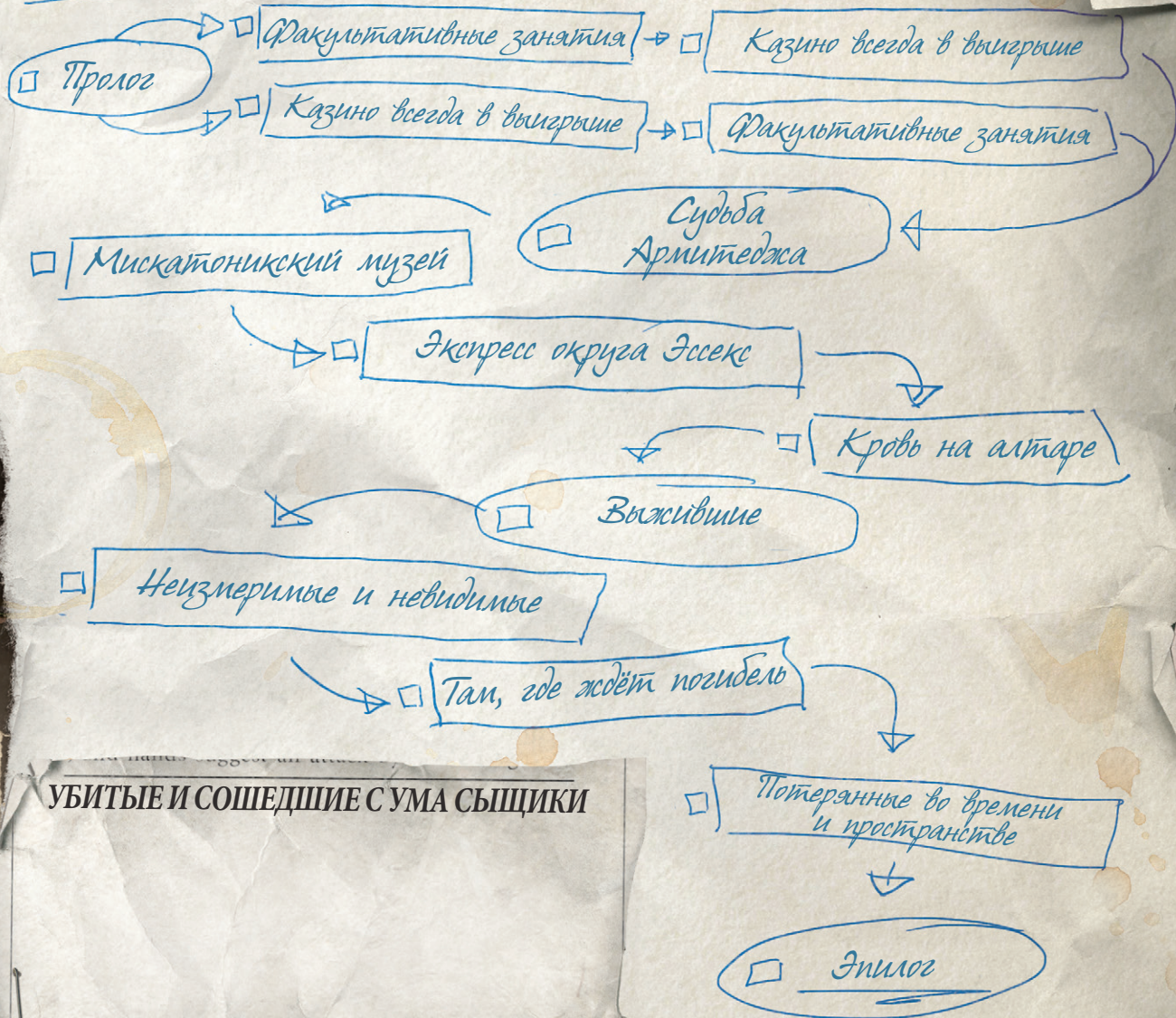
СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

Заметки

Принесены в жертву
Иог-Сотому

Кампания



УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Создатели игры

Авторы карточной игры «Ужас Аркхэма»: Нэйт Френч и Мэтью Ньюман

Автор дополнения «Наследие Данвича»: Мэтью Ньюман
Редактор: Нэйт Френч, Кевин Томчек и Катрина Острандер

Корректор: Молли Гловер

Дизайнеры карточной игры «Ужас Аркхэма»: Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хош

Дизайнеры дополнения «Наследие Данвича»: Мерседес Опхайм и Кристофер Хош

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на коробке: Томаш Йедрушек

Арт-директоры: Энди Кристенсен и Зои Робинсон

Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Майкл Хёрли, Мэтью Ньюман, Катрина Острандер и Никки Валенс

Менеджер производства: Меган Дуэн

Менеджер направления ЖКИ: Крис Гербер

Креативный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Марк Андерсон, Брэд Андрес, Алан Бар, Эрин Бар, Крейг Бергман, Зак Варберг, Крис Гербер, Андреа дель'Аньезе, Том Кейпор, Брайан Л. Кейси, Марсия Колби, Гвендолин Корнблюм, Исаак Коулс, Эмбер Коулс, Сэмюел Лангенеггер, Иэн Мартин, Кэт Миллер, Кэтлин Миллер, Патрис Мундинар, Эми Пиркль, Зеп Рикен, Шон Свитаевски, Майкл Странк, Алекс Томита, Мэтт Уотсон, Тони Фанчи, Джулия Фаэта, Джереми Фредин, Джед Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Брайан Швехбах, Ричард А. Эдвардс, Льюк Эдди, Джастин Энгелькинг

The FFG logo is ® of Fantasy Flight Games.



© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru