



# УЖАС АРКХЭМА®

Секреты ордена





## СЕКРЕТЫ ОРДЕНА ДОПОЛНЕНИЕ

*Каменная фигура пристально смотрела на Агату Крэйн, пока та настраивала свой переносной радиоприёмник. У статуи, извлечённой из-под руин сгоревшей церкви Бей-фрайара, не было таблички или описания, но её посчитали достаточно важной, чтобы поставить на почётное место в консерватории, построенной на месте церкви. Когда треск помех постепенно сменился обрывками тихого голоса, Агата старательно записала радиочастоту и сверилась с заметками. Что-то рыскало на границе восприятия, пытаясь дать знак. Что же значат его безмолвные крики: угрозу или предупреждение?*

\* \* \*

*Унифред Хаббамок поморщила нос и незаметно проскользнула в гардероб ложи. Внутри пахло ладаном и нафталином. Она выбрала тяжёлую мантию с гербом ордена Серебряных сумерек и капюшоном, закрывающим лицо. Эти аристократы тщательно скрывали свои секреты, но Уини надеялась проникнуть на сегодняшнюю тайную встречу и выяснить, что им известно. На горизонте маячила некая катастрофа. Уини собиралась её остановить, и орден ей в этом поможет — даже если не будет этого осознавать. И вообще, насколько сложно может быть говорить по-латыни?*

## Обзор дополнения

Перед вами дополнение для настольной игры «Ужас Аркхэма», действие которого переносится в классический район Френч-Хилл и в жуткий Подземный мир за пределами нашей реальности. Будучи одним из самых старых районов города, Френч-Хилл полон древних тайн, потенциальных союзников и загадочных опасностей. В то же время на самом нижнем слое Мира грёз, за завесой бодрствующей реальности, раскинулся Подземный мир — царство монстров и безумия, куда осмеливаются проникнуть только самые отчаянные искатели.

Это дополнение включает в себя три сценария с разветвлёнными сюжетами, которые отлично подходят для повторного прохождения. Кроме того, в игру добавляются новые фрагменты поля и области, четыре сыщика с уникальными способностями и стартовыми картами, а также разнообразные активы, контакты, состояния и монстры. Наконец, в дополнении «Секреты ордена» представлено несколько новых механик, включающих новые способности монстров и различные типы контактов.

## Как пользоваться этим дополнением

При игре с дополнением «Секреты ордена» добавляйте новые компоненты в свою коллекцию следующим образом:

- листы сценариев, листы и фишки сыщиков, фрагменты поля и все жетоны добавляйте в соответствующие запасы;
- карты контактов, заголовков, союзников, вещей и заклинаний замешайте в соответствующие колоды;
- карты архива, состояний, монстров, а также особые и стартовые карты разложите по порядку в соответствующие колоды;
- колоды аномалий и событий держите отдельно и используйте согласно указаниям сценария. Следите за тем, чтобы карты событий не затеялись в колодах контактов.

## Символ дополнения

Все карты этого дополнения отмечены символом дополнения «Секреты ордена», позволяющим отличать их от карт базовой игры и от другой продукции по «Ужасу Аркхэма».





# Состав игры



2 района



2 порога  
1 незримая тропа  
и 1 мост/заброшенный портал



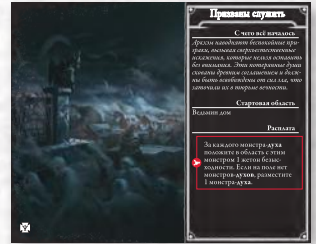
1 тайна



1 жетон аномалии



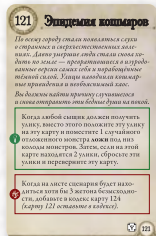
4 листа сыщиков  
с соответствующими фишками сыщиков



3 листа сценариев



4 карты заголовков



45 карт архива



12 карт аномалий



80 карт событий



54 карты контактов



20 карт монстров



6 карт состояний



7 карт активов



12 стартовых карт



18 особых карт



2 маркера



20 жетонов навыков



# Правила дополнения

## Фрагменты поля

В число фрагментов поля дополнения «Секреты ордена» входят 2 типа порогов, 2 района и 1 тайна.

### Пороги

Пороги — это переходы между нашим миром и другими местами за пределами человеческого познания. Когда при подготовке или по эффекту кодекса в игру входит один или несколько порогов, перемешайте колоду контактов порогов и положите её рядом с другими колодами контактов. При добавлении порога на поле определите расположение опасных границ случайным образом. Пороги считаются улицами для всех игровых эффектов, кроме контактов.

### ☞ Незримые тропы

Незримые тропы — это непредсказуемые пути между мирами. Незримая тропа представлена фрагментом поля, который соединяет углы трёх шестиугольных фрагментов. Область незримой тропы является смежной с теми областями, с которыми она имеет общую границу, обозначенную на её фрагменте поля. Сыщики и монстры могут передвигаться через эту границу.



*Пример: Агата Крэйн находится на незримой тропе и хочет передвинуться. Она может передвинуться на вокзал, в полицейский участок или в город гугов. Область улицы не имеет общей границы с незримой тропой, поэтому Агата не может передвинуться туда напрямую с незримой тропы.*

### ⊙ Зброшенные порталы

Зброшенные порталы — это таинственные проходы в далёкие царства, спря-  
танные в тёмных уголках нашего мира и скрытые от взора простых людей. Как и улицы, сброшенные порталы соединяют 2 шестиугольных фрагмента поля.



### ☞ Нестабильные врата

Нестабильные врата — это опасные и непредсказуемые прорехи в реальности. Хотя контакты этого типа встречаются на картах контактов порогов в дополнении «Секреты ордена», соответствующие фрагменты поля появятся только в других дополнениях.

### Контакты порогов



У порогов есть собственная колода контактов. Если во время фазы контактов вы находитесь в области порога и при этом не в бою с монстром, возьмите карту из колоды контактов порогов и разыграйте контакт, соответствующий типу порога, на котором вы находитесь. Каждый тип порога обозначен своим символом.

### Другие миры

К фрагментам поля других миров относится Подземный мир. Название этого фрагмента окаймлено особым образом, что позволяет с лёгкостью отличать его от районов, также представленных шестиугольными фрагментами поля.

### Опасные границы

Другие миры полны угроз и кошмаров, поэтому путешествовать по ним совсем непросто. Передвижение между областями в других мирах и на порогах может иметь дополнительную цену, обозначенную символами на линиях их границ. Такие особенные линии называются опасными границами, и после того как сыщик передвинулся через такую границу, он должен немедленно прекратить движение, если не заплатит дополнительную цену, указанную на этой границе при помощи особого символа.



**Урон:** если вы пересекли границу с символом урона, прекратите движение или вместо этого получите 1 урон.



**Ужас:** если вы пересекли границу с символом ужаса, прекратите движение или вместо этого получите 1 ужас.



**Навык:** если вы пересекли границу с символом навыка, прекратите движение или вместо этого сбросьте 1 жетон навыка.

**Монстры игнорируют дополнительную цену за пересечение опасных границ и двигаются через них по обычным правилам.**



Пример: в рамках действия «движение» Престон Фэрмонт передвигается из заброшенного портала в долину Пнота и пересекает границу с символом урона (1). Он хочет продолжить движение и получает 1 урон. Затем он передвигается в подземелья Зина и пересекает границу с символом навыка (2). Престон не будет продолжать движение, поэтому ему не нужно сбрасывать жетон навыка.



## Тайны

Тайны — это места, наполненные силой и безумием. Разыгрывая контакты в таких местах, вы можете получить более ценную награду, чем обычно, но и опасностей здесь больше, чем в других областях. В дополнении «Секреты ордена» содержатся две тайны: Ведьмин дом и Неименуемый, представленные фрагментами поля размером с одну область, которые присоединяются к полю с одной стороны. Они добавляются к игровому полю по указанию некоторых сценариев.

Тайна и область, имеющая с ней общую границу, являются смежными. Сыщики и монстры могут передвигаться в область тайны по тем же правилам, что и в любую другую область.

Каждой тайне соответствует своя колода контактов. Если во время фазы контактов сыщик находится в области тайны и при этом не в бою с монстром, он берёт и разыгрывает карту из колоды контактов этой тайны.

## Расширенный район

Каждая тайна является частью того района, к которому она присоединена. Если эффект указывает положить безысходность в область тайны, то эта безысходность входит в общее число жетонов безысходности в районе при расчёте эффектов, учитывающих этот параметр, — например, аномалий. Аналогично, если эффект ссылается на число улик, монстров, сыщиков или других компонентов в районе с тайной, соответствующие компоненты в области тайны тоже учитываются (за исключением прорывов врат, описанных далее).

Пример: тайна «Неименуемый» соединена с Торговым районом, а кодекс содержит карту 2, добавляющую в игру правило аномалий. В Неименуемом и на Безлюдном острове находится по 2 жетона безысходности, и эффект добавляет



ещё 1 жетон безысходности в речной порт. Так как Неименуемый является частью Торгового района, в этом районе теперь 5 жетонов безысходности и в нём открывается аномалия.

## Прорывы врат

Когда вы применяете в расширенном районе эффект жетона прорыва врат (включая случаи, когда этот эффект применяется в самой области тайны), в такой район кладётся не 4 жетона безысходности, а 3 — по одному в 3 разные области этого района.

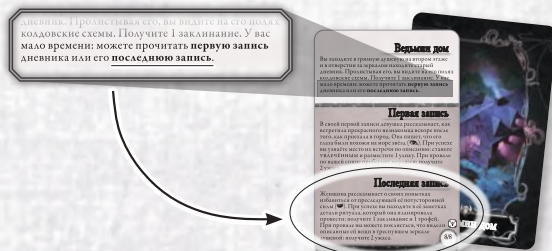
## Улики в областях тайн

Поскольку у тайн есть собственные колоды контактов, когда в области тайны должна появиться улика, положите её в эту область и замешайте карту события с двумя верхними картами колоды контактов этой тайны. Улику в области тайны можно получить только в ходе контакта в этой области, но не в ходе контактов в других областях этого района. Если вы находитесь в области тайны и эффект указывает вам получить улику из своего района, вместо этого получите улику из области тайны, в которой вы сейчас находитесь.

## Составные контакты

В отличие от других контактов, контакты тайн содержат разные продолжения, зависящие от того, какой выбор сделает сыщик, разыгрывающий этот контакт. Каждая карта контакта тайны содержит три абзаца игрового текста для одной и той же области.

Чтобы разыграть контакт тайны, сперва прочитайте верхний абзац, в котором предлагается выбор дальнейших действий (варианты выделены **жирным** шрифтом). Затем прочитайте тот из двух других абзацев, заголовков которого соответствует вашему выбору. Не читайте последующие абзацы до тех пор, пока не сделаете выбор в первом.



Пример: во время контакта в Ведьмином доме Марк Хэриган находит необычный дневник, и первый абзац указывает ему: «Можете прочитать **первую запись** дневника или его **последнюю запись**». Он выбирает последний вариант и читает нижний абзац с заголовком «**Последняя запись**».






# Монстры

В дополнении «Секреты ордена» появляются новые ключевые слова и способности монстров, которые влияют на их поведение.



## Движение монстров

Монстры игнорируют дополнительную цену за пересечение опасных границ и вместо этого двигаются по обычным правилам. (См. стр. 4.)

## Модификаторы атаки

У некоторых монстров в поле модификатора атаки указаны навыки, отличные от . Когда сыщик выполняет действие «атака» против монстра, он проводит проверку навыка, указанного в поле модификатора атаки. Вещи и другие эффекты, дающие бонус к , не дают бонус, если сыщик атакует при помощи другого навыка. Однако у активов и способностей, дающих бонус к , могут быть и другие эффекты, которые при атаке против монстра с другим модификатором атаки можно использовать по обычным правилам.



*Пример: Джени Барнс атакует прорицательницу ложи, в поле модификатора атаки которой указано «-0». Навык знаний Джени составляет 1, а её оружие, «Двойняшки 45-го калибра», даёт ей бонус при атаках с помощью . Этот бонус неприменим к данной атаке, поэтому, атакуя прорицательницу в рамках действия «атака», она бросает всего 1 кубик. Она всё ещё может использовать другой эффект оружия и добавить 1 к результату одного кубика.*

## Ключевые слова монстров

У некоторых монстров дополнения «Секреты ордена» есть новые ключевые слова. Правила каждого ключевого слова подробно описаны далее. Как правило, рядом с этими ключевыми словами на картах монстров есть справочный текст, который кратко пересказывает соответствующее правило.

## Мстительный

Если в рамках действия «атака» вы не нанесли урона мстительному монстру, с которым вы находитесь в бою, то после вашего действия «атака» этот монстр нападает на вас. Это происходит, даже если вы успешно нанесли урон *другому* монстру в рамках этого действия.

## Сокрытый

Пока монстр с ключевым словом «сокрытый» подготовлен, он не может быть изнурён и сыщики не могут просматривать боевую/изнурённую сторону его карты. В дополнение к ключевому слову на подготовленной стороне карт таких монстров указан соответствующий символ.



Символ сокрытого монстра

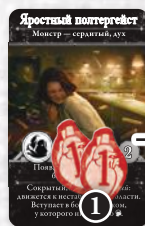
Пока сокрытый монстр подготовлен, у него нет никаких свойств и характеристик, указанных на боевой/изнурённой стороне его карты: здоровья, модификаторов атаки и уклонения, урона и ужаса, а также способностей, атрибутов и ключевых слов, не указанных на подготовленной стороне карты.

Сокрытому монстру можно нанести урон, пока он подготовлен, но, так как у него нет значения здоровья, его нельзя победить при помощи этого урона, пока он не окажется в бою или не будет изнурён. Подготовленного сокрытого монстра можно победить или сбросить по обычным правилам с помощью эффектов, которые позволяют сделать это без нанесения урона.

Когда сокрытый монстр вступает в бой с сыщиком, он немедленно становится побеждённым, если к этому моменту ему уже был нанесён урон, равный значению его здоровья или превышающий его. Пока он находится в бою, его можно победить при помощи урона по обычным правилам.

Когда сокрытый монстр должен быть сброшен, вместо этого замешайте его в колоду монстров.

Когда сокрытый монстр появляется на поле во время подготовки к игре, случайным образом выберите одного из монстров с соответствующим названием на подготовленной стороне и разместите его на поле, не просматривая его боевую сторону.



Вступление в бой

2



Сброс

3

*Пример: Агата Крэйн использует заклинание «Иссушение» и наносит 2 урона яростному полтергейсту в смежной области (1). Так как у этого монстра есть ключевое слово «сокрытый», у него нет здоровья, пока он подготовлен, поэтому его нельзя победить при помощи урона.*



*Во время фазы монстров яростный полтергейст передвигается в область Агаты Крэйн и вступает с ней в бой (2). Карта этого монстра переворачивается боевой стороной вверх, и он становится дурманящим привидением, значение здоровья которого равно 2. Так как монстр получил урон, равный его значению здоровья, он немедленно становится побеждён и не атакует Агату (3).*

## Как добавлять и убирать кубики

Некоторые эффекты указывают сыщикам изменить число кубиков в запасе кубиков проверки после того, как эти кубики были брошены. Чтобы добавить к проверке один или несколько кубиков, бросьте необходимое число кубиков, добавьте к текущему запасу кубиков и подсчитайте число успехов по обычным правилам. Чтобы убрать из проверки один или несколько кубиков, выберите необходимое число кубиков из запаса кубиков и отложите их в сторону. Эти кубики больше не являются частью проверки: их нельзя перебросить, и они не включаются в результат проверки.

## Карты архива

По указаниям сценария сыщик может добавить карту архива в свою игровую зону, вместо того чтобы добавлять её в кодекс. Эффект карты архива в игровой зоне сыщика распространяется только на этого сыщика.

После того как какой-либо эффект указал сбросить карту архива из колоды контактов, не возвращая её в архив, положите такую карту на верх той колоды контактов, из которой она была сброшена. Если эффект указывает сбросить несколько карт из колоды контактов, примените эффект целиком, прежде чем положить карту архива на верх колоды.

## Двусторонние карты

Некоторые двусторонние карты меняют свой тип, если их перевернуть. Изначальный тип таких карт указан на обороте в скобках.

Когда такая карта входит в игру, она относится к тому же типу, что и колода, из которой она взята: она кладётся соответствующей стороной вверх и меняет тип только тогда, когда какой-либо эффект указывает её перевернуть. Когда такая карта сбрасывается, она возвращается в колоду, соответствующую изначальному типу этой карты.

## Колода событий

Если какой-либо эффект указывает сыщику взять или сбросить карту из колоды событий, но в колоде не осталось карт, отмените весь эффект и вместо этого положите 1 жетон безысходности на лист сценария. Затем перемешайте сброс событий, чтобы создать новую колоду.

## Добавление фрагментов поля

В ходе сценария эффекты кодекса могут указывать сыщикам добавить фрагменты к игровому полю. На картах архива с такими эффектами изображена схема, на которой показано, какие фрагменты нужно добавить и как разместить монстров, жетоны безысходности и/или другие компоненты.

Получив указание добавить фрагмент поля, перемешайте колоду контактов этого фрагмента и подготовьте её так же, как при подготовке к игре (см. подготовку колод районов в п. 102.4 справочника).

## Новые состояния

Новые состояния «УВЛЕЧЁН» и «УТОМАЁН» — это две стороны одной и той же карты. Так как у этих двух состояний разные названия, сыщики могут иметь оба эти состояния одновременно, если какой-либо эффект это позволяет. Сыщики могут просматривать обе стороны этой карты в любое время.

## Изменение пула мифов

Если игровой эффект указывает убрать из игры жетон мифа, найдите в пуле жетон соответствующего типа (если он там есть) и уберите его из игры. Если нужного жетона в пуле нет, найдите его среди тех жетонов, которые были вытянуты из пула, но ещё не вернулись в него, и уберите этот жетон из игры.

Если эффект указывает добавить жетон, добавляйте его непосредственно в пул мифов.



# Памятка

## Опасные границы



**Урон:** если вы пересекли границу с символом урона, прекратите движение или вместо этого получите 1 урон.



**Ужас:** если вы пересекли границу с символом ужаса, прекратите движение или вместо этого получите 1 ужас.



**Навык:** если вы пересекли границу с символом навыка, прекратите движение или вместо этого сбросьте 1 жетон навыка.

**Монстры игнорируют дополнительную цену за пересечение опасных границ и вместо этого двигаются по обычным правилам.**

## Контакты порогов



Незримая тропа



Заброшенный портал



Нестабильные врата

## Сокрытые монстры



Если сокрытый монстр является подготовленным, он не может быть изнурён и сыщики не могут просматривать другую сторону его карты. (Полные правила см. на с. 6.)

## Создатели игры

**Разработчики допоянения:** Филип Д. Генри и Алексис Дайкема

**Продюсер:** Джейсон Уолден

**Редакторы:** Андреа Делл'Аньезе и Джулия Фэта

**Корректор:** Сэм Грегор-Стюарт

**Менеджер отдела разработки:** Кристофер Уайнбрэннер-Пало

**Сюжетные аналитики:** Кара Сентсел-Данк и Мэтью Ньюман

**Сюжетный креативный директор:** Катрина Острандер

**Оформление дополнения:** Кейтлин Гинтер, Майка Силсби, Эван Симоне и Кристофер Хош

**Автор иллюстрации на обложке:** Андерс Финер

**Автор иллюстраций фрагментов поля:** Джокубас Уогинтас

**Авторы других иллюстраций:** Уильям Томас Арнольд, Райан Барджер, Сара Бидда, Йоанн Буассонне, Джошуа Кайрос, Александр Челышев, Мэтью Кодери, Александр Данш, Эрик Дешам, Станислав Диколенко, Дерек Д. Эджел, Аврора Фолни, Квинтин Глейм, Маргарет Харди, Илич Энрикес, Рафаль Гринкевич, Александр Карч, Романа Кенделик, Александр Козаченко, Адам Лейн, Роберт Ласки, Диана Мартинес, Патрик Макэвой, Герман Нобиле, Джон Пейсер, Эмилио Родригес, Шейн Тайри, Андрея Уграи, Дерк Веннеман, Магали Вильнёв, Жарро Уимберли, Андреас Зафиратос и Ким Чи Житун

**Арт-директоры:** Джефф Ли Джонсон и Тони Брадт

**Руководство производством:** Джастин Энджер и Джейсон Глау

**Координаторы отдела качества:** Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

**Визуальный креативный директор:** Брайан Шомбург

**Старший менеджер по продукту:** Джон Франц-Вихлац

**Старший менеджер по разработке:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Нейт Френч

**Глава студии:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:** Джон Багли, Алекс Байерс, Нейт Карнахан, Эмиль Де Маат, Йосайя Харрист, Анита Хильбердинк, Джек Хамприс, Алекс Лупелла, Джош Макклуи, Эрик Миллер, Лэйси Миллер, Райли Миллер, Калли Оливернус, Брэндон Пардю, Энджелик Фелпс, Джон Фелпс, Шиюэ Сю, Леон Тишлар, Марьян Тишлар-Хауг, Ян Ван дер Бош, Вера Шайк и Вероника Гатика Вирманн

Отдельная благодарность всем нашим бета-тестерам!

© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 USA 651-639-1905.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Мария Шульгина

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

