



«Во время нашей учебы Уэст уже был достаточно известен благодаря своей странной теории о природе смерти. Он полагал, что смерть можно искусственно победить.»

- Г.Ф. Лавкрафт — «Герберт Уэст — реаниматор» (1922)

Безрассудство реаниматора

Сценарий

Безрассудство реаниматора – фанатское дополнение в формате «распечатай и играй» для игры «Ужас Аркхэма», добавляющее новый сценарий. В ходе этого сценария ваши сыщики столкнутся с проявлениями мрачного гения доктора Герберта Уэста и его ужасающими последствиями экспериментов в попытке побороть смерть.

Символ дополнения

Все карты этого дополнения отмечены символом дополнения «Безрассудство реаниматора», который позволит отличать их от карт базовой игры и от другой продукции по «Ужасу Аркхэма».



Как пользоваться этим фанатским дополнением

При игре с дополнением «Безрассудство реаниматора» добавьте новые компоненты в свою коллекцию следующим образом:

- лист сценария, листы и фишки сыщиков добавьте в соответствующие запасы;
- карты архива, состояний, монстров, а также стартовые карты разложите по порядку в соответствующие колоды;
- Новые колоды паники и событий держите отдельно и используйте согласно указаниям сценария. Следите за тем, чтобы карты событий не затерялись в колодах контактов.

Требуемые дополнения

Это фанатское дополнение требует наличия компонентов из следующих официальных дополнений:

- Под тёмными волнами
- Секреты ордена

Правила дополнения

Побеждённые сыщики

По ходу этого сценария сыщики могут быть побеждены. В этом случае игнорируйте официальные правила в части пунктов правил «побеждённые сыщики».

Если вы побеждены, уберите фишку своего сыщика и **отложите все свои карты и жетоны**. Затем, как обычно, положите один жетон безысходности на лист сценария.

В этом сценарии вы **не можете взять нового сыщика**. Этот сценарий идёт «на выбывание» и поражение всех сыщиков будет означать конец сценария – зачитайте текст на обороте карты архива P13.

Однако, поражение сыщика не всегда означает конец игры для игрока. Возможно другие игроки сумеют найти **способ вернуть в игру** вашего побеждённого сыщика.

Случайное направление движения у монстров

В этом сценарии у некоторых монстров есть ключевое слово «Непредсказуемый». В фазу монстров перед тем как начать движение, вам нужно выбрать случайное направление движения для каждого монстра с ключевым словом «Непредсказуемый».

Для этого сначала определите количество вариантов.

2 возможных варианта движения	Вариант движения №1	Вариант движения №2
Выпавшее значение на кубике	1-3	4-6

3 варианта движения	Вариант движения №1	Вариант движения №2	Вариант движения №3
Выпало на кубике	1-2	3-4	5-6

4 варианта движения	Вариант №1	Вариант №2	Вариант №3	Вариант №4	Переброс
Выпало на кубике	1	2	3	4	5-6

5 вариантов движения	№1	№2	№3	№4	№5	Переброс
Выпало на кубике	1	2	3	4	5	6

Считайте вариантом №1 тот, в чью сторону указывает стрелка компаса на листе сценария. Вариант движения №2 – следующий по часовой стрелке и т.д.



Покинуть район

Некоторые эффекты карт паники «Мёртвые не дремлют» указывают, что сыщики должны покинуть район. В этом случае все сыщики, находящиеся в одном районе с сыщиком, активировавшим этот эффект, должны переместить свои фишки на ближайшую улицу.

Это перемещение не считается их действием движения.

Захваченный район

Некоторые эффекты карт паники «Мёртвые не дремлют» указывают разместить карту паники в своём районе. Выложенные таким образом карты указывают на то, что район захвачен сверхъестественными силами.

В захваченных районах сыщики **не могут выполнять никаких действий**, кроме действия «движение».

Остановившись в любой области захваченного района, сыщики покидают район (перемещаются на ближайшую улицу) до начала фазы контакта.

Неиспользуемые эффекты

Иммунитет к состояниям у Ревенанта

Эпический монстр Ревенант имеет иммунитет к состояниям «оглушён» и «парализован». Данные эффекты для монстров не включены в это фанатское дополнение. На момент написания этих правил публичный вариант фанатского дополнения с этими состояниями ещё не сформирован, он находится в разработке и тестировании.

Так что, если вы играете без требуемого (ещё не вышедшего) фанатского дополнения, то просто игнорируйте этот эффект, указанный на карте Ревенанта.

Создатели фандопа

Разработчик дополнения: Джереми Си @Blix

Перевод и вёрстка: Kariotip.

Вычитка: Salazar.

