

# ПРАДАВНІЙ ЖАХ

ГОРИ  
БОЖЕВІЛЛЯ  
ДОПОВНЕННЯ

## ЕКСПЕДИЦІЯ В АНТАРКТИДУ

Коли антарктичний туман розсіявся, стало видно високий гірський хребет. Небо підпирали неймовірно високі темні вершини, неосяжні та зловісні.

— Ви колись бачили такі високі гори? — запитав Ропс, перекрикуючи двигун свого літака.

Замість відповіді Урсула похитала головою. Порівняно з цими вершинами Гімалаї здавалися передгір'ям. Урсула розуміла, що ніхто раніше не бачив таких високих гір... Ще кілька днів тому про них майже ніхто не знав. А потім вони отримали повідомлення від професора Лейка по радіо. Смукоток охопив її. Бідолашний Лейк.

— Що сталося в таборі?

Ропс здригнувся.

— Це було жахливо. Коли буря вищухла, ми змогли добратися до табору. Ми побачили, що все було знищено. Усі були мертві. Собаки теж. Деяких людей випатрали. Вони вважають, що один з науковців збожеволів і вбив їх усіх. Це...

— він не зміг закінчити думку. — Я знав тих хлопців. Усіх. На кораблі біля берега й по той бік шельфового льодовика. Усі вони були міцні, як дуб, розумієте? Щось тут не чисто! Ви коли-небудь чули, щоб можна було так збожеволіти?

Урсула стиснула зуби. Так, вона на власні очі бачила, до чого може призвести людське божевілля. Вона бачила ці жахи в Індії, в Еквадорі та в Чикаго. Однак як одна людина могла влаштувати таку бійню? Якщо це був не якийсь божевільний, то що ще це могло бути?

— Ось тут ми пролетимо, — Ропс указав на просвіт між високими піками. — Приготуйтеся до того, що побачите по той бік. — Ропс витримав драматичну павзу. — Там місто.

### СИМВОЛ ДОПОВНЕННЯ

Усі карти цього доповнення позначені символом «Гори божевілля», щоб ви могли відрізнити їх від карт базової гри «Прадавній жаж».



## ОГЛЯД ДОПОВНЕННЯ

У доповненні «Гори божевілля» ви гратимете за дослідників експедиції Міскатонікського університету. Ви відправитеся в Антарктиду й дізнаєтеся історію Старших істот — староданьої раси чужинців, що колись панувала на Землі. У доповненні «Гори божевілля» ви знайдете нових дослідників, Стародавніх, монстрів і зустрічі, які можна використовувати в базовій грі «Прадавній жаж». Доповнення також додає нові механіки й нові компоненти, як-от додаткове поле, особливі активи, дію «Зосередження», активи-завдання і, звісно ж, пригоди в горах божевілля.

## ВИКОРИСТАННЯ ЦЬОГО ДОПОВНЕННЯ

Додайте в базову гру всі компоненти доповненням «Гори божевілля»: затасуйте карти у відповідні колоди, покладіть жетони у відповідні стоси, запаси тощо, крім компонентів, описаних нижче.

- Карти огляду раунду можна використовувати для швидкого ознайомлення з доступними діями, розіграшем зустрічей та ефектами карт міту.
- Перед приготуванням до гри візьміть 1 випадкову карту вступу. Ці карти змінюють приготування до гри й роблять кожну партію неповторною.
- Такі компоненти, як додаткове поле Антарктиди, зустрічі в аванпості, зустрічі в горах, дослідницькі зустрічі в Антарктиді, а також 6 жетонів доказів і 3 воріт (які відповідають локаціям на додатковому полі Антарктиди), використовують тільки за умови, що Стародавнім вибрано Повстання Старших істот або взято карту вступу «Провісник біди з Антарктиди». Інакше поверніть ці компоненти в коробку гри. Правила використання цих компонентів дивіться на с. 4.
- Карти пригод з цього доповнення використовують тільки за умови, що взята карта вступу «Провісник біди з Антарктиди». Інакше поверніть ці карти в коробку гри. Правила пригод дивіться на с. 5.
- Покладіть усі жетони зосередження й жетон пригоди біля інших жетонів. Правила використання цих компонентів дивіться на с. 5.
- Затасуйте всі карти особливих активів в одну колоду. Покладіть отриману колоду горілиць біля колоди активів.

Деякі компоненти з цього доповнення потребують інших компонентів з цього доповнення. Тому під час гри з доповненням «Гори божевілля» використовуйте всі нові компоненти, як описано вище.

# ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ



1 додаткове поле  
Антарктиди



8 листів дослідників  
з відповідними фішками  
й пластиковими підставками



2 листи  
Стародавніх



26 карт міту

## КАРТИ ЗУСТРІЧЕЙ



4 загальних



4 в Америці



4 в Європі



4 в Азії /  
Австралії



6 експедиційних  
(3 набори  
по 2 карти)



6 в Інших  
світах



48 дослідницьких  
(2 набори  
по 24 карти)



24 особливих  
(3 набори  
по 8 карт)



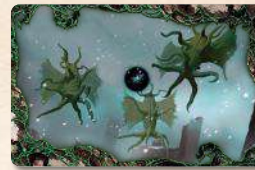
16 в аванпості



16 у горах



16 дослідницьких  
зустрічей  
в Антарктиді



14 карт таємниць  
(1 набір із 6 карт  
та 1 набір із 8 карт)



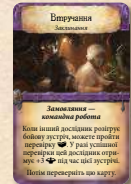
12 карт пригод  
(3 набори  
по 4 карти)



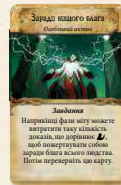
8 карт  
артефактів



16 карт  
активів



16 карт  
заклинань



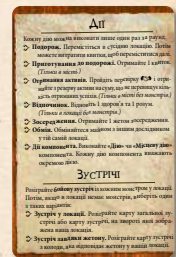
42 карти  
особливих активів



32 карти  
станів



6 карт  
вступу



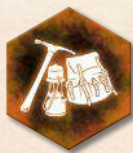
4 карти  
огляду раунду



6 жетонів  
доказів



8 жетонів  
зосередження



1 жетон  
пригоди



1 жетон  
таємниці



6 жетонів  
ворот



14 жетонів звичайних  
монстрів і 8 жетонів  
епічних монстрів

## КАРТИ ВСТУПУ

Перед приготуванням до гри з доповненням «Гори божевілля» візьміть 1 випадкову карту вступу. Ці карти змінюють приготування до гри й роблять кожну партію неповторною.

Застосуйте ефект карти відразу після взяття, якщо не вказано інакше, наприклад: «Після приготувань до гри».

Карта вступу «Провісник біди з Антарктиди» вказує розмістити додаткове поле Антарктиди. Правила приготувань і використання додаткового поля описані нижче.

## ДОДАТКОВЕ ПОЛЕ АНТАРКТИДИ

У доповненні «Гори божевілля» ви знайдете додаткове поле Антарктиди. Воно відкриває дослідникам доступ до ще не дослідженої частини світу, що приховує чимало доказів про стародавню історію Землі й безліч артефактів чужинців.

Додаткове поле використовують тільки у двох випадках: якщо Стародавнім вибрано Повстання Старших істот або якщо взято карту вступу «Провісник біди з Антарктиди».

Якщо додаткове поле в грі, термін «ігрове поле» стосується як основного, так і додаткового поля. Термін «додаткове поле» стосується тільки додаткового поля, але не основного.

## ПРИГОТУВАННЯ ДОДАТКОВОГО ПОЛЯ

Щоб приготувати додаткове поле Антарктиди, виконайте такі кроки.

### 1. РОЗМІСТІТЬ ДОДАТКОВЕ ПОЛЕ

Розгорніть додаткове поле й розмістіть поруч з основним у межах досяжності всіх гравців.

### 2. ДОДАЙТЕ ДОКАЗИ Й ВОРОТА

Додайте шість доказів і трое воріт, які відповідають локаціям додаткового поля, у відповідний запас і стос. Перемішайте їх з доказами й воротами з базової гри.

### 3. ВІДКЛАДІТЬ МОНСТРІВ

Відкладіть такі жетони монстрів: 1 Старшу істоту, 1 гігантського пінгвіна, 1 протошогота та 1 шогота.

Якщо будь-який з цих жетонів треба повернути в чашу монстрів, натомість відкладіть його.

### 4. РОЗДІЛІТЬ І ПОКЛАДІТЬ КОЛОДИ

Затасуйте в окремі колоди карти зустрічей в аванпості, карти зустрічей у горах і карти дослідницьких зустрічей в Антарктиді. Покладіть ці колоди долілиць біля додаткового поля.

## ПРАВИЛА ДОДАТКОВОГО ПОЛЯ

Ці правила стосуються додаткового поля Антарктиди.

### ПЕРЕМІЩЕННЯ НА ДОДАТКОВЕ ПОЛЕ

Подорож в Антарктиду може бути непростою. Переміститися на додаткове поле дослідники можуть двома способами, описаними нижче.

➤ Антарктида на основному полі й аванпост Міскатоніку на додатковому з'єднані місцевим шляхом. Під час фази дій дослідник може переміститися з Антарктиди в аванпост Міскатоніку й навпаки.

- Кожен дослідник може виконати таке переміщення лише один раз за раунд.
- Це переміщення не потребує виконання дії, однак його не може виконати **затриманий** дослідник.

➤ Також, коли дослідник виконує дію «Отримання активів», він може витратити два успіхи, щоб переміститися в аванпост Міскатоніку.

### ВЛАСТИВОСТІ ЛОКАЦІЙ

Кожна локація додаткового поля Антарктиди має одну або кілька властивостей, які впливають на дослідників у цій локації.

«Місцева дія» локації може бути виконана лише дослідником у цій локації. Кожен дослідник може виконати «Місцеву дію» кожної локації лише один раз за раунд.

### ЗУСТРІЧІ В ЛОКАЦІЙ

Дослідники на додатковому полі Антарктиди можуть розігрувати тематичні зустрічі, пов'язані з пригодами в Антарктиді.

➤ Під час фази зустрічей дослідник в аванпості Міскатоніку, таборі Лейка або мерзлій пустці може розіграти зустріч в аванпості, прочитавши відповідний абзац на карті.

➤ Під час фази зустрічей дослідник у засніжених горах, місті Старших істот або на плато Ленг може розіграти зустріч у горах, прочитавши відповідний абзац на карті.

### ДОСЛІДНИЦЬКІ ЗУСТРІЧІ

Розігруючи зустріч у локації з доказом на додатковому полі Антарктиди, дослідник **не розіграє** дослідницьку зустріч вибраного Стародавнього. Натомість він розіграє дослідницьку зустріч в Антарктиді.

Дослідницьку зустріч в Антарктиді вважають дослідницькою зустріччю для всіх ігрових ефектів.

## ПРИГОДИ

У доповненні «Гори божевілля» ви знайдете карти пригод — це антарктичні експедиції. Завершуючи пригоди, дослідники зможуть отримувати різноманітні нагороди, наприклад, знизити приреченість або просунутися в розгадуванні поточної таємниці на 1. Карти пригод в **АНТАРКТИДІ** використовують тільки за умови, що на початку гри була взята карта вступу «Провісник біди з Антарктиди». Пригоди складаються з трьох етапів, позначених римськими цифрами **I, II, III** на лицьовій стороні карт. Карти пригоди розповідають про міскатонікську експедицію в Антарктиду, яка вивчає історію Старших істот.

Коли взята карта пригоди, головний дослідник кладе її горілиць і застосовує ефект: «Коли ця карта входить у гру».

Щоб завершити пригоду, дослідники повинні виконати вказані на карті пригоди умови. Завершивши пригоду, головний дослідник застосовує ефект: «Завершивши цю пригоду». Найчастіший ефект — це взяття нової карти пригоди, що починає новий розділ історії. Потім головний дослідник скидає завершену карту пригоди, усі жетони на ній і всі жетони, що були розміщені внаслідок її ефектів.

## ДІЯ <<ЗОСЕРЕДЖЕННЯ>>

Доповнення «Гори божевілля» додає в гру нову дію. Дослідник у будь-якій локації може виконати дію «Зосередження», щоб отримати 1 жетон зосередження.

- Дослідник може витратити 1 жетон зосередження, щоб перекинути 1 кубик під час проходження перевірки. Кількість жетонів зосередження, які дослідник може витратити для перекиду, не обмежена.
- Дослідник може мати щонайбільше 2 жетони зосередження.

## ОСОБЛИВІ АКТИВИ

Нагородою за завершення деяких зустрічей з цього доповнення є різноманітні особливі активи. Як і заклинання або стани, карти особливих активів двосторонні. Дослідник не може дивитися на зворот карти особливого активу, доки ефект не дозволить перевернути карту.

- Особливі активи — це майно. Ними можна обмінюватися під час виконання дії «Обмін». Кількість карт особливих активів дослідника не обмежена.
- Термін «актив» стосується як звичайних активів, так і особливих. Термін «неособливий актив» стосується тільки звичайних активів, але не особливих активів.
- Якщо ви скидаєте карту особливого активу, також скиньте з неї всі жетони.



4 листопада 1926 року

Офіцере Малдун!

Цим листом я хочу попередити вас про неминучу небезпеку.

Я працюю бібліотекаркою в Міскатонікському університеті й колекціоную дивні та рідкісні тексти. Нещодавно я відвідувала Денверську божевільню, сподіваючись знайти щоденник театрального режисера Тімоті Корніша. Як ви, напевно, пам'ятаєте, Корніша помістили в божевільню після важкого психічного зриву. Можливо, це звучить смішно, але я вважаю, що Корніш міг записати в щоденнику вкрай важливу для виживання людства зашифровану інформацію.

Коли я розмовляла з персоналом, вони згадали про чоловіка в чорному костюмі. Він був там того ранку й також розпитував про щоденник Корніша. Вони не змогли описати обличчя чоловіка, але звернули увагу на занадто гучне цокання його годинника. Персонал сказав тому чоловіку те саме, що й мені: щоденник забрала поліція Бостону разом з іншими доказами. І я дізналася, що щоденник забрали на зберігання саме ви, офіцере Малдун.

Я не наважуюся розповісти вам більше про цю людину в чорному костюмі. Гадаю, ви вважатимете мене несповна розуму. Однак, запевняю вас, що він і йому подібні — небезпечні люди. Вони можуть убити за цей щоденник. Будь ласка, подбайте, щоб він не потрапив до рук цих людей.

Зараз я в Бостоні, зупинилася в готелі «Руйл Армс». Я з нетерпінням чекаю на нашу зустріч. Бережіть себе, офіцере Малдун, і нікому не кажіть про те, що я вам розповіла.

Щиро ваша, Дейзі Вокер

*Daisy Walker*



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі описані додаткові правила бойових зустрічей і таємниці.

### БОЙОВІ ЗУСТРІЧІ

Під час фази зустрічей дослідник повинен спершу розіграти бойову зустріч з кожним звичайним монстром, а потім з кожним епічним монстром у своїй локації.

### АЛЬТЕРНАТИВНІ БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ

Якщо в монстра замість символів  або  вказані інші символи вмінь, то гравець проходить перевірку вказаних умінь.

### МАГІЧНИЙ ОПІР

Деякі звичайні й епічні монстри з цього доповнення мають здібність «магічний опір». Під час бойової зустрічі з монстром зі здібністю «магічний опір» дослідник не може використовувати бонуси від *магічного* майна або заклинань.

Ефекти, які дозволяють досліднику перекидати кубики або змінювати результати кидків, можна використовувати як зазвичай.

### ФІЗИЧНИЙ ОПІР

Деякі звичайні й епічні монстри з цього доповнення мають здібність «фізичний опір». Під час бойової зустрічі з монстром зі здібністю «фізичний опір» дослідник не може використовувати ніяких бонусів, крім бонусів від *магічного* майна або заклинань.

Ефекти, які дозволяють досліднику перекидати кубики або змінювати результати кидків, можна використовувати як зазвичай.



## ТАЄМНИЦЯ

Доповнення «Гори божевілля» додає в гру нову механіку — просунутися в розгадуванні поточної таємниці. Ефекти цієї нової механіки залежать від поточної таємниці. Коли дослідники повинні просунутися в розгадуванні поточної таємниці, головний дослідник розігрує один з таких ефектів:

- Якщо для розгадування поточної таємниці треба покласти на карту один або більше жетонів, покладіть на карту 1 відповідний жетон.
  - Жетони доказів, воріт і монстрів беруть з відповідного запасу, стосу й чаші монстрів.
- Якщо для розгадування поточної таємниці треба перемогти епічного монстра, покладіть на карту два жетони здоров'я. Стійкість епічного монстра зменшується на 1 за кожен жетон здоров'я на карті поточної таємниці.
- Якщо для розгадування поточної таємниці дослідник повинен витратити один або більше доказів, покладіть на карту 1 жетон доказу із запасу. Під час застосування ефекту карти поточної таємниці будь-який дослідник може витрачати докази з цієї карти.

## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі описані додаткові правила для зміни складності гри за бажанням гравців.

### ЗМІНА СКЛАДНОСТІ ГРИ

Якщо на початку гри всі гравці згодні змінити складність гри, можете використовувати наведені нижче додаткові правила.

### ПОСТУПОВА СКЛАДНІСТЬ

Гравці можуть поступово підвищувати складність гри, створивши колоду міту для першого етапу з легких карт міту, для другого — зі звичайних карт міту й для третього — зі складних карт міту.

- Щоб іще більше підвищити складність, гравці можуть використовувати для першого етапу колоди міту звичайні сині карти міту, а для другого — складні сині карти міту. Також гравці можуть почати з легкою синьою картою міту в грі, дотримуючись правила «Початкові чутки» на с. 14 довідника.

### КЕРУЙТЕ СВОЄЮ ДОЛЕЮ

На початку гри замість взяття випадкової карти вступу гравці можуть вибрати карту вступу й застосувати її ефекти як завжди.

Також гравці можуть не використовувати в грі карту вступу.

## ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

*До якого типу належать локації на додатковому полі Антарктиди?*

Локації на додатковому полі Антарктиди не належать до жодного типу. Дослідник у локації з доказом на додатковому полі Антарктиди розіграє дослідницьку зустріч в Антарктиді.

*Чи вважають сусідніми дві з'єднані місцевим шляхом локації?*

Так. Дві локації, з'єднані місцевим шляхом, вважають сусідніми.

*Як працює дія компонента Фінна Едвардса?*

Виконуючи свою дію компонента, Фінн Едвардс вибирає або себе, або іншого дослідника у своїй локації, або себе та іншого дослідника у своїй локації.

Якщо Фінн вибирає тільки себе, він переміщується в з'єднану водним або залізничним шляхом сусідню локацію.

Якщо Фінн вибирає тільки іншого дослідника у своїй локації, то цей дослідник може переміститися в з'єднану водним або залізничним шляхом сусідню локацію.

Якщо Фінн вибирає й себе, й іншого дослідника у своїй локації, то Фінн переміщується у з'єднану водним або залізничним шляхом сусідню локацію, а вибраний дослідник також може переміститися в цю локацію. Фінн і вибраний дослідник не можуть переміщуватися в різні локації.

*Як працює особлива здібність Урсули Даунс?*

Один раз за раунд, коли Урсула застосовує певний ефект, вона може витратити на одне зосередження менше. Зокрема тоді, коли вона витрачає зосередження для перекиду кубика під час перевірки. Ця здібність може зменшити кількість зосередження, потрібного для застосування ефекту, до «0».

*Чи дозволяє особлива здібність Вілсона Річардса перекидати один кубик двічі?*

Ні. Якщо Вілсон або інший дослідник у його локації витрачає зосередження для перекиду кубика, а в його запасі лише один кубик, цей дослідник не може використати особливу здібність Вілсона.

*Як працює ефект активу «Мушкетон»?*

Подібно до ефекту активу «Двостволка», проходячи перевірку  під час бойової зустрічі, дослідник з активом «Мушкетон» отримує 2 успіхи за кожну випалу «6». Однак за кожну випалу «1» під час цієї перевірки дослідник скасовує 1 успіх. Тобто, підраховуючи загальну кількість успіхів, він віднімає 1 успіх за кожну випалу «1», і може отримати 0 успіхів.

*Чи може дослідник мати кілька карт одного й того ж особливого активу?*

Так. Кількість карт особливих активів у дослідника не обмежена.

*Чи може дослідник отримати випадковий особливий актив, коли ефект указує отримати випадковий актив?*

Ні. Якщо ефект указує «отримайте 1 випадковий актив з колоди», дослідник отримує актив з колоди активів, а не з колоди особливих активів. Дослідник отримує особливий актив лише тоді, коли ефект чітко вказує отримати особливий актив.

*Чи можуть дослідники обмінюватися активами-завданнями?*

Так. Подібно до інших активів, активами-завданнями можна обмінюватися під час виконання дії «Обмін». Під час обміну всі жетони на карті активу-завдання залишаються на ній.

*Що робити, якщо дослідник отримує особливий актив «Кур'єрська служба», а в запасі немає жодного доказу, що відповідає місту?*

Дослідник повинен перекласти доказ із найближчого міста на свій особливий актив «Кур'єрська служба» горілиць.

*Чи може дослідник отримати бонус і від заклинання «Буря духів», і від активу-зброї?*

Ні. Заклинання «Буря духів» дозволяє досліднику пройти перевірку  замість  під час бойової зустрічі. Якщо він використовує це заклинання, то не може використати бонуси до , проходячи перевірку . Однак, бонуси до  можна використовувати під час проходження цієї перевірки.

*Коли дослідник може скинути стан «Борг» за допомогою стану «Фінансування»?*

Якщо дослідник повинен отримати стан «Борг», уже маючи стан «Фінансування», він може скинути стан «Фінансування» замість отримання стану «Борг».

Якщо дослідник має і стан «Борг», і стан «Фінансування», він може скинути обидва стани в будь-який момент.

*Якщо дослідник має стан «Переохолодження» або «Зараження», чи може він відновити додаткове здоров'я за допомогою ефекту особливого активу «Провіант»?*

Дослідник зі станом «Переохолодження» або «Зараження» не відновлює здоров'я ані під час відпочинку, ані завдяки іншим ефектам під час виконання дії «Відпочинок».

Однак ефекти, які дозволяють досліднику відновлювати здоров'я без виконання дії «Відпочинок», наприклад, актив «Приватна медична допомога», діють як завжди.

## АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

|                                          |                                                    |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| <b>А</b>                                 | <b>К</b>                                           |
| Альтернативні бойові перевірки.....6     | Карта вступу..... 2, 4, 6                          |
| <b>Б</b>                                 | Компоненти ..... 3                                 |
| Бойові зустрічі ..... 6                  | <b>М</b>                                           |
| <b>В</b>                                 | Магічний опір ..... 6                              |
| Використання цього доповнення.....2      | Місцевий шлях..... 4                               |
| Властивості локації.....4                | <b>Н</b>                                           |
| <b>Д</b>                                 | Неособливий актив ..... 4                          |
| Дія «Зосередження» ..... 5               | <b>О</b>                                           |
| Додаткове поле..... 4                    | Огляд доповнення..... 2                            |
| Додаткове поле Антарктиди... 4           | Основне поле..... 4                                |
| Додаткові правила..... 6                 | Особливий актив..... 2, 5                          |
| Дослідницькі зустрічі..... 4             | <b>П</b>                                           |
| Дослідницькі зустрічі в Антарктиді.....4 | Переміщення на додаткове поле.....4                |
| <b>З</b>                                 | Поступова складність ..... 6                       |
| Зміна складності гри ..... 6             | Поширені запитання ..... 7                         |
| Зосередження..... 5                      | Правила додаткового поля..... 4                    |
| Зустрічі в аванпості ..... 4             | Пригоди ..... 5                                    |
| Зустрічі в горах..... 4                  | Приготування додаткового поля.....4                |
| Зустрічі в локації..... 4                | Просунутися в розгадуванні поточної таємниці.....6 |
| <b>І</b>                                 | <b>С</b>                                           |
| Ігрове поле ..... 4                      | Символ доповнення..... 2                           |
|                                          | Складність гри ..... 6                             |
|                                          | <b>Ф</b>                                           |
|                                          | Фізичний опір ..... 6                              |



## ТВОРЦІ

**Авторка доповнення:** Нікі Валенс

**Автори гри «Прадавній жах»:** Корі Конечка та Нікі Валенс

**Додаткова розробка:** Пол Попплтон і Тім Урен

**Редагування:** Дейн Бельтрамі та Метью Ландіс

**Художнє оформлення:** Моніка Скупа

**Художнє оформлення гри «Прадавній жах»:** Майкл Сілсбі

**Дизайн коробки:** Джейкоб Мюррей

**Ілюстрації:** Еміліо Родрігес, Стівен Сомерс, Магалі Вільнев та ілюстратори ігор «Поклик Ктулху» та «Жах Аркгема».

**Артдиректори:** Зої Робінсон і Джон Тейллон

**Виконавчий артдиректор:** Енді Крістенсен

**Менеджер з художнього оформлення:** Браян Шомбург

**Менеджер виробництва:** Ерік Найт

**Виконавчий продюсер:** Майкл Герлі

**Видавець:** Крістіан Т. Петерсен

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник видавництва:** Олександр Ручка

**Керівник проекту:** Володимир Рибаків

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Перекладач:** Філіпп Головнін

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко



Українське видання © 2025 Geekach LLC. Усі права застережено  
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

© 2014 Fantasy Flight Games. Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Gamegenic та логотип Gamegenic — зареєстровані торгові марки Gamegenic GmbH, Німеччина. Eldritch Horror — торгова марка Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror і логотип FFG — зареєстровані торгові марки Fantasy Flight Games. Усі права застережено. Адреса компанії Fantasy Flight Games: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, тел: 651-639-1905. Збережіть цю інформацію для запитів. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**