

Несколько «домашних» правил для «Ужаса Аркхема» от Ричарда Лауниуса

«Ужас Аркхема» это приключенческая игра, которая складывается из двух составляющих. Истории Г.Ф.Лавкрафта и воображением игроков. Это очень важные стороны для ролевых игр и основная цель создания «Ужаса Аркхема» была идея не только рассказать историю, но и заставить игроков отыгрывать свои роли. И все это в формате настольной игры. Между тем «Ужас» очень отличается от остальных настольных игр, ведь игроки сосредоточены на приключении ради приключения, а не ради выигрыша или поражения. Поэтому хорошо отыгранное поражение, может доставить не меньше удовольствия чем победа. В игре важна история, и что самое важное это то, что игроки могут погрузиться в нее.

В «Ужасе» получаешь удовольствие как от находчивости и воображения игроков, так и от событий и сражений во время игры. Поэтому, как и в большинстве ролевых игр, люди должны чувствовать, что могут свободно внести изменения в игру, чтобы сделать ее более приятной для своей партии. Это ни в коем случае не означает, что правила неполные, а скорее то, что правила могут быть изменены с согласия игроков, чтобы они соответствовали игровому стилю или уровню игроков. Домашние правила, о которых мы будем говорить, я использовал в разных играх. Какие-то предназначены для опытных игроков, какие-то делают игру проще для новичков, а какие-то просто придуманы для удовольствия. Используйте некоторые или все чтобы во время игры вы получали новый опыт и игроки были довольны.

Подготовка к игре

Правило 1 – Два монстра в первые врата. Во время подготовки к игре, когда вы выкладываете первые открытые врата, вытащите 2 монстров вместо 1. Кроме того, если вы играете четвером или большим составом, вытягиваете двух монстров каждый раз, когда открываются новые врата.

Причины этого правила. *С точки зрения приключения это сразу задает тон, что в Аркхеме происходят плохие вещи, особенно это полезно для игроков, играющих первый раз. С точки зрения игровой механики это дает больше возможностей для монстров при их передвижении, а также дает возможность Сыщикам быстро убить некоторых монстров. Если использовать правило появления двух монстров при открытии новых врат, то это создаст давление на игроков при игре четвером или большим составом, заставит игроков сражаться с монстрами или они получат быстрорастущий трек ужаса. Так же сражение с монстрами не даст игроком придерживать улики для запечатывания врат.*

Правило 2 – Выбор Сыщиков. В начале игры случайно раздайте 2 или 3 карты Сыщиков каждому игроку. Они должны выбрать Сыщика, которым будут играть.

Причина этого правила. *Можно, конечно же, всегда играть одними и теми же Сыщиками, но всегда нужно иметь выбор. Такой выбор заставит игроков использовать разных персонажей от игры к игре, что заставит их менять стратегию. Так же это увеличивает реиграбельность и веселье.*

Во время игры

Правило 3 – Врата в локации неизвестны. Все врата помешаются на игровое поле лицом вниз, а не лицом вверх. С этим правилом, понять куда Сыщик отправится если шагнет во врата можно только пройдя в локацию. По этой причине, Сыщик при входе в локацию объявляет будет ли он

проходить во врата и, если да, переворачивает жетон и сразу же попадает в них (Это правило лучше работает с Правилем 4).

Причины этого правила. *Это создает эффект тайны и делает врата более интересными. Никто больше не будет стремиться во врата, потому что они не знают, попадут ли они в Земли снов, которые более комфортны для игроков или в Бездну. Это правило делает игру чуть сложнее, но вместе с тем заставляет игроков общаться и отыгрывать роли.*

Правило 4 – Выбор, входить во врата или нет. Локации с вратами автоматически не затягивают Сыщика. Проход во врата — это выбор игрока, до момента, когда врата не откроются в локации куда Сыщик только что пришел – в этом случае его затягивает во врата согласно правилам.

Причины этого правила. *Дает игрокам выбор и возможность отыграть событие в локации Арххема. По моей логике врата это не нечто огромное, возможно это портал 12 футов на 12 футов, и он может располагаться где угодно. Обычно локации очень большие, многоэтажные здания с множеством комнат или акры леса. Поэтому возможность обычного события, очень высока, несмотря на то, что в подвале одного из зданий может сидеть монстр.*

Правило 5 – Частичная потеря памяти в результате Безумия. Наступившее безумие заставляет Сыщика сбросит 1 Заклинание или 1 Навык. Это правило заменяет правило потери половины вещей. Потеря половины Улик все еще действует – вещи которые Сыщик забыл из-за травмы.

Причины этого правила: *Это логичный эффект безумия. Кроме того, он заставляет сильных бойцов уважать монстров, которые могут сильно повредить Рассудок, ведь они будут помнить, что могут потерять Навык или Заклинание.*

Правило 6 – Монстра на страже врат затягивает через закрывающиеся врата. Монстров стоящих на страже врат (в том же месте что и врата) засасывает через врата после их закрытия. Игроки не получают этих монстров в качестве трофея, только врата.

Причины этого правила: *Существа не видят (или не понимают) действий Сыщиков, поэтому могут быть застигнуты врасплох и затянуты во врата, как и любые монстры чей символ совпадает с символом на жетоне врат. Это полезно для новичков и когда монстры бродят по игровому полю, особенно если это сильные монстры. Я использую это правило Домашнее Правило, когда использую правило №1.*

Правило 7 – Потеря рассудка, когда закрываешь врата пока там другой сыщик. Сыщики должны нести ответственность за свои поступки, поэтому последствия за запечатывание врат и лишение возможности другого сыщика вернуться в Архкем, должно довлеть над ними. Если такое случилось (а такой случай был на Origins '05, когда мать проигнорировала просьбы дочери не оставлять ее в другом мире и закрыла врата отрезав ей путь домой), сыщик теряет D3 Рассудка (бросьте кубик и разделит результат на два, округляя вверх). Это лишь один из примеров. Игроки могут расширить это правила и получать урон за любой вред, нанесенный другому игроку.

Причины этого правила: *Добавляет ролевую составляющую и больше удовольствия в игру. Это правило было в оригинальном «Ужасе Арххема», но последствием из-за ловушки во вратах была – смерть. В новой редакции мы смягчили это правило, и сыщики теряются в Пространстве и Времени, теряют половину вещей и улик. Поэтому сыщик, который совершает такой поступок (даже по благим причинам, например, препятствие появлению нового монстра) должен помнить о последствиях.*

Правило 8 – Один раунд боя – Свободный уход от монстра. При игре с новичками я даю возможность либо продолжить бой после первого раунда, либо свободно уйти, окончив свой ход и получив возможность свободно покинуть место боя на следующий ход. Они не могут тянуть

карточки Событий в этой локации, т.к. они прячутся от монстра, который там находится. Это не освобождает их от нового боя с новым монстром, который появился в локации во время Передвижения Монстров в Фазу Мифа.

Причины этого правила: *Это правило позволяет новичкам покинуть поле боя после первого раунда и не уменьшив до нуля их Выносливость. Тем более они получают возможность отправить в госпиталь на следующих ход и полечится, вместо того, чтобы попасть туда и потерять половину предметов, вещей и денег. Это правило ускоряет игру, не только уменьшая количество смертельных исходов, но, что более важно, уменьшает количество ходов необходимых для раненых сыщиков, чтобы вернуться в строй и восстановить то, что они потеряли.*

Правило 9 – Нет победы за запечатанные врата. Когда я хочу усложнить игру, особенно для опытных игроков я использую правило «Нет победы за шесть запечатанных врат». Это не оказывает влияние на игру, а лишь убирает один из способов победы. Запечатанные врата по-прежнему мешают появлению новых врат в локации и поэтому они все еще ценны.

Причины этого правила: *Усложняет игру и заставляет игроков искать новые стратегии. Можно использовать с опытными игроками, особенно если они выигрывают 50% сыгранных партий.*

Правило 10 – Повеление двойных врат. При игре в пятером или большим числом игроком, можно выставлять двое врат, после того как жетон на треке Древнего достигнет значения шесть. Это правило меняет Фазу Мифа, в том плане что после первой карты и выполнения всех действий, тянется вторая. Но со второй карты Мифа берется только локация для появления врат. Если локация со второй карты не содержит врат и не запечатана, поместите врата в эту локацию. Если в локации есть врата – 1 монстр проходит через эти врата, а не через другие врата как написано в правилах. Если в локация запечатала, Знак Древних сломан и сбрасывается. Врата не появляются, но это служит напоминание о мощи Древних.

Причины этого правила: *Усложняет игру для большой группы. Так же замедляет и оказывает давление в более поздней части партии. Создает случайность окончания игры – когда у тебя остается только два сектора на треке судьбы, Древний может появиться в любой момент.*

Правило 11 – Древний по-настоящему силен. Для игроков, которые любят посложнее я рекомендую следующие правила:

1. Бросок рассудка с использование боевого модификатора с карты Древнего. При провале сбросьте половину ваших вещей, заклинаний и союзников (округляя вверх). Затем начинается битва с Древним по обычным правилам.
2. Если в игре меньше 4 сыщиков – требуется 4 чтобы «попасть» в каждом раунде битвы. Это значит, что вам нужно 4 попадания чтобы убрать один жетон с трека древнего. И нет, никакие суммируются от раунда к раунду если их меньше 4, они теряются после того как сыщики завершили свою атаку и началась атака Древнего.
3. Специальные небоевые способности не могут быть использованы вне атаки и могут быть использованы только один раз за битву. Другими словами, использование навыков или предметов для восстановления Рассудка и Выносливости могут быть использованы только один раз за бой с Древним.

Причины этого правила: *Все эти правила могут быть использованы вместе и для любого размера партии чтобы успешно одолеть Древнего. Финальная битва — это последний шанс спасти Аркхем, а не основной план победы. Эти домашние правила не позволят вам просто взять оружие и ждать пока большой парень придет.*

Правило 12 – Хранитель Древнего. При использовании этого правила один игрок берет на себя роль хранителя или мастера игры и контролирует поток игры. Хорошо работает с большим количеством игроков (особенно если они новички). Хранитель контролирует взятие карт мифов, передвижение монстров и разрешение карт событий. Во время Фазы Мифов, он берет две карты, оставляет одну в игре и сбрасывает другую. Он передвигает монстров согласно вытянутым картами, следит за треком Судьбы и Ужаса, когда необходимо. Так же он вытягивает необходимые карты событий локаций и дает игрокам прочитать ее. Он тянет карты других миров и зачитывает их игрокам. В общем всячески следит за игровым процессом, выступая своего рода мастером как в НРИ.

Причины этого правила: *Ускоряет игровой процесс для больших групп или новичков. Выступает экспертом по любым спорным вопросам и создает настроение зачитывая карты событий, вынуждая игроков принимать быстрые решения. Часто, опытный игрок может усилить или ослабить игру, при помощи карт Мифов, которые он вводит в игру на каждом ходу, чтобы лучше передать настроение приключения.*

Для одиночной игры

Правило 13 - Команда сыщиков. При одиночной игре (и 2 игроках) раздаете 6 сыщиков и оставьте 4 в игре. Используйте правила как для 4 игроков для определения победных условий, монстров, битв, сражения с Древним и т.д.

Причины этого правила: *Больше веселья и более соревновательный режим в команде Сыщиков. Если одному Сыщику не повезет, остальные смогут продолжить игру. Команда создает больше стратегических возможностей для игрока и, в конце концов создаст отличное приключение и игровой опыт.*

На этом все. Свободно использует любые из этих правил или придумайте свои собственные, чтобы еще больше насладиться игрой. Я получил истинное наслаждение читая некоторые из ваших идей и даю вам шанс создавать игру для своего уровня и наслаждаться ею. «Ужас Аркхема» это игра, которая должна подстегнуть ваше воображение и пригласить вас и ваших друзей в приключения в мире Г.Ф.Лавкрафта. Так что вперед играть! Позвольте вашему воображению разыграться, убейте парочку монстров, немного сойдите с ума и насладитесь своим визитом в Аркхем.