

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПУТЬ В КАРКОЗУ СЫЩИКИ

За пределами естественного

Но я скрылся от него, хоть его глаза и говорили, что это невозможно. Скрылся ли? Тайна, давшая ему власть надо мной, восстала из небытия, где я надеялся похоронить ее. Ибо теперь я узнал его. Смерть и пребывание в ужасающем обиталище заблудших душ...

Роберт У. Чемберс «Во дворе дракона»

В состав дополнения «Путь в Каркозу. Сыщики» входят шесть новых сыщиков и карты игроков, которые вы можете использовать для создания и улучшения колод в любой кампании или отдельном сценарии карточной игры «Ужас Аркхэма».




Символ дополнения

Все карты набора сыщиков «Путь в Каркозу» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Лола Хейз и роли

Будучи знаменитой актрисой, Лола Хейз может исполнять разные роли. В начале каждого сценария, после того как сыщики взяли стартовые руки, Лола Хейз должна выбрать роль: нейтральную, Хранителя, Искателя, Ловкача, Мистика или Выжившего. Лола может играть и добавлять к проверкам только карты класса, который соответствует её текущей роли, а также нейтральные карты. То же относится к свойствам ,  и  — Лола может активировать их только на картах данного класса и нейтральных картах. Это ограничение касается только карт игроков, но не карт контактов и слабостей. Обратите внимание, что постоянные и обязательные свойства карт, класс которых не соответствует текущей роли Лолы, всё равно действуют.

Изгнание

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).

Изученный

«Изученный» — это ключевое слово, которое встречается на некоторых высокоуровневых картах (преимущественно на картах Искателя).

Для того чтобы сыщик смог включить такую карту в свою колоду, сперва ему следует «распознать» или «перевести» эту карту, выполнив задание на низкоуровневой карте с тем же названием и сделав соответствующую запись в журнале кампании.

- Вы можете включить изученную карту в колоду только путём улучшения низкоуровневого варианта той же карты.
- Вы можете включить изученную карту в колоду, только если в вашем журнале кампании есть запись об успешном выполнении задания на низкоуровневом варианте той же карты.
- После того как сыщик выполнил такое задание и сделал соответствующую запись в журнале кампании, любой сыщик, участвующий в этой кампании, получает право улучшить одноимённую карту по обычным правилам улучшения карты.

Например: На карте «Древние письма: Указующие скрижали» есть ключевое слово «Изученный». Это значит, что сыщик не может приобрести эту карту как обычно. Чтобы включить её в колоду, сыщик должен улучшить «Древние письма: Непереведённые», и это можно сделать, только если сыщики «перевели письма».



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2023 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. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission.



Играть интересно

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Создатели игры

Автор дополнения «Наследие Данвича»: М. Дж. Ньюман

Продюсер: Молли Гловер

Редактор и корректор: Джеремайя Шоу

Менеджер по карточным играм: Колин Фелпс

Дизайнер дополнения: Кристофер Хош

Дизайнер карточной игры: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо

Арт-директор: Тэйлор Ингварссон и Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Братт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Кара Сентелла-Данк, Филип Д. Генри и Никки Валенс

Креативный директор по сюжету: Катрина Острандер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтмас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Лицлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлак

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Алекс Байерс, Дэвид Бурен, Закари Варберг, Крис Гербер, Том Кейпор, Брайан А. Кейси, Марсия Колби, Шон Конин, Стивен Коуаман, Джилл Мактавиш, Джейк Райан, Чед Реврман, Зеп Рихен, Джим Робертс, Май Спик, Бекка Старр, Майкл Странк, Ана Уотсон, Джеймс Уотсон, Мэтью Уотсон, Грант Фелсланд, Джек Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Алексис Элмор, Джастин Энгелькинг

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Евгений Сарнецкий, Ксения Таргулян

Корректоры: Ольга Португалова, Анна Солдатова

Вычитка: Елена Ворноскова

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия правил 1.0