

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

НА КРАЮ ЗЕМЛИ СЫЩИКИ

Наука и мистика

В конечном счёте мне остаётся положиться на здравый смысл и репутацию тех немногих светил науки, кто, с одной стороны, способен непредвзято оценить изложенные мною факты — по причине их собственной жуткой убедительности или же в сопоставлении с рядом древних и крайне причудливых мифологий, — а с другой стороны, обладает достаточным влиянием, чтобы удержать человечество от необдуманных и масштабных изысканий в районе этих хребтов безумия.

Говард Ф. Лавкрафт «Хребты Безумия»

В состав дополнения «На краю земли. Сыщики» входят пять 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 «На краю земли» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Мультиклассовые карты

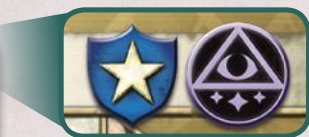
Многие новые карты игроков в этом дополнении принадлежат больше чем к одному классу — Хранитель (♣), Искатель (♠), Ловкач (♦), Мистик (♠) или Выживший (♣).



Эти карты золотистого цвета, а в правом верхнем углу на них размещены несколько символов классов вместо одного. Мультиклассовая карта считается картой каждого из этих классов, но не нейтральной. Например, карта с символами Ловкача (♦) и Хранителя (♣) считается и картой Ловкача, и картой Хранителя с точки зрения всех игровых эффектов.

Составление колод с мультиклассовыми картами

Мультиклассовую карту можно включить в колоду сыщика, если среди его возможных карт есть *хотя бы один* из указанных на ней классов.



Например: «Нкоси Мабати» — мультиклассовая карта уровня 3 с символами Хранителя и Мистика. Значит, это карта Хранителя уровня 3 и карта Мистика уровня 3. Это не нейтральная карта. Любой сыщик с доступом к картам Хранителя уровня 3 и/или картам Мистика уровня 3

может включить «Нкоси Мабати» в свою колоду. Например, Лиш Чен может включить «Нкоси Мабати» в свою колоду несмотря на то, что у неё нет доступа к картам Мистика уровня 3.

Если сыщик вправе держать в колоде ограниченное число карт одного из классов, к которому принадлежит мультиклассовая карта, но при этом у него неограниченный доступ к картам другого её класса, такая мультиклассовая карта не будет идти в счёт ограничения по числу карт первого из классов.

Например: Монтерей Джек может включить в свою колоду карты Ловкача уровня 0, карты Искателя уровня 1–5, нейтральные карты уровня 0–5 и до 5 других карт Искателя уровня 0. Мультиклассовая карта Искателя/Выжившего уровня 0 будет занимать в его колоде один из пяти слотов карт Искателя уровня 0. В то же время мультиклассовая карта Искателя/Ловкача уровня 0 не будет занимать один из слотов карт Искателя уровня 0, так как Монтерей может включить в свою колоду сколько угодно карт Ловкача уровня 0.

Изученный

«Изученный» — это новое 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 карт.

Например: На карте «Перечень проходов (врата в Тиндал)» есть ключевое слово «Изученный». Это значит, что сыщик не может приобрести эту карту как обычно. Чтобы включить её в колоду, сыщик должен улучшить «Перечень проходов (неопознанный)», и это можно сделать, только если сыщики «распознали врата».



Ответы на частые вопросы

Считаются ли нейтральные карты отдельным классом с точки зрения эффектов карт-**синергий**?

Нет. Нейтральность — не класс, а его отсутствие.

Могу ли я перемешивать свою колоду или смотреть карты в своей колоде, пока сверху неё находится открытый «Предвестник»?

Нет. С вашей колодой и вашими картами в ней нельзя взаимодействовать никаким образом, в том числе по эффектам карт и игровым эффектам: нельзя ни смотреть карты в колоде, ни перемещать их, ни сбрасывать и т. п.

Может ли Боб Дженкинс использовать своё дополнительное действие, чтобы сыграть актив-**вещь** со своей руки?

Да. Боб Дженкинс является «сыщиком в его локации», а значит, может использовать своё дополнительное действие, чтобы сыграть актив-**вещь** со своей руки.

Что происходит, если при розыгрыше «Двадцать одно» я вытягиваю жетон мороза (❄), благословения (☞) или проклятия (⚡)?

Вне проверок навыков у этих жетонов нет числового значения, так что они не меняют набранной вами суммы. Вы можете тянуть жетоны дальше или остановиться, как предписано эффектом.

Что происходит, если при розыгрыше «Двадцать одно» суммарное значение вытянутых жетонов превышает 21?

Ничего (у вас перебор).

Какие действия считаются «базовыми» с точки зрения карты «Замкнуть круг»?

Базовым считается любое действие, не модифицированное свойством карты с названием действия, набранным жирным шрифтом. Например, базовым боем считается обычное действие боя, которое может совершить любой сыщик, но ни розыгрыш «Подсечки», ни активация свойства «Шеста дракона» не являются базовыми действиями.

Если я играю «Старый дробовик», а затем разыгрываю событие, надо ли класть на «Старый дробовик» патроны?

Нет. Ключевое слово «многоразовый» влияет лишь на то, с каким числом жетонов указанного типа эта карта входит в игру (если только текст события напрямую не упоминает ключевое слово «многоразовый»). Иными словами, если вы играете «Старый дробовик» в процессе розыгрыша события (например, «Всегда начеку» или «Ловкий трюк»), то он войдёт в игру с двумя патронами, а в любом другом случае — с нулём.



Создатели игры

Авторы дополнения «На краю земли»: М. Дж. Ньюман и Джереми Цвирн

Продюсер: Молли Гловер

Технический редактор и корректор: Б. Д. Флори

Менеджер по карточным играм: Джим Картрайт

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Кара Сентелл-Данк

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хох

Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо

Арт-директоры: Дебора Гарсия и Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Тим Наймохода

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Авита Амёба, Кайли Аммен, Даля Берковиц, Ицхак Бессер, Юлиус Бессер, Джо Билеки, Кэди Билеки, Патрик Брайтенбах, Джон Бэгли, Шелли Даниэле, Андреа дельАньезе, Азраель Джонстон, Уэсли Кинслоу, Нэйт Лангредер, Кейси Лент, Грегуар Лефевр, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Гвюдбрандюр Магнуссон, Джош Макклоуи, Кевин Макленитен, Дэйн Митчелл, Тайлер Мур, Джош Пэрриш, Стивен Редман, Глен Сейвуд, Девин Стинчкомб, Аарон Странк, Майк Странк, Оуэн Уэддон, Джулия Фаэта, Джереми Фредин, Маттисон Фрёзе, Джозайя Харрист, Нейтан Четэм, Боб Юранек, Джон Юранек.

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

Переводчик: Евгений Сарнецкий

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий

Корректор: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

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

Версия правил 1.0



© 2022 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.