

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПИР В ХЕМЛОК-ВЕЙЛ СЫЩИКИ

Чем дальше в лес

Внутри меня скапливался страх, вызванный, возможно, странностями в моей родословной, или непримечательностью вечера, или подозрительной тишиной этого старинного городка с непривычными обычаями.

Говард Ф. Лавкрафт «Фестиваль»

В состав дополнения «Пир в Хемлок-Вейл. 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 «Пир в Хемлок-Вейл» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Жетоны благословения и проклятия

В этом дополнении есть два новых типа жетонов хаоса: жетоны благословения (☩) и проклятия (☪). Изначально в мешке хаоса нет ни одного жетона ☩ или ☪. Однако эффекты некоторых карт могут добавлять такие жетоны в мешок хаоса либо убирать их из него.



Жетон благословения (☩) Жетон проклятия (☪)

- ☉ Жетоны ☩, вытянутые в проверке навыка, имеют следующий эффект: «+2. Вытяните ещё один жетон. Вместо того чтобы вернуть этот жетон ☩ в мешок хаоса, верните его в резерв жетонов».
- ♦ В любой момент в мешке хаоса и на картах в игре (в запечатанном виде) не может присутствовать суммарно более 10 жетонов ☩.
- ☉ Жетоны ☪, вытянутые в проверке навыка, имеют следующий эффект: «-2. Вытяните ещё один жетон. Вместо того чтобы вернуть этот жетон ☪ в мешок хаоса, верните его в резерв жетонов».
- ♦ В любой момент в мешке хаоса и на картах в игре (в запечатанном виде) не может присутствовать суммарно более 10 жетонов ☪.
- ☉ Жетоны ☩ или ☪, вытянутые вне проверки навыка, не имеют собственных эффектов, если иного не указано эффектами карт.

Счётчик благословений и проклятий

Чтобы вам было проще отслеживать число жетонов ☼ и ☾, находящихся в мешке в ходе партии, в этом дополнении вы найдёте счётчик благословений и проклятий.



Когда эффекты карт добавляют в мешок хаоса жетоны ☼ или ☾ либо убирают их из него, поворачивайте диски счётчика так, чтобы он показывал текущее число таких жетонов в мешке.

Неуловимый

У некоторых врагов в этом дополнении есть ключевое слово «Неуловимый». Неуловимые враги всеми силами пытаются избежать сыщиков в попытке выжить или достичь своих целей.

Если развёрнутый враг с ключевым словом «Неуловимый» атакует или атакован, после завершения атаки он немедленно перестаёт сражаться со всеми сыщиками, перемещается в связанную локацию (без сыщиков, если возможно) и поворачивается.

☉ Не имеет значения, сражался ли этот враг с атаковавшим его сыщиком.

Зависимый

На некоторых картах из этого дополнения есть ключевое слово «Зависимый». Карты с таким ключевым словом подчинены другим картам игроков. У них нет уровня, поэтому их нельзя включить в колоду при её составлении или изменении. Вместо этого их вызывают в игру эффекты карт, указанных в скобках рядом с этим ключевым словом.

Если в вашей колоде есть карты, вызывающие в игру одну или несколько Зависимых карт, в начале партии отложите эти Зависимые карты в сторону. При этом откладывается ровно столько экземпляров каждой Зависимой карты, сколько входило в состав одной копии дополнения, в котором появились эти Зависимые карты. Не имеет значения, сколько экземпляров карт, их вызывающих, включено в вашу колоду.

Если во время игры слабость с ключевым словом «Зависимый» добавляется в колоду игрока, ему на руку или в его зону угрозы, эта слабость **не остаётся** в составе колоды данного сыщика до конца кампании (в отличие от обычных слабостей). Перед каждой партией откладывайте эту карту в сторону вместе с другими зависимыми картами.

Например, на активках «Бронзовый слуга» и «Хранитель ключа» указано «Зависимый (от „Печати Древних“), значит, обе эти карты зависят от карты «Печать Древних». У них нет уровня, и их нельзя включить в колоду обычным образом. Однако когда разыгрывается «Печать Древних», она может вызвать эти карты в игру, поэтому игрок, в чьей колоде есть «Печать Древних», в начале каждой партии должен отложить в сторону «Бронзового слугу» и «Хранителя ключа». Эти карты не включаются в колоду сыщика и не идут в счёт её размера.

Часто задаваемые вопросы

В. Может ли Кейт Уинтроп тратить улики, лежащие на её активах?


О. Да. Все улики, размещённые на активах под контролем Кейт Уинтроп, также находятся под её контролем, а значит, она, как и любой другой сыщик, может тратить их по обычным правилам. Например, она может тратить их при продвижении колоды сцен или класть их в свою локацию при розыгрыше раскрытия «Неудачного эксперимента». Не забывайте, что, согласно **обязательному** свойству Кейт, когда актив под её контролем с уликами на нём покидает игру, она должна поместить те улики в свою локацию.

В. Когда «Потоковый стабилизатор» переворачивается, удаляются ли с него жетоны и прикреплённые карты?

О. Нет, при переворачивании «Потокового стабилизатора» все жетоны и прикреплённые карты остаются на нём.

В. Если Александра Дзорджи, разыгрывая переговоры с события «Подговорить», совершает исследование или уход и добавляет навык «С иглолочки» к этой проверке, получит ли этот навык дополнительно «???»?

О. Да. Такое действие считается переговорами с точки зрения эффектов карт.

В. Может ли Хэнк Сэмсон активировать свойство , когда игровой эффект прямо указывает, что он побеждён, — например если сценарий указывает, что «каждый сыщик побеждён», или при розыгрыше события «Увидимся в аду!» (№189)?

О. Нет. Свойство Хэнка можно активировать, только когда он должен быть побеждён именно от полученных ран и/или ужаса.

В. Когда я меняю карту Хэнка Сэмсона на его зависимую неколебимую карту, нужно ли класть на неколебимую карту раны/ужас по числу физических/ментальных травм?



О. Нет. Раны/ужас от травм кладутся на карту сыщика только при подготовке к игре (на втором шаге).

В. Если карта предписывает «переложить раны и/или ужас» на другую карту, могу ли я переместить их на карту, у которой нет значений здоровья/рассудка?

О. Нет, так нельзя. Карта-получатель должна иметь значение здоровья или рассудка, чтобы на неё можно было назначить раны или ужас соответственно.

В. Что значит «восполнить»?


О. Когда выполнено условие для «восполнения» актива, положите на него указанное число жетонов многозначности, не превышая при этом указанное на нём значение многозначности.



В. Считаются ли жетоны  и  «жетонами с символом» с точки зрения эффектов карт?

О. Да, считаются.

В. Когда сыщик заменяет «Очи Валузии» на «Клинок Йота», занимают ли они в какой-то момент суммарно 2 слота руки и 2 магических слота?

О. «Очи Валузии» выходят из игры одновременно с тем, когда «Клинок Йота» входит в игру. С начала и до конца розыгрыша этого процесса они занимают один и тот же слот руки и один и тот же магический слот.

В. Можно ли при розыгрыше «Зрительно-моторной координации» разыграть свойство  с «Микроскопа», не тратя на это действий?

О. Нет. Розыгрыш «Зрительно-моторной координации» позволяет не тратить лишь первое  при активации свойства актива **инструмента** или **оружия**, активируемого действием . Вы всё ещё обязаны выплатить все остальные цены, включая трату дополнительных действий.

Создатели игры

Авторы дополнения: Джозайя Харрист, Майкл Боггс, Николас Кори и М. Дж. Ньюман
Продюсер: Молли Гловер и Эрик Стэнтон
Редакторы: Андреа дельАньезе и Джулия Фаэта
Корректор: Алисса Барринджер
Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер
Менеджер по карточным играм: Колин Фелпс
Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелл-Данк, Райанн Коллинз, Филип Д. Генри
Консультанты по чувствительным вопросам: Жуи Нинь Чан, Джеймс Мендес Одес и участники группы FFG по чувствительным вопросам
Креативный директор по сюжету: Катрина Острандер
Дизайнер дополнения: Джозеф Д. Олсон
Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм
Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо
Арт-директоры: Стив Хэмилтон, Джефф Ли Джонсон, Кейт Суэйзи
Руководящий арт-директор: Тони Брадт
Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас
Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер
Креативный дизайнер: Брайан Шомбург
Операционный директор: Джон Франц-Вихлач
Директор по развитию продукта: Джим Картрайт
Исполнительный разработчик: Нэйт Френч
Глава студии: Крис Гербер
Игру тестировали: Авита Амёба, Кайли Аммен, Далия Берковиц, Джон Бэгли, Бен Вибрайт, Брэди Гэлбрайт, Шелли Даниэле, Джош Джонс, Элин Дин, Крис Ковал, Райли Колби, Эрни Коттрелл, Генри Куа, Нэйт Лангредер, Кейси Лент, Кенни Линг, Кейтлин Макграт, Джош Макклойи, Дави Паулино, Джейми Перканти, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Девин Стинчкомб, Аарон Странк, Майкл Странк, Бен Уилкинсон, Оуэн Уэлдон, Майкл Фельдман, Сэм Фюрман, Ричард Харрис, Грейс Холдингхаус, Джеймс Хоуэлл, Соломон Штейн, Джонатан Яоски



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: Евгений Сарнецкий
Редактор и корректор: Мария Шульгина
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайн и вёрстка: OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева)

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



FANTASY
FLIGHT
GAMES

