

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## НАСЛЕДИЕ ДАНВИЧА ВОЗВРАЩЕНИЕ

«Наследие Данвича. Возвращение» — дополнение для карточного «Ужаса Аркхэма», расширяющее и изменяющее сюжетную кампанию «Наследие Данвича». В составе этого дополнения — несколько новых наборов контактов, разделители для удобного хранения карт и новые карты игроков для создания более разнообразных колод.

### Как использовать это дополнение

Чтобы сыграть с этим дополнением, начните кампанию «Наследие Данвича» (или отдельный сценарий из неё) как обычно, согласно инструкциям по подготовке из книги сценариев. Кроме того, при подготовке к каждому сценарию найдите карту с названием «(Название сценария). Возвращение» и следуйте изложенным на ней дополнительным указаниям.

Каждая новая карта сценария входит в один из новых наборов контактов, изменяющих и дополняющих исходный сценарий:



**Факультативные занятия. Возвращение**



**Казино всегда в выигрыше. Возвращение**



**Мискатоникский музей. Возвращение**



**Экспресс округа Эссекс. Возвращение**



**Кровь на алтаре. Возвращение**



**Неизмеримые и невидимые. Возвращение**



**Там, где ждёт гибель. Возвращение**



**Потерянные во времени и пространстве. Возвращение**

В этих наборах вас ждут новые испытания и новые версии уже знакомых вам карт. Придерживайтесь указаний на новой карте сценария, когда будете включать в игру эти наборы. Некоторые из новых карт заменят старые, другие нужно будет отложить в сторону или замешать в колоду контактов.

Пример: Проводя подготовку к «Факультативным занятиям» с использованием этого дополнения, найдите карту «Факультативные занятия. Возвращение» и следуйте её инструкциям.

Также в этом дополнении есть шесть новых наборов контактов, которые заменяют исходные наборы из существующих выпусков:



**Древнее зло**



**Восставшее зло**



**Охваченные страхом**



**Неуправляемый страх**



**Пронизывающий холод**



**Ползучий холод**



**Запертые двери**



**Тайные двери**



**Агенты Йог-Сотота**



**Эмиссары Йог-Сотота**



**По ту сторону**



**За порогом**

- «Восставшее зло» заменяет «Древнее зло» из базового набора.
- «Неуправляемый страх» заменяет «Охваченных страхом» из базового набора.
- «Ползучий холод» заменяет «Пронизывающий холод» из базового набора.
- «Тайные двери» заменяют «Запертые двери» из базового набора.
- «Эмиссары Йог-Сотота» заменяют «Агентов Йог-Сотота» из базового набора.
- «За порогом» заменяет «По ту сторону» из «Наследия Данвича».



Если вам нужно собрать какой-то из этих новых наборов контактов, он заменяет собой соответствующий оригинальный набор контактов. Удалите из игры исходный набор контактов и используйте вместо него новый, как указано на карте сценария.



*Пример: Данная карта указывает игрокам при подготовке заменить набор контактов «По ту сторону» набором «За порогом», «Запертые двери» — «Тайными дверями», «Древнее зло» — «Восставшим злом», а «Агентов Йог-Сотота» — «Эмиссарами Йог-Сотота».*

Как вариант, чтобы добавить в игру непредсказуемости и разнообразия, при подготовке вы можете смешать исходный набор контактов и заменяющий его набор, а затем отсчитать из получившейся стопки определённое количество случайных карт и сформировать из них новый набор контактов. Размер каждого такого набора должен соответствовать размеру оригинального: 3 карты для «Древнего зла» и «Восставшего зла», 7 карт для «Охваченных страхом» и «Неуправляемого страха», 4 карты для «Пронизывающего холода» и «Ползучего холода», 2 карты для «Запертых дверей» и «Тайных дверей», 4 карты для «Агентов Йог-Сотота» и «Эмиссаров Йог-Сотота», 6 карт для «По ту сторону» и «За порогом».

## Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Наследие Данвича», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Достичь их можно, только используя дополнение «Наследие Данвича. Возвращение». Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- Что это вообще такое?** Победите «Эксперимент», используя «Алхимическое зелье» в «Факультативных занятиях».
- Никакой тебе пустоты:** Завершите «Мискатоникский музей», ни разу не победив «Охотящийся ужас».
- Первое правило Архэма:** Сожгите «Некрономикон» в «Мискатоникском музее».
- Посадка окончена:** Завершите «Экспресс округа Эссекс», не дав ни одному «Беспомощному пассажиру» выйти из игры.
- Все в сборе:** В интерлюдии «Выжившие» следующие персонажи пережили наследие Данвича:
  - Доктор Генри Армитедж
  - Зебулон Уэйтли
  - Доктор Фрэнсис Морган
  - Эрл Соьер
  - Профессор Уоррен Райс
- С отпрысками управились:** Сделайте так, чтобы ни одного «Отпрыска Йог-Сотота» не осталось в живых в «Неизмеримых и невидимых».
- Лучше её не злить:** Победите любую версию «Сета Бишопа» с «Наоми О'Бэннион» под вашим контролем.
- Эврика!** Распознайте «Загадочный раствор».
- По ту сторону чего?** Получите 10 ран от напасти «По ту сторону завесы» и оставайтесь непобеждённым.
- Как в старые добрые:** Сделайте так, чтобы в игре одновременно были «Доктор Генри Армитедж», «Доктор Фрэнсис Морган» и «Профессор Уоррен Райс».
- Охота на птиц:** Победите трёх «Козодоев» за один ход.
- Это им даром не пройдёт!** Победите в кампании «Наследие Данвича», играя за «Пита Мусорщика» и притом что «Дюк» записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу».
- В белых перчатках:** Победите в кампании «Наследие Данвича» без жетонов  и  в мешке хаоса.
- Красная линия:** Победите в кампании «Наследие Данвича», используя как минимум три ультиматума.
- Эксперт Данвича:** Победите в кампании «Наследие Данвича» на экстремальном уровне сложности.

## Вариант правил «Ультиматумы»

Ультиматумы — это необязательный вариант правил для карточного «Ужаса Аркхэма», который добавляет ему сложности и новизны. Каждый ультиматум — это особое ограничение или дополнительное правило, которое делает игру сложнее для сыщиков. Решение о применении этих правил следует принять перед началом сценария или кампании. Сыщики вольны выбрать столько ультиматумов, сколько сочтут нужным. Решение о применении каждого из ультиматумов должно быть единогласным среди всех сыщиков группы. В режиме одиночной игры принятые ультиматумы действуют на протяжении всего сценария, а в режиме кампании — на протяжении всех сценариев кампании (в том числе в ответвлениях).

Помимо перечисленных ниже, сыщики могут придумывать и собственные ультиматумы.

**Ультиматум разорванной завесы.** Всякий раз, когда с верха колоды сыщика сбрасывается 1 или больше слабостей, вместо этого замешивайте их обратно в колоду того же сыщика.

**Ультиматум непоправимости.** Только в режиме кампании. Если сыщик побеждён из-за получения ран, этот сыщик убит. Если сыщик побеждён из-за получения ужаса, этот сыщик сошёл с ума.

**Ультиматум выживания.** Только в режиме кампании. Если сыщик убит или сошёл с ума, этот игрок покидает кампанию и не может выбрать нового сыщика, чтобы продолжить в ней играть.

**Ультиматум провала.** Добавьте 1 жетон  дополнительно в мешок хаоса до конца кампании (или до конца сценария, если играете в одиночном режиме).

**Ультиматум обманутых надежд.** Удалите жетон  из мешка хаоса до конца кампании (или до конца сценария, если играете в одиночном режиме).

**Ультиматум инициации.** Колоды сыщиков могут включать только карты 0 уровня. Сыщики не могут ни получать, ни тратить опыт.

**Ультиматум бедствий.** Добавьте ещё 1 случайную базовую слабость в начальную колоду каждого сыщика.

**Ультиматум жути.** Не пропускайте фазу Мифа в первом раунде каждой партии.

**Ультиматум агонии.** Назначая раны или ужас, сыщик должен назначить максимально возможное число ран или ужаса на одну карту, прежде чем назначать раны или ужас на другую карту.

**Ультиматум хаоса.** Каждая карта начальной колоды каждого сыщика должна быть выбрана случайным образом из числа доступных этому сыщику карт в комплекте этого игрока. Это не относится к обязательным картам и другим ограничениям на создание колоды.

**Ультиматум Горца.** Колода каждого сыщика не может включать больше 1 экземпляра каждой карты (с одинаковым названием). Это не относится к обязательным картам и другим ограничениям на создание колоды.

## Изученный

На некоторых высокоуровневых картах встречается ключевое слово «Изученный». Чтобы сыщик мог 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 «Загадочный раствор: Бодрящий эликсир» есть ключевое слово «Изученный». Сыщик не может приобрести эту карту как обычно. Чтобы включить её в колоду, он должен улучшить «Загадочный раствор: Неопознанный», причём только если сыщики «распознали раствор».*

## Символ дополнения

Все карты дополнения «Наследие Данвича. Возвращение» отмечены этим символом перед порядковым номером:



**Обратите внимание:** Некоторые двусторонние карты из этого дополнения представляют собой новые версии карт из базовой игры. Чтобы игроки не могли определить, какая именно карта перед ними, одна сторона таких карт полностью повторяет оригинальную версию, вплоть до символов дополнения и набора контактов, года выпуска и порядкового номера. Актуальная информация о принадлежности карты к дополнению размещена на противоположной стороне.

## Создатели игры

**Авторы дополнения:** Адам Сэдлер, Брэди Сэдлер, М. Дж. Ньюман

**Редактор и корректор:** Кристин Крэбб

**Менеджер направления ЖКИ:** Мерседес Опхайм

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Дэйн Белтрэми и Кара Сентелл-Данк

**Дизайнер дополнения:** Нил У. Расмуссен

**Координатор дизайна:** Джо Олсон

**Руководящий дизайнер:** Кристофер Хош

**Иллюстрация на коробке:** Томаш Йедрушек

**Арт-директор:** Дебора Гарсия

**Руководящий арт-директор:** Мелисса Шетлер

**Координатор контроля качества:** Зак Тьюальтомас

**Менеджер производства:** Меган Дуэн

**Руководящий дизайнер:** Брайан Шомбург

**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач

**Старший менеджер разработки:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Издатель:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:** Алекс Байерс, Марк Вайалва, Нил Кимболл, Марсия Колби, Скотт Макфолл, Эндрю Нгуен, Иэн Рикетт, Александер Скеггс, Б. Д. Флори, Джереми Цвирн.



© 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.

## 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:** Сергей Вакуленко

**Редактор:** Петр Тюленев

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Сарнецкий

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вычитка:** Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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

