

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПОЖИРАТЕЛИ СНОВ СЫЩИКИ

На том конце лестницы в сон

... подолгу говорили они о днях минувших, и многое могли рассказать, ведь оба были старыми сновидцами, видали виды и чудеса невероятных мест. Куранес, в конце концов, бывал по ту сторону звёзд, в абсолютной пустоте, и он, говорят, единственный, кто из этого путешествия вернулся в своём уме.

Говард Ф. Лавкрафт «Сомнамбулический
поиск неведомого Кадата»

В состав дополнения «Пожиратели снов. 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 «Пожиратели снов» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Бдительный

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с удивившим от него сыщиком.

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, в его зону угрозы или игровую зону, 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 активах «Надёжа», «Кураж» и «Вещун» указано «Зависимый (от „Мисс Дойль“)", значит, все эти карты зависят от карты «Мисс Дойль». У них нет уровня, поэтому ни «Надёжу», ни «Куража», ни «Вещуна» нельзя включить в колоду при её составлении. Однако когда разыгрывается «Мисс Дойль», она вызывает одну из этих карт в игру, поэтому игрок, в чьей колоде есть «Мисс Дойль», в начале каждой партии должен отложить в сторону «Надёжу», «Куража» и «Вещуна». Эти карты не включаются в колоду сыщика и не идут в счёт её размера.

Тайный

У некоторых карт контактов или слабостей есть ключевое слово «Тайный». Свойство раскрытия тайной карты предписывает втайне добавить её на руку. Это следует сделать таким образом, чтобы никто, кроме вас, не знал, что за карта у вас на руке: её нельзя показывать другим игрокам или зачитывать её текст.

- ☞ Пока тайная карта у вас на руке, считается, что она находится в вашей зоне угрозы. При этом её постоянные свойства действуют, а другие свойства могут быть активированы — но только вами.
- ☞ Пока враг с ключевым словом «Тайный» у вас на руке, он не считается сражающимся с вами или находящимся в вашей зоне угрозы, и не будет атаковать, если не указано иного. Тем не менее его постоянные свойства действуют, а другие свойства могут быть активированы — но только вами.
- ☞ Тайная карта идёт в счёт размера руки, но её нельзя сбросить с руки *никаким* способом, кроме описанного на самой этой карте. Когда тайная карта сбрасывается, кладите её в соответствующий сброс.

Рекомендуем игрокам оставаться в образе сыщиков и не раскрывать информацию о тайных картах у них на руках.



Мириада

Сыщик может добавить в свою колоду до трёх экземпляров карты игрока с ключевым словом «Мириада» (с одинаковым названием) вместо обычного предела в два экземпляра. Кроме того, когда вы приобретаете карту-Мириаду и добавляете её в свою колоду, вы можете добавить в свою колоду до двух экземпляров той же карты (с тем же уровнем) дополнительно, не выплачивая их цену в опыте.

Новые слабости

В это дополнение включены 4 новые карты базовых слабостей: «Эгоизм», «Клептомания», «Нарколепсия» и «Ваш худший кошмар» — на которых указано «Только в игре, где больше 1 сыщика». Если вы играете одним сыщиком, не добавляйте эти слабости в число доступных базовых слабостей.

Изученный

«Изученный» — это ключевое слово-свойство, 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 «Дневник сновидений (сны ребёнка)» есть ключевое слово «Изученный». Это значит, что сыщик не может приобрести эту карту как обычно. Чтобы включить её в колоду, сыщик должен улучшить «Дневник сновидений (непереведённый)», и это можно сделать, только если сыщики «истолковали сновидения».

Создатели игры

Автор дополнения: М. Дж. Ньюман

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Джеремайя Дж. Шоу

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам: Алекс Уэрнер

Руководитель продуктовой линейки: Кейтлин Макграт

Руководитель разработки: Пол Клекер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен при участии Райанна Коллинза

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Дэйн Белтрэми, Кара Сентелл-Данк, Дэниел Ловат Кларк, Джозайя Харрист, Филип Д. Генри и Кейт Суэйзи

Консультанты по чувствительным вопросам: участники группы FFG по чувствительным вопросам

Креативный директор по сюжету: Катрина Острандер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Андреа дельАньезе, Дэвид Аттали, Далия Берковиц, Дэйн Бикотт, Кэди Билеки, Джо Билеки, Юйчи Ван, Закари Варберг, Райли Колби, Стивен Коулман, Кейси Лент, Грегуар Лефевр, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Эрик Мейерс, Сэмьюэл Л. Олсон, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Скарлетт Реверман, Джим Робертс, Рахма Синиен, Александер Скегс, Аарон Странк, Майкл Странк, Бен Уилкинсон, Джулия Фаэта, Грант Флесланд, Джереми Фредин, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джеймс Хоуэлл, Джереми Цвирн, Дерек Шап, Авита Шарма, Винсент Шварц, Ханс Шмидт, Шелли Шоу, Шарлотта Кирхофф-Лукач.



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)

Благодарим Михаила Лисовского, Александра Бурякова и Никиту Казарина за помощь в подготовке русского издания.

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



© 2024 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.