

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЗАБЫТАЯ ЭПОХА ВОЗВРАЩЕНИЕ

«Забывтая эпоха. Возвращение» — дополнение для карточного «Ужаса Аркхэма», расширяющее и изменяющее сюжетную кампанию «Забывтая эпоха». 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 «Забывтая эпоха» (или отдельный сценарий из неё) как обычно, согласно инструкции 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:



**Дремучие джунгли.
Возвращение**



**Погибель эцтли.
Возвращение**



**Нити судьбы.
Возвращение**



**Пустотный предел.
Возвращение**



**Сердце древних.
Возвращение**



**Столпы судьбы.
Возвращение**



**К'ньян.
Возвращение**



**Город архивов.
Возвращение**



**Глубины Йота.
Возвращение**



**Расколота вечность.
Возвращение**



**Обратить время
вспять. 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.

Например: Проводя подготовку к «Погибели эцтли» с использованием этого дополнения, найдите карту «Погибель эцтли. Возвращение» и следуйте дополнительным указаниям.



Кроме того, это дополнение содержит набор контактов «Тропический лес. Возвращение», который нужно добавлять к исходному набору контактов «Тропический лес» всякий раз, когда тот используется в любом из сценариев.



**Тропический лес.
Возвращение**

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



Тёмный культ



Куль Пнакота



Экспедиция



Обречённая экспедиция



Искажения времени



Вневременные охотники



Яд Йига



Отравляющая ненависть

- ☉ «Культ Пнакота» заменяет «Тёмный культ» из базового набора.
- ☉ «Обречённая экспедиция» заменяет «Экспедицию» из «Забытой эпохи».
- ☉ «Вневременные охотники» заменяют «Искажения времени» из «Забытой эпохи».
- ☉ «Отравляющая ненависть» заменяет «Яд Йига» из «Забытой эпохи».

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

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 этого набора должен соответствовать размеру оригинального: 6 карт для «Тёмного культа» и «Культа Пнакота», 5 карт для «Экспедиции» и «Обречённой экспедиции», 5 карт для «Искажений времени» и «Вневременных охотников» и 5 карт для «Яда Йига» и «Отравляющей ненависти».

Дополнительные правила разведки

Следуйте нижеизложенным дополнительным правилам, разыгрывая разведку во время игры в «Забытую эпоху. Возвращение».

- ☉ Если из колоды разведки взят враг, он разыгрывается как обычно. Если он сбрасывается, положите его в сброс колоды контактов, как обычно. Такая разведка считается безуспешной.
- ☉ В некоторых сценариях есть и другие дополнительные правила разведки. Они изложены на картах подготовки тех сценариев.

Дополнительные указания для книги сценариев

Ниже изложены дополнения к книге сценариев, которые используются во время игры в «Забытую эпоху. Возвращение».

Нити судьбы

Прочтите следующий текст после вступления, но до розыгрыша подготовки:

Вступление 7: *Несмотря на все свалившиеся на вас заботы, вы обращаете внимание на заголовок утренней «Аркхэм Эдвертайзер»: «Хаос во Френч-Хилле!» В статье описывается несколько странных происшествий в поместье некоего Маршалла Гастингса, расположенного во Френч-Хилле, одном из старейших и легендарнейших районов города. Согласно источнику редакции, пожелавшему сохранить анонимность, весь особняк превратился в спутанный клубок из лиан и змей. В статье сообщается, что недавно в Аркхэм вернулась экспедиция и привезла с собой несколько чудных артефактов, которые планировалось выставить в поместье Гастингсов. Вы гадаете, может ли это быть связано с вашей экспедицией в поисках эцтли. Даже если нет, вы можете попробовать помочь в надежде на ответную помощь.*

Разыгрывая **Исход 1**, также разыграйте следующее:

- ☉ Если вы завершили сцену 3g, запишите в журнал кампании, что сыщики заручились помощью другой экспедиции. Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Веда Уитсли». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 дополнительный опыт за каждую завершённую сцену 2 и сцену 3, узнав о замыслах Братства. **Дополнительный опыт, полученный в этом сценарии за завершение сцен (включая карты сцены 1) нельзя тратить на приобретение и улучшение карт. Вместо этого вы должны потратить его на лечение отравления и травм или приобретение припасов, как указано ниже.** Другой полученный в сценарии опыт можно тратить на приобретение и улучшение карт (или на другие цели), как обычно.
- ☉ Во время розыгрыша «Пополнения припасов» вы можете вылечить сколько угодно травм, потратив на лечение каждой 5 опыта. Кроме того, каждый сыщик может потратить до 10 опыта на приобретение дополнительных очков припасов. 1 очко припасов стоит 2 опыта.

Сердце древних, часть 1

Разыгрывая «Если исход не был достигнут», вы можете разыграть следующий исход вместо того, чтобы переигрывать сценарий V-A «Сердце древних, часть 1»:

Исход 2: Вы ещё не разгадали тайну шести столбов, служащих входом в К'ньян, но не хотите больше задерживаться в этих враждебных джунглях. Вы решаетесь всё равно войти в пещеру и надеетесь, что все «обереги», которые символизируют столбы, — не более чем древнее суеверие...

☉ Вы вторглись на враждебную территорию. Кладите жетоны колонн на локацию «Вход в К'ньян», пока на ней не будет ровно 6 жетонов. Затем за каждый добавленный таким образом жетон поставьте 2 отметки в графе «Ярость Йига» журнала кампании.

☉ Когда вы проходите мимо колонн, ваше тело пронзает сильная боль и на вас обрушивается страшное проклятие. Каждый отравленный сыщик получает 1 ментальную травму. Каждый не отравленный сыщик добавляет отложенную слабость «Отравление» в свою колоду.

☉ Перейдите к исходу 1.

Глубины Йота

Разыгрывая любой из исходов этого сценария, также разыграйте следующее:

☉ Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть липкая жижа и сыщик собрал неизвестную жидкость, жидкость из фонтана растворяет вязкую субстанцию, обнаруживая под ней твёрдый предмет. Запишите «Ключ эцтли» в графе припасов любого сыщика.

Список достижений

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

- Ну почему именно змеи?** Победите 12 врагов-змей. Ведите счёт, делая пометки в журнале кампании.
- Один за другим:** Завершите все 4 колоды сцен во время прохождения «Нитей судьбы».
- Надежда для человечества:** Восстановите веру Ичтаки в «Потустороннем пределе».
- Сценарий 5-что?** Пропустите сценарий «Сердце древних, часть 1».
- Идеальнее идеала:** Выполните все 8 задач со сцены 2а в «Городе архивов».
- Я всё помню!** Помогите Алехандро вспомнить всё в «Городе архивов».
- Отцеубийство:** Победите «Йига» в «Глубинах Йота».
- В его словах есть смысл:** Присоединитесь к Алехандро в «Расколоте вечности».
- Валузия? Звучит здорово:** Присоединитесь к Ичтаке в «Расколоте вечности».
- У меня иммунитет:** Победите в кампании «Забятая эпоха», ни разу не получив отравление.
- Мы отлично ладим:** Победите в кампании «Забятая эпоха», ни нанеся ни одной раны «Предвестнику Валузии».
- Кому нужен этот хлам?** Победите в кампании «Забятая эпоха», не приобретя ни одного припаса.
- Не наступай на меня:** Победите в кампании «Забятая эпоха», не поставив ни одной отметки в графе «Ярость Йига» журнала кампании.
- Заноза для Йига:** Победите в кампании «Забятая эпоха», сделав 25 и более отметок в графе «Ярость Йига» журнала кампании.
- Если бы я мог повернуть время вспять:** Пойдите собственным путём, разблокируйте сценарий «Обратить время вспять» и победите в кампании «Забятая эпоха».
- Эксперт Йота:** Победите в кампании «Забятая эпоха» на экстремальном уровне сложности.

Символ дополнения

Все карты дополнения «Забывтая эпоха. 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: М. Дж. Ньюман и Джереми Цвирн

Продюсер: Калли Оливериус

Редактор: Б. Д. Флори

Корректор: Кристин Крэбб

Менеджер по карточным играм: Джим Картрайт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелл-Данк и Фил Генри

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Кристофер Хош

Иллюстрация на коробке: Кристи Баленеску

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Координаторы контроля качества: Эндрю Джаниба и Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Джейсон Глоу

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Вице-президент продуктовой разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Коды Андерсон, Дэйн Бикотт, Юйчи Ван, Джон Джордж, Райли Колби, Чед Реверман, Аарон Странк, Майкл Странк и Джеймс Хоуэлл.

© 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



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 и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Вёрстка: OWL Agency (Ярослава Якубец, Евгений Сарнецкий)

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

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

Версия правил 1.0



Играть интересно
hobbyworld.ru