

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ГРИМУАР

Версия RU.1

Совмещение наборов контактов для кампаний, вышедших до «Второго сезона»

Если вы обладаете только базовой коробкой «Второго сезона», а поиграть в новые сюжетные сценарии хотите уже сейчас, тогда вы можете использовать вышедшие дополнения Кампаний, заменив некоторые наборы карт контактов.

В этом разделе вы найдёте руководство по использованию наборов контактов из нового базового набора в качестве замены базовых наборов контактов «Первого сезона». Обратите внимание, что тематическое содержание таких замен может приводить к странным и неожиданным историям, но для Мифа это в порядке вещей и даже может оказаться довольно увлекательным.

При этом есть несколько сценариев, в которых такие замены могут заметно изменить задуманный игровой опыт. В некоторых случаях классические сценарии взаимодействуют с конкретным набором контактов или ссылаются на конкретного врага или конкретную напасть, которых нет в новом базовом наборе. Игря с заменами из этого раздела, вы по возможности должны выбирать наиболее подходящую карту из заменяющего набора контактов, к которой будет применяться это свойство или игровой эффект.

Например, в сценарии «Восход чёрных звёзд» (кампания «Путь в Каркозу»), когда свойство сценария ссылается на карту контакта из набора «Древнее зло», игроки должны вместо этого считать, что это свойство ссылается на заменяющую карту контакта из набора «Космическое зло».

Таблица замены базовых наборов контактов

	Агенты Йог-Сотота	→		Древние знания
	Агенты Ктулху	→		Зловонное разложение
	Агенты Хастура	→		Галлюцинации
	Агенты Шуб-Ниггурат	→		Безумная наука
	Древнее зло	→		Космическое зло
	Запертые двери	→		Колдовская ловушка
	Крысы	→		Прохожие или 3 врага из «Козодоев»
	Локации из «Полуночных масок»	→		Арххэм
	Напасти из «Полуночных масок»	→		Туники
	Ночные призраки	→		Летающие ужасы
	Охваченные страхом	→		Пытка
	Пронизывающий холод	→		Плохая погода
	Тёмный культ	→		Культисты
	Упыри	→		Банды Арххэма +
		→		Пилигримы непа



Продолжение следует