

# УЖАС АРКХЭМА®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА

### АЛЫЕ КЛЮЧИ СЫЩИКИ

#### Кошмар в багровых тонах

*Именно с этого момента все сообщения о жутком происшествии подвергались цензуре: все мы сошлись во мнении, что, если предать огласке новые знания о нашей планете, которые будут получены в ходе дальнейших исследований, это не приведёт ни к чему хорошему.*

Говард Ф. Лавкрафт, Хейзел Хилд «Вне времён»

В состав дополнения «Алые ключи. Сыщики» входят шесть 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 «Алые ключи» отмечены этим символом перед порядковым номером:



#### Дополнительные правила и разъяснения

##### Дилеммы и свойства раскрытия

У некоторых карт игроков из этого дополнения (тех, что с чертой **Дилемма**) есть свойства раскрытия. Как и свойства раскрытия на картах иных типов, эти свойства разыгрываются, как только игрок взял такую карту или она иным образом попала ему на руку.

- ☉ У таких карт нет цены, вместо неё стоит прочерк. Такие карты нельзя сыграть, а их эффект разыгрывается, только когда они взяты или добавлены на руку.
- ☉ Разыграв свойства раскрытия карты игрока, поместите её в сброс её владельца.
- ☉ Свойства раскрытия не разыгрываются во время подготовки к игре. Если хотя бы одна карта со свойством раскрытия взята при подготовке к игре, дождитесь начала игры и затем каждый игрок в порядке игроков разыгрывает все свойства раскрытия со своих карт в любом порядке на свой выбор.

##### Изгнание

Некоторые карты игроков из этого дополнения следует изгнать после применения. Чтобы изгнать карту, удалите её из игры и верните в ваш комплект карт. Если вы захотите вернуть эту карту в колоду, между сценариями кампании вам надо будет снова приобрести её за очки опыта. Если из-за изгнания карт размер вашей колоды стал меньше должного, перед следующим сценарием вы обязаны приобрести достаточно карт, чтобы колода вернулась к нужному размеру (при этом вам разрешается приобретать карты нулевого уровня за 0 опыта, пока в колоде не станет столько карт, сколько требует размер колоды).

## Адаптация

«Адаптация» — новое ключевое слово, которое встречается на некоторых картах из этого дополнения. Карты с Адаптацией могут сначала казаться непримечательными, но в ходе кампании раскрывают свой потенциал. Улучшая такую карту за очки опыта, сыщик может подстроит её под свои нужды и получить мощный инструмент для своей колоды.

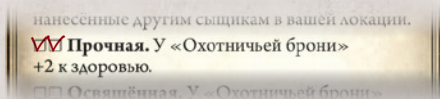
Изначально карты с Адаптацией относятся к уровню 0. У каждой такой карты есть свой лист улучшений, которые можно приобретать за очки опыта. Рядом с каждым улучшением проставлена одна или несколько ячеек.



Карта с Адаптацией и её лист улучшений.

Если эффект карты не говорит иного, сыщик может отмечать ячейки на листе улучшений только до или после сценария, когда он улучшает карты в своей колоде и приобретает новые. Потратив 1 очко опыта, сыщик может поставить отметку в одной ячейке рядом с любым пунктом на листе улучшений одной своей карты.

Чтобы приобрести улучшение, сыщик должен отметить все ячейки рядом с соответствующим пунктом. Если сыщик приобрёл улучшение, его получает *каждый* экземпляр данной карты этого сыщика (считайте, что на них указано соответствующее свойство).



Например, у «Охотничьей брони» есть такое улучшение: « Прочная. У „Охотничьей брони“ +2 к здоровью». Если сыщик потратил 1 очко опыта и поставил отметку в одной из двух ячеек рядом с «Прочной», это улучшение ещё не приобретено. После того как обе ячейки отмечены (что будет стоить суммарно 2 очка опыта), улучшение приобретено и распространяется на все экземпляры «Охотничьей брони» в колоде этого сыщика.

Уровень карты с Адаптацией равен половине числа отметок на её листе улучшений, округляя вверх. (Например, карта с тремя отметками на её листе улучшений — карта уровня 2. Если потратить ещё 3 очка опыта и отметить ещё 3 ячейки, она станет картой уровня 3.)

Обратите внимание, что сыщик не может улучшить карту с Адаптацией сверх доступного ему уровня. Если улучшение карты выведет её за пределы возможных карт сыщика, такое улучшение делать нельзя.

- На листе улучшений нельзя отметить больше 10 ячеек. (Следовательно, на улучшения карты с Адаптацией можно потратить максимум 10 очков опыта, а её максимально возможный уровень равен 5.)
- Если карта с Адаптацией уже включена в колоду сыщика, то трата очков опыта на отметки в её листе улучшений считается улучшением этой карты с точки зрения эффектов карт.
- Приобретая для своей колоды один или несколько экземпляров новой карты с Адаптацией, сыщик может сразу же добавить им одно или несколько улучшений. В таком случае сыщик тратит лишь столько очков опыта, сколько суммарно стоят выбранные им улучшения. (Это считается приобретением новой карты, а не улучшением имеющейся.)
- Считается, что улучшения, полученные картой с Адаптацией, присутствуют на ней всегда (даже когда эта карта вне игры — например, в сбросе или на руке).
- Трата любого количества очков опыта на улучшения карт с Адаптацией необратима и не может быть возмещена.
- В ходе партии листы улучшений следует держать вне игры, но поблизости, чтобы сверяться с ними при необходимости. (Если вы используете непрозрачные протекторы для карт, можете вложить лист улучшений в один протектор с картой, к которой он относится.)
- Файлы для самостоятельной печати листов улучшений можно скачать со страницы игры на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



Поскольку уровень карт с Адаптацией может меняться, он указан особым образом.

## Ответы на частые вопросы

Что происходит, если я взял третью **Дилемму** после того, как уже разыграл две?

Она не может быть разыграна, но остаётся в руке. Вы не можете разыграть её свойство раскрытия в любой из следующих ходов, поскольку уже взяли её. Чтобы избежать подобных ситуаций, включайте в колоду меньше **Дилемм** или используйте свойство «Кати Истбэнк», чтобы лучше управлять ими.

Если два или больше сыщиков берут **Дилеммы** в фазе передышки, в каком порядке они разыгрываются?

В фазе передышки сыщики берут карты в порядке игроков. Следовательно, разыгрывать **Дилеммы** следует в порядке игроков.

Играя Урсолой Даунс, могу ли я приобрести «Охотничью броню», сразу же потратив 1 опыт на улучшение «Зачарованная» (которое даёт ей черту **Редкая**)?

Да, можете. Урсуле нельзя включать в колоду карты Хранителя без черты **Редкая**, но поскольку она приобретает «Охотничью броню» сразу с этим улучшением, вы вправе включить её в колоду.

Что считается последним замыслом (для карты «Конец пути»)?

Последний замысел — это замысел, лежащий последним в колоде замыслов. Иными словами, если в колоде замыслов остался только один замысел, он — последний. В редких случаях в сценарии может оказаться больше одного последнего замысла (например, если в нём есть отложенные замыслы).

Если я приобретаю карту с Адаптацией уровня 0 в ходе кампании, должен ли я заплатить 1 опыт, чтобы включить её в колоду?

Да, но только если вы приобретаете эту карту, не тратя опыта на отметки в её листе улучшений. Если вы сразу тратите любое количество очков опыта на её улучшения, это считается выплатой «не меньше 1 опыта» и вы можете добавить один или оба экземпляра этой карты без дополнительной платы.

А если я приобрёл улучшение для «Отточенного инстинкта» или «Слова силы», которое позволяет включить в колоду третий экземпляр карты, надо ли платить ещё 1 опыт за включение третьего экземпляра?

Нет, заплатить опыт за улучшение достаточно, чтобы выполнить требование «не меньше 1 опыта».

Как убедиться, что сыщик не вытянет случайную слабость с неподходящим ограничением по классу?

Либо заранее удалите из пула базовых слабостей те, что ваш сыщик не может взять, либо, взяв недопустимую слабость, верните её обратно в пул и возьмите другую ей на замену.

Как работают действия «Приспешника»? Если его действие приводит к проверке навыка, чей навык проверяется: его или мой?

У каждого «Приспешника» свой пул действий, которые можно тратить только на доступные ему действия. Эти действия не идут в счёт действий, которые вы можете совершить в свой ход, и не учитываются при подсчёте совершенных вами действий (с точки зрения эффектов других карт). Однако, когда действие «Приспешника» приводит к проверке навыка (например, он атакует или исследует), эту проверку проходите вы, а не «Приспешник».



## Создатели игры

**Авторы дополнения:** Аарон Холтом и М. Дж. Ньюман при участии Джереми Цвиерна

**Продюсер:** Молли Гловер

**Редакторы:** Андреа дельАнхезе и Джулия Фаэта

**Менеджер по карточным играм:** Колин Фелпс

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Кара Сентелл-Данк и Филип Д. Генри

**Консультанты по чувствительным вопросам:** Рико Коразон, Узал Хариз, Сайрус Макголдрик и участники группы FFG по чувствительным вопросам

**Креативный директор по сюжету:** Катрина Острандер

**Дизайнер дополнения:** Нил У. Расмуссен

**Координатор дизайна:** Джозеф Д. Олсон

**Руководящий дизайнер:** Мерседес Опхайм

**Иллюстрация на коробке:** Мауро даль Бо

**Арт-директоры:** Джефф Ли Джонсон и Челзи Лемм-Томпсон

**Руководящий арт-директор:** Тони Брадт

**Координатор контроля качества:** Зак Тьюальтомас

**Менеджеры производства:** Джастин Энгер и Остин Литцлер

**Креативный дизайнер:** Брайан Шомбург

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

**Директор по развитию продукта:** Джим Картрайт

**Исполнительный разработчик:** Нэйт Френч

**Глава студии:** Крис Гербер

**Игру тестировали:** Авита Амёба, Кайли Аммен, Далия Берковиц, Ицхак Бессер, Юлиус Бессер, Дэйн Бикотт, Шеннон Бикотт, Джо Билеки, Кэди Билеки, Джон Бэгли, Бен Вибрахт, Урсула Гюмюндсдоттир, Бенджамин Даван, Шелли Даниэле, Род Джордан, Джо Кеннеди, Нэйт Лангредер, Кейси Лент, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Гвюбрандюор Магнуссон, Кейтлин Макграт, Джош Макклюи, Тайлер Мур, Джейми Перконтти, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Девин Стинчкомб, Аарон Странк, Майка Странк, Оуэн Уэлдон, Майка Фельдман, Джереми Фредин, Матт Фрэзе, Джозайя Харрист, Джастин Энгелькинг, Боб Юранек.

## 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:** Петр Тюленев

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Сарнецкий

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вычитка:** Елена Ворноскова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Благодарим Михаила Лисовского и Александра Бурыкова за помощь в подготовке русского издания.

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



© 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.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

