

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЗАТОНУВШИЙ ГОРОД СЫЩИКИ

Звёзды заняли свои места

Проявлением наивысшего милосердия в мире, на мой взгляд, является неспособность человеческого разума связать воедино всё, что этот мир в себя включает. Мы живём на тихом островке невежества посреди тёмного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далёкие расстояния.

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

В состав дополнения «Затонувший город. Сыщики» входят новые сыщики 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 «Затонувший город» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Агата Крейн

Будучи парапсихологом, Агата Крейн при встрече с мифом соблюдает хрупкий баланс между учёностью и убеждённой верой. При создании колоды вы можете выбрать один из вариантов Агаты: Искатель (☼) или Мистик (▲). Варианты отличаются между собой правилами составления колоды. Выбрав один из вариантов, вы больше не сможете сменить его на другой. В отличие от карт альтернативных сыщиков, доступных для самостоятельной печати, до конца кампании вы обязаны использовать и лицевую, и обратную сторону выбранного варианта.

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 уходящим от него сыщиком.

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.

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 одну и ту же карту по обычным правилам улучшения карт.

Печать

Когда игрок вводит в игру карту с ключевым словом «Печать», в качестве дополнительной цены этого ввода он должен найти в мешке хаоса указанный жетон и положить его на эту карту, тем самым запечатав его. Если карта позволяет выбрать один из нескольких жетонов, выбор делает игрок, под чьим контролем она находится. Если в мешке хаоса нет нужного жетона, карта не может войти в игру.

Запечатанный жетон хаоса не считается находящимся в мешке, поэтому его нельзя вытянуть из мешка во время проверки или благодаря свойству.

Когда жетон хаоса освобождается, он возвращается в мешок и больше не считается запечатанным. **Если карта с жетоном (жетонами) хаоса по любой причине выходит из игры, все запечатанные на ней жетоны немедленно освобождаются.**

У ряда карт (с ключевым словом «Печать» или без него) есть свойства, эффект которых запечатывает жетоны хаоса. Это делается тем же образом: найдите в мешке нужный жетон и положите на карту. Если в мешке нет нужного жетона, эффект не срабатывает.



Карты специалистов

Некоторые карты в этом дополнении представляют собой новую разновидность нейтральных карт — карты специалистов. Эти карты оформлены в чёрном цвете, а в правом верхнем углу на них нет символа какого-либо класса.

На каждой такой карте также указано несколько **черт** специализации, например «Только в колоду **Мискатоника** или **учёного**». Чтобы игрок мог приобрести такую карту, на карте его сыщика **обязательно** должна быть хотя бы одна из **черт** специализации, перечисленных на той карте специалиста.

Кроме того, приобретая карту специалиста, сыщик должен соблюдать все ограничения на создание и размер своей колоды.

Например: «Дакота Гаровало» — карта специалиста, актив-союзник с чертами специализации **детектив**, **охотник** или **путешественник**. Такую карту может приобрести любой сыщик, на карте которого есть хотя бы одна из перечисленных **черт**, вне зависимости от прочих требований к составлению колоды того сыщика. Например, у Марион Таварес нет ни одной из указанных **черт**, так что она не может добавить «Дакоту Гаровало» себе в колоду. А вот Майкл Макглен — может, поскольку у него есть черта **охотник**.

Частые вопросы

В. Можно ли активировать свойство-реакцию Джорджа Барнаби, когда он сбрасывает карты в фазе передышки?

О. Да. При игре за Джорджа всякий раз, когда вы должны сбросить карту с руки, вы можете решить активировать его свойство (если только вы ещё не активировали его в текущей фазе), включая случай, когда вы сбрасываете карты в фазе передышки.

В. Если я активирую свойство-реакцию Джорджа Барнаби в фазе передышки, но после этого у меня на руке всё ещё больше карт, чем мой размер руки, следует ли мне сбросить карты до размера руки?

О. Да. Если во время фазы передышки ваш размер руки меняется и при этом у вас на руке оказывается больше карт, чем ваш новый размер руки, вы должны сбрасывать карты с руки до тех пор, пока число карт у вас на руке не перестанет превышать ваш новый размер руки.

В. Могу ли я включить в свою колоду карту специалиста, которая подходит моему сыщику по **чертам** специализации, но не отвечает списку его возможных карт?

О. Нет. Список возможных карт сыщика запрещает включать такие карты в колоду, несмотря на то, какими **чертами** обладает этот сыщик.

В. К какому классу относятся карты специалистов с точки зрения свойства Лолы Хейз?

О. Карты специалистов — разновидность нейтральных карт. Следовательно, Лола Хейз может играть карты специалистов, добавлять их к проверкам и активировать их свойства вне зависимости от её текущей роли.

В. Какие действия можно совершить в качестве дополнительных по свойству «Захватывающего исполнения»?

О. Доступные типы действий: бой, уход, исследование, переговоры, движение, активация, начать сражаться, сыграть карту, взять карту, взять ресурс. Чтобы активировать свойство «Захватывающего исполнения», вы должны совершить 3 разных действия подряд из этого списка.

Например, если вы сыграли карту, взяли ресурс и бились с врагом, условие активации «Захватывающего исполнения» выполнено, и вы можете повернуть его, чтобы совершить четвёртое действие, которое **нельзя** потратить ни на бой, ни на розыгрыш карты, ни на взятие ресурса.

Если одно из ваших действий одновременно относится к нескольким типам действий (например, если вы играете с руки событие со свойством «**Бой**»), вы сами выбираете, какой из типов этого действия будет учитываться по свойству «Захватывающего исполнения». Например, играя «Импровизированное оружие», вы выбираете, будет ли это считаться розыгрышем карты или боем с точки зрения «Захватывающего исполнения».

В. Я сыграл «Пространственную воронку» и отложил в сторону врагов из локации, которая вышла из игры прежде, чем закончился раунд. Что делать с отложенными врагами?

О. Когда «Пространственная воронка» должна вернуть одного или нескольких врагов в локацию, которой больше нет в игре, вместо этого каждый такой враг отправляется в свой сброс. При этом не считается, что эти враги были побеждены.



В. Что происходит при розыгрыше «Космического откровения», если у сыщика на руке есть карта с прочерком вместо цены?

О. Цена карты с прочерком вместо цены не определена (то есть не считается ни чётной, ни нечётной), пока такая карта находится на руке. Поэтому такие карты нельзя ни показать, ни сыграть по эффекту «Космического откровения».

В. Как часто можно разыгрывать ключевое слово «Печать» карт «Бастион», «Дезориентация» и «Завеса млы»?

О. Вы можете разыгрывать ключевое слово «Печать» перечисленных активов всякий раз, когда выполняется условие их активации, если в мешке хаоса есть хотя бы 1 указанный жетон хаоса. Если в мешке нет нужных жетонов, то запечатывать нечего и ключевое слово разыгрывать нельзя. Ключевое слово «Печать» можно разыграть лишь единожды при каждом случае, когда выполняется условие активации.

В. Если моим сыщиком овладел гомункул, что происходит с травмами моего сыщика?

О. Все физические и ментальные травмы вашего сыщика передаются гомункулу, овладевшему вашим сыщиком. В начале каждого сценария гомункул получает раны и ужас в соответствии с травмами сыщика, которым он овладел.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Евгений Сарнецкий

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайн и верстка: OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисева)

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Благодарим Вадима Гайсина, Никиту Казарина, Евгения Карелина, Михаила Кротова, Михаила Лисовского 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.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



Играть интересно

Создатели игры

Авторы дополнения «Затонувший город. Сыщики»: Джозайя Харрист и Николас Кори при участии Валида Мааруфа

Продюсер: Эрик Стэнтон

Редактор: Андреа ДельАньезе

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер линейки продуктов: Кейтлин Макграт

Менеджер по карточным играм: Кейт Морган

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Дэниел Ловат Кларк, Райанн Коллинз, Филип Д. Генри и М. Дж. Ньюман

Консультанты по чувствительным вопросам: Аланалеялани

Коннолли и участники группы FFG по чувствительным вопросам

Дизайнер дополнения: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Автор обложки: Мауро дааль Бо

Арт-директоры: Тим Фландерс, Джефф Ли Джонсон, Кейт Суэйзи и Стивен Сомерс

Руководящий арт-директор: Тони Братт

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Глава лицензирования в Северной Америке: Ариэль Дидье

Проектные менеджеры: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Вице-президент по стратегии: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Давид Авилес, Авита Амёба, Кайли Аммен, Далия Берковиц, Майкл Брейверман, Дэвид Геддис, Альфредо Гомес, Альваро Гонсалес, Брэдли Гэлбрайт, Шелли Даниэле, Джошуа Джонс, Йоганнес Дукке, Жан-Себастьян Дюпуи, Джесси Каннингем, Энтони Кларк, Райли Колби, Николас Кори, Сэм Кэйхилл, Нэйт Лангредер, Кенни Линг, Майкл Льюис, Дирк Лэнгфорд, Альфредо Гомес Мансийя, Аллен Мартин, Коди Медиавивия, Пашера Нарависут, Джош Ноуи, Джули Ноуи, Каспер Палмано, Джейми Перконтти, Джордан Питерс, Дэвид Питерсон, Брайант Питтс, Джош Пэрриш, Дэниел Раннинг, Чед Реворман, Джеймс Роджерс, Рафа Сerratо, Хосе Хавьер Фернандес, Майк Фултон, Сэм Фюрман, Рафа Х., Джеймс Хоуэлл, Мэтт Эддаман, Дэвид Эйвери, Дэниел Салинас, Ричард Саум, Скотт Сеско, Девин Стинчкомб, Энди Стоддарт, Аарон Странк, Майк Странк, Эддисон Стамф, Эгоитц Урибеэчеверрия, Оуэн Уэддон, Мэтт Уичманн, Алекс Сууль, Байкьяо Джан



© 2025 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.