

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## РОКОВЫЕ СЪЁМКИ

### Свет, камера...

После серии странных и опасных событий звезда немого кино Андре Патель пригласил наших отважных сыщиков в Голливуд. В «Роковых съёмках», уникальном сценарии для карточного «Ужаса Аркхэма», 1–4 игрока попытаются выяснить причину странных происшествий, происходящих на съёмочных площадках павильона С. Однако чем дальше будет продвигаться расследование, тем понятнее станет сыщикам, что Голливуд — это не только блеск и гламур.

### Символ дополнения

Все карты сценария «Роковые съёмки» отмечены этим символом перед порядковым номером:



## Режимы игры

«Роковые съёмки» можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве отвлечения от любой сюжетной кампании.

### Одиночный режим

Чтобы пройти данный сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. Вся сценарная информация, необходимая для игры, находится в этом буклете. У «Роковых съёмок» два уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

☉ Обычный: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♣, ☆.

☉ Сложный: 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, ☠, ☠, ♣, ☆.

### Отвлечение (в рамках кампании)

Отвлечение — это сценарий, который можно сыграть между двумя любыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть сценарий-ответвление, каждый участвующий в кампании сыщик должен потратить определённое количество опыта. Слабости, травмы, опыт и награды, полученные сыщиками в сценарии-ответвлении, остаются с ними до конца кампании. Каждое ответвление можно сыграть только раз за кампанию.

Чтобы пройти этот сценарий как ответвление, играйте в него так же, как если бы он был очередным сценарием кампании, сохраняя полученные ранее слабости, травмы и сюжетные активы. Однако учтите, что в этом сценарии мешок хаоса собирается по правилам одиночного режима. (Верните мешок хаоса в исходное состояние после прохождения сценария.)

**Чтобы сыграть «Роковые съёмки» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 3 опыта.**



## Дополнительные правила и разъяснения

### Бдительный

У некоторых врагов в этом сценарии есть ключевое слово «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 тот враг с уходящим от него сыщиком.

## Комбинированные проверки

Некоторые эффекты этого сценария могут потребовать от вас пройти проверку сразу нескольких навыков (например, «Пройдите проверку  + »). Такая проверка считается проверкой всех этих навыков. Вы можете добавлять к такой проверке карты с символами любых указанных навыков, и все эти символы будут считаться подходящими.

## Неуловимый

У некоторых врагов в этом сценарии есть ключевое слово «Неуловимый». Если развёрнутый враг с ключевым словом «Неуловимый» атакует или атакован, после завершения атаки он немедленно перестаёт сражаться со всеми сыщиками, перемещается в связанную локацию (без сыщиков, если возможно) и поворачивается. Не имеет значения, сражался ли тот враг с атаковавшим его сыщиком.

## Стремление

У некоторых врагов в этом сценарии есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повёрнутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону той локации, которая соответствует условию, указанному в скобках после слова «Стремление».

- ☉ Если данному условию соответствуют несколько равноудалённых локаций, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой локации переместится враг.
- ☉ Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

## РЕКВИЗИТ

В ходе этого сценария сыщики могут брать под контроль уникальные сюжетные активы-**реквизит**.

- ☉ Если актив-**реквизит** побеждён, положите его на победный счёт, вместо того чтобы сбросить.
- ☉ Если сыщик, контролирующий актив-**реквизит**, побеждён, тот актив переходит под контроль ближайшего сыщика.
- ☉ Сыщик может передать 1 актив-**реквизит** под контроль другого сыщика в своей локации в качестве бесплатного активируемого свойства (⚡). Каждый сыщик может активировать это свойство не чаще 1 раза в раунд.



## Роковые съёмки

Вы прибыли в Голливуд по запросу своего контакта, актёра немого кино Андре Пателя. По его словам, в павильоне С происходит что-то странное: то и дело пропадают камеры и реквизит, а из-за серии несчастных случаев чуть было не пришлось остановить производство. Среди актёров поползли слухи, что фильмы «прокляты». Никто не относился к этим сплетням серьёзно, пока одного из актёров не нашли мёртвым.

Лучи предвечернего солнца заливают светом горячий тротуар, когда вы прочёсываете взглядом толпу в поисках Андре. Мимо вас пробегают полдюжины статистов в масках инопланетян, за которыми следует рабочий сцены, везущий на тележке большую ногу динозавра. Вы наконец замечаете Андре на другом конце павильона в окружении троицы оборотней. При виде вас его взгляд загорается, и он широким быстрым шагом пробирается к вам через толпу.

«Наконец-то! — восклицает он, кланяясь. — Я уж думал, вы не приедете. Вы как раз вовремя! Прошу, следуйте за мной». Звезда немого кино ведёт вас через павильон, и вы успеваете заметить несколько съёмочных площадок. На площадке «Космического путешествия» красуются дешёвого вида ракета, волшебник в мантии и инопланетяне-«сатурниты». Площадка «Забывтого острова» уставлена наспех покрашенными пирамидами и огромными динозаврами из папье-маше. Проходя мимо обставленной в стиле готического ужаса площадки «Кошмарной графини», вы слышите леденящий кровь крик.

«Не думаю, что недавние происшествия были лишь делом случая, — серьёзным тоном говорит Андре. — К сожалению, репутация мешает мне получить от актёров и съёмочной группы прямые ответы. Никто не хочет говорить звезде фильма, что на съёмках что-то идёт не так. Поэтому мне нужно, чтобы вы расспросили людей на площадках и узнали, что же здесь на самом деле происходит. — Лицо Андре просветляется. — Вообще говоря, это может быть довольно весёлым занятием. Надеюсь, это дело вам по силам».

Перейдите к подготовке.

## Подготовка

- ☉ Соберите все карты из набора контактов «Роковые съёмки». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Введите в игру локацию «Центральный павильон» стороной «Тишина на площадке!» вверх. Введите в игру локации «Космическая площадка», «Тропическая площадка» и «Готическая площадка».
- ◆ Все сыщики начинают игру в «Центральном павильоне».
- ☉ Перемешайте все 3 актива-реквизита и положите их лицом вниз стопкой под «Центральный павильон».
- ☉ Отложите сюжетный актив «Андре Патель» в сторону, вне игры.
- ☉ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Космическое путешествие», «Забытый остров» и «Кошмарная графиня». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ (Обратите внимание: Если вы играете «Роковые съёмки» как сценарий-ответвление, мешок хаоса собирается по правилам одиночного режима.)
- ☉ Можете начинать.

## Интерлюдия: Второй акт

Сверьтесь с победным счётём. Если на победном счете 3 актива-**реквизита**, добавьте в мешок хаоса жетон «0» и отложите 1 актив-**реквизит** на выбор в сторону, вне игры. Если...

☉... «Телескоп „Гелиос“» не на победном счете, перейдите к **Космическому путешествию** (страница 8).

☉... «Посох змея» не на победном счете, перейдите к **Забывтому острову** (страница 13).

☉... «Проклятый плащ» не на победном счете, перейдите к **Кошмарной графине** (страница 16).

**Космическое путешествие:** «По правде сказать, здесь всегда такое чувство, будто не хватает кого-то из массовки», — замечает Андре. На площадке стоит тишина, пока вы ищете главный реквизит «Космического путешествия». Поговаривают, что недавно здесь случилось несколько загадочных пожаров, каждый из которых начался рядом с телескопом «Гелиос». Через несколько минут ваши поиски прерывает низкий металлический скрежет, доносящийся из ракеты. Андре кладёт руку на деревянный корпус. «Тёплый», — тихо говорит он. Звезда кино открывает люк, заставляя космическое судно задрезжаться.

Вы следуете за Андре внутрь, и ваши шаги отдаются гулом по плотному металлу. То, что вы обнаруживаете, не поддаётся никакому объяснению. Внутри корабль оказывается гораздо больше и сложнее, чем снаружи; его обшитые стены покрыты металлическими трубками и светящимися консолями. Вслед за Андре вы подходите к лежащим на полу осколкам окулярной крышки. «Это часть телескопа. Но где всё остальное?» — спрашивает он. Будто в ответ на его вопрос ракета с гудением оживает.

Вы спешите к иллюминатору и видите за ним пустоту далёкого космоса, усеянную точками звёзд. Андре смотрит наружу, не веря своим глазам:

«Кажется, мы больше не в Голливуде».

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Космическое путешествие». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Сбросьте всех врагов из игры. Переместите каждого сыщика на «Космическую площадку» и отложите в сторону все остальные локации-*площадки*, сбросив с них все жетоны и карты.
- ☉ Введите в игру все локации из набора «Космическое путешествие» (см. *примерный расклад локаций на странице 10*).
- ◆ Введите сюжетный актив «Ракета» в игру на «Космическую площадку». Каждый сыщик входит в «Ракету».
- ☉ Восполните улики на «Космической площадке» до указанного на ней числа улик.
- ☉ Введите врага «Сатурнитский монарх» в игру в «Бастион верховного правителя» стороной «Гостеприимный хозяин» вверх.
- ☉ Добавьте в текущую колоду сцен сцену 2а «Космическое путешествие» и сцену 3а «Туда, откуда они прилетели».
- ☉ Введите в игру отложенный сюжетный актив «Телескоп „Гелиос“» рядом с колодой сцен.
- ☉ Замешайте сброс контактов и все остальные карты из набора контактов «Космическое путешествие» в колоду контактов.
- ☉ Соберите все односторонние карты контактов из отложенных наборов контактов «Забывтый остров» и «Кошмарная графиня». Перемешайте их вместе, чтобы сформировать колоду кинолент. Положите её возле памятки сценария.
- ☉ Добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Продолжайте играть.

## Расклад локаций для сцены 2: Космическое путешествие



## Транспорт

Актив с ключевым словом «Транспорт» представляет собой транспортное средство. Сыщики могут входить в него и покидать его. Транспортные средства подчиняются следующим правилам:

- ☉ Пока мини-карта сыщика лежит сверху карты того средства, сыщик считается находящимся внутри. Если же мини-карта сыщика лежит в той же локации, что и транспортное средство, сыщик считается находящимся в локации, но не в транспортном средстве.
- ◇ В качестве  свойства сыщик может войти в транспортное средство в своей локации или покинуть его. Перемещайте его мини-карту с локации в тот транспорт или наоборот, чтобы обозначать его местоположение. Каждый сыщик может активировать это свойство не чаще 1 раза в раунд.
- ◇ Сыщик, находящийся в транспортном средстве, также находится в локации того средства.
- ◇ Когда сыщик находится внутри транспортного средства, он не может перемещаться независимо от того средства.
- ☉ Обычно у транспортных средств есть одно или несколько свойств, позволяющих им переместиться в связанную локацию. Когда транспорт перемещается из одной локации в другую, все находящиеся в нём сыщики перемещаются вместе с ним.
- ☉ Транспортное средство не меняет правила перемещения врагов и начала сражения с врагами, если только прямо не указано иного.



**Забывтый остров:** Андре ведёт вас через декорации «Забывтого острова». Вас окружают пластиковые деревья, дешёвая зелёная почва и шипение генератора тумана. По словам Андре, одного из членов съёмочной группы нашли здесь в плачевном состоянии. Он бормотал что-то, держа в руках центральный реквизит фильма: посох Змея. Пока вы ищете посох, земля под вашими ногами вдруг становится мягче. Посмотрев вниз, вы обнаруживаете, что ваша туфля утопает во влажной глинистой почве. Воздух стал влажным и душным. Теперь его наполняют жужжание цикад и крики далёких птиц. Вы поднимаете взгляд и видите яркое голубое небо, частично закрытое густой зелёной листвой. Вы больше не на тропической площадке, а в самих тропиках.

«Что это за безумие?» — Андре вытирает бровь, а затем испуганно подскакивает, когда между его ботинок проползает длинная змея и исчезает в кустах. Отшатнувшись от рептилии, вы вглядываетесь вглубь извилистой тропы, уходящей в чащу джунглей. Кто-то — или что-то — сбежало с павильона С и скрылось в этом другом мире. Судя по тому, что вы слышали, в центре этого странного феномена должен быть пропавший реквизит.

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Забывтый остров». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Сбросьте всех врагов из игры. Переместите каждого сыщика на «Тропическую площадку» и отложите в сторону все остальные локации-площадки, сбросив с них все жетоны и карты.
- ☉ Введите в игру все локации из набора «Забывтый остров» (см. примерный расклад локаций на странице 15).

- ◆ Положите на «Руины Змеиного Короля» 4 ресурса как печати. Введите отложенный сюжетный актив «Посох Змея» в игру в «Руины Змеиного Короля».
- ◆ Выложите двухстороннего врага «Аллозавр» в «Реку в джунглях» стороной «Неукротимый хищник» вверх.
- ☉ Добавьте в текущую колоду сцен сцену 2а «Забытый остров» и сцену 3а «Уничтожить источник».
- ☉ Замешайте сброс контактов и все остальные карты из набора контактов «Забытый остров» в колоду контактов.
- ☉ Соберите все односторонние карты контактов из отложенных наборов контактов «Космическое путешествие» и «Кошмарная графиня». Перемешайте их вместе, чтобы сформировать колоду кинолент. Положите её возле памятки сценария.
- ☉ Добавьте в мешок хаоса 2 жетона 🍄.
- ☉ Продолжайте играть.



## Расклад локаций для сцены 2: Забывтый остров



**Кошмарная графиня:** «Ходили слухи, что некоторые из актёров на этом производстве чересчур увлеклись своей игрой. Но это ещё не всё. Только на прошлой неделе одного помощника чуть не задушил проклятый плащ графини — хотя тот его даже не надевал», — рассказывает Андре по пути на площадку «Кошмарной графини».

На матовом небе сияет бледная луна, отбрасывая длинные тени на усеянное надгробиями кладбище. На заднике изображён атмосферный готический замок с витражами, высокими шпилями и оскалившимися горгульями. У вас перед глазами всё плывёт, и декорации начинают искажаться. Вскоре замок и его окрестности вновь обретают чёткость. Подняв взгляд, вы замечаете, что крыша павильона исчезла и на её месте теперь звёздное небо, а вместо стен вокруг простирается лес. Над всем этим нависает, теперь уже настоящий, тёмный замок.



«Это невозможно», — говорит Андре, окидывая взглядом мрачный пейзаж. Прежде чем вы успеваете ответить, тишину нарушает вой. Из-за деревьев появляются несколько жутких силуэтов. Вы вместе бросаетесь вверх по склону, чтобы укрыться в зловещем замке. Когда массивная дверь захлопывается за вашими спинами, по просторному вестибюлю прокатывается маниакальный смех. Из теней выходит роскошная женщина с бледной кожей и кроваво-красными губами. Она держит в руке кубок. «Добро пожаловать в моё скромное жилище. Я — графиня Деметриу. Полагаю, вы прибыли на банкет? Боюсь, главное блюдо — это вы!» Хохоча, она исчезает в облаке летучих мышей.

Доносящийся снаружи скрежет зубов и когтей становится громче, и Андре поворачивается к вам: «Сначала про этот плащ на площадке ходили слухи, а теперь его носит сама графиня. Может, если снимем его с неё, то сможем положить конец... вот этому», — он обводит руками всё вокруг.

- ☉ Соберите все карты набора контактов «Кошмарная графиня». Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Сбросьте всех врагов из игры. Переместите каждого сыщика на «Готическую площадку» и отложите в сторону все остальные локации-площадки, сбросив с них все жетоны и карты.
- ☉ Введите в игру все локации из набора «Кошмарная графиня» (см. примерный расклад локаций на странице 18).
  - ◆ Выложите двухстороннего врага «Графиня» на «Кровавый трон» стороной «Излишне довольна» вверх.
- ☉ Восполните улики на «Готической площадке» до указанного на ней числа улик.

- ☉ Добавьте в текущую колоду сцен сцену 2а «Кошмарная графиня» и сцену 3а «Реки крови».
- ☉ Замешайте сброс контактов и все остальные карты из набора контактов «Кошмарная графиня» в колоду контактов.
- ☉ Соберите все односторонние карты контактов из отложенных наборов контактов «Космическое путешествие» и «Забывтый остров». Перемешайте их вместе, чтобы сформировать колоду кинолент. Положите её возле памятки сценария.
- ☉ Добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☹️.
- ☉ Продолжайте играть.

## Расклад локаций для сцены 2: Кошмарная графиня



## Нечистые свойства

В этом сценарии встречаются локации с Нечистыми свойствами. Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при исследовании в такой локации, после применения всех результатов данной проверки этот сыщик должен разыграть все свойства «**Нечистое** —» этой локации.

Локация считается Нечистой, если у неё есть хотя бы одно Нечистое свойство (напечатанное или полученное иным образом).



## НЕ ЧИТАЙТЕ

### до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Какое безумие ни охватило бы павильон С, похоже, оно добралось и до вас. Вам сложно вспомнить, кем вы были до всех этих событий. Вы — всё ещё вы? Или вы просто играете роль? Когда вы пытаетесь найти ответ, начинаются финальные титры.

☉ Каждый сыщик должен найти в коллекции 1 случайную базовую слабость-**безумие** или **изъян** и добавить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Перейдите к **Финалу**.

**Исход 1:** Монарх яростно стреляет телескопом и в декорации, и в статистов. Вы убегаете со сцены и, оглянувшись, видите, как Андре исчезает в калейдоскопическом луче. Оказавшись снаружи, вы слышите из павильона С только злоеющее щёлканье. Оно звучит почти как смех.

☉ Удалите из игры сюжетный актив «Андре Патель».

☉ Перейдите к **Финалу**.

**Исход 2:** Андре хлопает вас по спине и со вздохом протирает глаза: «Отличная работа, дружище. Без вас я бы не выжил». Вы держите в руках потухший телескоп, и у вас перед глазами проносятся невероятные вещи, которые вам довелось увидеть: Сатурн, инопланетяне и необъятная широта космоса. Вам не нужно будет идти в кино на «Космическое путешествие». Вам довелось его пережить.

☉ Перейдите к **исходу 5**.

**Исход 3:** «Эти громадные существа! — восклицает Андре. — Никогда бы не подумал, что когда-нибудь увижу что-то подобное. А вы — вы были просто великолепны. Я бесконечно вам благодарен, дружище». Похоже, повстречавшиеся вам странные и чудесные ужасы ничуть не вывели звезду кино из равновесия. У ваших ног лежат осколки камня из посоха. Может, вы просто не созданы для Голливуда, думаете вы про себя.

☪ **Перейдите к исходу 5.**

**Исход 4:** Андре стряхивает с жилетки толстый слой могильной пыли и поворачивает в руках трость: «Не уверен, но похоже, что фильм „Кошмарная графиня“ только что потерял свою ведущую актрису. Я всё ещё не знаю толком, что произошло и почему это произошло, но рад, что вы смогли помочь».

☪ **Перейдите к исходу 5.**

**Исход 5:** Через несколько часов вы находите Андре стоящим рядом с продюсером Эрикой Стренд. Она сидит на полу, прислонившись к стене и обхватив голову руками. «Трудный день, душа моя?» — Андре наклоняется и ставит рядом с ней кружку горячего чая. Сделав осторожный глоток, Эрика поднимает взгляд на Андре. «Что произошло? И почему я чувствую себя так, будто билась на кулаках с поездом?» — спрашивает она.

Андре смотрит на неё, и его беспокойство сменяется любопытством. «Не могу сказать наверняка, но ты точно была сама не своя. Полагаю, нам нужно многое обсудить». Эрика кивает, слушая, как звезда кино пересказывает странные и фантастические события этого дня. Закончив рассказ, Андре забирает свои шляпу и трость со стола рядом: «Мне пора. Хотя тайна ещё не разгадана полностью, я вынужден откланяться. — Актёр оборачивается в дверях и лукаво улыбается. — До встречи, друзья».

☪ **Перейдите к Финалу.**

**Финал:** Где-то вдалеке воздух прорезает зловецкий смех. Через несколько секунд голос замолкает и выкрикивает: «И... снято! Съёмки закончены».

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

◆ Если сыщики не опоздали на съёмки, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☉ Если сюжетный актив «Андре Патель» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, выберите сыщика. Тот сыщик добавляет его в свою колоду. Этот актив не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если вы играете в режиме кампании, верните мешок хаоса в исходное состояние.

# Создатели игры

**Авторы дополнения «Роковые съёмки»:** Валид Мааруф,

Джозайя «Дюк» Харрист и Николас Кори

**Продюсер:** Эрик Стэнтон

**Редакторы:** Андреа дельАньезе

**Корректор:** Алисса Барринджер

**Специалист по правилам игры:** Алекс Уэрнер

**Менеджер линейки продуктов:** Кейтлин Макграт

**Менеджер по геймдизайну:** Кейт Морган

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Дэниел Ловат Кларк, Райанн Коллинз и Филип Д. Генри

**Консультанты по чувствительным вопросам:** Участники группы FFG по чувствительным вопросам

**Графический дизайнер дополнения:** Джозеф Д. Олсон

Менеджер по графическому дизайну: Мерседес Опхайм

**Арт-директор:** Тим Фландерс, Джефф Джонсон, Кейт Суэйзи и Стивен Сомерс

**Руководящий арт-директор:** Тони Брат

**Специалист по контролю качества:** Зак Тьюалтомас

**Развитие франшизы:** Энди Кристенсен, Джо Десимоне, Брайан Мулкахи, Катрина Острандер и Шон Райан

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

**Руководящий дизайнер:** Брайан Шомбург

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

**Вице-президент по стратегическому развитию:** Джим Картрайт

**Исполнительный разработчик:** Нейт Френч

**Глава студии:** Крис Гербер

**Игру тестировали:** Авита Амёба, Жиль Белхассен, Стефани Белхассен, Райан Блад, Эдди Бергойн, Криста Бергойн, Рафа Серрато, Майкл Чен, Энтони Кларк, Райли Колби, Шелли Даниэле, Уэс Дивин, Йоганнес Дукек, Ричард А. Эдвардс, Тони Фанчи, Сэм Фюрман, Брэдли Гэлбрайт, Альфредо Гомес, Альваро Гонсалес, Рейнер Грант, Ричард Харрис, Дин Говара, Джеймс Хоуэлл, Грант Хислоп, Джош Джонс, Майкл Джойс, Кенни Линг, Джош Макклэйн, Джон Молилари, Джош Пэрриш, Стив Рейнекью, Зеп Рикен, Джорди Солера, Эддисон Стампф, Кевин Таттл, Эгоитц Урибеэцтеверрия, Стейнар Уоти, Оуэн Уэлдон, Алекс Сууль

© 2026 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 • **Выпускающий редактор:** Анастасия Павутнищкая • **Переводчик**  
**и корректор:** Мария Шулгина • **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайн и вёрстка:** OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева) • **Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

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.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

Версия правил 1.0

**HOBBY  
WORLD**

Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)