

ЖАХ АРКГЕМА®

КАРТКОВА ГРА

НА КРАЮ ЗЕМЛІ ДОСЛІДНИЦЬКЕ ДОПОВНЕННЯ

Наука й містика

«Зрештою, мені доводиться покладатися лише на розуміння та підтримку небагатьох провідних науковців. Вони, з одного боку, мають незалежний погляд на речі та здатні належно оцінити мої докази, виходячи з їх неспростовної переконливості, а ще порівнявши з деякими таємничими первісними циклами міфів; а з іншого, мають достатній вплив на колег, аби призупинити розроблення непродуманих і надміру амбітних проєктів освоєння тих гір божевілля».

Говард Лавкрафт «У горах божевілля»

Дослідницьке доповнення «На краю землі» містить набір нових дослідників і карт гравців, за допомогою яких можна будувати нові чи покращувати вже зібрані колоди для гри в «Жах Аркгема. Карткова гра» (для будь-яких сценаріїв чи кампаній).

Символ доповнення

На всіх картах дослідницького доповнення «На краю землі» перед номером карти є символ, за яким їх можна відрізнити від інших карт:



Додаткові правила та пояснення

Мультикласові карти

Багато карт у цьому доповненні належать більше ніж до одного класу: вартувий (♠), шукач (♣), спритник (♦), містик (♠) чи вцілілий (♣).



Ці карти мають золотий фон і кілька символів класу замість одного. Мультикласова карта належить до кожного із цих класів і не є нейтральною. Наприклад, якщо на одній карті є символи спритника (♦) й вартувого (♠), ця карта одночасно є картою спритника й вартувого для всіх ігрових правил.

Правила побудови колод з мультикласовими картами

Мультикласову карту можна додати до колоди дослідника, якщо він має доступ до хоча б одного з класів цієї карти.



Наприклад: «Hkosi Mabati» – карта третього рівня із символами вартового й містика. Це означає, що вона одночасно є картою вартового третього рівня та картою містика третього рівня й не є нейтральною картою. Будь-який дослідник, що має доступ до карт вартового або містика третього рівня, може додати «Hkosi Mabati» до своєї колоди.

Наприклад, Лілі Чен може взяти цю карту до своєї колоди, хоча не має доступу до карт містика третього рівня.

У дослідника може бути обмеження в картах для одного класу, а для іншого – обмежень може не бути. У такому разі мультикласову карту зараховують до класу, у якого немає обмежень.

Наприклад: для Монтерея Джека допустимі такі карти: карти спиритника 0 рівня, карти шукача 1–5 рівня, нейтральні карти 0–5 рівня, до п'яти інших карт шукача 0 рівня. Якщо до колоди Джека додати мультикласову карту шукача / віцілілого, ця карта займе одне з п'яти місць для карт шукача 0 рівня. Однак якщо додати карту шукача / спиритника 0 рівня, вона задовольнятиме умову необмеженого доступу до карт спиритника 0 рівня, тож усі п'ять місць для карт шукача 0 рівня лишатимуться вільними.

Вивчена

Вивчена – ключове слово, що є на деяких картах вищого рівня (здабільшого на картах шукача).

Щоб додати таку карту до колоди дослідника, її треба спочатку «розпізнати» або «перекласти». Для цього треба виконати завдання, вказане на нижчій за рівнем версії цієї карти і записати результат у журнал кампанії.

- ☞ Вивчену карту можна додати до колоди, тільки покращивши її нижчу за рівнем версію.
- ☞ Зробити це можна, тільки якщо в журналі кампанії записано, що ви виконали завдання, описане на нижчій за рівнем версії карти.
- ☞ Коли будь-хто з дослідників виконає таке завдання та запише це в журналі кампанії, інші дослідники в цій кампанії також матимуть змогу покращити відповідну карту за звичайними правилами покращення карт.

Наприклад: на карті «Архів провідників (Ворота в Тіндалос)» є ключове слово «вивчена», тому її не можна придбати напряму. Натомість її можна отримати, покращивши «Архів провідників (нерозпізнаний)», для чого вам треба «знайти ворота до інших вимірів».



Поширені питання

Чи нейтральні карти рахуються як окремий клас під час підрахунку бонусів на картах із **синергією**?

Ні. Нейтральні карти не належать до жодного з класів.

Коли «Вісник» горілиць лежить зверху моєї колоди, чи можна її тасувати або шукати в ній карти?

Ні. У такій ситуації ви ніяк не можете взаємодіяти з колодою: не можна, зокрема, тасувати колоду, шукати чи скидати карти.

Чи може Боб Дженкінс використати свою додаткову дію, щоб розіграти актив «Предмет» із власної руки?

Так. Боб Дженкінс – «дослідник у вашій локації» і тому може використати свою додаткову дію, щоб розіграти власний актив «Предмет».

Що відбудеться, якщо я розіграю «Пан або пропав» і витягну більше за 21?

Нічого (ви пропали).

Що відбудеться, якщо я витягну мороз (❄), благословення (☩) чи прокляття (⚡) під час розіграшу «Пан або пропав»?

Ці жетони не мають ефекту за межами перевірок навичок, тому вони нічого не додають. Ви можете тягнути далі або зупинитись.

«Замкнути коло» дає змогу виконати «базову дію».

Що це означає?

Базовою дією називається дія, виконана без використання виділеної жирним шрифтом назви цієї дії на карті. Наприклад, базова атака – просто використати дію, доступну всім дослідникам. Водночас розігрування карт, як-от «Підсічка» або «Жердина дракона», не вважається базовою дією атаки.

Якщо я розіграю «Стару рушницю», а потім карту події, вона отримає набой?

Ні. Ключове слово «використання» визначає, скільки разів можна використати карту з моменту, як вона увійшла в гру (окрім випадків, коли в тексті події напряму згадується ключове слово «використання»). Іншими словами, якщо ви розіграєте «Стару рушницю» під час розігрування події (наприклад, «Спритні рухи» або «Завжди на сторожі»), вона увійде в гру з двома набоями, у всіх інших випадках – з нулем.

Що означає слово «Позбутися»?

Коли дається вказівка «позбутися» карти, необхідно прибрати її з колоди дослідника взагалі. Цю карту можна буде купити за досвід між сценаріями, якщо дослідник захоче повернути її до своєї колоди.

Творці гри

Дизайн і розробка доповнення: MJ Newman та Jeremy Zwirn

Продюсер: Molly Glover

Редагування й вичитка: B.D. Flory

Менеджер карткової гри: Jim Cartwright

Редагування сюжету гри «Жах Аркгема»: Kara Centell-Dunk

Художнє оформлення доповнення: Neal W. Rasmussen

Координатор художнього оформлення: Joseph D. Olson

Менеджер художнього оформлення: Christopher Hosch

Оздоблення коробки: Mauro Dal Bo

Художній напрям: Deborah Garcia та Jeff Lee Johnson

Арtdиректори: Tony Bradt

Координація забезпечення якості: Zach Tewalthomas

Керівники виробництва: Justin Anger та Tim Najmolhoda

Візуальний креативний директор: Brian Schomburg

Керівник проєкту: John Franz-Wichlacz

Виконавчий геймдизайнер: Nate French

Голова студії: Chris Gerber

Тестувальники

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah "Duke" Harrist, Azrael Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Grégoire Lefebvre, Cayce "Wuxia make Lily do this?" Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Glen Seward, Devin Stinchcomb, Aaron "We got cookies" Strunk, Mike "Cliffhangers" Strunk, та Owen Weldon.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Олександр Ярманов, Володимир Яшунін

Редактура: Ірина Андреева, Оксана Квасняк

Апробація перекладу: А. Кошель, В. Рудик, М. Лубський, О. Голуб, С. Ніконенко, Cloudy_Avalon, JuliankaWonder



Забороною є будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згод власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua Версія правила 1.0

© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, його логотип, Living Card Game, LCG та його логотип є зареєстрованими торговельними марками Fantasy Flight Games. Gamegenic та його логотип є зареєстрованими торговельними марками Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905.



ЖАХ АРКГЕМА

КАРТКОВА ГРА

НА КРАЮ СВІТУ

ПУТІВНИК ПО КАМПАНІЇ

«Якщо зараз не відрядити від експедиції, ці гарячі голови дістануться до самого серця Антарктики, будуть розтоплювати кригу і бурити свердловини, аж поки не видобудуть із надр щось таке, що може покласти край існуванню людства».

Говард Лавкрафт «У горах божевілья»

Глибоко всередині крижаного безпідного континенту Антарктиди ховається таємниця, наймовірно давня й глибока. Вона загрожує зруйнувати наше уявлення про планету, яку ми називаємо домом. Коли професор і його студент нарешті відкривають світові правду про трагедію своєї нещодавньої експедиції до серця Антарктиди, їхнє застереження залишається непоміченим. І ви вирішуйте півті їхніми слідами – вирушити в замерзлі пустелі, у безлюдні чужі міста, на підступні гірські піки – і дізнатися правду, яка може покласти край існуванню світу, яким ми його знаємо.

У доповненні «На краю світу» від одного до чотирьох дослідників вирушають у небезпечну експедицію, що складається з 4–10 сценаріїв. Хто з команди повернеться живим? Хто загине в крижаних глибинах? І що вони відкриють у примарних нетрях власного божевілья?



Розгалужені сценарії з контрольними точками

Подолайте розлогі сценарії з кількох частин, більші й епічніші, ніж будь-коли раніше.

Команда експедиції

Познайомтеся з дев'ятьма членами вашої команди й використайте їхні навички, щоб вижити!

Жетони морозу

У цьому доповненні є новий тип жетонів хаосу! Жетони морозу втілюють сувору, несприятливу погоду й небезпечні умови мандрівки антарктичною пустелею.