

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## НОЧЬ ФАНАТИЧКИ ВОЗВРАЩЕНИЕ

«Ночь фанатички. Возвращение» — дополнение для карточного «Ужаса Аркхэма», расширяющее и изменяющее сюжетную кампанию «Ночь фанатички» из базового набора игры. В составе этого дополнения — несколько новых наборов контактов, разделители для удобного хранения карт и новые карты игроков для создания более разнообразных колод.

### Как использовать это дополнение

Чтобы сыграть с этим дополнением, начните кампанию «Ночь фанатички» (или отдельный сценарий из неё) как обычно, согласно инструкциям по подготовке из книги сценариев. Кроме того, при подготовке к каждому сценарию найдите карту с названием «(Название сценария). Возвращение» и следуйте изложенным на ней дополнительным указаниям.

Каждая новая карта сценария входит в один из новых наборов контактов, изменяющих и дополняющих исходный сценарий:



**Встреча.  
Возвращение**



**Пожиратель из глубин.  
Возвращение**



**Полуночные маски.  
Возвращение**



**Культе Умордохта  
(новый)**

В этих наборах вас ждут новые испытания и новые версии уже знакомых вам карт. Придерживайтесь указаний на новой карте сценария, когда будете включать в игру эти наборы. Некоторые из новых карт заменят старые, другие нужно будет отложить в сторону или замешать в колоду контактов.

Также в этом дополнении есть два новых набора контактов, которые заменяют исходные наборы из базовой игры: «Упыри Умордохта» приходят на смену обычным «Упырям», а «Культе Пожирателя» занимает место «Тёмного культе».



**Упыри**



**Упыри  
Умордохта**



**Тёмный  
культ**



**Культе  
Пожирателя**

Если вам нужно собрать какой-то из этих новых наборов контактов, он заменяет собой соответствующий набор контактов из базовой игры. Удалите из игры исходный набор контактов и используйте вместо него новый, как указано на карте сценария.

Как вариант, чтобы добавить в игру непредсказуемости и разнообразия, при подготовке вы можете смешать исходный набор контактов и заменяющий его набор, а затем отсчитать из получившейся стопки определённое количество случайных карт и сформировать из них новый набор контактов. Размер этого набора должен соответствовать размеру оригинального: 7 карт для «Упырей» и «Упырей Умордохта» и 6 карт для «Тёмного культе» и «Культе Пожирателя».

### Символ дополнения


Все карты дополнения «Ночь фанатички. Возвращение» отмечены этим символом перед порядковым номером:



**Обратите внимание:** Некоторые двусторонние карты из этого дополнения представляют собой новые версии карт из базовой игры. Чтобы игроки не могли определить, какая именно карта перед ними, одна сторона таких карт полностью повторяет оригинальную версию, вплоть до символов дополнения и набора контактов, года выпуска и порядкового номера. Актуальная информация о принадлежности карты к дополнению размещена на противоположной стороне.

## Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Ночь фанатички», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Достичь их можно, только используя дополнение «Ночь фанатички. Возвращение». Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- Мечь фанатички:** Нанесите «Упырю-жрецу» последнюю, смертельную рану с помощью свойства  «Литы Чентлер».
- Я ей не верю:** Откажитесь включить «Литу Чентлер» в свою колоду, когда у вас появится такая возможность.
- Упыри — это не страхового случая:** Сожгите свой дом дотла в финале «Встречи».
- А может, не стоит?** Каждый сыщик должен оставаться в локации «Ваш дом» в течение трёх первых раундов «Полуночных масок».
- Заговор молчания:** Найдите и допросите всех шестерых уникальных культистов в «Полуночных масках».
- Экскурсия по Аркхэму:** Играя в «Полуночные маски», активируйте все свойства «Не чаще 1 раза за игру» на каждой локации в игре.
- Теперь понимаете?:** Активируйте **обязательное** свойство «Билли Купера», победив «Упыря-жреца» в его локации.
- Запасной отбивающий:** Победите трёх врагов-*упырей* с помощью «Бейсбольной биты», не сломав её.
- Смерть может умереть:** Победите «Умордхота», к которому прикреплен «Свод земной погибели».
- Нарушить круг:** Пройдите сценарий «Пожиратель из глубин» без того, чтобы «Умордхот» вошёл в игру.
- Их просто не так поняли:** Победите в кампании «Ночь фанатички», не победив ни одного уникального врага-*культиста*.
- Благосклонность Умордхота:** Победите в кампании «Ночь фанатички», не победив ни одного врага-*упыря*.
- Красная линия:** Победите в кампании «Ночь фанатички», используя как минимум три ультиматума.
- Эксперт Аркхэма:** Победите в кампании «Ночь фанатички» на экстремальном уровне сложности.

## Создатели игры

### Fantasy Flight Games

Автор дополнения: М. Дж. Ньюман

Редактор и корректор: Кристин Крэбб

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Никки Валенс

Менеджер по сюжету: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джо Олсон

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Арт-директор: Кристал Чан

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Конишка

Креативный директор: Эндриу Наваро

### Asmodee North America

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Дэвид Аттали, Алекс Байерс, Джон Зирден, Гийом Куто, Скайлер Латшо, Тим Латшо, Грегуар Лефевр, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Чед Реверман, Ребекка Скарлетт, Кен Уй, Джереми Фредин, Джереми Фук, Джейсон Хорнер, Джереми Цвирн, Винсент Шварц, Алекс Шли.

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 • **Переводчик:** Сергей Вакуленко  
**Редактор:** Петр Тюленев • **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой • **Дизайнер-верстальщик:** Евгений Сарнецкий  
**Корректор:** Ольга Португалова • **Вычитка:** Елена Ворноскова  
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия правил 1.0 © 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 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. All rights reserved.



Играть интересно

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



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

