

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

По ту сторону времени и пространства

Я утверждаю, что в ту ночь, находясь в здравом уме и памяти, я столкнулся с явлением, могущим в корне переменить наш взгляд на окружающий мир. Всё, что я стремился развенчать как легенду и вымысел, получило, наоборот, ужасающее подтверждение.

Говард Ф. Лавкрафт «За гранью времён»

Об игре

«Ужас Архэма. Карточная игра» — это командная живая карточная игра (ЖКИ) для 1–4 сыщиков, которые совместными усилиями раскрывают потусторонние тайны и заговоры, одновременно сражаясь с демонами из собственного прошлого.

Каждый игрок выбирает себе одного из сыщиков и составляет колоду, исходя из его свойств. Игровой процесс состоит из взаимосвязанных сценариев, которые складываются в единую сюжетную кампанию, раскрывающую более глобальную тайну. В каждом из этих сценариев сыщики будут исследовать опасные локации в поисках улик, которые позволят им продвинуться на своём пути, а также попытаются победить коварные силы зла или хотя бы скрыться от них.

По мере развития сюжета каждый сыщик приобретает опыт и знания, которые позволяют ему расти, добавляя в свою колоду новые, более эффективные и высокоуровневые карты. Но будьте осторожны: чем больше узнаёшь о потустороннем мире, тем выше риск сойти с ума. Сыщикам предстоит не только разгадывать жуткие тайны, но и бороться за собственную жизнь и рассудок.

Для чего нужна эта книга

Эта книга правил предназначена для того, чтобы преподавать начинающим игрокам основы карточного «Ужаса Архэма». Используйте её, когда учитесь правилам игры и играете в первый раз. Новым игрокам рекомендуется изучить основные правила игры с помощью вводного сценария и заранее созданных колод, описанных во врезке «Колоды для начинающих» на стр. 4. В конце книги размещены правила по сюжетной кампании и улучшению стартовых колод. Также на задней обложке этой книги находится памятка по ключевым словам и основным игровым символам.

Полные правила игры вы найдёте в справочнике, который также касается более сложных вопросов, таких как понимание текста карты, разрешение временных противоречий и подробное описание фаз раунда. Начинающим игрокам необязательно читать справочник от корки до корки: достаточно изучить эту книгу, а в справочник заглядывать во время игры по мере необходимости.

Живая карточная игра

«Ужас Архэма. Карточная игра» — это командная игра для 1–4 игроков. С помощью данного базового набора в неё могут играть 1–2 игрока, а приобретя вторую такую коробку, вы сможете играть втроем и вчетвером. Однако «Ужас Архэма» — это ещё и живая карточная игра (ЖКИ) с регулярно выходящими дополнениями, которые разнообразят и обогащают игровой процесс. В дополнениях появляются новые сыщики, дополнительные сценарии или кампании и новые игровые карты, добавляющие колодам сыщиков новые возможности и глубину. Каждый сценарий можно разыгрывать и как отдельное приключение, и как часть сюжетной кампании из нескольких сценариев — хотя второй вариант, разумеется, предпочтительнее. В отличие от коллекционных карточных игр, все дополнения ЖКИ состоят из фиксированного, а не случайного набора карт: вы всегда знаете, что найдёте в каждой коробке.



Состав игры

Примеры игровых компонентов представлены здесь для ознакомления. Полный разбор карт ищите на стр. 28–31 справочника.



44 жетона хаоса



27 жетонов ран (по 1 и по 3 раны)



30 жетонов ресурсов



30 жетонов улик/безысходности (двусторонние)



18 жетонов ужаса (по 1 и по 3 ужаса)

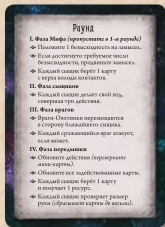


5 карт сыщиков



5 мини-карт сыщиков

119 карт игроков



памятка игрока



карта актива



карта навыка



карта события



карта слабости

110 карт сценариев



карта замысла



карта сцены



памятка сценария



карта локации (двусторонняя)



карта врага



карта напасти

Подготовка к первой игре

Перед началом первой игры сделайте то, что описано ниже. Осваивать игру лучше всего одному или вдвоём.

1. Выберите сыщика (сыщиков). Каждый игрок выбирает себе сыщика и кладёт перед собой его карту. В вашей первой партии одному игроку рекомендуется выбрать Роланда Бэнкса (карта 1). Если есть второй игрок, ему стоит выбрать Венди Адамс (карта 5).

2. Решите, кто из игроков будет ведущим сыщиком в этой партии, и выдайте ему книгу сценариев.

❖ Ведущий сыщик разрешает споры и принимает решения за всю группу, когда возникают конфликты.

3. Соберите и перетасуйте колоды игроков. Состав колоды для начинающих подробно описан во врезке справа.

❖ У некоторых карт есть улучшенные версии с одной или несколькими белыми точками в верхнем левом углу. Собирая колоды для начинающих, не используйте такие карты.



4. Соберите резерв жетонов. Положите жетоны ран, ужаса, улик/безысходности и ресурсов так, чтобы все сыщики могли до них дотянуться.

❖ В резерве лежат все жетоны, которые не используются в данный момент.

5. Соберите мешок хаоса. Положите 16 жетонов хаоса, перечисленных ниже, в непрозрачную ёмкость — например, в мешочек, пакет или кружку. Эта ёмкость называется «мешком хаоса». Уберите остальные жетоны хаоса в коробку.

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,

❖ В ходе игры сыщики будут в разных ситуациях вытягивать случайные жетоны из мешка хаоса, чтобы определить успех или провал предпринятого действия.

6. Возьмите стартовые ресурсы. Каждый сыщик берёт 5 ресурсов из резерва жетонов и кладёт их возле своей карты сыщика. Это — пул ресурсов сыщика.

❖ Сыщик тратит ресурсы, чтобы играть карты с руки.

7. Возьмите на руку начальные карты. Каждый сыщик берёт 5 карт с верха своей колоды. Если на данном этапе вам попалась карта слабости, не берите её на руку — вместо этого отложите её в сторону, возьмите взамен другую карту, а затем затасуйте карту слабости обратно в колоду.

❖ На данном этапе каждый игрок при желании может один раз заменить карты: отложить в сторону до пяти только что взятых карт, взять столько же новых карт с верха колоды и затасовать отложенные карты обратно в колоду. Заменять карты рекомендуется в том случае, если игрок не получил достойную стартовую руку. Например, если игроку не досталось ни одного актива, это серьёзное основание заменить карты.

Колоды для начинающих

Колода Роланда Бэнкса (в скобках даны номера карт):

- «Револьвер Роланда» (6)
- «Замести следы» (7)
- «Пистолет 45-го калибра» (16)
- «Физическая подготовка» (17)
- «Патрульный» (18)
- «Первая помощь» (19)
- «Мачете» (20)
- «Сторожевой пёс» (21)
- «Доказательства!» (22)
- «Уклонение» (23)
- «Взрыв динамита» (24)
- «Мощный удар» (25)
- «Луна» (30)
- «Старинная книга знаний» (31)
- «Библиотекарь-консультант» (32)
- «Доктор Милан Кристофер» (33)
- «Обострённое внимание» (34)
- «Медицинский справочник» (35)
- «Разум сильнее плоти» (36)
- «Сработавшее предчувствие» (37)
- «Баррикада» (38)
- «Дедукция» (39)
- 2 карты «Нож» (86)
- 2 карты «Фонарь» (87)
- 2 карты «Неприкосновенный запас» (88)
- 2 карты «Храбрость» (89)
- 2 карты «Ловкость рук» (92)
- «Параноя» (97)

Колода Венди Адамс (в скобках даны номера карт):

- «Амулет Венди» (14)
- «Оставленность и одиночество» (15)
- «Выкидной нож» (44)
- «Кража со взломом» (45)
- «Карманная кража» (46)
- «„Дерринджер“ 41-го калибра» (47)
- «Лео Де Лука» (48)
- «Школа улиц» (49)
- «Неуловимость» (50)
- «Нож в спину» (51)
- «Внезапная атака» (52)
- «Изворотливость» (53)
- «Кожаное пальто» (72)
- «Рытьё в мусоре» (73)
- «Бейсбольная бита» (74)
- «Кроличья лапка» (75)
- «Бродячий кот» (76)
- «Упорство» (77)
- «Отвлекающий манёвр» (78)
- «„Гляньте, что тут!“» (79)
- «Повезло!» (80)
- «Инстинкт выживания» (81)
- 2 карты «Нож» (86)
- 2 карты «Фонарь» (87)
- 2 карты «Неприкосновенный запас» (88)
- 2 карты «Превозможение» (91)
- 2 карты «Внезапная отвага» (93)
- «Амнезия» (96)

Подготовка сценария

Далее рассказывается, как подготовиться к прохождению первого сценария кампании «Ночь фанатички».

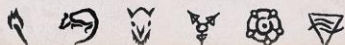
8. Прочтите вступление к сценарию «Встреча» — курсивный художественный текст под заголовком «Часть I: Встреча» на стр. 2 книги сценариев «Ночь фанатички».

❖ *Вступление к сценарию представляет собой завязку истории, в которую вам предстоит погрузиться. Обращайте внимание на художественные тексты в книге сценариев и на картах, поскольку в них могут содержаться детали, которые помогут вам в дальнейшем принять важные игровые решения.*

9. Подберите карты сценария «Встреча». В этом сценарии используются следующие наборы карт контактов (в скобках даны номера карт): «Встреча» (карты 104–119), «Крысы» (карты 159), «Упыри» (карты 160–162), «Охваченные страхом» (карты 163–165), «Древнее зло» (карты 166) и «Пронизывающий холод» (карты 167–168). Карты каждого набора отмечены своим символом. В книге сценариев нужные наборы перечислены следующим образом:

Подготовка

🕒 Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Встреча», «Крысы», «Упыри», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



❖ *Многие карты контактов существуют в нескольких экземплярах. Чтобы не пропустить такие карты, обращайте внимание на два числа, разделённых косой чертой, в правом нижнем углу карт (например, 2/7). Первое число означает порядковый номер карты в наборе, а второе — общее число карт в наборе.*

10. Подготовьте колоду замыслов. Найдите все карты замыслов среди карт, отобранных на предыдущем шаге, и сложите их по порядку в колоду: наверху замысел 1а, далее замысел 2а и т. д. Прочитайте художественный текст на замысле 1а.

❖ *Когда из колоды замыслов открываются новые карты, это значит, что тёмные силы Мифа движутся к достижению своих целей. Обычно сыщикам невыгодно продвижение замыслов.*

11. Подготовьте колоду сцен. Найдите все карты сцен среди карт, отобранных на 9-м шаге, и сложите их по порядку в колоду: наверху сцена 1а, далее сцена 2а и т. д. Прочитайте художественный текст на сцене 1а.

❖ *Когда из колоды сцен открываются новые карты, это значит, что сыщики успешно приближаются к разгадке тайн и достижению целей, поставленных в сценарии. Обычно сыщикам выгодно продвижение сцен.*



12. Положите памятку сценария «Встреча» (карта 104а) рядом с колодой замыслов. В вашей первой игре используйте сторону с уровнем сложности «лёгкий/обычный».

❖ *Игроки обращаются к этой карте, когда вытягивают из мешка хаоса жетоны 🧟, 🦇 или 🧛, чтобы определить их эффект.*

13. Введите в игру карту «Кабинет» (карта 111). Когда карта локации входит в игру, она всегда выкладывается **ЗАКРЫТОЙ** стороной вверх. Закрытая сторона локации отмечена символом замочной скважины под названием (см. ниже).



❖ *Прочитайте художественный текст на закрытой стороне «Кабинета».*

14. Отложите в сторону остальные карты локаций — карты «Прихожая», «Чердак», «Подвал» и «Гостиная» (карты 112–115).

❖ *Если игрокам предписывается отложить в сторону карты контактов или игроков, это значит, что в настоящее время данные карты не используются, но могут понадобиться позже, поэтому должны оставаться под рукой.*

15. Все сыщики начинают игру в кабинете. Положите мини-карту каждого сыщика рядом с картой «Кабинет», чтобы отметить, что сыщик находится в кабинете.

❖ *Когда сыщик входит в локацию (или начинает в ней игру), переверните локацию **ОТКРЫТОЙ** стороной вверх. На открытой стороне указаны значение неясности и число улик. Когда локация открывается, положите на неё столько улик, сколько указано: например, на «Кабинет» кладётся по 2 улики за сыщика.*



Неясность локации

Число улик

16. Отложите в сторону карты «Упырь-жрец» (карта 116) и «Лита Чентлер» (карта 117).

17. Соберите колоду контактов. Возьмите все оставшиеся карты, отобранные на 9-м шаге (и не использованные во время шагов 10–16), и перетасуйте их. Это колода контактов.

❖ *В ходе игры сыщики берут из этой колоды карты контактов, представляющие сложности, монстров, расстройства рассудка и другие зловключения, которые им надлежит преодолеть, чтобы добиться успеха.*

На следующей странице вы найдёте пример стартового расклада.

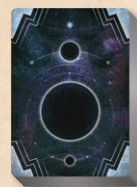
Теперь вы готовы начинать игру.

Активы Венди

Карта сыщика

Колода Венди

Сброс Венди



Игровая зона Венди

Памятка сценария



Колода сцен



Колода замыслов



Колода контактов



Сброс контактов

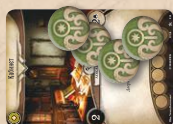
Зона контактов

Зона угрозы Венди
(выкладываете сюда врагов, с которыми сражаетесь, полученные проклятия, травмы и прочие злоключения)



Пул ресурсов Венди

Мини-карта Венди



Локация «Кабинет»



Мини-карта Роланда



Резерв жетонов

Зона угрозы Роланда
(выкладываете сюда врагов, с которыми сражаетесь, полученные проклятия, травмы и прочие злоключения)

Пул ресурсов Роланда



Игровая зона Роланда

Активы Роланда



Карта сыщика



Колода Роланда



Сброс Роланда

Основные понятия

Ниже рассказывается о понятиях, лежащих в основе игры и важных для обучения.

Золотое правило

Если текст на карте прямо противоречит тексту правил (этой книжке или справочнику), поступайте так, как велит карта. Если есть возможность следовать и тексту карты, и тексту правил, следуйте обоим.

Принятие решений

Если игроки должны выбрать один из нескольких равноценных вариантов (например, враг должен переместиться к ближайшему сыщику, а два сыщика находятся на равно близком расстоянии), выбор делает ведущий сыщик.

Если игроки не уверены, как следует разрешить противоречие (например, какие правила применяются в данной ситуации или в какой последовательности происходят действия), разрешите его наихудшим для игроков образом — так, чтобы максимально осложнить их победу, — и продолжайте игру. Это «Тёмное правило» помогает держать темп игры, не отвлекаясь на изучение сути вопроса всякий раз, когда возникнет противоречие.

Победа и поражение

Продвигаясь по сценарию, игроки в конце концов достигают того или иного исхода. Некоторые из этих исходов благоприятны и могут считаться победой, другие менее приятны и оставляют сыщиков в непростой ситуации.

Карты сцен ставят перед сыщиками задачи, которые им надо выполнить в ходе сценария. Главная цель игроков состоит в том, чтобы с помощью сбора улик (или иным способом) продвинуться по колоде сцен до достижения исхода, по возможности благоприятного.

Карты замыслов представляют собой действия сил зла, противостоящих сыщикам в текущем сценарии. Продвижение замыслов до конца колоды также приводит к исходу, но обычно печальному для сыщиков.

Когда какая-либо карта приводит к исходу, что отмечено текстом «(-И#)», это значит, что игроки прошли сценарий и должны обратиться к тексту исхода с соответствующим номером в книге сценариев, чтобы узнать, что случится дальше.

Если в ходе сценария все сыщики выбыли из игры, игроки читают в книге сценариев текст, который начинается со слов «если исход не был достигнут».

«В порядке игроков»

Слова «в порядке игроков» устанавливают очерёдность, в которой игроки разыгрывают эффект или выполняют ту или иную процедуру. Когда игрокам предписывается сделать что-либо в порядке игроков, первым это делает ведущий сыщик, а затем по очереди все остальные игроки по часовой стрелке.

За сыщика (♣)

Символ ♣ рядом с числом умножает данное число на количество сыщиков, начавших сценарий. Число улик, которые выкладываются в локацию, и число улик, необходимых для продвижения текущей сцены, часто сопровождаются таким символом.

Обновление и задействование

Карты входят в игру в обновлённом положении — вертикально, так, чтобы текст шёл слева направо. Некоторые свойства требуют задействовать карту — повернуть её набор на 90 градусов. Задействованную карту нельзя задействовать снова, пока она не обновится в определённой фазе раунда или по свойству карты.



Обновлённая карта



Задействованная карта

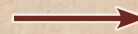
Локации

Локации — это различные места, куда сыщики попадают в поисках улик. У каждой локации есть две стороны: открытая и закрытая. На открытой стороне локации указаны значение неясности и число улик. На закрытой стороне этой информации нет, но есть символ замочной скважины под названием.

Локация входит в игру закрытой стороной вверх. Когда сыщик впервые попадает в локацию, она открывается (переворачивается открытой стороной) и на неё выкладывается указанное число улик из резерва. Это может произойти во время подготовки к игре, если сыщики начинают игру в локации или если правила подготовки предписывают игрокам открыть локацию.



Закрытая локация



Открытая локация

Навыки и проверки навыков

У каждого сыщика есть четыре навыка: воля (☉), интеллект (☿), сила (♁) и ловкость (♃). Чем выше значение навыка у сыщика, тем проще ему выполнять задачи, связанные с данным навыком.

В некоторых ситуациях от сыщика требуется пройти **проверку навыка** против определённой сложности. Чтобы сделать это, игрок вытягивает из мешка хаоса случайный жетон, который изменяет значение этого навыка. Если изменённое значение навыка равно сложности или превышает её, сыщик проходит проверку успешно. Последствия успеха или провала проверки указаны в тексте того эффекта, который потребовал проверки.

Как изменить значение навыка в проверке

Прежде чем вытянуть жетон хаоса для проверки навыка, сыщик может повысить значение данного навыка. Сделать это можно двумя способами.

Прежде всего, сыщик может добавить к проверке подходящие карты с руки. Подходящей считается такая карта, на которой есть один или несколько символов проверяемого навыка. Универсальный символ (?) считается любым навыком. За каждый символ проверяемого навыка на добавленных картах сыщик увеличивает на 1 значение этого навыка в данной проверке. Сыщик, который проходит проверку, может добавить с руки сколько угодно карт. Каждый другой сыщик в той же локации может добавить к проверке 1 карту с руки.



Символы навыка

Добавляя карту к проверке, вы не платите её цену в ресурсах.

Кроме того, сыщик может изменить значение навыка, используя свойства ⚡ (свободная активация) со своих карт.

Эффекты жетонов хаоса

На каждом жетоне хаоса есть символ или числовой модификатор, который влияет на результат проверки. Вот что они означают:

☉, ☿, ♁, ♃ — Найдите этот символ в памятке сценария и сделайте то, что там написано.

★ — Сделайте то, что указано в свойстве ★ на карте вашего сыщика.

♣ — Проверка автоматически провалена.

Если на вытянутом жетоне указан числовой модификатор (или такой модификатор есть в описании эффекта вытянутого жетона), измените значение навыка в этой проверке в соответствии с этим модификатором.

Результат проверки

Если итоговое значение навыка сыщика больше или равно сложности проверки, сыщик проходит проверку успешно. В противном случае сыщик проваливает проверку. Выполните соответствующие инструкции того эффекта, который потребовал проверки.

Свойства некоторых карт навыков разыгрываются после завершения проверки, к которой они были добавлены.

После завершения проверки сбросьте все карты сыщиков, добавленные к этой проверке, и верните вытянутые жетоны в мешок хаоса.

Пример проверки навыка

Венди Адамс берёт карту контакта «Цепкие руки» с текстом: «**Раскрытие** — Пройдите проверку ♣ (3). При провале получите 1 рану за каждую единицу, которой вам не хватило».

Значение ловкости Венди равно 4, а сложность этой проверки равна 3. Но у Венди осталось мало здоровья, так что ей важно пройти проверку успешно. На руке у Венди нет карт с символами, которые можно было бы добавить к этой проверке. Её соратник Роланд находится в той же локации и решает добавить карту с одним символом ♣. Это даёт Венди +1 к ловкости в этой проверке.

Теперь Венди тянет из мешка хаоса случайный жетон, и ей попадается «-2». Этот модификатор применяется к ловкости Венди. Теперь значение её ловкости таково: 4 (базовое значение) + 1 (добавленная карта Роланда) – 2 (жетон хаоса), в сумме 3. Так как итоговое значение навыка равно сложности, Венди проходит проверку успешно!

Теперь Венди разыгрывает результат проверки. Карта «Цепкие руки» не наносит ран, поскольку проверка не провалена. Добавленная карта Роланда сбрасывается, а жетон хаоса возвращается в мешок.

Карты слабостей

Карты слабостей лежат в колоде сыщика и оказывают губное влияние на игру, когда взяты из колоды. Такие карты отмечены словом «Слабость» или «Базовая слабость» под названием карты или под иллюстрацией. Взяв из колоды карту слабости, сыщик обязан немедленно разыграть её свойство «**Раскрытие** —». Подробности — в разделе «Слабость» на стр. 17 справочника.

Раунд игры

Партия в карточный «Ужас Аркхэма» состоит из раундов. На протяжении раунда сыщики сталкиваются с жуткими силами Мифа, оказываются в таинственных локациях и исследуют их, отбиваются от свирепых врагов и, наконец, собираются с силами в преддверии следующего раунда. Каждый раунд делится на четыре фазы:

1. Фаза Мифа (в первом раунде пропускается)
2. Фаза сыщиков
3. Фаза врагов
4. Фаза передышки

Важно: В первом раунде игры пропустите фазу Мифа. Игра начинается сразу с фазы сыщиков. Фаза Мифа описана на стр. 13.

Когда все четыре фазы пройдены, текущий раунд заканчивается и начинается фаза Мифа следующего раунда. Ниже подробно описана каждая фаза.

Фаза сыщиков

В этой фазе на первый план выходят действия сыщиков. Что именно они будут делать, зависит от их возможностей и текущих обстоятельств.

В этой фазе каждый сыщик делает свой отдельный ход. Сыщики совместно выбирают, кто из них будет ходить первым. Когда ход этого сыщика закончится, выберите того, кто будет ходить следующим, и так далее, пока каждый сыщик не сделает свой ход.

В свой ход у сыщика есть три действия, которые можно совершить для выполнения тех или иных задач. Сыщик может совершать любые из нижеперечисленных действий в любом количестве и в любом порядке, пока у него не закончатся не использованные на этом ходу действия. Вот какие действия доступны сыщику:

- ◆ **Взять 1 карту.**
- ◆ **Получить 1 ресурс.**
- ◆ **Активировать свойство** ➔ (активация действием).
- ◆ **Начать сражаться** с врагом в своей локации.
- ◆ **Исследовать** свою локацию.
- ◆ **Передвинуться** в связанную локацию.
- ◆ **Сыграть** с руки карту актива или события.
- ◆ Попытаться **уйти** от врага, с которым сражается.
- ◆ **Биться** с врагом в своей локации.

Если сыщик, который сражается с одним или несколькими обновлёнными врагами, совершает любое действие, кроме **ухода**, **битвы** или активации свойства «**Переговоры**» или «**Побег**», каждый из этих врагов атакует сыщика (см. «Фаза врагов» на стр. 12). Такая атака называется **внеочередной атакой**.

Если сыщик не хочет использовать все три действия, он может завершить ход досрочно. Чтобы обозначить, что сыщик закончил свой ход, переверните его мини-карту чёрно-белой стороной вверх. Неиспользованные действия сгорают — их нельзя отложить на будущие ходы. После того как каждый сыщик завершил свой ход, наступает фаза врагов.

Совет для начинающих

В начале игры сыщики заперты в кабинете. Как им лучше поступить?

*В такой ситуации одни действия полезнее других. Если у сыщика на руке есть карты активов, возможно, ему стоит **сыграть** пару таких карт, чтобы подготовиться к грядущим неожиданностям. Кроме того, сыщикам наверняка следует **исследовать** кабинет, чтобы отыскать в нём улики и продвинуться к следующей сцене. С другой стороны, сыщики могут **сосредоточиться на взятии карт и получении ресурсов** — они станут неплохим заделом на будущее.*

Каждое доступное сыщикам действия подробно описано ниже.

Взять карту

Сыщик берёт на руку одну карту с верха своей колоды. Во всех ситуациях, когда сыщику предписывается взять (или брать) карты, он должен брать карты с верха колоды, если прямо не сказано иного.

Получить ресурс

Сыщик берёт из резерва жетонов один жетон ресурса.

Активировать

Сыщик разыгрывает свойство ➔ (активация действием) со своей карты, с карты контакта в своей локации либо с текущей карты сцены или замысла.

Начать сражаться

Сыщик начинает сражаться с одним врагом в своей локации. Для этого сыщик помещает этого врага в свою зону угрозы.

Совет: С помощью этого действия можно начать сражаться как с врагом, который пока ни с кем не сражается, так и с врагом, который в данный момент сражается с другим сыщиком в той же локации.

Исследование

Сыщик исследует в поисках улики локацию, в которой находится. Для этого он проходит проверку интеллекта (🧠) против неясности локации.



При успехе сыщик находит в локации одну улику. Когда сыщик находит улику в локации, игрок берёт один жетон улики с карты локации и кладёт его на свою карту сыщика.

Если проверка провалена, сыщик не находит улики.

Продвижение колоды сцен

Карты сцен ставят перед сыщиками задачи, которые они должны выполнить для прохождения сценария. Как правило, для продвижения от одной сцены к следующей сыщикам надо совместно потратить определённое число улик. Потраченные улики возвращаются с карт сыщиков в резерв жетонов. Продвижение сцены таким способом не требует действия и может быть сделано в ход любого сыщика. Число улик, нужных для продвижения, указано внизу текущей карты сцены.

На некоторых сценах есть текст, начинающийся со слова «Цель —». Такой текст описывает особые условия продвижения данной сцены и заменяет собой стандартный способ продвижения, описанный выше.

Выполнив условия продвижения сцены, переверните карту текущей сцены на сторону b, сделайте то, что там написано, и удалите карту из игры. Теперь текущей сценой становится следующая карта в колоде сцен. Когда сыщики продвигают сцену, оставшиеся у них улики (найденные, но непотраченные) остаются в их игровых зонах.

Уход

Сыщик пытается уйти от одного врага, с которым сражается. Для этого он проходит проверку ловкости (🦶) против значения ухода врага.



При успехе сыщик успешно уходит от врага и перестаёт с ним сражаться. Задействуйте карту этого врага и переместите её из зоны риска сыщика в его текущую локацию.

При провале уйти от врага не удалось, и он продолжает сражаться с сыщиком.

Совет: Нередко уходить от врагов выгоднее, чем биться с ними. Задействованные враги не начинают автоматически сражаться с сыщиками, не проводят внеочередных атак и не атакуют в фазе врагов. Если вы не вооружены или хотите спастись от смертельно опасного врага, возможно, вам лучше уйти от него, чем проводить бесполезную атаку.

Движение

Сыщик перемещается в связанную локацию. Переместите мини-карту сыщика в любую другую локацию, которая связана с текущей локацией сыщика (см. ниже). Связь локаций обозначена символами. Слева от названия локации указан её символ, а в нижней части карты — символы тех локаций, с которыми она связана.

Когда сыщик перемещается в закрытую локацию, переверните её открытой стороной вверх. Не забудьте положить на локацию указанное число улик (см. «Локации» на стр. 7).



Сыщик может переместиться из прихожей в подвал.

Сыграть карту

Сыщик выбирает карту актива или события со своей руки, платит её цену в ресурсах и разыгрывает выбранную карту. Цена и тип карты указаны в её левом верхнем углу.



«Пистолет 45-го калибра» — актив, цена которого составляет 4 ресурса.

Чтобы выплатить цену, сыщик перемещает из своего пула ресурсов в резерв столько жетонов ресурсов, какова цена карты.

Карты каждого типа разыгрываются по своим правилам:

- ◆ Эффекты **события** разыгрываются сразу после того, как карта была сыграна, а затем карта уходит в сброс своего владельца.
- ◆ Сыграв **актив**, сыщик кладёт его в свою игровую зону. Эта карта остаётся в игре до тех пор, пока что-либо не заставит её выйти из игры.
- ◆ Карты **навыков** нельзя сыграть с помощью этого действия. Чтобы использовать свойства и символы карты навыка, её надо добавить к проверке с руки (см. стр. 8).

Чтобы сыграть карту с ключевым словом «Быстрый», действие тратить не надо.

Слоты

Слоты ограничивают число карт определённой категории, которыми может одновременно распоряжаться сыщик. Актив, на котором есть один или несколько символов слотов, может быть введён в игровую зону сыщика только в том случае, если у этого сыщика свободны соответствующие слоты.

У сыщика есть следующие слоты:

- ◆ **1 слот союзника, 1 слот одежды, 1 слот аксессуара, 2 слота рук и 2 магических слота.**

Ниже изображены символы, указывающие, какие слоты занимает актив. Если на активе нет таких символов, это значит, что данный актив не занимает слотов.



1 слот аксессуара



1 слот одежды



1 слот союзника



1 слот руки



2 слота рук



1 магический слот



2 магических слота

Если у сыщика нет свободного слота под актив, который он хочет сыграть или получить в своё распоряжение, сыщик должен освободить нужные слоты. Для этого сыщик выбирает и сбрасывает активы, которыми он распоряжается и которые занимают эти слоты.

Бой

Сыщик атакует одного врага в своей локации. Сыщик проходит проверку силы (👊) против значения боя врага:



При успехе атака завершается успешно, и сыщик наносит атакованному врагу **1 рану**. Оружие, заклинания и особые атаки могут изменить число нанесённых ран. Положите на карту врага нужное количество жетонов ран. Если число ран на карте врага равно его здоровью (или превышает это значение), враг побеждён — уберите его в сброс контактов. Однако если в игровом тексте карты врага указано, что она приносит победные очки, не сбрасывайте её, а добавьте к победному счёту, положив в отдельную стопку.

При провале атакованный враг не получает ран. Однако если сыщик проваливает проверку силы против врага, с которым сражается другой сыщик, то вместо врага все положенные раны получает сыщик, сражающийся с врагом.

Обратите внимание: Слова «биться» и «сражаться» означают разные игровые понятия. Сражение — это длительное состояние, во время которого враг находится в зоне угрозы сыщика. Бой — одномоментная атака сыщика по врагу. Чтобы атаковать врага, необязательно с ним сражаться, достаточно находиться с ним в одной локации.

Командная игра

В фазе сыщиков игрокам предоставлен огромный выбор действий. Лучше, если они будут сотрудничать и договариваться о том, чего собираются достичь в каждом раунде. Исход партии может во многом зависеть от того, в каком порядке сыщики делают свои ходы и какие действия они совершают.

Хотя сыщики могут планировать свои действия сообща, окончательное решение о том, что именно будет делать сыщик, остаётся за его игроком. Во врезке «Общение» на следующей странице вы найдёте наши рекомендации о том, как лучше беседовать во время игры.

Общение

Карточная игра «Ужас Аркхэма» даёт игрокам возможность вжиться в роль своих персонажей — сыщиков в мире лавкрафтовского ужаса. По своей природе игра поощряет участников общаться и сотрудничать, но при этом желательнее, чтобы игроки оставались в образе. Скрытая информация в игре (карты на руке и в колоде игрока) создаёт ощущение, что каждый сыщик — уникальная личность, которая принимает решения, не зная всего того, что знают или думают её соратники. Чтобы поддержать это ощущение, мы не советуем называть скрытые от других игроков карты, зачитывать их текст или иным образом на них ссылаться.

Пример: Венди хочет, чтобы её коллега Роланд совершил действие исследования, и желает сообщить ему, что может оказать поддержку. Вместо того чтобы сказать что-то вроде «Выполни исследование, я могу сыграть „Проницательность“» или «Исследуй нашу локацию, я могу добавить два символа», Венди остаётся в образе и говорит: «Тебе стоит осмотреться. Если нужно, помогу».

Фаза врагов

В фазе врагов сыщики сталкиваются с агрессивными приспешниками сил зла.

Разыграйте следующие шаги в указанном порядке. Если в игре нет врагов, переходите к фазе передышки.

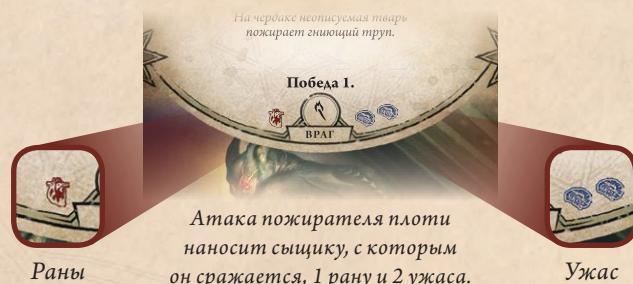
1. Перемещение врагов-Охотников. У некоторых врагов есть ключевое слово «Охотник». На этом шаге каждый такой враг перемещается в связанную локацию в сторону ближайшего сыщика. Если враг-Охотник задействован или находится в одной локации с сыщиком, он не перемещается.

Когда враг-Охотник перемещается в локацию с одним или несколькими сыщиками, он немедленно начинает сражаться с одним из сыщиков (см. врезку «Сражение с врагом» на стр. 13).

2. Враг атакует. Каждый обновлённый враг, который сражается с сыщиком, атакует этого сыщика. Сыщики разыгрывают атаки врагов в порядке игроков.

Когда враг атакует, он одновременно наносит раны и ужас сыщику, с которым сражается (см. врезку «Раны и ужас» справа).

Число ран и ужаса, которые враг наносит своей атакой, указаны на его карте ниже игрового текста:



После того как враг атаковал в фазе врагов, отметьте это, задействовав его карту. После внеочередных атак карты врагов не задействуются.

Раны и ужас

В ходе игры сыщику могут быть нанесены раны и ужас. Раны уменьшают здоровье, а ужас — рассудок сыщика.



Когда сыщику нанесены раны, возьмите нужное количество жетонов ран и положите их на карту этого сыщика и/или на любые карты его активов, у которых есть здоровье. Число жетонов ран на карте не должно превышать значения её здоровья. Нельзя нанести раны карте, у которой нет здоровья.

Когда сыщику нанесён ужас, возьмите нужное количество жетонов ужаса и положите их на карту этого сыщика и/или на любые карты его активов, у которых есть рассудок. Число жетонов ужаса на карте не должно превышать значения её рассудка. Нельзя нанести раны карте, у которой нет рассудка.

Если число ран на карте равно её здоровью (или превышает его) или число ужаса на карте равно её рассудку (или превышает его), эта карта побеждена. Победённая карта актива сбрасывается. Победённый сыщик выбывает из игры (см. «Выбытие» на стр. 5 справочника).

Фаза передышки

В фазе передышки герои и злодеи собираются с силами перед следующим раундом.

Разыграйте следующие шаги в указанном порядке:


1. Каждый сыщик переворачивает свою мини-карту цветной стороной вверх.
2. Обновите все задействованные карты. Когда враг, который ни с кем не сражается, обновляется в одной локации с сыщиком, он сразу начинает с ним сражаться (см. врезку «Сражение с врагом» справа).
3. Каждый сыщик берёт 1 карту и получает 1 ресурс.
4. Каждый сыщик, у которого **на руке больше 8 карт**, сбрасывает с руки карты по своему выбору, пока их не останется 8.

После завершения перечисленных шагов раунд закончен. Переходите к фазе Мифа следующего раунда игры.

Фаза Мифа

В фазе Мифа потусторонние силы, которым противостоят сыщики, стремятся осуществить свои тёмные замыслы.

Фаза Мифа состоит из следующих трёх шагов:

1. Положите на текущий замысел один жетон безысходности.
- 
Жетон безысходности
2. Сравните общее количество жетонов безысходности в игре (на текущем замысле и на других картах в игре) с требуемым числом безысходности текущего замысла. Если количество жетонов безысходности в игре равно требуемому числу (или выше его), замысел продвигается. Сбросьте из игры все жетоны безысходности, переверните текущую карту замысла, выполните инструкции на её обороте и удалите этот замысел из игры. После этого текущим замыслом становится лицевая сторона следующей карты в колоде замыслов. **Обратите внимание:** Это единственный способ продвижения замысла, за исключением тех случаев, когда на карте прямо сказано, что она может продвинуть замысел.



В игре 3 жетона безысходности. Таким образом, замысел продвигается.

Сражение с врагом

Каждый враг в игре либо сражается с сыщиком (и его карта лежит в зоне угрозы сыщика), либо находится в локации (и его карта лежит рядом с картой этой локации). Если враг лежит в зоне угрозы сыщика, считается, что он находится в той же локации, что и этот сыщик. Когда сыщик перемещается, такой враг не перестаёт с ним сражаться и перемещается вместе с ним в новую локацию.

Как только обновлённый, но ещё не сражающийся враг оказывается в одной локации с сыщиком, он начинает сражаться с этим сыщиком и переходит в его зону угрозы. Если такой враг оказался в одной локации с несколькими сыщиками, ведущий сыщик выбирает, с кем из них враг начнёт сражаться. На некоторых картах врагов есть слово «Преследует —», после которого указано, с кем из сыщиков враг начнёт сражаться, если у него есть выбор (см. «Преследует» на стр. 14 справочника).

Враг немедленно начинает сражаться, если:

- ❖ Он выложен в обновлённом состоянии в локацию с сыщиком.
- ❖ Он переместился в обновлённом состоянии в локацию с сыщиком.
- ❖ Сыщик переместился в локацию с обновлённым врагом.
- ❖ Задействованный враг обновляется в одной локации с сыщиком.

3. Каждый сыщик в порядке игроков берёт верхнюю карту колоды контактов. Эти карты разыгрываются следующим образом.



Карта напасти



Карта врага

Напасть. Если сыщик взял карту напасти, он разыгрывает её свойство и кладёт её в сброс контактов.

Враг. Если сыщик взял карту врага, он выкладывает её в свою зону угрозы: теперь он сражается с этим врагом. Однако если на взятой карте врага есть слово «Выходит —», вместо этого враг выкладывается в локацию, указанную после этого слова.

Что дальше?

После того как разыграна фаза Мифа, игра вновь переходит к фазе сыщиков. Продолжайте партию, пока игроки не достигнут исхода сценария (см. «Победа и поражение» на стр. 7).

Закончив свою первую игру, вы можете продолжить сюжетную кампанию. Для этого ознакомьтесь с «Дополнительными правилами кампании» на стр. 3–4 «Книги сценариев». Затем переходите к сценарию «Полуночные маски», используя правила подготовки, описанные на стр. 27 справочника.

Кроме того, вы можете заново пройти сценарий «Встреча», чтобы попрактиковаться перед продолжением кампании. Для этого соберите другие колоды по нижеизложенным правилам или используйте стартовые колоды, описанные на стр. 14–15.

На задней обложке этой книги вы найдёте памятку по ключевым словам, символам и важным игровым терминам. Кроме того, все тонкости игры подробно разъяснены в «Справочнике». Не забывайте пользоваться им, когда играете.

Создание колод

Базовый набор карточного «Ужаса Архэма» позволяет игрокам получить полноценный игровой опыт, проходя игру снова и снова. Освоившись с правилами игры, вы можете при желании собирать собственные колоды сыщиков.

Зачем создавать свою колоду?

Создание колоды позволяет игроку реализовать собственные идеи и стратегии игры, чтобы опробовать их в сценарии. Игрок может пройти сюжет по-своему вместо того, чтобы следовать принципам, заложенным в стартовых колодах. Это даёт возможность посмотреть на игру с новой точки зрения и получить уникальный опыт. Создавая свою колоду, игрок не просто участвует в игре — он самостоятельно решает, как именно он будет в неё играть.

Правила создания колод

Колоды для карточного «Ужаса Архэма» составляются по нижеописанным правилам. Обратите внимание, что новые карты из дополнений значительно увеличивают возможности создания колод.

- ❖ Игрок должен выбрать одну и только одну карту сыщика.
- ❖ В колоде сыщика должно быть в точности столько обычных карт игроков, сколько указано на обороте карты сыщика в разделе «Размер колоды». У всех сыщиков из базового набора размер колоды равен 30. В это число не входят слабости, персональные карты сыщиков и карты сценариев, которые добавляются в колоду.
- ❖ Все обычные карты игроков в колоде следует выбирать в соответствии со списком возможных карт, который также находится на обороте карты сыщика.

- ❖ В колоде должно быть не более двух карт игроков с одинаковым названием.
- ❖ Также в колоду надо включить все обязательные карты, перечисленные на обороте карты сыщика.
- ❖ В начале сюжетной кампании сыщик может включать в свою колоду только карты нулевого уровня (см. врезку «Уровень карты» на стр. 15).

Случайная слабость

Большинство сыщиков обязаны добавить к своей колоде случайную базовую слабость.

Базовые слабости отмечены следующим символом:



Чтобы выбрать случайную базовую слабость, возьмите все 10 карт базовых слабостей из этого набора, перетасуйте их и вытяните одну случайную карту. Её и следует добавить в колоду сыщика. В некоторых дополнениях к карточному «Ужасу Архэма» появляются дополнительные карты базовых слабостей. Просто добавляйте такие карты к десяти базовым слабостям из этого набора, прежде чем тянуть случайную слабость.

Пример: У Степана два базовых набора, первое большое дополнение и первое малое дополнение. Он берёт все базовые слабости из одного базового набора, первого большого дополнения и первого малого дополнения и тасует их. Из получившегося набора карт он тянет базовую слабость для колоды сыщика.

Выбранная таким образом случайная базовая слабость добавляется к колоде игрока в последнюю очередь, после того как будут собраны все остальные карты. Если вы играете сюжетную кампанию, эта слабость остаётся в колоде сыщика в течение всей кампании, если только не будет удалена свойством карты. Новые слабости не добавляются автоматически в начале следующих сценариев кампании, однако свойства карт или указания сценария могут обязать сыщика получить дополнительные слабости.

Стартовые колоды

Если вы не хотите собирать оригинальные колоды по вышеизложенным правилам, используйте следующие готовые сборки.

Из одного экземпляра базового набора можно одновременно собрать две из этих колод в следующих сочетаниях: Роланд и Агнес, Роланд и Венди, Дейзи и Скот, Дейзи и Венди, Агнес и Скот. Приобретая второй экземпляр базового набора карточного «Ужаса Архэма», вы сможете одновременно собрать любые четыре из этих колод.

Уровень карты

Уровень карты равен числу белых точек под её ценой.



3 белые точки указывают, что это карта третьего уровня.

В сюжетной кампании сыщик может получить очки опыта после завершения сценария. На эти очки можно приобрести карты более высокого уровня, чтобы использовать их в колоде в рамках этой кампании (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20 справочника).

В скобках дан номер (номера) каждой карты или группы карт.

Кроме того, в каждой стартовой колоде должна быть одна базовая слабость, выбранная случайным образом из карт 96–103.

Стартовая колода Роланда Бэнкса: Роланд Бэнкс (1), «Револьвер Роланда» (6), «Замести следы» (7), 1 экземпляр каждой карты Хранителя ♠ 0-го уровня (16–25), 1 экземпляр каждой карты Искателя ♣ 0-го уровня (30–39), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Храбрость» (89) и 2 карты «Ловкость рук» (92).

Стартовая колода Дейзи Уокер: Дейзи Уокер (2), «Сумка Дейзи» (8), «Некрономикон» (9), 1 экземпляр каждой карты Искателя ♣ 0-го уровня (30–39), 1 экземпляр каждой карты Мистика ▲ 0-го уровня (58–67), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Проницательность» (90) и 2 карты «Ловкость рук» (92).

Стартовая колода Ската О'Тула: Скат О'Тул (3), «В бегах» (10), «Больничные долги» (11), 1 экземпляр каждой карты Ловкача ♦ 0-го уровня (44–53), 1 экземпляр каждой карты Хранителя ♠ 0-го уровня (16–25), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Храбрость» (89) и 2 карты «Превозможение» (91).

Стартовая колода Агнес Бейкер: Агнес Бейкер (4), «Гиперборейская реликвия» (12), «Тёмные воспоминания» (13), 1 экземпляр каждой карты Мистика ▲ 0-го уровня (58–67), 1 экземпляр каждой карты Выжившего ♣ 0-го уровня (72–81), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Проницательность» (90) и 2 карты «Внезапная отвага» (93).

Стартовая колода Венди Адамс: Венди Адамс (5), «Амулет Венди» (14), «Оставленность и одиночество» (15), 1 экземпляр каждой карты Выжившего ♣ 0-го уровня (72–81), 1 экземпляр каждой карты Ловкача ♦ 0-го уровня (44–53), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Превозможение» (91) и 2 карты «Внезапная отвага» (93).

Создатели игры

Авторы игры: Нэйт Френч и Мэтью Ньюман

Редактор: Патрик Бреннан

Корректоры: Брэд Андрес, Эрик Далмэн, Кристофер Флетчер, Кевин Томчик, Александр Хайнс и Кристин Крэбб

Дизайнеры: Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хош

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстраций на коробке: Игнасио Басан Ласкано

Арт-директор: Зои Робинсон

Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Энди Кристенсен, Мэтью Ньюман, Майкл Хёрли, Катрина Острандер и Никки Валенс

Менеджер производства: Меган Дуэн

Менеджер направления ЖКИ: Крис Гербер

Креативный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен



Особая благодарность всем, кто тестировал игру. Ваш вклад оценим, и без вас мы бы не смогли создать эту игру: Марк Андерсон, Брэд Андрес, Сэм Бэйли, Крейг Бергман, Патрик Бреннан, Зак Варберг, Аарон Джей Вон, Крис Гербер, Калейб Грэйс, Доминик Грин, Мидзухо Далмэн, Эрик Далмэн, Андреа дель'Аньезе, Гарет Дин, Суньи Дин, Сэмюел Лангенеггер, Марк Ларсон, Лукас Лицзингер, Рик Мейер, Иэн Мартин, Тиг Мерфи, Кэтлин Миллер, Патрис Мундиар, Роза Мэллой, Алан Ньюман, Катрина Острандер, Мерседес Опхайм, Мэтт Пачефски, Павел Смочик, Дэймон Стоун, Майк Странк, Алекс Файлвуд, Джефф Фаррелл, Джулия Фаэза, Джереми Фредин, Кристофер Хош, Джереми Цвирн, Брайан Швебах, Дэниел Шейфер, Али Эдди и Люк Эдди.

The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru



Фазы раунда

1. Фаза Мифа (кроме первого раунда игры)
2. Фаза сыщиков
3. Фаза врагов
4. Фаза передышки

Ключевые слова

Ключевое слово — это игровой текст, добавляющий карте особые свойства. Эти свойства вкратце описаны здесь. Полные правила по ключевым словам смотрите в справочнике. На карте ключевое слово может стоять в любом роде и числе, в зависимости от названия или типа карты.

Быстрый: Игрок может сыграть быструю карту, не тратя действие.

Многоразовый (X): В скобках указано число и тип жетонов, которые надо положить на такую карту, когда она входит в игру. Эти жетоны обозначаются жетонами ресурсов, однако, пока жетоны ресурсов лежат на такой карте, они считаются не ресурсами, а жетонами указанного типа. Эти жетоны используются в соответствии с текстом карты.

Мститель: Если сыщик проваливает проверку навыка, атакуя такого врага, этот враг (если он обновлён) атакует этого сыщика, нанося ему раны и ужас.

Наплев: Взяв и разыграв такую карту контакта, сыщик обязан взять и разыграть ещё одну карту контакта.

Огромный: Огромный враг сражается с каждым сыщиком в своей локации.

Опасность: Когда сыщик берёт такую карту, он не может совещаться с другими игроками и получать от них помощь, разыгрывая её свойство раскрытия или выкладывая её.

Осторожный: Такой враг не начинает сражаться с сыщиками сам (однако сыщик может начать сражаться с ним с помощью действия или свойства карты). Сыщик не может атаковать осторожного врага, если не сражается с ним.

Охотник: В начале фазы врагов каждый враг-Охотник перемещается в связанную локацию в сторону ближайшего сыщика.

Указания

Выходит: Указывает, куда следует выложить взятого врага.

Преследует: Указывает, с каким сыщиком враг начнёт сражаться (или к кому переместится, если это враг-Охотник), если у него есть выбор.

Способы активации

Активация действием (➡): Чтобы использовать это свойство, нужно потратить действие.

Свободная активация (⚡): Чтобы использовать это свойство, не нужно тратить действие.

Активация реакцией (↻): Это свойство можно единожды использовать всякий раз, когда выполняется определённое условие. Действие для этого не требуется.

Символы

За сыщика



Классы персонажей

Хранитель



Искатель



Мистик



Ловкач



Выживший



Навыки

Воля



Интеллект



Сила



Ловкость



Универсальный



Жетоны хаоса



См. соответствующее свойство сыщика, проходящего проверку.



Сыщик автоматически проваливает проверку, как если бы значение его навыка было равно 0.



См. соответствующий текст на памятке сценария.



УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



СПРАВОЧНИК

То, чего не должно быть

Проявлением наивысшего милосердия в мире, на мой взгляд, является неспособность человеческого разума связать воедино всё, что этот мир в себя включает.

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

Внимание!

Сначала прочитайте правила игры. Если в ходе игры у вас будут возникать вопросы, ищите ответы на них в глоссарии этого справочника. После того как вы сыграете в ознакомительную игру, рекомендуем ознакомиться с приложениями на стр. 23–31..

Этот справочник содержит исчерпывающую информацию о правилах карточного «Ужаса Аркхэма», но не обучает игре. Начинающим игрокам следует прежде всего полностью прочитать правила, а к справочнику обращаться по мере необходимости во время игры.

Большую часть справочника занимает глоссарий с алфавитным перечнем терминов и ситуаций, которые могут встретиться в игре. Если у вас возникают вопросы по правилам, первым делом ищите ответы в этом разделе.

В конце справочника размещены четыре приложения. В первом приложении подробно разобрано, как происходит розыгрыш карт и активация свойств. Во втором приложении дана наглядная схема структуры раунда с подробными объяснениями, что происходит на каждом шаге. В третьем приложении изложены полные правила подготовки карточного «Ужаса Аркхэма». В четвёртом приложении детально рассмотрены все типы карт.

Золотые правила

Если текст справочника прямо противоречит тексту правил, приоритет отдаётся справочнику.

Если текст карты прямо противоречит тексту правил или справочника, приоритет отдаётся карте.

Тёмное правило

Если игроки не могут найти в справочнике, как разрешить возникшее противоречие, им следует разрешить его наилучшим для игроков образом — так, чтобы максимально осложнить их победу, — и продолжать игру.

Глоссарий

В этом разделе вы найдёте отсортированные по алфавиту материалы о правилах игры, терминах и ситуациях, которые могут встретиться игрокам.

Автоматический провал/успех

Некоторые свойства карт или жетонов предписывают автоматически провалить или успешно пройти проверку навыка. Такой автоматический провал или успех происходит на 6-м шаге проверки навыка, как она описана на стр. 26–27.

- ❖ Если проверка навыка автоматически провалена, итоговое значение навыка сыщика в этой проверке считается равным 0.
- ❖ Если проверка навыка автоматически пройдена успешно, общая сложность этой проверки считается равной 0.

Активация

Активация — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Совершая это действие, сыщик активирует свойство, в цене которого есть один или несколько символов ➤. Число таких символов определяет, сколько действий сыщик обязан потратить, чтобы совершить это действие. Вся цена данного действия платится одновременно. Затем разыгрываются последствия действия.

Сыщик может активировать свойства следующих карт:

- ❖ Карты в игре, которыми он распоряжается, включая и саму карту сыщика.
- ❖ Карты сценария в игре, находящиеся в той же локации, что и сыщик, включая саму локацию, находящиеся в ней карты контактов и карты контактов в зоне угрозы любого сыщика в той же локации.
- ❖ Карты текущей сцены и текущего замысла.

Активируемые свойства

Активируемое свойство — это свойство, которое игрок может активировать, если захочет. Активируемое свойство можно опознать по одному из следующих символов.

- ❖ Символ ➤ обозначает активируемое свойство, для использования которого нужно потратить действие.
- ❖ Символ ⚡ обозначает бесплатное активируемое свойство, которое не требует действия и может использоваться во время любого окна игрока.
- ❖ Символ ⤷ обозначает свойство, активируемое реакцией, которое не требует совершения действия и может использоваться всякий раз, когда соблюдены условия его активации.

См. также: «Свойство» на стр. 16 и «Приложение I» на стр. 23.

Активный игрок

Активный игрок — это игрок, который делает свой ход в фазе сыщиков.

Активы

Карты активов представляют вещи, союзников, таланты, заклинания и другие резервы, к помощи которых может прибегнуть сыщик в ходе сценария.

- ❖ Когда вы играете актив, он кладётся в вашу игровую зону. Обычно активы остаются в игре, пока не будут сброшены по свойству карты или на определённом этапе игры.
- ❖ У некоторых активов есть здоровье и/или рассудок. Когда сыщик получает раны или ужас, он может частично или полностью переложить эти раны или ужас на подходящие карты активов, которыми распоряжается (см. «Нанесение ран и ужаса» на стр. 10).
- ❖ Большинство активов занимают один или несколько слотов, пока находятся в игре (см. «Слоты» на стр. 18).
- ❖ Некоторые активы отмечены символом определённого набора контактов, и у них не указан уровень. Такие активы называются сюжетными. Сюжетные активы входят в состав своего набора контактов. Их можно включать в колоду игрока только в том случае, если это разрешает подготовка к сценарию или исход сценария.

Атакующий, Атакованный

Атакующий — это тот (обычно враг или сыщик), кто атакует кого-либо другого. Тот, кого атакуют, называется атакованным врагом или атакованным сыщиком.

Базовое значение

Базовое значение — это значение игрового параметра до применения модификаторов. Если не указано иного, базовое значение параметра карты — это значение, напечатанное на этой карте.

Безысходность

Жетоны безысходности отображают успехи сил Мифа, такие как совершение богохульных ритуалов, вызов космических сущностей и продвижение замыслов сценария.

- ❖ В каждую фазу Мифа на текущий замысел кладётся 1 безысходность (см. «I. Фаза Мифа» на стр. 25).
- ❖ Если для продвижения текущего замысла нет условия «Цель» и количество жетонов безысходности в игре (на замысле и на остальных картах) достигло требуемого числа, замысел продвигается в фазе Мифа на шаг «Проверьте число безысходности». Это единственный способ продвижения замысла, за исключением тех случаев, когда на карте прямо сказано, что она может продвинуть замысел.
- ❖ Жетоны безысходности на других картах, кроме замысла (таких как враги, союзники, локации и т. п.), учитываются при подсчёте количества безысходности в игре.

Ближайший

Некоторые свойства карт относятся к ближайшему объекту (сыщику, врагу и т. п.). Ближайшим является такой объект, который находится в локации, куда можно добраться через наименьшее число связей, даже если какие-то из этих связей заблокированы свойством карты. Путь к ближайшему объекту — это кратчайший путь к нему.

Бой

Бой — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Чтобы биться с врагом в своей локации, сыщик атакует его — проходит проверку силы против значения боя врага (см. «Проверки навыков» на стр. 15).

При успехе атака достигает цели и атакованному врагу наносятся раны. По умолчанию любая атака наносит 1 рану. Оружие, заклинания и особые атаки могут изменить число нанесённых ран. Это происходит на 7-м шаге проверки навыка, как она описана на стр. 26.

При провале атакованный враг не получает ран. Однако если сыщик проваливает эту проверку против врага, сражающегося с другим сыщиком, атака наносит все положенные раны сыщику, который сражается с этим врагом.

- ❖ Сыщик может биться с любым врагом в своей локации, включая врага, с которым он сам сражается; врага в той же локации, который ни с кем не сражается; или врага, который сражается с другим сыщиком в той же локации.

Буква «Х»

Значение Х определяется свойством карты или выбором игрока. Если Х не определён, его значение равно 0.

- ❖ Для цен, включающих Х, значение Х определяется свойством карты или выбором игрока. После этого цена может быть модифицирована эффектами, но это не изменяет значения Х.

Быстрый

Быстрый — это ключевое слово. Чтобы сыграть быструю карту, не требуется совершать действие.

- ❖ Карту быстрого события можно сыграть с руки в любой момент, разрешённый её игровым текстом. Если момент времени обозначен словами «когда» или «после», карту можно сыграть, как если бы указанный момент был условием активации для возможности сыграть карту. Если в тексте указан промежуток времени, карту можно сыграть во время любого окна игрока в этот промежуток. Если в тексте указаны и момент времени (словами «когда» или «после»), и промежуток, карту можно сыграть в любой соответствующий момент за указанный период времени.
- ❖ Быстрый актив сыщик может сыграть во время любого окна игрока в свой ход.
- ❖ Розыгрыш быстрой карты не вызывает внеочередной атаки, поскольку не требует действия (см. «Внеочередная атака» на стр. 5).

В игре и вне игры

Карты, которые лежат в игровой зоне игрока и которыми этот игрок распоряжается, находятся в игре.

Текущая сцена, текущий замысел, каждая локация в игровой зоне и каждая карта контакта в зоне угрозы сыщика или в локации — все они находятся в игре.

Вне игры находятся карты на руке игрока, в любой колоде, в любом сбросе и карты на победном счете, а также те карты, которые были отложены и/или удалены из игры.

- ❖ Карта входит в игру, когда переходит из состояния вне игры в любую игровую зону.
- ❖ Карта выходит из игры, когда переходит из игровой зоны в состояние вне игры.
- ❖ Жетоны на картах в игре находятся в игре. Ресурсы в пуле ресурсов каждого сыщика также находятся в игре.

В порядке игроков

Когда игрокам предписывается сделать что-либо в порядке игроков, первым это делает ведущий сыщик, а затем по очереди все остальные игроки по часовой стрелке. Слова «следующий игрок» в этом контексте означают следующего игрока (по часовой стрелке), который будет действовать в порядке игроков.

Ввести в игру

Некоторые свойства предписывают ввести карту в игру. Такие свойства перемещают карту из состояния вне игры непосредственно в игру.

- ❖ За введённую в игру карту не нужно платить цену в ресурсах.
- ❖ Карта, введённая в игру, размещается в той же зоне, куда она попала бы по обычным правилам розыгрыша или взятия карт, если только в тексте свойства, которое вводит карту в игру, не сказано иного.
- ❖ Карта, введённая в игру, не считается сыгранной или взятой.

Ведущий сыщик

Ведущий сыщик время от времени обязан принимать важные решения, касающиеся сценария. Сыщики выбирают ведущего сыщика в начале сценария. Если они не могут договориться, ведущий сыщик выбирается случайным образом.

- ❖ Если в игре возникает ситуация, когда нужно выбрать одну из нескольких равноправных возможностей (например, враг-Охотник с равными основаниями может переместиться как в одну локацию, так и в другую), окончательный выбор принимает ведущий сыщик.
- ❖ Если ведущий сыщик выбыл из игры, оставшиеся в игре игроки (если таковые есть) выбирают нового ведущего сыщика.

Взятие карт

Когда игроку предписано взять одну или несколько карт, эти карты берутся сверху его колоды сыщика и добавляются ему на руку.

Когда игроку предписано взять одну или несколько карт контактов, эти карты берутся сверху колоды контактов и разыгрываются по правилам, описанным в разделе «1.4. Каждый сыщик берёт 1 карту контакта» на стр. 25.

- ❖ Когда свойство или игровой этап предписывает игроку взять несколько карт, эти карты берутся одновременно. Если в ходе этого колода заканчивается, обновите колоду и продолжайте брать карты.
- ❖ Игрок может взять сколько угодно карт в течение раунда.
- ❖ Если сыщик должен взять карту, а его колода закончилась, этот сыщик обновляет свою колоду: тасует свой сброс и кладёт его лицом вниз вместо колоды, затем берёт карту, а взяв все нужные карты, получает 1 ужас.

Взять карту (действие)

Взять карту — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Совершая это действие, сыщик берёт одну карту из своей колоды.

Владеть и распоряжаться

Владелец карты — это игрок, в чьей колоде или игровой зоне карта находилась в начале игры.

Игрок распоряжается картами, находящимися в его внеигровых зонах (таких как рука, колода, сброс).

Сценарий распоряжается картами в своих внеигровых зонах (таких как колоды контактов, сцен и замыслов, а также сброс контактов).

- ❖ По умолчанию, когда карта входит в игру, она поступает в распоряжение своего владельца. В ходе игры под влиянием свойств игрок, распоряжающийся картой, может смениться.
- ❖ Если карта должна попасть во внеигровую зону, которая не принадлежит владельцу карты, вместо этого карта кладётся в такую же внеигровую зону своего владельца. При этом считается, что карта попала во внеигровую зону игрока, который ей распоряжался, хотя физически она находится во внеигровой зоне своего владельца.

Вместо

Слово «вместо» указывает на заменяющий эффект, то есть такой эффект, который заменяет обычные последствия какого-либо условия активации альтернативными последствиями.

- ❖ Если при одном и том же условии активации срабатывают несколько заменяющих эффектов и непонятно, какой из них должен использоваться, следует разыграть самый последний из таких заменяющих эффектов.
- ❖ В условии активации некоторых свойств используется слово «должен» («должно», «должны» и т. п.). Такие свойства имеют приоритет над свойствами, ссылающимися на то же самое условие активации, но без слова «должен». Например, «Когда должно наступить X» разыгрывается раньше, чем «Когда происходит X».
- ❖ Если заменяющий эффект со словом «должен» изменяет само условие активации, то первоначальное условие активации заменяется на новое и в дальнейшем свойства, ссылающиеся на первоначальное условие активации, использоваться не могут.

Внеочередная атака

Всякий раз, когда сыщик, сражающийся с одним или несколькими обновлёнными врагами, совершает какое-либо иное действие, кроме **ухода**, **боя** или активации свойства «**Переговоры**» или «**Побег**», каждый из этих врагов проводит против сыщика внеочередную атаку. Порядок, в котором атакуют враги, выбирает сам сыщик. Каждая атака наносит сыщику раны и ужас, указанные на карте врага.

- ❖ Внеочередная атака проводится сразу же после полной оплаты цены действия, которое спровоцировало атаку, но до того, как последствия этого действия изменят игровую ситуацию.
- ❖ Свойство, которое стоит больше одного действия, вызывает только одну внеочередную атаку каждого сражающегося врага.
- ❖ Проводя внеочередную атаку, враг не задействуется.
- ❖ После того как все внеочередные атаки проведены, сыщик продолжает совершать действие, которое спровоцировало атаку.
- ❖ Применительно к тексту свойств внеочередные атаки считаются атаками врагов.

Враги

Карты врагов представляют злодеев, культистов, негодяев, ужасных монстров и непостижимых существ из других измерений или из далёкого космоса.

Когда сыщик берёт карту врага, он обязан выложить её, следуя всем указаниям «Выходит» на карте (см. «Выложить, выходит» на стр. 6). Если на взятой карте врага нет указания «Выходит», враг выкладывается сражающимся с этим сыщиком, в его зону угрозы.

См. «1.4. Каждый сыщик берёт 1 карту контакта» на стр. 25.

- ❖ Обновлённый и не сражающийся враг начинает сражаться, как только оказывается в одной локации с сыщиком (см. «Сражение с врагом» на стр. 19).
- ❖ Если сыщик, сражающийся с обновлённым врагом, совершает какое-либо действие, кроме **ухода**, **боя** или активации свойства «**Переговоры**» или «**Побег**», этот враг проводит внеочередную атаку (см. «Внеочередная атака» на стр. 5).
- ❖ Враги с ключевым словом «Охотник» перемещаются в фазе врагов (см. «III. Фаза врагов» на стр. 26).
- ❖ Сражающиеся враги атакуют в фазе врагов (см. «III. Фаза врагов» на стр. 26).

Входит в игру

Фраза «входит в игру» применяется, когда карта переходит из зоны вне игры в игровую зону (см. «В игре и вне игры» на стр. 3).

- ❖ Если свойство (карты, входящей в игру, или иной карты) предписывает карте войти в игру в ином состоянии, нежели определено правилами, не считается, что карта перешла в это иное состояние. Карта просто входит в игру в указанном состоянии.

Вы, ваш

- ❖ Слова «вы» или «ваш» на карте в игре относятся к сыщику, который распоряжается картой, сражается с ней или иным образом взаимодействует с картой в данный момент.
- ❖ Слова «вы» или «ваш» в тексте свойства раскрытия относятся к сыщику, который взял карту и разыгрывает это свойство.
- ❖ При розыгрыше свойства, активированного действием, «вы» или «ваш» относится к сыщику, который совершает действие.

Выбор цели

Слово «выберите» указывает, что для того, чтобы разыграть свойство, требуется выбрать одну или несколько целей. Игрок, разыгрывающий свойство, должен выбрать игровой объект (обычно карту), который отвечает требованиям к цели свойства.

- ❖ Если свойство требует выбрать цель, а подходящей цели нет (или их недостаточно), активировать свойство нельзя.
- ❖ Если игрок должен выбрать сразу несколько целей, он выбирает их одновременно.
- ❖ Эффект, который позволяет выбрать любое количество целей, не считается успешно разыгранным (и не изменяет игровую ситуацию), если выбрано ноль целей.
- ❖ Нельзя выбрать целью свойства такой объект, состояние которого не изменится в результате розыгрыша эффекта этого свойства. *Например, задействованный враг не может быть выбран в качестве цели для эффекта, который предписывает «выбрать и действовать врага».*

Выбытие

Игрок выбывает из сценария, когда его сыщик побеждён или совершил побег. Выбывшие сыщики больше никаким образом не участвуют в игре, но учитываются при подсчёте значений «за сыщика» (см. стр. 6). Когда игрок выбывает:

1. Карты в игре, которыми он распоряжается, и все карты в его внеигровых зонах (таких как рука, колода и сброс) удаляются из игры.
 - ❖ Карты в игре, которыми игрок владеет, но не распоряжается, остаются в игре, но если затем такая карта выходит из игры, она удаляется из игры.
2. Все его улики кладутся в локацию, где он был в момент выбытия, а все его жетоны ресурсов возвращаются в резерв жетонов.
3. Все сражавшиеся с ним враги кладутся в локацию, где он был в момент выбытия; они больше не сражаются, но в остальном сохраняют своё состояние.
4. Все прочие карты в его зоне угрозы кладутся в соответствующие сбросы.
5. Если выбыл ведущий сыщик, оставшиеся в игре игроки (если таковые есть) выбирают нового ведущего сыщика.
6. Если в игре больше не осталось игроков, сценарий завершается. Читайте текст «Если исход не был достигнут» для данного сценария в книге сценариев.

Вылечить

Указание «Вылечите» предписывает удалить с карты указанное число ран или ужаса.

- ❖ Если предписано вылечить карту от большего числа ран или ужаса, чем на ней имеется, просто удалите с карты все раны или весь ужас.

Выложить, выходит

В игровом тексте некоторых врагов есть слово «Выходит» и указание на конкретную локацию. После того как такая карта врага взята из колоды, она должна быть выложена в указанную локацию.

- ❖ Указание «Выходит» на карте врага разыгрывается сразу же, как только враг входит в игру, независимо от того, как он это сделал.
- ❖ Если на карте врага нет указания «Выходит», он выкладывается сражающимся с сыщиком, который его взял.
- ❖ Если подходящей локации нет (например, после слова «Выходит» указана локация, которой нет в игре, или ни одна локация в игре не соответствует указанию «Выходит»), карта врага не выкладывается, а вместо этого сбрасывается.
- ❖ Если указанию «Выходит» на карте врага соответствует сразу несколько локаций, враг выкладывается в одну из них по выбору взявшего его сыщика.
- ❖ Если свойство предписывает игрокам выложить врага в конкретную локацию (например: «Найдите в колоде контактов „Аколита“ и выложите его в Саутсайд»), считайте такое свойство указанием «Выходит» для данной карты врага, которое имеет приоритет над иными одноимёнными указаниями.

Выходит из игры

Фраза «выходит из игры» применяется, когда карта переходит из игровой зоны в зону вне игры (см. «В игре и вне игры» на стр. 3).

Одновременно с тем, как карта выходит из игры, происходит следующее:

- ❖ Все жетоны с неё возвращаются в резерв жетонов.
- ❖ Все карты, которые были прикреплены к ней, сбрасываются.
- ❖ Все продолжительные и/или отсроченные эффекты, влиявшие на неё, пока она была в игре, прекращают своё действие для этой карты.

Движение

Движение — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Совершая это действие, сыщик перемещается (используя свою мини-карту) в любую другую локацию, которая отмечена как связанная с его текущей локацией (см. «Перемещение» на стр. 13).

Действие

В свой ход сыщик может совершить до трёх действий. Когда сыщик совершает действие, сначала он платит необходимую цену этого действия, а потом разыгрывает его последствия.

- ❖ Если сыщику предписано потерять какое-то количество действий, значит, в этом раунде у него на указанное количество действий меньше.

Полный список доступных действий см. в разделе «2.2.1. Сыщик совершает действия, если вправе это сделать» на стр. 25.

Держатель

Держатель слабости — это сыщик, который начал игру с данной слабостью в своей колоде или игровой зоне.

См. «Слабость» на стр. 17.

Должен, обязан

Если сказано, что сыщик должен выбрать одну из нескольких возможностей, сыщик обязан выбрать вариант, который способен изменить игровую ситуацию.

- ❖ Если при выборе из нескольких вариантов нет слова «должен», для розыгрыша можно выбрать любой вариант — даже тот, который не изменит игровую ситуацию.

Жетоны закончились

В игре в любое время может быть сколько угодно жетонов любого типа. Если у игроков заканчиваются жетоны, то, чтобы отмечать текущую игровую ситуацию, можно использовать любые другие жетоны, фишки или монеты.

Жетоны хаоса

Жетоны хаоса вытягиваются из мешка хаоса во время проверка навыков, чтобы повлиять на результат проверки.

☠☢☣☤ — Если при проверке навыка открыт один из этих жетонов, найдите его символ в памятке сценария и разыграйте описанный там эффект.

☞ — Это жетон автоматического провала. Сыщик, вытянувший при проверке навыка этот жетон, автоматически проваливает проверку (см. «Автоматический провал/успех» на стр. 2).

★ — Это жетон знака Древних. Сыщик, вытянувший при проверке навыка этот жетон, разыгрывает эффект ★ с карты своего сыщика.

Если на вытянутом жетоне хаоса (или в описании эффекта, к которому он отсылает) есть числовой модификатор, этот модификатор применяется к значению навыка сыщика в этой проверке.

См. «3. Вытяните жетон хаоса» на стр. 26.

За сыщика (☛)

Символ ☛ рядом с числом умножает данное число на количество сыщиков, начавших проходить сценарий.

- ❖ Умножение «за сыщика» производится до применения всех прочих модификаторов, и результат этого умножения считается значением, напечатанным на карте.

- ❖ Текст со словами «за сыщика» также использует число сыщиков, начавших сценарий, и применяется до всех прочих модификаторов.
- ❖ Выбывшие из сценария сыщики учитываются при подсчёте значения «за сыщика».

Задействовать, задействованная карта

Иногда свойство или этап игры требуют задействовать карту, чтобы отметить, что она использовалась для выполнения своей функции. Чтобы задействовать карту, поверните её на 90 градусов. Карта в таком положении называется задействованной.

- ❖ Задействованную карту нельзя задействовать повторно, пока она не обновится (как правило, под действием свойства или на определённом этапе игры).

Замена карт

После того как игрок набрал стартовую руку во время подготовки к игре, у него есть единственная возможность заменить любое количество взятых карт, которые он не хочет оставить на своей стартовой руке. Эти карты откладываются в сторону, после чего игрок собирает из колоды на руку столько же карт. Затем отложенные карты затасовываются обратно в колоду игрока.

- ❖ Игроки используют возможность заменить карты или отказываются от неё в порядке игроков.

Затем

Если в тексте свойства есть слово «затем», сначала необходимо в полной мере и успешно разыграть всё, что описано до этого слова, и только после этого разрешается перейти к оставшейся части эффекта, описанной после слова «затем».

- ❖ Если часть эффекта до слова «затем» в полной мере и успешно разыграна, то часть эффекта после слова «затем» также должна быть разыграна.
- ❖ Часть эффекта после слова «затем» имеет временной приоритет над всеми остальными косвенными последствиями розыгрыша части эффекта до слова «затем». *Например, если эффект предписывает: «Возьмите карту контакта». Затем получите 1 ужас», а игрок распоряжается свойством с текстом: «После того как вы взяли карту контакта», то игрок сначала должен получить 1 ужас и только после этого может активировать свойство «После того как вы взяли карту контакта».*
- ❖ Если часть эффекта до слова «затем» не разыграна успешно и в полной мере, то часть эффекта после слова «затем» не разыгрывается.

Здоровье и раны

Здоровье отображает физическую стойкость карты, а раны — физический вред, причинённый карте по ходу сценария.

- ❖ Всякий раз, когда карте наносятся раны, положите на неё столько жетонов ран, сколько ран наносится (см. «Нанесение ран и ужаса» на стр. 10).

- ❖ Если число ран на карте сыщика равно его здоровью (или превышает это значение), этот сыщик побеждён. Когда сыщик побеждён, он выбывает из сценария (см. «Выбытие» на стр. 5).
 - ❖ Если сыщик побеждён из-за получения ран в сюжетной кампании, он получает 1 физическую травму. Полученная травма может **убить** сыщика (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20).
 - ❖ Если число ран на карте врага равно его здоровью (или превышает это значение), этот враг побеждён и кладётся в сброс контактов.
 - ❖ Если число ран на активе, обладающем здоровьем, равно его здоровью (или превышает это значение), этот актив побеждён и кладётся в сброс своего владельца.
 - ❖ Если у карты актива нет значения здоровья, это не значит, что её здоровье равно нулю. Это значит, что у неё нет здоровья, поэтому она не может получать здоровье и на неё нельзя класть жетоны ран.
 - ❖ Оставшееся здоровье карты — это её базовое здоровье минус число ран на ней, плюс или минус любые применимые модификаторы здоровья.
- См. также: «Направленные раны, направленный ужас» на стр. 11.

Зона угрозы

Зона угрозы сыщика — это игровая зона, где размещаются карты контактов, которые в настоящее время сражаются с этим сыщиком и/или влияют на него.

- ❖ Карты в зоне угрозы сыщика находятся в той же локации, что и сыщик.

Игра, партия

Термин «игра» («партия») означает один сценарий, а не всю сюжетную кампанию. В рамках кампании начало нового сценария означает начало новой игры.

- ❖ Игрокам следует разделять игру как партию и игру как состояние карты (в последнем случае термин употребляется с предлогом: «в игре», «вне игры»).

Иммунитет

Если у карты есть иммунитет к определённой группе эффектов (например, «иммунитет к эффектам карт напастей» или «иммунитет к эффектам карт игроков»), то такие эффекты на неё не влияют и её нельзя выбрать целью таких эффектов. Иммунитет защищает только саму карту, но не сопутствующие ей сущности, такие как прикрепленные к ней активы, лежащие на ней жетоны или происходящие от неё свойства карты.

- ❖ Если карта получает иммунитет к эффекту, действие ранее применённых к ней продолжительных эффектов не отменяется. Если карта теряет иммунитет к эффекту, ранее применённые продолжительные эффекты такого рода не начинают влиять на карту.
- ❖ Иммунитет защищает карту только от эффектов. Он не защищает карту от цен.

Исключительный

Исключительный — это ключевое слово, относящееся к созданию колод.

- ❖ Чтобы приобрести исключительную карту, следует заплатить вдвое больше опыта, чем указано на карте.
- ❖ В колоде сыщика может быть только 1 экземпляр каждой исключительной карты.

Исследование

Исследование — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Совершая это действие, сыщик проходит проверку интеллекта против значения неясности данной локации (см. «Проверки навыков» на стр. 15).

При успехе сыщику удаётся исследовать локацию и он находит в ней 1 улику. Это происходит на 7-м шаге проверки навыка, как она описана на стр. 26.

Всякий раз, когда сыщик находит в локации улику, этот игрок берёт улику с локации и кладёт её на свою карту сыщика. Теперь он распоряжается данной уликой.

При провале исследовать локацию не удалось и на 7-м шаге проверки навыка сыщик не находит улику.

Карты, влияющие сами на себя

Если в свойстве карты упоминается её название, это относится только к данной карте, а не к другим экземплярам той же карты.

Если свойство карты указывает на эту же карту словом «этот» (например, «эта карта»), оно относится только к карте, на которой указано, а не к другим экземплярам той же карты.

Ключевые слова

Ключевое слово — это свойство карты, с которым связаны особые правила. У каждого ключевого слова свои особые правила, которые описаны в этом глоссарии для каждого ключевого слова отдельно. В игре существуют следующие ключевые слова: быстрый, многоразовый, мститель, наплыв, огромный, опасность, осторожный, охотник.

- ❖ Кроме того, есть два ключевых слова, относящихся к созданию колод: исключительный и постоянный. Эти ключевые слова влияют на процесс создания и изменения колод. Непосредственно во время игры эти ключевые слова не имеют никакого эффекта. В базовом наборе исключительных и постоянных карт нет — они появятся в будущих дополнениях.
- ❖ Карта, которая имеет и/или приобретает одно и то же ключевое слово несколькими разными способами, считается имеющей только одно данное ключевое слово.
- ❖ Любое ключевое слово, в описании которого использовано слово «может», можно активировать или не активировать по желанию. Применение всех других ключевых слов обязательно.

См. «Свойство» на стр. 16.

Когда

Слово «когда» обозначает момент времени, наступающий сразу после указанного игрового события или условия активации, но до того, как будет разыграно его влияние на игровую ситуацию. Розыгрыш свойства со словом «когда» прерывает розыгрыш указанного игрового события или условия активации. Например, свойство с текстом «Когда вы берёте карту врага» срабатывает сразу после того, как вы взяли карту врага, но до того, как разыграны её свойства «Раскрытие», «Выходит» и т. п.

См. также: «Свойство» на стр. 16, «Приоритеты при одновременном розыгрыше» на стр. 15.

Колода

В любой игре используются колоды 4 основных типов: колода сыщика, колода контактов, колода сцен и колода замыслов.

- ❖ Порядок карт в колоде менять нельзя, если только свойство карты не предписывает игроку сделать это.

См. также: «Колода сыщика» на стр. 9, «Колода контактов» на стр. 8, «Колода сцен и колода замыслов» на стр. 8.



Колода контактов

Колода контактов состоит из карт контактов (враги, напасти и карты сюжетных активов), в которые сыщики вступают на протяжении сценария.

- ❖ Если в колоде контактов не осталось карт, перетасуйте сброс контактов и используйте его как колоду.

Колода сцен и колода замыслов

Колода сцен представляет успешные действия сыщиков в ходе сценария. Колода замыслов представляет успехи и цели тёмных сил, действующих против сыщиков. Как правило, продвижение сцен для сыщиков выгодно, а продвижение замыслов — нет.

- ❖ Колода сцен продвигается, если сыщики совместно тратят необходимое число улик, указанное на карте сцены. На карте сцены может быть указано конкретное число улик (например, «4») или значение «за сыщика» (с символом ). Обычно продвижение сцены осуществляется как  свойство игрока. Каждый сыщик может внести любой вклад (даже нулевой) в число улик, необходимое для продвижения. Если на карте сцены есть указание «Цель», это указание отменяет или модифицирует обычный порядок продвижения сцены.
- ❖ Колода замыслов продвигается, если в игре оказывается требуемое число безысходности, указанное на карте замысла. На карте замысла может быть указано конкретное число или значение «за сыщика». Учитываются все жетоны безысходности в игре: как на карте замысла, так и на других картах. Если на карте замысла есть указание «Цель», это указание отменяет или модифицирует обычный порядок продвижения замысла.
- ❖ Верхняя сцена (замысел) в своей колоде называется текущей сценой (замыслом).

Когда сцена (замысел) продвигаются, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Удалите все жетоны с карты текущей сцены (замысла). Если продвигается замысел, удалите также все жетоны безысходности с каждой карты в игре.
2. Переверните карту текущей сцены (замысла) и выполните то, что написано на её обратной стороне (с буквой b).
 - ❖ Если обратная сторона сцены (замысла) представляет собой карту контакта, поступите так, как если бы взяли её в данный момент. В противном случае просто следуйте инструкциям на карте.
3. Иногда на предыдущей карте сцены (замысла) указано, какая карта становится следующей сценой (замыслом). В противном случае новой текущей сценой (замыслом) становится следующая карта в соответствующей колоде. Как только новая карта становится текущей сценой (замыслом), одновременно с этим предыдущая карта сцены (замысла) удаляется из игры.
 - ❖ Иногда в тексте карты сцены или замысла (а также других карт контактов) присутствует указание на исход в формате: «(→И#)». Если сыщики приходят к такому исходу, сценарий завершается. Читайте указанный исход в книге сценариев.

См. также: «Улики» на стр. 21, «Безысходность» на стр. 3.

Колода сыщика

Колода сыщика состоит из карт активов, событий, навыков и слабостей. Слова «ваша колода» относятся к колоде сыщика, которой вы распоряжаетесь.

Комплект

Если свойство ссылается на комплект игрока (например, «найдите в комплекте»), имеется в виду коллекция карт, из которой были взяты карты для колоды этого игрока.

Пример: Анна и Борис играют колодами, собранными из коллекции карт, которая принадлежит Анне. Если Борис должен найти в комплекте какую-то карту, он ищет её среди всех карт, принадлежащих Анне.

Локации

Карты локаций представляют места, которые сыщики могут посетить в ходе сценария.

- ❖ Чтобы указать, в какой локации находится сыщик, используйте его мини-карту.
- ❖ Пока сыщик находится в локации, он, все его активы и все карты в его зоне угрозы находятся в той же локации.
- ❖ Локации входят в игру в закрытом состоянии — вверх стороной, на которой нет значения неясности и/или числа улик. Когда локация входит в игру, сыщики не должны смотреть её открытую сторону.

- ❖ Когда сыщик впервые входит в локацию, она открывается — переворачивается другой стороной вверх — и на неё кладётся столько улик, сколько указано на карте (это может произойти во время подготовки к игре). В большинстве случаев число улик указано в формате «столько-то за сыщика» (♣).
- ❖ Локация, лежащая вверх стороной со значением неясности и/или числом улик, находится в открытом состоянии.

Многоразовый (X)

Многоразовый — это ключевое слово.

Когда карта с этим ключевым словом входит в игру, положите на неё из резерва жетонов столько жетонов ресурсов, сколько указано на карте (X). Слово после числа жетонов указывает, жетоны какого типа лежат на этой карте. Пока жетоны ресурсов лежат на этой карте, они считаются жетонами указанного типа, а не жетонами ресурсов.

- ❖ У каждой карты с этим ключевым словом есть свойство, в цену которого входит трата жетона указанного типа. Когда свойство такой карты тратит жетон, с неё удаляется один жетон.
- ❖ Другие карты также могут взаимодействовать с жетонами указанного типа, обычно добавляя их на карту или используя их для других целей.
- ❖ На карте не может быть жетонов другого типа, кроме установленного. Например, карта с ключевым словом «Многоразовый (4 патрона)» не может получить заряды.
- ❖ На некоторых картах с этим ключевым словом имеется текст, предписывающий сбросить карту, если на ней не осталось жетонов указанного типа. Если на карте нет такого текста, она остаётся в игре даже без жетонов.

Модификаторы

Некоторые свойства модифицируют (изменяют) значения параметров или число объектов. В ходе игры эти переменные постоянно отслеживаются и по необходимости пересчитываются.

Всякий раз, когда очередной модификатор начинает или перестаёт применяться, значение переменной пересчитывается заново с учётом неизменённого базового значения и всех действующих модификаторов.

- ❖ Вычисляя значение, считайте, что все модификаторы применяются одновременно. Однако при вычислении сначала проводите все операции сложения и вычитания, а уже потом — деления и умножения.
- ❖ Дробные значения округляются вверх после учёта всех модификаторов.
- ❖ Значения на карте (такие как цифры, символы, в ряде случаев ключевые слова или черты) не могут упасть ниже нуля. Отрицательные модификаторы в любом случае применяются в полной мере, но после учёта всех модификаторов любое отрицательное значение считается нулём.

Например, Денис проходит проверку ловкости и вытягивает жетон хаоса –8. Его ловкость равна 4, и такой модификатор должен уменьшить её до –4. Однако его ловкость не может упасть ниже нуля, и несмотря на то, что значение модификатора остаётся равным –8, ловкость Дениса считается нулевой. Если Денис играет карту «Повезло!», чтобы получить +2 в проверке, этот бонус не добавляется к текущему нулевому значению, а учитывается вместе со всеми применимыми модификаторами. Ловкость Дениса пересчитывается: базовое значение 4 – 8 от жетона хаоса, + 2 от карты «Повезло!», итого –2, что также считается за ноль.

Может

Слово «может» указывает, что у определённого игрока есть выбор: делать то, что описано далее, или нет. Если конкретный игрок не указан, выбор предоставляется тому, кто распоряжается картой с этим свойством.

Мститель

Мститель — это ключевое слово.

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка, атакуя обновлённого врага-Мстителя, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует атаковавшего сыщика. После такой атаки враг-Мститель не задействуется.

- ❖ Не имеет значения, сражается ли враг-Мститель с атаковавшим его сыщиком.

Набор контактов

Набор контактов — это несколько карт контактов, обозначенных одним и тем же символом набора возле типа карты.

Навыки

Карты навыков представляют врожденные или приобретённые умения или черты характера, которые помогают сыщику в проверках навыков.

Карты навыков не играют с руки игрока. Чтобы разыграть свойства карты навыка, её следует добавить к проверке.

Если карта навыка добавлена к проверке, её свойства можно использовать в этой проверке, как указано на карте.

См. «Порядок проверки навыка» на стр. 26.

Найти карту

Когда игроку предписано найти карту, ему разрешается просмотреть все карты в указанной зоне, не показывая их другим игрокам.

- ❖ Если эффект предписывает найти карту в колоде, по завершении поиска колоду следует перетасовать.
- ❖ Разыгрывая эффект с предписанием найти что-либо, игрок не может отказаться находить объект поиска, если в указанной зоне есть хотя бы один подходящий вариант.
- ❖ Пока игрок просматривает карты в процессе поиска, считается, что они не покидают зону, где находились до этого.

Нанесение ран и ужаса

В игре сыщик может получить два типа урона: раны и ужас. Раны отнимают здоровье сыщика, а ужас — его рассудок.

Когда сыщик или враг получает раны и/или ужас, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- 1. Распределите раны/ужас:** Определите сумму наносимых ран и/или ужаса. Положите соответствующее количество жетонов ран и/или ужаса рядом с картами, которые должны получить раны и/или ужас.
 - ❖ Когда сыщику наносятся раны или ужас, этот сыщик может поместить его на подходящие карты активов, которыми он распоряжается. Раны можно класть только на карты активов, обладающие здоровьем, а ужас — только на карты активов, обладающие рассудком.
 - ❖ На актив нельзя положить больше ран и/или ужаса, чем требуется, чтобы победить карту.
 - ❖ Все раны и/или ужас, которые нельзя положить на актив, сыщик должен положить на свою карту.
- 2. Разложите раны/ужас:** Все распределённые, но не предотвращённые раны/ужас одновременно выкладываются на карты, куда они были распределены. Если на этом шаге не выложено ран/ужаса, это значит, что раны/ужас не были успешно нанесены.
 - ❖ Свойства, которые предотвращают, уменьшают или перераспределяют полученные раны и/или ужас, разыгрываются между шагами 1 и 2.
 - ❖ Если после размещения ран/ужаса на карте сыщика лежит столько ран, каково его здоровье (или больше), или столько ужаса, каков его рассудок (или больше), этот сыщик побеждён. Когда сыщик побеждён, он выбывает из сценария (см. «Выбытие» на стр. 5).
 - ❖ Если после размещения ран/ужаса на карте врага лежит столько ран, каково его здоровье (или больше), этот враг побеждён и кладётся в сброс контактов (или в сброс владельца, если это слабость).
 - ❖ Если после размещения ран/ужаса на карте актива лежит столько ран, каково его здоровье (или больше), или столько ужаса, каков его рассудок (или больше), этот актив побеждён и кладётся в сброс владельца.

Напасти

Карты напастей представляют проклятия, несчастья, безумия, препятствия, бедствия и другие неожиданные ситуации, с которыми сыщик может столкнуться в ходе сценария.

Когда сыщик берёт карту напасти, он обязан разыграть её эффекты. Затем положите карту в соответствующий сброс, если только свойство не предписывает иного.

См. «1.4. Каждый сыщик берёт 1 карту контакта» на стр. 25.

Напечатанный

Слово «напечатанный» относится к тексту, особенности, символу или значению, которые напечатаны непосредственно на карте.

Наплыв

Наплыв — это ключевое слово.

Взяв и разыграв карту контакта с ключевым словом «Наплыв», сыщик обязан взять ещё одну карту из колоды контактов.

- ❖ Если карта с ключевым словом «Наплыв» взята во время подготовки, наплыв тоже разыгрывается.

Направленные раны, направленный ужас

Если свойство наносит карте направленные раны или направленный ужас, данные раны и ужас должны быть выложены непосредственно на указанную карту — их нельзя выложить или переложить куда-либо ещё.

Начать сражаться

Начать сражаться — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Чтобы начать сражаться с врагом в своей локации (*например, это можно сделать, чтобы начать сражаться с задействованным врагом, осторожным врагом или врагом, сражающимся с другим сыщиком*), сыщик кладёт выбранного врага в свою зону угрозы. Теперь сыщик и этот враг сражаются.

- ❖ Сыщик может выполнить это действие, чтобы начать сражаться с врагом, который уже сражается с другим сыщиком в той же локации. Враг одновременно прекращает сражаться с предыдущим сыщиком и начинает сражаться с сыщиком, выполнившим действие.
- ❖ Сыщик не может совершить это действие, чтобы начать сражаться с врагом, с которым он уже сражается.

Не может

Запрет со словами «не может» является абсолютным и не может быть отменён другими свойствами.

Не чаще, не более, максимум

«**Не чаще X раз (за период)**» — это ограничение, указанное на картах, которые остаются в игре после розыгрыша их свойства. Каждое свойство с таким ограничением может быть активировано X раз за указанный период. Если карта выходит из игры и повторно входит в игру в тот же самый период, это ограничение обнуляется.

«**Не более X (на объект)**» — это ограничение, указанное на прикрепённых картах, ограничивает количество экземпляров данной карты (с тем же названием), которые можно прикрепить к каждому объекту.

- ❖ Если не указано иное, ограничения «не чаще» касаются только конкретного игрока.
- ❖ Однако если в тексте ограничения сказано «на всех», оно относится ко всей группе сыщиков. *Например, если сыщик активирует свойство, в котором указано «не чаще 1 раза за игру на всех», никакой другой сыщик не может больше активировать данное свойство в этой игре.*

«**Максимум X (за период)**» устанавливает ограничение на все экземпляры данной карты (с тем же названием) для всех игроков. Обычно эта фраза указывает, сколько раз можно сыг-

рать данную карту за данный период времени. Если в тексте есть слова «на проверку» (например, «Максимум 1 такая карта на проверку»), он устанавливает максимальное число экземпляров данной карты, которые можно добавить к проверкам за указанный период. Если максимум указан как часть свойства, он устанавливает максимальное число активаций данного свойства со всех экземпляров карт (с тем же названием, включая эту карту) с этим свойством за указанный период.

Если эффекты карты или свойства со словами «не чаще», «не более» или «максимум» отменены, они тем не менее идут в счёт ограничений, потому что свойство было применено.

Обновлённый

Обновлённая карта находится в вертикальном положении — так, чтобы распоряжающийся ею игрок мог прочитать её текст слева направо.

- ❖ Все карты входят в игру обновлёнными.
- ❖ Когда задействованная карта обновляется, она возвращается в вертикальное положение и вновь становится обновлённой.
- ❖ Обновлённую карту нельзя обновить — сначала она должна быть задействована (обычно это происходит под действием свойства или на определённом этапе игры).

Обязательные свойства

См. «Свойство» на стр. 16.

Ограничения, разрешения и инструкции розыгрыша

В тексте многих карт и свойств есть особые инструкции касательно того, когда или как они могут (или не могут) использоваться, или особые условия, которые должны соблюдаться для применения таких карт и свойств. Чтобы использовать такое свойство или сыграть такую карту, необходимо соблюдать эти ограничения розыгрыша.

Разрешение позволяет игроку сыграть карту или использовать свойство вне временных рамок, установленных правилами.

Инструкция розыгрыша устанавливает момент и/или период времени, когда можно сыграть карту события.

Огромный

Огромный — это ключевое слово. Обновлённый огромный враг сражается с каждым сыщиком в своей локации.

- ❖ Задействованный огромный враг не сражается ни с кем из сыщиков.
- ❖ Огромный враг не кладётся в зону угрозы сыщика.
- ❖ Когда огромный враг атакует в фазе врагов, полностью разыграйте его атаку против каждого сыщика, с которым он сражается. Атаки разыгрываются по одной, в порядке, определённом ведущим сыщиком. Огромный враг не задействуется, пока не будет разыграна его последняя атака в этой фазе.
- ❖ Когда огромный враг проводит внеочередную атаку, она разыгрывается только против сыщика, который её спровоцировал.

- ❖ Огромный враг не перемещается вслед за сыщиком, с которым сражается, когда тот покидает локацию.
- ❖ Если сыщик проваливает проверку силы против огромного врага, другим сыщикам, которые с ним сражаются, раны не наносятся.

Одиночный режим

В одиночном режиме игроки проходят один отдельно взятый сценарий как разовое приключение, а не как часть сюжетной кампании. В этом режиме действуют следующие правила:

- ❖ Собирая колоду для одиночного режима, сыщик может включить в неё карты уровня 1 и выше, если они отвечают списку возможных карт этого сыщика. При этом сыщик должен подсчитать общее количество опыта, нужное для приобретения таких высокоуровневых карт, и добавить к колоде дополнительные случайные базовые слабости по следующей схеме:

0–9 опыта: дополнительные слабости не добавляются;

10–19 опыта: 1 дополнительная слабость;

20–29 опыта: 2 дополнительных слабости;

30–39 опыта: 3 дополнительных слабости;

40–49 опыта: 4 дополнительных слабости.

Игрок не может включить таким образом в колоду карты общей стоимостью 50 или более опыта.

- ❖ Выбрав сценарий для игры, обратитесь к книге сценариев той кампании, в которую он входит. Выполните подготовку к кампании. Прочитайте вступление к первому сценарию, затем перейдите сразу к его исходам и выберите один из них. Вы можете выбрать любой исход, какой захотите (чтобы усложнить игру, выбирайте исходы, оставляющие сыщиков в тяжёлой ситуации). Если вы не уверены, какой исход выбрать, или если вам всё равно, выберите исход 1. Запишите в журнал кампании результаты выбранного исхода, как будто прошли этот сценарий, **но не получайте очков опыта**.
- ❖ Повторяйте этот процесс для каждого следующего сценария, пока не доберётесь до того, который хотите сыграть. Подготовьте и разыграйте этот сценарий как обычно.
- ❖ Если в ходе игры вы принимаете решение, влияющее на сюжет, зафиксируйте его в журнале.
- ❖ Если сыщик побеждён в ходе игры, он не получает травму; однако травмы, предписанные исходом сценария, сыщики получают как обычно.
- ❖ Если в ходе сценария вы получаете слабость или актив из дополнения, которого у вас нет, продолжайте игру без этой карты.

Опасность

Опасность — это ключевое слово.

Разыгрывая взятую карту контакта с ключевым словом «опасность», сыщик не может прибегать к помощи других игроков, в том числе совещаться с ними. В частности, другие игроки не могут играть карты, активировать свойства и добавлять карты к проверкам, когда разыгрывается такой контакт.

Определения

Если в тексте карты стоит определение, за которым следует несколько слов, определение относится к каждому слову в списке. Например, во фразе «каждый уникальный союзник и вещь» слово «уникальный» относится и к союзнику, и к вещи.

Опыт

См. «Сюжетная кампания» на стр. 20.

Осторожный

Осторожный — это ключевое слово. Враг с ключевым словом «Осторожный» не начинает сражаться с сыщиком в своей локации автоматически.

- ❖ Когда осторожный враг выкладывается, он не начинает сражаться.
- ❖ Сыщик может использовать действие «Начать сражаться» или свойство карты, чтобы начать сражаться с осторожным врагом.
- ❖ Сыщик не может атаковать осторожного врага, если не сражается с ним.

Отложить

Некоторые сценарии предписывают игрокам отложить определённые карты. Отложенная карта никак не взаимодействует с игрой, пока к ней не обратится текст сценария или свойство карты.

Отменить

Некоторые свойства карт могут отменить другую карту или игровой эффект. Отменяющие свойства прерывают и предотвращают активацию эффекта.

- ❖ Если эффекты свойства отменены, само свойство (но не его эффекты) считается применённым и его цена должна быть выплачена. Однако эффекты свойства не активируются и не разыгрываются.
- ❖ Если отменены эффекты карты события, она всё равно считается сыгранной и уходит в сброс своего владельца.
- ❖ Если отменены эффекты карты напасти, она всё равно считается взятой и уходит в сброс контактов.

Отсроченные эффекты

Эффекты некоторых свойств отсрочены. Это значит, что в тексте свойства указан некоторый момент времени в будущем или условие, после которого будет разыгран определённый эффект.

- ❖ Когда наступает указанный момент времени или условие, отсроченный эффект срабатывает немедленно и автоматически, подобно обязательному свойству.
- ❖ Отсроченный эффект влияет на все подходящие объекты, которые находятся в указанной зоне в момент его розыгрыша.

Охотник

Охотник — это ключевое слово.

Во время фазы врагов (на структурном шаге 3.2) каждый обновлённый и не сражающийся враг-Охотник перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону ближайшего сыщика. Враги в локации с одним или несколькими сыщиками не перемещаются.

- ❖ Если под определение «ближайший сыщик» попадают сразу несколько сыщиков, враг перемещается к тому из них, кто больше всего соответствует его указанию «Преследует». Если ему не соответствует ни один из этих сыщиков или у врага нет такого указания, ведущий сыщик выбирает, к кому из сыщиков движется враг.
- ❖ Если враг-Охотник должен пойти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, этот враг не перемещается.

См. также: «Преследует» на стр. 14.

Переговоры

Некоторые свойства отмечены словом «Переговоры». Такие свойства применяются с помощью действия «Активация» (см. «Активация» на стр. 2).

Перемещение

Всякий раз, когда сыщик или враг перемещается, переложите карту этого врага или мини-карту этого сыщика из её текущей локации в другую локацию.

- ❖ Если эффектом перемещения или свойством не предписано иное, перемещающийся объект должен перейти в связанную локацию. Символы связанных локаций указаны на карте локации снизу, как показано ниже.
- ❖ Всякий раз, когда объект перемещается, он одновременно покидает одну локацию и входит в другую.
- ❖ Если объекту предписано переместиться в конкретную локацию, он перемещается непосредственно туда, не посещая по пути другие локации.
- ❖ Если сыщик перемещается в закрытую локацию, эта локация открывается — переверните её другой стороной вверх и положите на неё столько улик, сколько указано на карте. Обычно количество улик указано числом и множителем «за сыщика» (♠).
- ❖ Если в закрытую локацию перемещается враг, она остаётся закрытой.



Сыщик может перейти из Ривертауна в Мискатоникский университет.

- ❖ Свойства карт также могут перемещать (перекладывать) игровые объекты (жетоны или карты) с одной карты на другую или из одной зоны в другую.
- ❖ Когда объект перемещается, он не может переместиться в ту же локацию, где находился перед перемещением. Если переместиться некуда, значит, перемещение невозможно.

Побег

Некоторые свойства отмечены словом «Побег». Такие свойства применяются с помощью действия «Активация» (см. «Активация» на стр. 2).

- ❖ Когда сыщик совершает побег, он выбывает из сценария (см. «Выбытие» на стр. 5). Такой сыщик не считается побеждённым.

Победа и поражение

У каждого сценария есть несколько возможных концовок.

Колода сцен отображает продвижение сыщиков по сценарию. На некоторых картах сцен (и других картах контактов) встречаются указания на исход сценария в формате: «(>И#)». Главная цель игроков состоит в том, чтобы продвигаться по колоде сцен до достижения такого исхода, по возможности благоприятного. Если игроки достигли исхода на карте сцены, сценарий завершается (возможно, даже их победой!). Инструкции для розыгрыша указанного исхода находятся в книге сценариев под заголовком «Не читайте до окончания сценария».

Колода замыслов представляет цели и успехи сил зла, противостоящих сыщикам в рамках сценария. На некоторых картах замыслов (и других картах контактов) тоже встречаются указания на исход сценария в формате: «(>И#)». Если игроки достигли исхода на карте замысла (обычно неблагоприятного), сценарий завершается их поражением. Инструкции для розыгрыша указанного исхода также находятся в книге сценариев под заголовком «Не читайте до окончания сценария».

В разделе «Не читайте до конца игры» также есть инструкции на случай, если сценарий завершается без достижения исхода (например, все сыщики выбыли или совершили побег).

- ❖ Играя сюжетную кампанию, игроки продвигаются к следующему по сюжету сценарию независимо от исхода предыдущего. Даже если игроки проиграли сценарий, они продолжают кампанию (хотя и с определёнными последствиями их неудачи).
- ❖ Играя в одиночном режиме, игроки или выигрывают, или проигрывают. Они побеждают, если достигают исхода на карте сцены. Любой другой исход считается проигрышем (см. «Одиночный режим» на стр. 12).

См. «Колода сцен и колода замыслов» на стр. 8.

Победный счёт, победные очки

На некоторых картах контактов есть победное значение. Текст «Победа X» указывает, что карта приносит X победных очков.

Если карта контакта с победным значением побеждена сыщиками, она сохраняется до конца сценария на победном счёту. Победный счёт — это зона вне игры, общая для всех игроков. После завершения сценария карты на победном счёту приносят опыт, который можно использовать, чтобы улучшить колоду сыщика (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20).

- ❖ Когда побеждён враг с победным значением, добавьте его карту к победному счёту, а не кладите в сброс.
- ❖ В конце сценария положите на победный счёт все открытые локации с победным значением, на которых не осталось улик.
- ❖ Разыграв карту напасти с победным значением, добавьте её к победному счёту, а не кладите в сброс.



Каждая из этих карт приносит 1 победное очко

Побеждённые карты

Сыщик, враг или актив может быть побеждён, получив раны и/или ужас.

- ❖ Сыщик побеждён, если число ран на нём равно его здоровью или превышает его либо если число ужаса на нём равно его рассудку или превышает его. Сыщик также может быть побеждён свойством карты. Когда сыщик побеждён, он выбывает из сценария (см. «Выбытие» на стр. 5).
- ❖ В сюжетной кампании побеждённые сыщики получают травмы. Если сыщик побеждён из-за получения ран, он получает 1 физическую травму. Если сыщик побеждён из-за получения ужаса, он получает 1 ментальную травму. Полученная травма может **убить** или **свести с ума** сыщика (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20).
- ❖ Враг побеждён, если число ран на нём равно его здоровью или превышает его. Побеждённый враг кладётся в сброс контактов (или в сброс своего владельца, если это слабость).
- ❖ Актив, обладающий здоровьем, побеждён, если число ран на нём равно его здоровью или превышает его. Актив, обладающий рассудком, побеждён, если число ужаса на нём равно его рассудку или превышает его. Побеждённый актив кладётся в сброс своего владельца.

Получить

Термин «получить» используется в нескольких контекстах.

- ❖ Если игрок получает ресурсы, он берёт указанное число ресурсов из резерва жетонов и добавляет в свой пул ресурсов.
- ❖ Если сыщик получает действие, этот сыщик может совершить ещё одно действие в указанный период времени.
- ❖ Получение ран и/или ужаса описано в разделе «Нанесение ран и ужаса» на стр. 10.
- ❖ Получение травм описано в разделе «Сюжетная кампания» на стр. 20.

Получить ресурс

Получить ресурс — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Совершая это действие, сыщик получает 1 ресурс — берёт его из резерва жетонов и добавляет в свой пул ресурсов.

После

Слово «после» обозначает момент времени, наступающий сразу после того, как будет полностью разыграно указанное игровое событие или условие активации.

Например, свойство с текстом «После того как вы взяли карту врага» срабатывает сразу после того, как вы полностью разыграли взятие карты врага, включая её свойства «Раскрытие», «Выходит» и т. п.

См. также: «Свойство» на стр. 16, «Приоритеты при одновременном розыгрыше» на стр. 15.

Постоянный

Постоянный — это ключевое слово, относящееся к созданию колод.

- ❖ Постоянная карта не идёт в счёт вашего размера колоды.
- ❖ Тем не менее постоянная карта считается частью вашей колоды, и потому все остальные ограничения на создание колоды её касаются.
- ❖ При подготовке к игре постоянная карта не затасовывается в колоду сыщика. Она сразу начинает партию в игре.
- ❖ Постоянная карта не сбрасывается ни при каких условиях.

Преследует

При наличии возможности некоторые враги будут преследовать определённого сыщика. Такие враги отмечены указанием «Преследует» в игровом тексте, после которого сказано, по какому критерию враг выбирает сыщика для преследования.

- ❖ Если враг должен автоматически начать сражаться с сыщиком и в его локации есть несколько вариантов, с кем сражаться, этот враг начинает сражаться с сыщиком, который точнее всего соответствует его указанию «Преследует». Если ему одинаково точно соответствуют несколько сыщиков, ведущий сыщик выбирает между ними. См. «Сражение с врагом» на стр. 19.

- ❖ Если враг должен переместиться в сторону ближайшего сыщика и у него есть выбор между несколькими равноудалёнными сыщиками, этот враг перемещается в сторону того из них, кто точнее всего соответствует его указанию «Преследует». Если ему одинаково точно соответствуют несколько равноудалённых сыщиков, ведущий сыщик выбирает между ними. См. «Охотник» на стр. 13.
- ❖ Если в указании «Преследует» на карте врага есть слово «только», этот враг перемещается исключительно в сторону указанного сыщика и начинает сражаться исключительно с ним (как если бы это был единственный сыщик в игре), при этом игнорируя всех остальных сыщиков. Остальные сыщики могут использовать действие «Начать сражаться» или свойства карт, чтобы начать сражаться с этим врагом.
- ❖ Указание «Преследует» не оказывает непосредственного влияния на то, куда выходит враг (см. «Выложить, выходит» на стр. 6).

Прикрепить

Если на карте написано «Прикрепите к...», то, вводя в игру эту карту, её следует прикрепить к указанному игровому объекту — подложить под этот объект, чтобы он немного закрывал данную карту. После этого такая карта считается прикреплённой.

- ❖ В тот момент, когда карта прикрепляется к объекту, следует проверить, соблюдаются ли необходимые для этого условия. Однако в дальнейшем, когда карта уже прикреплена, такие условия могут и не соблюдаться. Если условия не позволяют прикрепить карту к объекту, её нельзя прикрепить и нужно оставить в том же состоянии или там же, где она была до этого. Если оставить её в таком состоянии или в той же зоне невозможно, сбросьте эту карту.
- ❖ Прикреплённая карта остаётся таковой до тех пор, пока либо она сама, либо объект, к которому она прикреплена, не выйдет из игры (в последнем случае прикреплённая карта сбрасывается), или до тех пор, пока свойство какой-либо карты прямо не предпишет открепить карту.
- ❖ Прикреплённая карта задействуется и обновляется независимо от игрового объекта, к которому прикреплена.
- ❖ В игровом тексте объект, к которому прикреплена карта, для краткости также может называться прикреплённым. Несмотря на это, не считается, что такой объект прикреплён к карте: так, он не сбрасывается, если прикреплённая к нему карта выходит из игры.

Приоритеты при одновременном розыгрыше

Если эффект касается нескольких игроков одновременно, но при этом каждый игрок должен сам решить, как разыграть эффект, эти решения принимаются в порядке игроков. Как только необходимые решения приняты, эффект разыгрывается одновременно для всех объектов, которых касается.

- ❖ Если одновременно должны быть разыграны несколько обязательных свойств (включая отсроченные эффекты), порядок их розыгрыша определяет ведущий сыщик.
- ❖ Если несколько постоянных свойств и/или продолжительных эффектов нужно, но невозможно применить одновременно, порядок их применения определяет ведущий сыщик.

Проверки навыков

В некоторых игровых ситуациях от сыщика требуется пройти проверку одного из четырёх навыков: воли (♠), интеллекта (♣), силы (♥) или ловкости (♣). При проверке навыка значение указанного навыка сыщика сравнивается со сложностью, указанной в тексте, потребовавшем проверки. Для успеха проверки итоговое значение навыка сыщика должно быть равно сложности или превышать её.

Проверка навыка обычно указывается как проверка конкретного навыка. Например, «проверка ловкости», «проверка силы», «проверка воли» или «проверка интеллекта».

См. «Порядок проверки навыка» на стр. 26.

Продолжительные эффекты

Некоторые свойства карт создают обстоятельства, которые влияют на игру в течение определённого времени (например, «до конца фазы» или «в этой проверке»). Такие эффекты называются продолжительными.

- ❖ Продолжительный эффект сохраняется после розыгрыша создавшего его свойства в течение срока, установленного эффектом. Эффект продолжает влиять на игру в течение указанного времени независимо от того, осталась ли в игре карта, создавшая продолжительный эффект.
- ❖ Если продолжительный эффект влияет на карты в игре (или в определённой зоне), он применяется только к картам, которые находились в игре (или в этой зоне) в момент его возникновения. Продолжительный эффект не влияет на карты, которые вошли в игру (или в эту зону) после его возникновения.
- ❖ Продолжительный эффект прекращается, как только наступает установленный для этого момент времени. Это значит, что продолжительный эффект, действующий «до конца фазы», прекращается непосредственно перед тем, как становится возможно активировать свойство или отсроченный эффект со словами «в конце фазы».
- ❖ Продолжительный эффект, который истекает в конце определённого периода времени, можно активировать только в течение этого периода.

Пустая локация

Пустая локация — это локация, где нет ни врагов, ни сыщиков.

Размер руки

См. «IV. Фаза передышки» на стр. 26.

Раскрытие

Свойства раскрытия встречаются на картах контактов и слабостей.

- ❖ Когда сыщик берёт карту контакта, он обязан разыграть все имеющиеся на ней свойства «**Раскрытие**». Это происходит перед тем, как карта входит в игру, или (если это карта напасти) перед тем, как она уйдёт в сброс.
- ❖ Когда у сыщика на руке оказывается карта слабости, он обязан немедленно разыграть все её свойства раскрытия, как если бы только что взял её.

Распоряжаться

См. «Владеть и распоряжаться» на стр. 4.

Рассудок и ужас

Рассудок отображает ментальную и эмоциональную стойкость карты, а ужас — ущерб, причинённый карте под воздействием сил Мифа.

- ❖ Всякий раз, когда карте наносится ужас, положите на неё столько жетонов ужаса, сколько ужаса наносится (см. «Нанесение ран и ужаса» на стр. 10).
- ❖ Если число ужаса на карте сыщика равно его рассудку (или превышает это значение), этот сыщик побеждён. Когда сыщик побеждён, он выбывает из сценария (см. «Выбытие» на стр. 5).
- ❖ Если сыщик побеждён из-за получения ужаса в сюжетной кампании, он получает 1 ментальную травму. Полученная травма может **свести с ума** сыщика (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20).
- ❖ Если число ужаса на активе, обладающем рассудком, равно его рассудку (или превышает это значение), этот актив побеждён и кладётся в сброс своего владельца.
- ❖ Если у карты актива нет значения рассудка, это не значит, что её рассудок равен нулю. Это значит, что у неё нет рассудка, поэтому она не может получать рассудок и на неё нельзя класть жетоны ужаса.
- ❖ Оставшийся рассудок карты — это её базовый рассудок минус число ужаса на ней, плюс или минус любые применимые модификаторы рассудка.

См. также: «Направленные раны, направленный ужас» на стр. 11.

Ресурсы

Ресурсы обозначают различные средства для приобретения новых карт, которые есть у сыщика: припасы, деньги, инструменты, знания, компоненты заклинаний и т. п.

- ❖ Чтобы сыграть карту или использовать свойство, имеющее цену в ресурсах, сыщик обязан выплатить цену этой карты или свойства, взяв указанное число ресурсов из своего пула ресурсов и вернув их в резерв жетонов (см. «Цены» на стр. 22).
- ❖ Ресурсы можно получить, совершив действие «Получение ресурсов» (см. «Получить ресурс» на стр. 14).

- ❖ Каждый сыщик получает 1 ресурс в каждой фазе передышки (см. «4.4. Каждый сыщик берёт 1 карту и получает 1 ресурс» на стр. 26).

Сброс

Когда карта сбрасывается, она кладётся лицом вверх в сброс своего владельца. Владельцем карт контактов считается колода контактов, и они кладутся в сброс контактов.

- ❖ Каждый сброс считается зоной вне игры.
- ❖ У каждого сыщика свой собственный сброс, и отдельный сброс у колоды контактов.
- ❖ Карты в каждом сбросе — открытая информация, любой игрок может просматривать их когда угодно.
- ❖ Порядок карт в сбросе нельзя менять, если только свойство карты не предписывает сделать это.
- ❖ Если одновременно сбрасывается несколько карт, владелец карт кладёт их в свой сброс по одной в любом порядке. Если одновременно сбрасывается несколько карт контактов, они кладутся в сброс контактов в любом порядке, установленном ведущим сыщиком.
- ❖ Если какое-либо свойство предписывает затасовать сброс в колоду, а карт в сбросе нет, не тасуйте колоду.

Свойство

Свойство — это особый игровой текст, указывающий, как данная карта влияет на игру.

- ❖ Свойство карты влияет на игру, только если данная карта находится в игре, за исключением тех случаев, когда свойство (или правила по данному типу карт) прямо говорит об ином.
- ❖ Свойство карты взаимодействует только с находящимися в игре картами, за исключением тех случаев, когда свойство прямо говорит об ином.
- ❖ Если в игре находятся сразу несколько одинаковых свойств, каждое из них влияет (или может влиять) на игровую ситуацию по отдельности.

Свойства карт делятся на следующие типы: постоянные свойства, обязательные свойства, свойства раскрытия, активируемые свойства, ключевые слова и указания на картах врагов («Выходит» и «Преследует»). Эти типы подробно описаны ниже.


См. также: «Цены» (стр. 22), «Эффекты» (стр. 23), «Определения» (стр. 12), «Карты, влияющие сами на себя» (стр. 8).

Постоянные свойства

Постоянные свойства указаны на карте простым текстом без выделения. Постоянные свойства всегда влияют на игровую ситуацию, пока карта находится в игре. Некоторые постоянные свойства действуют в особых условиях, обычно обозначенных словами «в течение» или «пока». Эффекты таких свойств остаются в силе, пока соблюдается необходимое условие. Постоянные свойства не требуют активации.

Обязательные свойства

Обязательные свойства отмечены словом **«Обязательно»**, выделенным жирным шрифтом. Такие свойства срабатывают и оказывают влияние на игровую ситуацию автоматически в указанные моменты времени. Как правило, эти моменты обозначаются словами «когда», «после», «если» или «в».




- ❖ Если обязательное свойство не может изменить игровую ситуацию, оно не срабатывает.
- ❖ Обязательное свойство, которое может изменить игровую ситуацию, обязательно срабатывает всякий раз, когда наступает указанный момент времени.
- ❖ Если обязательное свойство действует, «когда» наступает определённый момент, это значит, что оно срабатывает, как только указанный момент наступает, но до того, как будет разыграно влияние этого момента на игровую ситуацию.
- ❖ Если обязательное свойство действует «после» наступления определённого момента, это значит, что оно срабатывает сразу после того, как будет разыграно влияние указанного момента на игровую ситуацию.
- ❖ Все обязательные свойства, срабатывающие в определённый момент времени, разыгрываются до любых  свойств (см. ниже), которые активируются в тот же момент времени и с тем же словом.


См. «Приоритеты при одновременном розыгрыше» на стр. 15.



Свойства раскрытия



Свойство раскрытия, отмеченное словом **«Раскрытие»** на карте контакта или слабости, срабатывает, как только сыщик берёт эту карту (см. «Раскрытие» на стр. 16).


Активируемые свойства



Активируемое свойство — это свойство, указанное после одного из трёх символов: ,  или . Если у свойства есть требования (цена и/или условия), они указаны сразу же после символа. Игрок, не выполняющий данные требования, не может активировать свойство. Активируемые свойства делятся на три типа.

Бесплатные активируемые свойства () можно активировать во время любого окна игрока. Полный список окон игрока см. в «Приложении II» на стр. 23.

Свойства, активируемые реакцией (), обладают условием активации и могут быть активированы в любой момент, когда наступает указанное условие. Например, « После того как вы победили врага».

- ❖ Если свойство  может быть активировано, «когда» наступает определённый момент, это значит, что его можно использовать, как только наступит указанный момент, но до того, как будет разыграно влияние этого момента на игровую ситуацию.
- ❖ Если свойство  может быть активировано «после» наступления определённого момента, это значит, что его можно использовать сразу после того, как будет разыграно влияние указанного момента на игровую ситуацию.

- ❖ Каждое свойство  можно активировать только единожды всякий раз, когда наступает условие его активации. Например, свойство, которое активируется «после наступления X», можно использовать единожды всякий раз, когда происходит X.

Свойства, активируемые действием (), можно использовать во время хода игрока в фазе сыщиков с помощью действия активации. Для этого игрок должен потратить одно действие за каждый символ , указанный в цене свойства.

Все активируемые свойства подчиняются следующим правилам:

- ❖ Игрок вправе по своему выбору активировать или не активировать любое активируемое свойство на карте, которой он распоряжается, в подходящий для этого момент времени.
- ❖ Активируемое свойство можно использовать, только если оно может изменить игровую ситуацию и если игрок может полностью выплатить его цену (если таковая имеется) с учётом применимых модификаторов. При оценке данных возможностей не принимаются во внимание последствия выплаты цены или взаимодействие с иными свойствами.
- ❖ Если свойство активировано, игроки обязаны по максимуму разыграть его эффект, за исключением тех эффектов, в описании которых есть слово «может» (см. «Может» на стр. 10).

Ключевые слова

Ключевое слово — это свойство карты, с которым связаны определённые правила (см. «Ключевые слова» на стр. 8).

Указания «Выходит» и «Преследует»

Указание «Выходит» говорит, куда выкладывается враг, когда он входит в игру (см. «Выложить, выходит» на стр. 6).

Указание «Преследует» говорит, с кем из сыщиков враг начнёт сражаться или в чью сторону пойдёт, если у него есть выбор (см. «Преследует» на стр. 14).


Названия действий в свойствах

В тексте некоторых свойств есть выделенные жирным шрифтом названия действий (такие как «Бой», «Уход», «Исследование» или «Движение»). При использовании такого свойства выполняется указанное действие, как описано в правилах, однако с указанными в тексте свойства изменениями.

Слабость

Слабость — это подтип карты. Слабости представляют недостатки персонажа, проклятия, безумия, увечья, обязанности, врагов или иные эпизоды из прошлого сыщика или приобретённые им в ходе сюжетной кампании. Карты слабостей разыгрываются по-разному в зависимости от их типа.

- ❖ Когда сыщик берёт слабость с таким же типом, как у карты контакта (например, врага или напасть), она разыгрывается, как если бы была взята из колоды контактов.

- ❖ Когда сыщик берёт слабость с таким же типом, как у карты игрока (*например, актив, событие или навык*), разыгрываются все эффекты раскрытия этой карты и она добавляется на руку этого сыщика. Затем карта может использоваться по тем же правилам, что и любая другая карта игрока данного типа.
- ❖ Если карта слабости оказывается на руке сыщика каким-то иным образом, не из-за взятия карты, этот сыщик обязан разыграть карту (включая все свойства раскрытия), как если бы только что взял её.
- ❖ Держатель слабости — сыщик, который начал игру с данной слабостью в своей колоде или игровой зоне.
- ❖ Если слабость добавляется в колоде игрока или ему на руку во время игры, эта слабость остаётся частью колоды данного сыщика на всю оставшуюся кампанию (если только не будет удалена из кампании свойством карты или исходом сценария.)
- ❖ Игрок не может по своему желанию сбросить с руки карту слабости, если на карте прямо не указано иное.
- ❖ Слабостями с таким же типом, как у карты контакта (как и другими картами контактов), не распоряжается никто из игроков. Слабостями с таким же типом, как у карты игрока, распоряжается их держатель.
- ❖ В игровых текстах встречаются упоминания «базовой слабости». Базовую слабость можно узнать по соответствующей надписи и символу .

Сложность проверки

Сложность проверки навыка — это определённое число, с которым сравнивается итоговое значение навыка сыщика. Для успеха значение навыка должно быть равно сложности проверки или превосходить её.

- ❖ Базовая сложность проверки при атаке на врага — это значение боя врага.
- ❖ Базовая сложность проверки при исследовании локации — это значение неясности локации.
- ❖ Базовая сложность проверки при уходе от врага — это значение ухода врага.
- ❖ Базовая сложность проверки, вызванной свойством карты, находится в скобках после указания навыка. *Например: интеллект (3).*

Полные правила проверки см. в разделе «Порядок проверки навыка» на стр. 26.

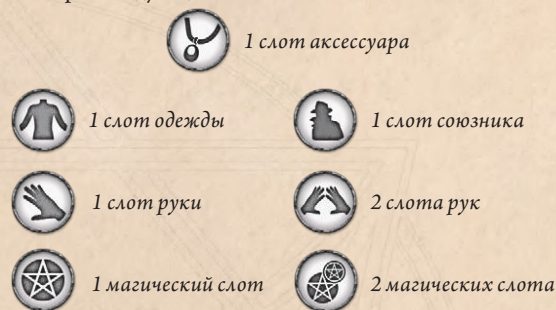
Слоты

У каждого сыщика есть несколько слотов — мест, которые могут быть заняты соответствующими картами активов. Пока актив с символом слота находится в игровой зоне сыщика или в его зоне угрозы, он занимает у этого сыщика слот данного типа. Слоты ограничивают число карт актива, которые сыщик может иметь в игре одновременно.

Как правило, у сыщика есть следующие слоты:

- ❖ **1 слот аксессуара**
- ❖ **1 слот одежды**
- ❖ **1 слот союзника**
- ❖ **2 слота рук**
- ❖ **2 магических слота**

Если на активе нет символов слотов, данный актив не занимает слотов. У сыщика в игре может быть сколько угодно таких активов. Слоты, которые занимает актив, отмечены на его карте следующими символами:



Если у сыщика нет свободного слота под актив, который он хочет сыграть или получить в своё распоряжение, сыщик должен освободить нужные слоты. Для этого сыщик выбирает и сбрасывает активы, которыми он распоряжается и которые занимают эти слоты. Это происходит одновременно с тем, как новый актив занимает свой слот.

События

Карты событий представляют тактические приёмы, манёвры, заклинания, уловки и другие мгновенные эффекты, имеющиеся в распоряжении игрока.

- ❖ Если у карты события нет ключевого слова «Быстрый», игрок может сыграть её с руки только в свой ход, с помощью действия «Сыграть карту». При этом он обязан следовать всем разрешениям и ограничениям розыгрыша этой карты.
- ❖ Быструю карту события игрок может сыграть со своей руки в любое время, указанное на карте (см. «Быстрый» на стр. 3).
- ❖ Когда игрок играет карту события, он платит её цену, разыгрывает её эффекты (либо они отменяются), а после этого кладёт в сброс её владельца.
- ❖ Если эффекты карты события отменены, карта тем не менее считается сыгранной и её цена остаётся выплаченной. Отменяются только её эффекты.
- ❖ Играть или не играть карту события с руки, всегда решает игрок, если только в инструкции розыгрыша события не присутствует слово «должен».
- ❖ Карту события нельзя играть, если розыгрыш её эффекта никак не сможет изменить игровую ситуацию.

Создание колод

Создавая свою колоду, соблюдайте следующие правила:

- ❖ Игрок должен выбрать одну и только одну карту сыщика.
- ❖ В колоде сыщика должно быть в точности столько карт игроков, сколько указано на обороте карты сыщика в разделе «Размер колоды». В это число не входят слабости, персональные карты сыщиков и карты сценариев, которые добавляются в колоду.
- ❖ В колоде сыщика должно быть не более двух экземпляров каждой карты игроков (с одинаковым названием).
- ❖ Все обычные карты игроков в колоде следует выбирать в соответствии со списком возможных карт, который находится на обороте карты сыщика
- ❖ В начале кампании у большинства сыщиков нет опыта, поэтому они могут включать в свои колоды только карты нулевого уровня. Некоторые сыщики и/или некоторые кампании могут дать игроку на старте дополнительный опыт, который можно немедленно потратить на приобретение карт более высокого уровня (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20).
- ❖ Также в колоду следует включить все обязательные карты, указанные на обороте карты сыщика. Там же могут быть изложены дополнительные требования к колоде.
- ❖ В конце процесса создания колоды в неё следует добавить все необходимые случайные основные слабости.
- ❖ Нельзя включать в колоду игрока сюжетные активы, если правила подготовки или исход сценария не позволяют игроку это сделать. Эти активы можно отличить по тому, что на них не указан уровень, зато есть символ набора контактов (см. «Активы» на стр. 3).
- ❖ В сюжетной кампании игроки собирают колоды, прежде чем начать проходить первый сценарий. Между сценариями игроки могут приобретать новые карты или улучшать карты своих колод по правилам, указанным в разделе «Сюжетная кампания» на стр. 20.

Классы

Большинство карт игроков, включая карты сыщиков, делятся на 5 классов. У каждого класса есть отличительные черты и особенности, описанные ниже.

Защитники (♣) чувствуют призвание защищать человечество и потому противостоят силам Мифа. У них сильно развиты чувство долга и самоотверженность, которые заставляют их защищать других и уничтожать монстров.

Мистики (♠) увлечены тайными силами Мифа и находятся под их влиянием. Многие обладают магическими талантами и владеют заклинаниями, что позволяет им манипулировать силами Вселенной.

Ловкачи (♦) корыстны и эгоистичны. Коварные и беспринципные, они всегда стремятся извлечь выгоду из любой ситуации.

Искатели (♠) в первую очередь стремятся узнать больше о мире и Мифе. Они жаждут обнаружить забытые знания, нанести на карты неизведанные земли и исследовать фантастических тварей.

Выжившие (♣) — обычные люди, которые просто пытаются выжить, оказавшись не в то время и не в том месте. Это неподготовленные и плохо снаряжённые бедолаги, которые тем не менее проявляют чудеса героизма, когда их жизни в опасности.

Некоторые карты не относятся ни к какому классу — это нейтральные карты.

Обычно сыщики могут включать в колоды только карты своего класса. Некоторые сыщики могут добавлять и карты других классов. Список карт, которые доступны сыщику, указан на обратной стороне его карты в разделе «Возможные карты».

Сражение с врагом

Пока карта врага находится в игре, этот враг либо сражается с сыщиком (и его карта лежит в зоне угрозы этого сыщика), либо не сражается и находится в локации (и его карта лежит рядом с картой этой локации). Каждый враг в зоне угрозы сыщика находится в той же локации, что и сыщик, и если последний перемещается, враг не перестаёт с ним сражаться и перемещается в новую локацию одновременно с сыщиком.

Всякий раз, когда обновлённый, но ещё не сражающийся враг оказывается в одной локации с сыщиком, он начинает сражаться с этим сыщиком и переходит в его зону угрозы. Если в одной локации с обновлённым, но не сражающимся врагом есть несколько сыщиков, следуйте указанию «Преследует» на карте врага, чтобы определить, с каким сыщиком он начнёт сражаться. Один сыщик может одновременно сражаться с любым числом врагов.

Например, обновлённый и не сражающийся враг немедленно начинает сражаться, если:

- ❖ он выложен в локацию с сыщиком;
- ❖ он переместился в локацию с сыщиком;
- ❖ сыщик переместился в локацию с врагом.

Задействованный и не сражающийся враг не начинает сражаться, но если задействованный враг обновляется, находясь в одной локации с сыщиком, он начинает сражаться сразу после обновления.

- ❖ *Примечание: Враг с ключевым словом «Осторожный» не начинает сражаться описанным выше образом.*

Считайте, считается

- ❖ Если эффект предписывает считать, что на карте указана или изменена какая-либо характеристика (символ, ключевое слово, черта, текст свойства и т. п.), карта работает так, как если бы обладала данной характеристикой. Однако данная характеристика не считается напечатанной на карте. Свойства, относящиеся к напечатанным характеристикам карты, не касаются полученных таким образом характеристик.

- ❖ Если эффект предписывает считать, что на карте отсутствует игровой текст, считается, что на карте нет черт, ключевых слов, свойств и иной текстовой информации, напечатанной в основном текстовом блоке карты. Текст и/или символы из иных источников не считаются отсутствующими.

Сыграть

Чтобы сыграть карту, сыщик должен выплатить её цену в ресурсах и соответствовать всем применимым ограничениям и условиям розыгрыша. Большую часть карт можно сыграть только с помощью действия «Сыграть карту» (см. «Сыграть карту» на стр. 20).

Карта с ключевым словом «Быстрый» не играется с помощью действия «Сыграть карту». Такую карту можно сыграть в любой момент, когда соблюдается указанное на неё условие активации, или, если на карте нет условия активации, во время подходящего окна игрока (см. «Быстрый» на стр. 3).

Когда сыграна карта события, разыгрываются её эффекты, а затем она кладётся в сброс своего владельца.

Когда сыгран актив, он кладётся в игровую зону сыщика, который его сыграл, и остаётся в игре до тех пор, пока свойство или игровой эффект не заставят его выйти из игры. Большая часть активов, находясь в игре, занимает один или несколько слотов (см. «Слоты» на стр. 18).

Карты навыков не играют. Чтобы использовать свойства карты навыка, её следует добавить к проверке с руки игрока.

См. также: «Приложение I» на стр. 23, «Ограничения, решения и инструкции розыгрыша» на стр. 11.

Сыграть карту (действие)

Сыграть карту — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Совершая это действие, сыщик выбирает карту актива или события со своей руки, платит её цену в ресурсах и разыгрывает (см. «Сыграть» на стр. 20).

- ❖ Этим действием нельзя сыграть карту с ключевым словом «быстрый» (см. «Быстрый» на стр. 3).
- ❖ Карты навыков не играют. Чтобы использовать свойства карты навыка, её надо добавить к проверке с руки.

Сюжетная кампания

Сюжетная кампания — это последовательность взаимосвязанных сценариев, в рамках которой каждый игрок от сценария к сценарию играет за одного и того же сыщика. По мере продвижения кампании сыщик приобретает опыт и травмы, что отражается изменениями в его колоде. Каждое решение, принятое в ходе кампании, может отозваться игрокам в одном из следующих сценариев.

Начиная кампанию, следуйте инструкциям её подготовки из книги сценариев. Завершив сценарий в ходе кампании, запишите результаты его прохождения в журнале кампании.

Опыт

После записи результатов сыщики подсчитывают полученный опыт и приобретают новые карты для своих колод. Для этого выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Подсчитайте опыт. Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете плюс или минус любые бонусы или штрафы, указанные книгой сценариев для достигнутого исхода. Получившееся значение добавляется к непотраченному опыту, если такового остался у сыщика после предыдущих сценариев.

2. Приобретите новые карты. Чтобы приобрести и добавить к своей колоде новую карту, игрок тратит столько очков опыта, каков уровень карты, обозначенный числом точек в её левом верхнем углу. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- ❖ Приобретая новые карты, сыщик обязан следовать инструкциям по созданию колоды, изложенным на обороте его карты сыщика. Сыщик имеет право приобретать только такие карты, которые ему доступны. Также следует соблюдать размер колоды, поэтому за каждую приобретённую и добавленную к колоде карту (кроме постоянных) следует удалить из колоды другую карту. Приобретая новые карты, нельзя удалять из колоды слабости и обязательные карты.
- ❖ Каждая карта стоит столько опыта, каков уровень карты, но не меньше 1 (чтобы приобрести карту нулевого уровня, нужно потратить 1 опыт).
- ❖ Приобретая более высокую по уровню версию карты, которая у него уже есть, сыщик может улучшить свою карту, заплатив опытом только разницу в уровне между этими двумя картами (но не меньше 1) и удалив из своей колоды низкоуровневую версию карты.
- ❖ Новые карты приобретаются и улучшаются по одной. Если сыщик хочет приобрести более одного экземпляра новой карты, он должен отдельно оплатить каждый экземпляр и удалить за каждый экземпляр одну карту из своей колоды.
- ❖ В ходе кампании сыщик может изменять свою колоду только вышеописанным образом или выполняя особые указания книги сценариев.

3. Запишите непотраченный опыт. Каждый сыщик записывает в журнал весь оставшийся у него опыт. Этот опыт можно будет потратить позже в ходе той же кампании.

Травмы

Травма отражает непоправимый ущерб, нанесённый здоровью и/или психике сыщика. Если сыщик побеждён в ходе сценария, этот сыщик выбывает из сценария, но необязательно из кампании.

Если сыщик побеждён из-за получения ран, равных его здоровью (или превышающих его), он получает 1 физическую травму, что записывается в журнале. Сыщик начинает каждый последующий сценарий кампании с 1 раной за каждую свою физическую травму. Если число физических травм сыщика сравнялось с его здоровьем, сыщик **убит**.

Если сыщик побеждён из-за получения ужаса, равного его рассудку (или превышающего его), он получает 1 ментальную травму, что записывается в журнал. Сыщик начинает каждый последующий сценарий кампании с 1 ужасом за каждую свою ментальную травму. Если число ментальных травм сыщика сравнялось с его здоровьем, сыщик **сошёл с ума**.

Если сыщик побеждён из-за того, что одновременно получил и раны, равные его здоровью (или превышающие его), и ужас, равный его рассудку (или превышающий его), он сам выбирает, какую травму получить.

Если сыщик убит или сошёл с ума, то для следующего сценария этот игрок должен выбрать нового сыщика и создать для него новую колоду. Убитых и сошедших с ума сыщиков больше нельзя использовать до конца кампании (см. «Убитые и сошедшие с ума сыщики» на стр. 21).

Если сыщик должен выбрать нового сыщика, а доступных сыщиков не осталось, кампания заканчивается проигрышем игроков.

Побеждённые свойством карты

Сыщик может быть побеждён свойством карты. Побеждённый сыщик выбывает из игры (см. «Выбытие» на стр. 5). Чтобы определить, будут ли у этого какие-либо долгосрочные последствия, следуйте тексту свойства, победившего сыщика.

Переход к следующему сценарию

Завершив сценарий, разыграв его исход, внося обновления в журнал и приобретя новые карты, переходите к следующему сценарию в кампании, если только исход сценария прямо не отсылает вас к другому сценарию.

Как присоединиться к кампании или покинуть её

Между сценариями кампании игроки могут свободно присоединяться к ней и выходить из неё. Если игрок выходит из кампании, не удаляйте информацию об этом игроке из журнала, так как он может вернуться перед любым следующим сценарием.

Если к кампании присоединяется новый игрок, он должен выбрать сыщика, который ранее не использовался в этом сценарии. Этот сыщик начинает игру, как если бы это был первый сценарий кампании, не имея ни опыта, ни травм.

Типы карт

Типы карт перечислены и подробно описаны в Приложении IV (см. стр. 28).

- ◆ Если свойство предписывает карте изменить свой тип, она теряет все другие свои типы и действует по правилам для карт своего нового типа.

См. также: «Активы» на стр. 3, «Враги» на стр. 5, «Локации» на стр. 9, «Навыки» на стр. 10, «Напасти» на стр. 10, «События» на стр. 18.

Травмы

См. «Сюжетная кампания» на стр. 20.

Убитые и сошедшие с ума сыщики

Сыщиков, которые были убиты или сошли с ума в рамках сюжетной кампании, следует записать в журнал — их нельзя использовать до окончания кампании.

- ◆ Если число физических травм сыщика сравнялось с его здоровьем, сыщик убит.
- ◆ Если число ментальных травм сыщика сравнялось с его здоровьем, сыщик сошёл с ума.
- ◆ Также сыщик может быть убит или сойти с ума из-за свойства карты или исхода сценария.
- ◆ В одиночном режиме нет никакой практической разницы между тем, чтобы быть убитым, сошедшим с ума или побеждённым.

См. «Сюжетная кампания» на стр. 20.


Удалить из игры

Карта, удалённая из игры, больше никак не взаимодействует с игрой в течение того периода, на который она удалена.

Если период, на который следует удалить карту, не указан, она удаляется из игры до конца партии.

Улики

Улики представляют успешные шаги сыщиков на пути к разгадке тайн, распутыванию заговоров и прохождению сценария.

- ◆ Когда в локацию впервые входит сыщик, эта локация открывается (переворачивается лицевой стороной вверх) и на неё выкладывается из резерва жетонов столько улик, сколько указано на карте. Обычно число улик указано в формате «за сыщика (♣)». Это может произойти и во время подготовки к игре.
- ◆ Чтобы найти улику в локации, надо успешно исследовать эту локацию (см. «Исследование» на стр. 8) или применить соответствующее свойство карты. Если сыщик находит улику, он забирает её с локации и кладёт на свою карту сыщика.
- ◆ Если для продвижения текущей сцены не указано требования «Цель», то в ход любого игрока сыщики могут совместно потратить необходимое число улик (обычно указанное в формате «за сыщика») со своих карт сыщиков, чтобы продвинуться к следующей сцене. Обычно это делается как свойство  игрока. Сыщик может внести любое число улик в общую сумму, необходимую для продвижения.
- ◆ Если свойство карты упоминает улики в локации, имеются в виду ещё не найденные улики, которые в настоящее время находятся на карте локации.

См. также: «Колода деяний и колода замыслов» на стр. 8, «Жетоны закончились» на стр. 6.

Уникальный (*)

Уникальные карты отмечены символом * перед названием. В любой момент времени в игре может быть не более одного экземпляра каждой уникальной карты (с одним и тем же названием).

- ❖ Игрок не может ввести в игру уникальную карту, если в игре уже находится экземпляр этой карты (с тем же названием).
- ❖ Если в игру должна войти уникальная карта контакта, название которой совпадает с названием уникальной карты игрока, сбросьте эту карту игрока одновременно с тем, как карта контакта входит в игру.

Уровень сложности

В карточной игре «Ужас Аркхэма» есть четыре уровня сложности: лёгкий, обычный, сложный и экстремальный. В начале сюжетной кампании или одиночного сценария игроки выбирают для себя уровень сложности. В разделе «Подготовка к кампании» книги сценариев указано, какие жетоны следует поместить в мешок хаоса при игре на выбранном уровне сложности.

- ❖ Выбрав лёгкий или обычный уровень, положите памятку сценария вверх стороной «лёгкий/обычный». Выбрав сложный или экстремальный уровень, положите её вверх стороной «сложный/экстремальный».

Условие активации

Условие активации указывает на момент времени, в который может быть активировано свойство. Большинство таких условий устанавливает связь с определённым моментом времени с помощью слов «когда» или «после».

- ❖ Каждое свойство, которое активируется в связи с указанным моментом времени, можно использовать единожды всякий раз, когда наступает этот момент.
- ❖ Если право на активацию получает несколько одинаковых свойств, каждое такое свойство можно использовать только единожды.

См. также: «Свойство» на стр. 16, «После» на стр. 14, «Когда» на стр. 8.

Уход

Уход — это действие, которое сыщик может совершить в свой ход в фазе сыщиков.

Чтобы уйти от врага, с которым он сражается, сыщик проходит проверку ловкости против значения ухода врага (см. «Проверки навыков» на стр. 15).

При успехе сыщик уходит от врага (см. ниже). Это происходит на 7-м шаге проверки навыка, как она описана на стр. 26.

При провале сыщик не уходит от врага и продолжает сражаться с ним.

- ❖ Если свойство позволяет автоматически уйти от врага или врагов, для ухода не требуется проходить проверку навыка.
- ❖ Всякий раз, когда сыщик успешно уходит от врага (совершив действие ухода или применив свойство карты),

этот враг задействуется, если был обновлён, и прекращает сражаться с сыщиком. Переместите этого врага из зоны угрозы сыщика в его локацию, чтобы отметить, что враг больше не сражается.

- ❖ В отличие от действий «Бой» и «Начать сражаться», действие «Уход» сыщик может совершить только против врага, с которым сражается.

Фазы раунда

См. «I. Фаза Мифа» на стр. 25, «II. Фаза сыщиков» на стр. 25, «III. Фаза врагов» на стр. 26 и «IV. Фаза передышки» на стр. 26.

Художественный текст

Художественный текст — это неигровой текст, который служит для создания атмосферы или сюжета. Как правило, он выделен курсивом. Художественный текст никак не влияет на игровую ситуацию.

Цены

В игре есть два типа цен: цена в ресурсах и цена свойства.

Цена карты в ресурсах — это количество ресурсов, которое следует заплатить, чтобы сыграть карту с руки. Чтобы оплатить эту цену, сыщик берёт указанное количество ресурсов из своего пула ресурсов и кладёт их в резерв жетонов.

Некоторые активируемые свойства карт представлены в формате «Цена: Эффект». В таком формате то, что находится перед двоеточием, представляет собой цену свойства, которую следует заплатить, и любые условия активации, которые нужно соблюсти, чтобы активировать свойство. То, что находится после двоеточия, — сам эффект.

- ❖ Если за использование карты или свойства требуется заплатить несколько цен, эти цены должны быть заплачены одновременно.
- ❖ Заплатить цену за использование карты или свойства может только тот, кто ими распоряжается. Нельзя платить игровыми объектами другого игрока.
- ❖ Когда игрок задействует, жертвует или иным образом использует карты для выплаты цены, он может использовать только такие карты, которыми распоряжается и которые находятся в игре, если только в описании цены прямо не сказано иного.
- ❖ Если для оплаты требуется не вошедший в игру игровой объект, игрок может использовать для этого только объекты, которые находятся в его внеигровых зонах (таких как рука или колода).
- ❖ Если сыщикам предписано заплатить цену совместно, каждый сыщик (или каждый сыщик, соответствующий указанному критерию) может внести свой вклад в плату.
- ❖ Свойство нельзя активировать — и соответственно, нельзя платить его цену, — если розыгрыш его эффекта никак не изменит ситуацию в игре.
- ❖ Если сыщик в качестве оплаты получил раны или ужас и переложил их на актив, цена всё равно считается заплаченной.

Черты

У большинства карт есть одна или несколько черт, указанных полужирным курсивом в верхней части игрового текста.

- ❖ Сами по себе черты никак не влияют на игру. Но некоторые свойства карт отсылают к картам, обладающим определёнными чертами.

Экземпляр

Если у двух карт одинаковые названия, они считаются экземплярами одной и той же карты. Второй экземпляр карты — это любая другая карта, называемая так же, независимо от типа карты, текста, иллюстрации или любых других отличий между картами.

Эффекты

Эффект карты — это любой эффект, возникающий в результате розыгрыша свойства, напечатанного на карте или полученного картой из иного источника. Структурный эффект — это любой эффект, возникающий в результате розыгрыша структурного события (см. «Структурные события» на стр. 25).

- ❖ Тексту эффекта карты могут предшествовать цены, условия активации, ограничения и/или разрешения розыгрыша — такие элементы не считаются эффектами (см. «Свойство» на стр. 16).
- ❖ Игроки обязаны разыграть все части применённого эффекта так полно, как это возможно, если только в тексте эффекта нет слова «может».
- ❖ Когда эффект, у которого нет конкретной цели, пытается взаимодействовать с несколькими объектами, а в указанной зоне недостаточно подходящих объектов, такой эффект взаимодействует с максимально возможным числом объектов. *Например, если у вас в колоде осталось 3 карты, то эффект «посмотрите 5 верхних карт своей колоды» позволит вам посмотреть только эти оставшиеся 3 карты.*
- ❖ Когда продолжительный эффект завершается (или прекращается действие постоянного свойства), не считается, что эффект карты изменил игровую ситуацию.
- ❖ Все части эффекта обладают временным приоритетом над любыми условиями активации, начинающимися со слова «После...», которые могут сработать в результате данного эффекта. *Например, если эффект предписывает: «Получите 3 ресурса и возьмите 3 карты», обе части эффекта (получение ресурсов и взятие карт) разыгрываются до того, как активируется свойство, начинающееся со слов «После того как взята карта».*

См. также: «Отсроченные эффекты» на стр. 15, «Продолжительные эффекты» на стр. 12, «Приоритеты при одновременном розыгрыше» на стр. 15.

Приложение I: Порядок применения карт и свойств

Когда игрок хочет применить активируемое свойство или сыграть карту, он сначала объявляет о своём намерении. Прежде чем начать активировать свойство или играть карту, следует проверить два момента:

- ❖ Проверьте ограничения розыгрыша: определите, можно ли в данный момент сыграть эту карту или активировать свойство. Не забудьте убедиться, что розыгрыш эффекта способен изменить игровую ситуацию. Если эти условия не выполняются, применить карту или свойство нельзя.
- ❖ Определите цену (или цены) применения карты или свойства, учитывая все актуальные модификаторы. Если игрок не может полностью заплатить цену, применить карту или свойство нельзя.


Когда игрок проверил эти условия и убедился, что может применить карту или свойство, он выполняет следующие шаги в указанном порядке:

1. Примените любые модификаторы к цене (ценам).
2. Заплатите цену (цены). Если на этом шаге вы не можете заплатить цену (цены), прервите применение карты или свойства, ничего не выплачивая.
- ❖ Если нужно, после завершения этого шага разыграйте внеочередную атаку.
3. Начните играть карту или применять эффекты свойства.
4. Разыграйте эффекты свойства или сыгранной карты (если они не отменены на шаге 3). Одновременно с завершением этого шага карта считается сыгранной (положите её в игру или, если это событие, в сброс владельца), а свойство считается разыгранным.
- ❖ Если применяемое свойство находится на карте в игре, процесс его применения продолжается и завершается, даже если эта карта выходит из игры в ходе этого процесса.

Приложение II: Структура раунда

Схема на следующей странице наглядно демонстрирует структуру игрового раунда, со всеми его фазами и шагами. На стр. 27 расположена аналогичная схема порядка проверки навыка, которой следует пользоваться всякий раз, когда сыщик проходит проверку.

Пронумерованные строки на сером фоне называются структурными событиями. Структурные события — это обязательные события, заданные самой структурой раунда.

Строки на красном фоне называются окнами игроков. В эти периоды времени игроки могут использовать активируемые свойства .

Подробное описание каждого из этих шагов вы найдёте на стр. 25–26.


I. Фаза Мифа (пропустите в первом раунде)

1.1. Начало раунда. Начало фазы Мифа.

1.2. Положите 1 безысходность на текущий замысел.

1.3. Проверьте, не достигнуто ли требуемое число безысходности.

1.4. Каждый сыщик берёт 1 карту контакта.


 ОКНО ИГРОКА

1.5. Конец фазы Мифа.


Перейдите к фазе сыщиков.

II. Фаза сыщиков

2.1. Начало фазы сыщиков.

 ОКНО ИГРОКА

2.2. Начало хода очередного сыщика.

 ОКНО ИГРОКА

2.2.1. Активный сыщик может совершить действие, если вправе это сделать. Если действие совершено, вернитесь к предыдущему окну игрока. В противном случае перейдите к пункту 2.2.2.

2.2.2. Конец хода сыщика. Если кто-либо из сыщиков ещё не ходил в этой фазе, перейдите к пункту 2.2. В противном случае перейдите к пункту 2.3.


2.3. Конец фазы сыщиков.

Перейдите к фазе врагов.


III. Фаза врагов

3.1. Начало фазы врагов.

3.2. Перемещаются враги-Охотники.

 ОКНО ИГРОКА

3.3. Очередной сыщик разыгрывает атаки врагов, с которыми сражается. Если кто-либо из сыщиков ещё не разыграл атаки врагов в этой фазе, вернитесь к предыдущему окну игрока. После того как последний сыщик разыграет атаки врагов, с которыми сражается, перейдите к следующему окну игрока.


 ОКНО ИГРОКА

3.4. Конец фазы врагов.

Перейдите к фазе передышки.

IV. Фаза передышки

4.1. Начало фазы передышки.

 ОКНО ИГРОКА

4.2. Обновите действия.

4.3. Обновите все задействованные карты.

4.4. Каждый сыщик берёт 1 карту и получает 1 ресурс.

4.5. Каждый сыщик проверяет размер своей руки.

4.6. Конец фазы передышки. Конец раунда.

Перейдите к фазе Мифа следующего раунда.

Структурные события

В этом разделе детально описано, как выполняется каждое структурное событие, указанное на схеме раунда, в порядке их выполнения.

I. Фаза Мифа

В первом раунде игры пропустите фазу Мифа.

1.1. Начало фазы Мифа.

Этот шаг отмечает начало фазы Мифа. Поскольку это первое структурное событие раунда, оно также отмечает начало нового раунда игры.

Начало фазы — это важный этап игры, который может быть упомянут в тексте карты. В этот момент разыгрываются (или могут быть разыграны) определённые свойства и отсроченные эффекты, а также могут прекращаться продолжительные эффекты.

1.2. Положите 1 безысходность на текущий замысел.

Возьмите из резерва жетоны 1 безысходность и положите этот жетон на текущую карту замысла.

1.3. Проверьте, не достигнуто ли требуемое число безысходности.

Сравните общее число безысходности в игре (на текущем замысле и на всех остальных картах в игре) со значением, требуемым для продвижения текущего замысла. Если в игре столько же или больше безысходности, замысел продвигается.

Когда замысел продвигается, удалите из игры все жетоны безысходности, вернув их в резерв. Переверните текущий замысел, прочитайте текст на обороте и выполните все указанные инструкции. Если в инструкциях не сказано иного, лицевая сторона следующей по порядку карты замысла становится новым текущим замыслом, а продвинувшийся замысел одновременно с этим удаляется из игры.

Примечание: Если на карте не указаны иные способы продвижения замысла, замысел может продвигаться только на этом шаге.

1.4. Каждый сыщик берёт 1 карту контакта.

В порядке игроков каждый сыщик берёт верхнюю карту колоды контактов, разыгрывает все свойства раскрытия на взятой карте и выполняет указанные ниже инструкции в зависимости от типа карты.

Всякий раз, когда сыщик берёт карту контакта, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Возьмите карту из колоды контактов.
2. Проверьте, нет ли у взятой карты ключевого слова «опасность». Если есть, то сыщик, взявший карту, не может прибегать к помощи других игроков, в том числе советоваться с ними. Когда разыгрывается опасный контакт, другие игроки не могут играть карты, активировать свойства и добавлять карты к проверкам
3. Разыграйте свойство раскрытия взятой карты.
4. Если взята карта **врага**, выложите её, следуя всем указаниям «Выходит» на этой карте (такое указание — это любой текст после слова «Выходит».) Если у врага нет указания

«Выходит», он выкладывается сражающимся с сыщиком, который взял эту карту, и выкладывается в его зону угрозы.

Если взята карта **напасти**, положите её в сброс контактов, если свойство не предписывает иного.

5. Если у взятой карты есть ключевое слово «Наплыв», сыщик обязан взять ещё одну карту контакта. Повторите весь процесс сначала, начиная с шага 1.

1.5. Конец фазы Мифа.

Этот шаг отмечает конец фазы Мифа.

Конец фазы — это важный этап игры, который может быть упомянут в тексте карты. В этот момент разыгрываются (или могут быть разыграны) определённые свойства и отсроченные эффекты, а также могут прекращаться продолжительные эффекты.

II. Фаза сыщиков

2.1. Начало фазы сыщиков.

Этот шаг отмечает начало фазы сыщиков.

2.2. Начало хода очередного сыщика.

Сыщики могут ходить в любом порядке. Сыщики выбирают между собой, кто из них будет ходить, и тот, кого выбрали, начинает этот ход сыщика. Сыщик, делающий свой ход, называется активным сыщиком.

Начав свой ход, сыщик должен завершить его до того, как начнёт свой ход другой сыщик. Каждый сыщик делает один ход в раунд.

2.2.1. Сыщик совершает действия, если вправе это сделать.

В свой ход сыщик может совершить до трёх действий. Действие можно использовать, чтобы выполнить что-либо одно из следующего:

- ◆ **Исследовать** свою локацию.
- ◆ **Передвинуться** в связанную локацию.
- ◆ **Взять** 1 карту.
- ◆ **Получить** 1 ресурс.
- ◆ **Сыграть** карту события или актива с руки.
- ◆ **Активировать** свойство ➔ на карте в игре, которой он распоряжается, на карте контакта в своей локации, на карте в своей зоне угрозы, на текущей карте сцены или на текущей карте замысла.
- ◆ **Биться** с врагом в своей локации.
- ◆ **Начать сражаться** с врагом в своей локации.
- ◆ Попытаться **уйти** от врага, с которым сражается.

В свой ход сыщик может совершить любые из вышеописанных действий в любом порядке — не возбраняется даже совершить одно и то же действие три раза подряд.

Важно: Когда сыщик, сражающийся с одним или несколькими врагами, совершает любое действие, кроме боя, ухода или активации свойства «Переговоры» или «Побег», каждый из этих врагов проводит внеочередную атаку на сыщика — в любом порядке по выбору сыщика.

После того как сыщик совершил действие, вернитесь к предыдущему окну игрока. Сыщик может завершить свой ход раньше, если больше не хочет совершать действий. Если сыщик не может или не хочет совершать действия, перейдите к шагу 2.2.2.

2.2.2. Конец хода сыщика.

Переверните мини-карту активного сыщика на чёрно-белую сторону, чтобы отметить, что ход сыщика завершён. Если какой-либо сыщик ещё не ходил в этом раунде, вернитесь к шагу 2.2. Если все сыщики сделали свои ходы в этом раунде, перейдите к шагу 2.3.

2.3. Конец фазы сыщиков.

Этот шаг отмечает конец фазы сыщиков.

III. Фаза врагов

3.1. Начало фазы врагов.

Этот шаг отмечает начало фазы врагов.

3.2. Перемещение врагов-Охотников.

Разыграйте свойство «Охотник» каждого обновлённого, но не сражающегося врага с таким ключевым словом (см. «Охотник» на стр. 13).

3.3. Очередной сыщик разыгрывает атаки врагов, с которыми сражается.

Разыграйте атаки всех врагов, с которыми сражаются сыщики, в порядке игроков. Каждый игрок разыгрывает атаки всех врагов, с которым сражается, прежде чем это делает следующий игрок.

Каждый обновлённый и сражающийся враг атакует сыщика, с которым сражается. Когда враг атакует, он одновременно наносит число ран и ужаса, указанное для его атаки, сыщику, с которым сражается. После завершения атаки (и всех активированных ею свойств) задействуйте врага. Если сыщик сражается с несколькими врагами, их атаки проходят в том порядке, какой выберет атакуемый сыщик.

После того как сыщик разыграл атаки врагов, с которыми сражается, вернитесь к предыдущему окну игрока. После того как последний сыщик разыграл атаки врагов, перейдите к следующему окну игрока.

3.4. Конец фазы врагов.

Этот шаг означает конец фазы врагов.

IV. Фаза передышки

4.1. Начало фазы передышки.

Этот шаг отмечает начало фазы передышки.

4.2. Обновите действия.

Переверните мини-карту каждого сыщика обратно на цветную сторону. Это означает, что действия сыщика обновлены для следующего хода.

4.3. Обновите задействованные карты.

Одновременно обновите каждую задействованную карту.

4.4. Каждый сыщик берёт 1 карту и получает 1 ресурс.

В порядке игроков каждый сыщик берёт 1 карту. Как только карты взяты, каждый сыщик получает 1 ресурс.

4.5. Каждый сыщик проверяет размер руки.

В порядке игроков каждый сыщик, у которого на руке больше 8 карт, выбирает и сбрасывает карты с руки, пока у него на руке не останется 8 карт.

4.6. Конец фазы передышки.

Этот шаг отмечает конец фазы передышки.

Поскольку фаза передышки — последняя фаза раунда, этот шаг также отмечает конец раунда. Действие любого продолжительного эффекта «до конца раунда» истекает в этот момент.

После того как этот шаг выполнен, перейдите к началу фазы Мифа следующего раунда.

Порядок проверки навыка

1. Определите навык, который необходимо проверить.

Проверка этого навыка начинается.

Этот шаг отмечает начало проверки навыка. Есть четыре типа проверок навыков: проверка воли, проверка интеллекта, проверка силы и проверка ловкости. Свойство карты или правило игры указывают, какой тип проверки требуется, и после этого начинается проверка данного типа.

2. Добавьте к проверке карты с руки.

Сыщик, проходящий проверку навыка, может добавить к ней сколько угодно карт с подходящим символом навыка со своей руки.

Любой другой сыщик в той же локации, что и сыщик, проходящий проверку, может добавить к ней одну карту с подходящим символом навыка.





Подходящий символ навыка — это либо символ, совпадающий с символом проверяемого навыка, либо универсальный символ. Сыщик, проходящий проверку, получает +1 к значению своего навыка в этой проверке за каждый подходящий символ навыка на добавленных картах.



Добавлять к проверке карты, на которых нет подходящего символа, нельзя. Чтобы добавить карту к проверке, не нужно платить её цену в ресурсах.

3. Вытяните жетон хаоса.

Сыщик, проходящий проверку, тянет из мешка хаоса один случайный жетон хаоса.

4. Разыграйте эффекты символа хаоса.

Разыграйте все эффекты, предписанные символом на вытянутом жетоне хаоса. Каждый из следующих символов предписывает активировать свойство на памятке сценария: , ,  или .

Символ  предписывает активировать свойство  на карте сыщика, проходящего проверку.

Если не вытянут ни один из вышеуказанных символов или если вытянутому символу не соответствует никакое свойство, этот шаг завершается без последствий.

5. Подсчитайте итоговое значение навыка.

Начните с базового значения нужного навыка сыщика, проходящего проверку, и примените все актуальные модификаторы, включая добавленные подходящие символы, эффекты вытянутого жетона (жетонов) хаоса и все активные свойства, изменяющие значение навыка сыщика.


6. Определите успех/провал проверки.

Сравните итоговое значение навыка сыщика со сложностью проверки, заданной картой или инструкцией, которая потребовала пройти проверку.

Если итоговое значение навыка сыщика равно сложности или превышает её, сыщик успешно проходит проверку.

- ❖ Если сыщик автоматически успешно проходит проверку благодаря свойству карты, считается, что сложность проверки равна 0.

Если итоговое значение навыка сыщика меньше сложности, сыщик проваливает проверку.

- ❖ Если сыщик автоматически проваливает проверку, вытянув жетон  или из-за свойства карты, считается, что его итоговое значение навыка в этой проверке равно 0.

7. Примените результаты проверки.

Обычно в тексте карты или инструкции, потребовавшей пройти проверку, указаны последствия успеха и/или провала этой проверки. Кроме того, свойства других карт могут изменить или дополнить результаты проверки на этом шаге. Разыграйте последствия, соответствующие успеху или провалу проверки (в зависимости от итога предыдущего шага).


Если на этом шаге необходимо применить несколько результатов, то сыщик, проходивший проверку, применяет эти результаты в любом порядке на свой выбор.

8. Проверка навыка завершена.


Этот шаг отмечает конец проверки навыка. Сбросьте все карты, добавленные к проверке, и верните в мешок все вытянутые жетоны хаоса.

Порядок проверки навыка

1. Определите навык, который необходимо проверить. Проверка этого навыка начинается.

 ОКНО ИГРОКА

2. Добавьте к проверке карты с руки.

 ОКНО ИГРОКА

3. Вытяните жетон хаоса.

4. Разыграйте эффекты символа хаоса.

5. Подсчитайте итоговое значение навыка.

6. Определите успех/провал проверки.

7. Примените результаты проверки.

8. Проверка навыка завершена.

Приложение III: Подготовка к игре

Чтобы подготовиться к игре, сделайте следующее:

- 1. Выберите сыщиков.** Каждый игрок выбирает себе сыщика (все должны выбрать разных сыщиков) и кладёт карту этого сыщика в свою игровую зону.
- 2. Получите раны/ужас от травм.** В сюжетной кампании каждый игрок кладёт на карту своего сыщика столько ран, сколько у него физически травм, и столько ужаса, сколько у него ментальных травм.
- 3. Выберите ведущего сыщика на эту игру.**
- 4. Соберите и перетасуйте колоды сыщиков.**
- 5. Соберите резерв жетонов.** Положите жетоны ран, ужаса, улик/безысходности и ресурсов так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 6. Соберите мешок хаоса.** Положите жетоны хаоса, указанные в инструкции по подготовке к кампании, в мешок и верните остальные жетоны хаоса в коробку.
 - ❖ В кампании используйте тот же мешок хаоса, каким он остался после завершения предыдущего сценария.
- 7. Получите стартовые ресурсы.** Каждый сыщик получает 5 ресурсов из резерва жетонов.
- 8. Возьмите стартовые руки.** Каждый игрок берёт 5 карт с верха своей колоды. Затем каждый игрок в порядке игроков может один раз заменить карты.
 - ❖ Каждую карту слабости, взятую на этом шаге, откладывайте не разыгрывая, а взамен берите другую карту из колоды. После завершения этого шага затасуйте каждую взятую карту слабости в колоду её владельца.
- 9. Прочитайте вступление к сценарию в книге сценариев.**
- 10. Выполните инструкции по подготовке сценария, как указано в книге сценариев.** В том числе соберите перечисленные там наборы контактов, разместите локации, разместите мини-карты сыщиков в локациях, где каждый сыщик начинает игру, отложите все карты, которые предписано отложить, и перетасуйте оставшиеся карты контактов, чтобы создать колоду контактов.
- 11. Соберите колоду замыслов.** Соберите колоду замыслов в последовательном порядке вверх стороной с иллюстрацией так, чтобы сверху был «замысел 1а». Прочитайте текст на замысле 1а.
- 12. Соберите колоду сцен.** Соберите колоду сцен в последовательном порядке вверх стороной с иллюстрацией так, чтобы сверху была «сцена 1а». Прочитайте текст на сцене 1а.
- 13. Положите памятку сценария рядом с колодой замыслов.** Во время подготовки нет окон игрока. На этом этапе игроки могут активировать свойства карт игроков или играть карты с руки, только если выполняется условие активации конкретной карты или свойства.

Приложение IV: Строение карт

В этом разделе подробно описаны карты всех типов. Страницы 28–29 посвящены картам сценария, а страницы 30–31 — картам сыщиков/игроков.

К картам сценария относятся карты сцен, замыслов, локаций, напастей и врагов, а также памятки сценария. К картам игроков относятся карты сыщиков, мини-карты сыщиков, карты активов, контактов и навыков.

Закрытая локация



Локация



Обозначения на картах сценария

- Символ набора контактов:** Указывает, к какому набору контактов относится карта.
- Тип карты:** От типа зависит, как карта действует или используется в игре.
- Название:** Наименование карты.
- Черты:** Качества карты, на которые могут ссылаться свойства карт.
- Свойство:** Особые инструкции, по которым карта взаимодействует с игрой.
- Значение боя врага:** Устанавливает сложность проверки для атаки на врага.
- Здоровье врага:** Обозначает, насколько враг живучий.
- Значение ухода врага:** Устанавливает сложность проверки для ухода от врага.
- Раны:** Число ран, которые враг наносит своей атакой.
- Ужас:** Число ужаса, который враг наносит своей атакой.
- Неясность:** Устанавливает сложность проверки для исследования локации.
- Число улик:** Количество улик, которые кладутся в локацию, когда она впервые открывается.
- Символы связи:** Указывают на связи для перемещения между локациями.
- Порядковый номер сцены/замысла:** Нужен, чтобы упорядочить колоды сцен/замыслов.
- Необходимое число улик:** Количество улик, которое необходимо потратить, чтобы продвинуть сцену.
- Требуемое число безысходности:** Общая сумма безысходности в игре, необходимая для продвижения замысла.
- Информация о выпуске:** Указывает на выпуск (базовый набор или дополнение), к которому принадлежит карта.
- Номер в наборе контактов:** Указывает на число карт в наборе контактов и номер карты в наборе.

3

Замысел (сторона «а»)



Сцена (сторона «а»)

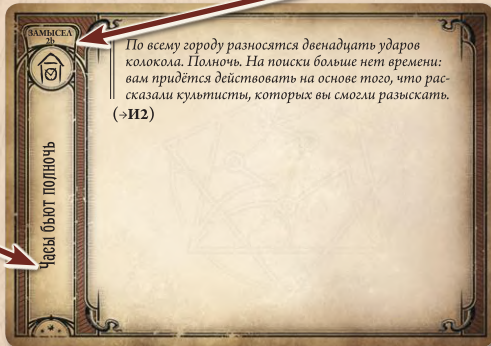


16

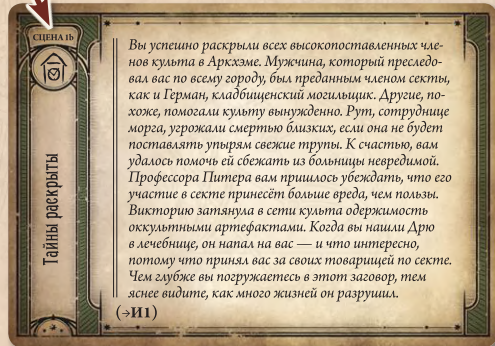
8

14

Замысел (сторона «б»)



Сцена (сторона «б»)



15

3

Напасть



Враг



1

6

8

4

7

10

5

17

9

Обозначения на картах игроков

1. **Цена:** Цена в ресурсах за то, чтобы сыграть карту.
2. **Уровень:** Количество опыта, необходимого для того, чтобы приобрести эту карту в колоду.
3. **Тип карты:** От типа зависит, как карта действует или используется в игре.
4. **Символ класса:** Класс, которому относится карта. У нейтральных карт нет символа класса.
5. **Название:** Наименование карты.
6. **Подзаголовок:** Дополнительное наименование карты.
7. **Навыки:** Значения навыков сыщика, в следующем порядке: воля (♠), интеллект (♣), сила (♥), ловкость (♦).
8. **Черты:** Качества карты, на которые могут ссылаться свойства карт.
9. **Свойство:** Особые инструкции, по которым карта взаимодействует с игрой.
10. **Свойство знака Древних:** Свойство сыщика на случай, если он вытянул жетон со знаком Древних.
11. **Здоровье:** Обозначает физическую живучесть карты.
12. **Рассудок:** Обозначает психическую устойчивость карты.
13. **Символы навыков:** Увеличивают значение навыка при добавлении карты к проверке.
14. **Информация о выпуске:** Указывает на выпуск (базовый набор или дополнение), к которому принадлежит карта.

Мини-карта сыщика



Сыщик

*Дейзи Уокер
Библиотекарь

Мискатоник.
В свой ход можете совершить 1 дополнительное действие, которым можно только использовать свойство ➔ **книги**.
★: +0. При успехе возьмите 1 карту за каждую **книгу**, которой распоряжаетесь.
«Я знаю о книгах настолько могущественных, что они могут переписать реальность».

Иллюстрация: Magali Villeneuve © 2018 FFG

Diagram illustrating the card's attributes and costs:

- Costs:** 4 (Will), 5 (Intelligence), 7 (Strength), 8 (Agility).
- Attributes:** 3 (Will), 5 (Intelligence), 2 (Strength), 2 (Agility).
- Skills:** 11 (Will), 12 (Intelligence).
- Other:** 9 (Ancient Sign), 10 (Miskatonic).

Актив



Навык



Событие



Указатель

А

Автоматический провал/успех	2
Активация (действие)	2
Активируемые действием свой- ства (➔) — см. Свойство	16
Активируемые реакцией свой- ства (↻) — см. Свойство	16
Активный игрок/сыщик	2
Активы (тип карты)	3
Атаковать (врага) — см. Бой (действие)	3
Атакующий, атакованный	3

Б

Базовое значение	3
Безысходность	3
Бесплатно активируемые свой- ства (⚡) — см. Свойство	16
Ближайший	3
Бой (действие)	3
Буква «X»	3
Быстрый	3

В

В игре и вне игры	3
В порядке игроков	4
Вести в игру	4
Ведущий сыщик	4
Взятие карт	4
Взять карту (действие)	4
Владеть и распоряжаться	4
Вместо	4
Вне игры — см. В игре и вне игры	3
Внеочередная атака	5
Возможные карты — см. Создание колод	19
Враги (тип карты)	5
Входит в игру	5
Вы, ваш	5
Выбор цели	5
Выбытие	5
Выживший — см. Создание колод	19
Вылечить	6
Выложить, выходит	6
Выходит из игры	6

Д

Движение (действие)	6
Действие	6
Держатель	6
Добавление карт в проверку — см. Порядок проверки навыка	26
Должен	6

Ж

Жетоны закончились	6
Жетоны хаоса	6

З

За сыщика (♣)	6
Задействовать, задействованный	7
Закрытая локация — см. Локации (тип карты)	9

Замена карт	7
Заменяющий эффект — см. Вместо	4
Запасы — см. Многоразовый	9
Заряды — см. Многоразовый	9
Здоровье и раны	7
Зона угрозы	7

И

Игра	7
Иммунитет	7
Искатель — см. Создание колод	19
Исключительный	8
Исследование (действие)	8

К

Карты, влияющие сами на себя	8
Классы — см. Создание колод	19
Ключевые слова — см. Свойство	16
Колода замыслов	8
Колода контактов	8
Колода сцен	8
Колода сыщика	9
Комплект	9
Кратчайший — см. Ближайший	3

Л

Ловчак — см. Создание колод	19
Локации (тип карты)	9

М

Максимум — см. Не чаще, не более, максимум	11
Мистик — см. Создание колод	19
Многоразовый (X)	9
Модификаторы	9
Может	10
Мститель	10

Н

На всех — см. Не чаще, не более, максимум	11
Набор контактов	10
Навыки (тип карты)	10
Найти карту	10
Нанесение ран и ужаса	10
Напасти (тип карты)	10
Напечатанный	10
Напальв	11
Направленные раны, направленный ужас	11
Начать сражение (действие)	11
Не более — см. Не чаще, не более, максимум	11
Не может	11
Не чаще, не более, максимум	11
Нейтральный — см. Создание колод	19
Ниже нуля — см. Модификаторы	9

О

Обновлённый	11
Обязан — см. Должен, обязан	6
Обязательные карты — см. Создание колод	19
Обязательные свойства — см. Свойство	16

Ограничения, разрешения и инструкции розыгрыша	11
Огромный	11
Одиночный режим	12
Окно игрока — см. Приложение II	23
Опасность	12
Определения	12
Опыт — см. Сюжетная кампания	20
Осторожный	12
Открыть локацию — см. Локации (тип карты), Перемещение	9, 13
Отсроченные эффекты	12
Отложить	12
Отменить	12
Отрицательные значения — см. Модификаторы	9
Охотник	13

П

Партия — см. Игра, партия	7
Патроны — см. Многоразовый	9
Переговоры	13
Перемещение	13
Переход к следующему сценарию — см. Сюжетная кампания	20
Побег	13
Победа и поражение	13
Победный счёт, победные очки	14
Получать	14
Получение ран и ужаса	10
Получить ресурс (действие)	14
Порядок игроков — см. В порядке игроков	4
Порядок проверки навыка	26
После	14
Постоянные свойства — см. Свойство	16
Постоянный	14
Преследует	14
Прикрепление	15
Приобретение новых карт — см. Сюжетная кампания	20
Приоритеты одновременного розыгрыша	15
Присоединиться к кампании, покинуть кампанию — см. Сюжетная кампания	20
Проверки навыков	15
Продвижение сцен/замыслов — см. Колода сцен и колода замыслов	8
Продолжительные эффекты	15
Пустая локация	15

Р

Размер колоды — см. Создание колод	19
Размер руки — см. Фаза передышки	26
Раны — см. Здоровье и раны	7
Раскрытие	16
Распоряжаться — см. Владеть и распоряжаться	4
Рассудок и ужас	16
Ресурсы	16

С

Сброс	16
Слабость	17
Сложность проверки	18
Слоты	18
События (тип карты)	18
Создание колод	19
Сражение с врагом	19
Строение карт игроков	30
Строение карт сценария	28
Считайте, считается	19
Сыграть	20
Сыграть карту (действие)	20
Сюжетная кампания	20
Сюжетные активы — см. Активы (тип карты)	3

Т

Тайны — см. Многоразовый	9
Типы карт	21
Травмы — см. Сюжетная кампания	20

У

Удалить из игры	21
Ужас — см. Рассудок и ужас	16
Уайки	21
Улучшение карты — см. Сюжетная кампания	20
Уникальный (*)	22
Уровень карты — см. Сюжетная кампания	20
Уровень сложности	22
Условие активации	22
Уход (действие)	22

Ф

Фаза врагов	26
Фаза Мифа	25
Фаза передышки	26
Фаза сыщиков	25

Х

Хранитель — см. Создание колод	19
-----------------------------------	----

Ц

Цены	22
------	----

Ч

Черты	23
-------	----

Э

Экземпляр	23
Эффекты	23



© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the PFG 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.

Журнал кампании: *Ночь фанатички*

СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

Сценарии



УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Заметки

Допрошенные культисты

Сбежавшие культисты

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ НОЧЬ ФАНАТИЧКИ

Упыри проголодались

Пятница, 18 сентября 1925 года. Аркхэм, штат Массачусетс. Конец долгого и на редкость жаркого лета. В воздухе уже пахнет осенью, но безжалостный зной и не думает спадать. Город охвачен тихой, безмолвной злобой. Терпение горожан на исходе, и за одну только прошлую неделю несколько раз приходили известия о яростных и жестоких потасовках, вспыхнувших из-за какой-то ерунды.

И вот теперь Джеймс Хэнкертон сообщает, что нашёл у себя в амбаре расчленинный труп.

Винить во всём погоду было бы слишком просто. Что-то не так с самим этим городом, и дряхлый ясновидец вроде меня может сделать не так уж и много, чтобы остановить его гниение. Но знамения говорят мне, что несколько смельчаков вскоре обратят внимание на эти зловещие события и возьмутся за то, чтобы всё исправить. Я буду следить за их похождениями... но не питая особых надежд.

«Ночь фанатички» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. Она состоит из сценариев «Встреча», «Полуночные маски» и «Пожиратель из глубин». Карты для всех трёх сценариев входят в состав базового набора карточного «Ужаса Аркхэма».

В ходе кампании игроки следуют от одного сценария к другому, и от их действий и решений в каждом сценарии зависит дальнейшее развитие игры. Кроме того, продвигаясь по сюжету, игроки набираются опыта, с помощью которого они могут приобрести новые карты для своей колоды или улучшить имеющиеся.

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Ночь фанатички» выполните следующие действия в указанном порядке.

- 1. Выберите сыщика (сыщиков).** Каждый игрок выбирает себе сыщика и записывает его имя в журнале кампании. Все сыщики должны быть разными.
- 2. Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.** Полные правила создания колод описаны на стр. 19 «Справочника».
- 3. Выберите уровень сложности.** В карточном «Ужасе Аркхэма» четыре уровня сложности: лёгкий, обычный, сложный и экстремальный. Игроки решают, на какой сложности они готовы проходить кампанию, и придерживаются своего выбора вплоть до конца кампании.
- 4. Соберите мешок хаоса для кампании.** Положите в мешок нижеперечисленные жетоны хаоса в зависимости от выбранного уровня сложности, а остальные уберите в коробку.

♦ **Лёгкий** (чтобы познакомиться с сюжетом):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

♦ **Обычный** (чтобы испытать вызов):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

♦ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

♦ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Аркхэма):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Теперь игроки могут начинать подготовку к первому сценарию «Встреча».

Продвижение сыщиков и развитие сюжета отмечаются в журнале кампании, который находится на задней обложке этой книги. В конце каждого сценария игрокам следует зафиксировать достигнутые результаты, внося в журнал все необходимые данные. К ним относятся полученные сыщиками опыт, травмы, сюжетные активы и слабости, а также имена **убитых** или **сошедших с ума** сыщиков.

В тексте исхода сценария часто говорится о том, что игроки должны записать особую информацию в графе «Заметки». В следующих сценариях могут появляться отсылки к этим заметкам: таким образом, принятые игроками решения отражаются на последующих событиях. Иногда игрокам предписывается вычеркнуть такую заметку; тогда она игнорируется до конца кампании.

Часть I: Встреча

Вы с товарищами расследуете странные события, происходящие в вашем родном городе Аркхэме, штат Массачусетс. За последние недели несколько горожан таинственно исчезли, а недавно в лесах были обнаружены их трупы, растерзанные и обглоданные. Полиция и газеты винят во всём диких зверей, но вы уверены, что дело не в них. Вы собрались в доме ведущего сыщика, чтобы обсудить эти зловещие события.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Встреча», «Крысы», «Упыри», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Кабинет». Остальные локации отложите в сторону. Все сыщики начинают игру в кабинете.
- Отложите в сторону карты «Упырь-жрец» и «Лита Чентлер».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов (из отобранных наборов) и перетасуйте.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вам едва удаётся покинуть свой дом живыми. Следом за вами выбегает женщина, бывшая в гостиной, и захлопывает за собой дверь. «Глупцы! Видите, что вы натворили?! — Она подпирает дверную ручку стулом. — Нам надо убираться отсюда. Идите за мной, я всё вам расскажу. Только нам под силу не дать этой подземной угрозе поглотить весь город». Вы не в том состоянии, чтобы спорить. Кивнув, вы следуете за женщиной, которая сбегает с вашего крыльца на дождливую улицу и направляется в Ривертаун.

- Запишите в журнал кампании, что ваш дом ещё стоит.
- Запишите в журнал кампании, что упырь-жрец ещё жив.
- Ведущий сыщик получает карту «Лита Чентлер» и может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту (не забудьте добавить к победному счёту соответствующие локации). Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув за завесу тайн Мифа.

Исход 1: Кивнув, вы позволяете рыжеволосой женщине поджечь ваш дом. Пламя молниеносно охватывает стены и пол, и вы выбегаете наружу, чтобы не сгинуть в огненном аду. С тротуара вы наблюдаете, как огонь пожирает всё, что у вас было. «Идите со мной, — говорит женщина. — Вы должны узнать об угрозе, которая таится под городом. Поодиночке мы обречены... Но вместе сможем остановить её».

- Запишите в журнал кампании, что ваш дом сгорел дотла.
- Ведущий сыщик получает карту «Лита Чентлер» и может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.

- ☉ Ведущий сыщик получает 1 ментальную травму, увидев, как его дом превратился в тлеющие руины.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту (не забудьте добавить к победному счёту соответствующие локации). Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув за завесу тайн Мифа.

Исход 2: *Вы отказываетесь выполнять приказ явно одержимой женщины и выталкиваете её из дома, опасаясь, что она всё равно подожжёт его. «Глупцы! Вы совершаете ужасную ошибку! — кричит она. — Вы не понимаете, что за угроза скрывается внизу... Мы все в смертельной опасности!» Ещё не придя в себя после событий этой ночи, вы решаете выслушать женщину. Возможно, она сможет пролить хоть какой-то свет на эти зловещие события... но она, кажется, не слишком-то вам доверяет.*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ваш дом ещё стоит.
- ☉ Ведущий сыщик получает 1 опыт, так как он не позволил событиям этой ночи разрушить его жизнь.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счёту (не забудьте добавить к победному счёту соответствующие локации). Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув за завесу тайн Мифа.

Исход 3: *Вы бросаетесь в прихожую, пытаетесь найти путь к спасению, но пылающая стена огня всё ещё преграждает выход. Вы оказываетесь взаперти с ордой диких существ, вторгшихся в ваш дом, и вам некуда бежать.*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Литва вынуждена искать других помощников.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что ваш дом ещё стоит.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что упырь-жрец ещё жив.
- ☉ Все сыщики, не совершившие побег, **убиты**. Если сыщиков не хватает для продолжения кампании, она завершается поражением сыщиков. В против-

ном случае переходите к следующему сценарию. (Каждый игрок, чей сыщик был убит, должен выбрать нового сыщика из числа доступных. Полные правила по убитым сыщикам читайте на стр. 21 «Справочника».)

- ☉ Если ведущий сыщик **убит**, выберите сыщика, который получает карту «Лита Чентлер». Он может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.

Дополнительные правила кампании

Получение и трата опыта

Сталкиваясь с ледяными кровью проявлениями Мифа, сыщик приобретает знания о скрытой стороне мира — Древних, монстрах, таящихся во мраке, и тайнах, которые человечество никогда не должно было узнать. Эти знания представлены в игре в виде опыта. По завершении сценария сыщики могут получить некоторое количество опыта. Каждый сыщик получает опыт отдельно, и его нельзя передать другому сыщику. Обычно сыщики приобретают опыт, добавляя карты контактов к победному счёту или принимая решения по ходу сюжета. Полные правила получения опыта читайте на стр. 20 «Справочника».

Опыт можно тратить на обучение новым способностям и заклиниваниям, приобретение оружия и снаряжения — иными словами, на получение новых карт. Чтобы добавить новую карту в колоду, сыщик должен оплатить очками опыта её уровень — то есть потратить столько опыта, сколько белых точек стоит в левом верхнем углу карты. Минимальная стоимость добавления новой карты — 1 опыт. Кроме того, вы должны придерживаться размера колоды: обычно это значит, что вы должны удалить из колоды столько же карт, сколько добавили.

Некоторые карты представляют собой улучшенные версии других карт с таким же названием. У таких карт могут быть дополнительные эффекты, добавочные символы навыков, иная цена или другие отличия от их низкоуровневых версий. Если у игрока в колоде есть низкоуровневая версия такой карты, он может удалить её из колоды и добавить в колоду одноимённую улучшенную версию, оплатив разницу в уровне очками опыта. Полные правила траты опыта читайте на стр. 20 «Справочника».

Травмы, смерть и безумие

Травма — это непоправимый ущерб, нанесённый здоровью или психике сыщика. Если во время игры сыщик побеждён, но в исходе сценария не говорится, что он **убит** или **сошёл с ума**, этот сыщик переходит к следующему сценарию вместе со своими более удачливыми коллегами. Однако такой побеждённый сыщик может получить неизлечимую физическую или ментальную травму, которая останется с ним до конца кампании. Полные правила получения травм читайте на стр. 20 «Справочника».

Примечание: Если вы опасаетесь получить травму, помните, что совершить побег из сценария почти всегда лучше, чем быть побеждённым.

Теперь игроки готовы начать следующий сценарий кампании.

Часть II: Полуночные маски

Сверьтесь с журналом. Если Лита вынуждена искать других помощников, перейдите к **вступлению 1**.

В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: К вам явилась охваченная паникой женщина, которая утверждает о каких-то чудовищах, лезущих из земли в доме на окраине Ривертауна. «Мне удалось запереть их в ловушке, — рассказывает она, — но есть и другие. Другие ямы. В других местах». На прошлой неделе вы бы сочли её ненормальной, однако события последних дней сильно поколебали ваши представления о нормальности. Вы даёте ей высказаться. Она говорит, что её зовут Лита Чентлер, и рассказывает историю, в которую верится с трудом. «Тех существ, о которых я говорю, называют упырями, — заявляет она. — Это свирепые твари, которые гнездятся в склепах, пещерах и тоннелях под Аркхэмом...»

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: После катастрофы в вашем доме Лита Чентлер, рыжеволосая женщина из вашей гостиной, рассказывает историю, в которую верится с трудом — даже после всего, что вы только что видели. «Тех чудиц, которые захватили ваш дом, называют упырями, — заявляет она. — Это свирепые твари, которые гнездятся в склепах, пещерах и тоннелях под Аркхэмом...»

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: «Упыри питаются трупами людей, а ещё им помогают здешние аркхэмские культисты, которые по непонятной причине решили поклоняться древнему повелителю упырей. Эти культисты убивали невинных людей и скармливали трупы упырям, утоляя их чудовищный голод. Всё находилось в жутком равновесии. До сих пор. Но недавно, — продолжает Лита, — одно из их логовищ, где хранились трупы, было разрушено. С тех пор упыри стали куда активнее, чем обычно. Я следила за их передвижениями и изо всех сил старалась не дать им вырваться в город. Но теперь, как мне кажется, грядёт кое-что похуже. Культисты задумали что-то ещё более ужасное и зловещее, чем всё, что я видела. По всем признакам этот план должен осуществиться сегодня ночью, вскоре после полуночи. Но главное, я понятия не имею, чего ожидать».


«Большинство культистов, — продолжает Лита, — несмотря на их грязные намерения, неотличимы от простых людей. На своих сборищах они закрывают друг от друга лица масками в виде черепов всяких животных. Наша цель — эти маски. Символы смерти и разложения. Мы должны сорвать маски с культистов, чтобы разоблачить и нарушить их планы. У нас всего несколько часов. Чем больше культистов мы найдём до полуночи, тем лучше».

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Полуночные маски», «Пронизывающий холод», «Ночные призраки», «Тёмный культ» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Сложите все карты из набора контактов «Культ Умордохота» в отдельную колоду культистов и перетасуйте её. Этот набор отмечен следующим символом: 
- ☉ Случайным образом выберите одну из двух версий локации «Даунтаун» и одну из двух версий локации «Саутсайд». Введите выбранные версии в игру и удалите из игры другие версии «Даунтауна» и «Саутсайда». Затем введите в игру локации «Нортсайд», «Истаун», «Ривертаун», «Больница св. Марии», «Кладбище», «Мискатоникский университет» и «Ваш дом» (см. примерный расклад на следующей странице).

- ☉ Дальнейшие действия зависят от количества игроков:
 - ☞ Если играет только 1 игрок, больше ничего не меняется.
 - ☞ Если играют ровно 2 игрока, найдите среди отобранных карт контактов одного «Аколита» и выложите в Саутсайд.
 - ☞ Если играют ровно 3 игрока, найдите среди отобранных карт контактов двух «Аколитов» и выложите одного в Саутсайд, а другого в Даунтаун.
 - ☞ Если играют ровно 4 игрока, найдите среди отобранных карт контактов трёх «Аколитов» и выложите по одному в Саутсайд, Даунтаун и на кладбище.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *ваш дом сгорел дотла*: Удалите из игры локацию «Ваш дом». Все сыщики начинают игру в Ривертауне.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *ваш дом ещё стоит*: Все сыщики начинают игру в локации «Ваш дом».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *упырь-жрец ещё жив*: Затасуйте его в колоду контактов.

Примерный расклад локаций



Примечание: В этом сценарии впервые появляются эффекты, которые предписывают положить жетоны безысходности на врагов. Помните, что жетоны на врагах тоже учитываются при подсчёте безысходности, нужной для осуществления замысла.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Вам удалось собрать немного полезной информации о культе и его планах. Остаётся только надеяться, что этого будет достаточно.

- ☉ Запишите в графе журнала «Допрошенные культисты» имена всех врагов-культистов на победном счету.
- ☉ Запишите в графе журнала «Сбежавшие культисты» имена всех врагов-культистов, оставшихся в игре или в колоде культистов. Если замысел 1 не продвинулся, запишите туда также «Охотника в маске».
- ☉ Если «Упырь-жрец» на победном счету, вычеркните заметку «упырь-жрец ещё жив».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 2: Колокол бьёт двенадцать раз — наступила полночь. Время вышло, культ вот-вот начнёт свой ритуал. Вам удалось собрать немного полезной информации о культе и его планах. Остаётся только надеяться, что этого будет достаточно.

- ☉ Запишите в графе журнала «Допрошенные культисты» имена всех врагов-культистов на победном счету.
- ☉ Запишите в графе журнала «Сбежавшие культисты» имена всех врагов-культистов, оставшихся в игре или в колоде культистов.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что уже за полночь.
- ☉ Если «Упырь-жрец» на победном счету, вычеркните заметку «упырь-жрец ещё жив».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Часть III: Пожиратель из глубин

После отчаянных ночных поисков по всему Аркхэму вы выследили и допросили несколько членов культа. Результаты неутешительные: культисты утверждают, что поклоняются твари по имени Умордхот, чудовищному существу из иного измерения.

Большая часть рассказа Литы подтвердилась: культ возмущён разорением упырьего логова. Однако всплыла неожиданная подробность: тем, кто разрушил логово и положил начало событиям этой ночи, была не кто иная, как сама Лита Чентлер! Вы не понимаете, почему в своём рассказе Лита умолчала о столь важной детали и рассказала вам ровно столько, сколько было необходимо, чтобы втянуть в свои проблемы. Но с другой стороны, она, кажется, действительно хочет защитить Аркхэм от ужасной угрозы.

Последний кусочек головоломки обнаружился в дневнике одного из культистов. Там описан тёмный ритуал, который этой самой ночью должен быть проведён в чаще лесов к югу от Аркхэма. Согласно дневнику, этот обряд откроет портал и впустит в наш мир тёмного покровителя культа. «Если не остановить культистов, — предупреждает Лита, — месть Умордхота может уничтожить всё на своем пути». В страхе, но полные решимости сорвать ритуал, вы направляетесь в леса...

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Пожиратель из глубин», «Древнее зло», «Охваченные страхом», «Упыри» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Главная тропа». Перетасуйте шесть локаций «Леса», случайным образом выберите четыре из них и введите их в игру, не смотря на их открытые стороны. Оставшиеся две карты удалите из игры. Все сычки начинают игру на главной тропе.
- Отложите в сторону карты «Место ритуала» и «Умордхот».
- Случайным образом выберите один из следующих наборов контактов: «Агенты Йог-Сотота», «Агенты Шуб-Ниггурат», «Агенты Ктулху» и «Агенты Хастура». Эти наборы обозначены следующими символами:



Не просматривая выбранный набор, сложите его в колоду контактов вместе с оставшимися картами контактов и перетасуйте. Остальные три набора удалите из игры.

- Подсчитайте имена, записанные в графе журнала «Сбежавшие культисты».
 - Если там нет ни одного имени, ничего не меняется.
 - Если там ровно 1 или 2 имени, положите 1 безысходность на замысел 1а.
 - Если там ровно 3 или 4 имени, положите 2 безысходности на замысел 1а.
 - Если там ровно 5 или 6 имён, положите 3 безысходности на замысел 1а.
- Добавьте в мешок хаоса один жетон . Он остаётся там до конца кампании.
- Сверьтесь с журналом. Если уже за полночь: Каждый игрок сбрасывает 2 случайные карты со своей стартовой руки.
- Сверьтесь с журналом. Если упырь-жрец ещё жив: Затасуйте его в колоду контактов.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сычки совершили побег или побеждены): Объятая страхом Лита убегает, растворившись в ночи. Она знает, что проиграла и теперь месть Умордхота будет преследовать её повсюду. Разыскивая её, щупальца твари тянутся по всему Аркхэму. Они прячутся во тьме, прорываясь сквозь швы реальности. Но Литы нигде нет, и жуткая тварь остаётся в нашем мире по сей день, непрерывно разыскивая — и убивая.

- Запишите в журнал кампании, что Аркхэм пал жертвой ужасной мести Умордхота.
- Все выжившие сычки **убиты**.
- Сычки проиграли.

Исход 1: Вы не дали культу призвать своего властелина. И хотя вы не уверены, что произошло бы в противном случае, вам значительно легче от осознания того, что Аркхэм в безопасности — по крайней мере, пока. Вы поймали всех культистов, которых смогли найти, но лишь немногие из горожан верят вашим рассказам. В конце концов, возможно, всё это происходило лишь в вашем воображении.

☉ Запишите в журнал кампании, что ритуал вызова Умордохота был сорван.

☉ Каждый сыщик получает 2 ментальных травмы, поскольку эти ужасные события оставляют неизгладимый след в его душе.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за спасение Аркхэма от ужасной судьбы.

☉ Сыщики победили!

Исход 2: *Мощью оружия и силой воли вы сумели нанести Умордохоту достаточный урон, чтобы заставить его убраться туда, откуда он явился. Бушевавший перед вами вихрь пустоты исчезает, и в леса возвращаются свет и тепло. Вы не уверены, возможно ли вообще убить такое существо, но сейчас оно, кажется, отступило. После исчезновения своего повелителя упыри с дикими воплями скрываются под землёй. Вы сорвали зловецкие планы, но эта схватка не прошла бесследно для ваших тел и душ. И что гораздо хуже, вы не чувствуете ничего, кроме собственной ничтожности перед лицом тайн мироздания. Какие ещё ужасы таятся в глубоких, тёмных уголках реальности?*

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики изгнали Умордохота.

☉ Каждый сыщик получает 2 физических и 2 ментальных травмы, поскольку схватка с Умордохотом нанесла непоправимый ущерб их телам и душам.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно за победу в битве с поистине чудовищным противником.

☉ Сыщики победили!

Исход 3: *Оказавшись перед лицом этого кошмара, вы не верите, что сможете сделать хоть что-то способное его остановить. У вас остаётся только одна надежда. Вы хватаете Литу и бросаете её жуткому чудовищу, а затем с ужасом смотрите, как исполинский вихрь пустоты пощипывает её. Она страшно кричит, пока тварь высасывает из неё жизнь. «Умордохот... Умордохот...» — повторяют культисты. Литта Чентлер исчезает без следа. На мгновение вас охватывает страх,*

что теперь эта тварькинется на вас, но тут один из культистов произносит: «Умордохот — справедливый бог, он забирает только виновных и мёртвых. Уходите, и вас не тронут». Вихрь исчезает, и в леса возвращаются тепло и свет. Культисты растворяются в чащобе. Последние секунды жизни Литы навсегда остаются в вашей памяти.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики принесли Литу Чентлер в жертву Умордохоту.

☉ Каждый сыщик получает 2 физических и 2 ментальных травмы, так как один лишь вид Умордохота нанёс непоправимый ущерб их телам и душам.

☉ Чувство вины за гибель Литы будет преследовать вас вечно. Каждый сыщик должен найти в комплекте случайную слабость-**безумие** и включить её в свою колоду.

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

☉ Сыщики выжили, но то, что они сделали, тяжким бременем ложится на их совесть.

Конец... или нет?

В конце кампании полученные сыщиками опыт, травмы и слабости помогают игрокам полнее ощутить последствия своих решений. Заметки в журнале кампании очерчивают историю, созданную действиями и решениями самих игроков. Делитесь своими историями и окончательным составом колод своих сыщиков на наших форумах и в социальных сетях.

Теперь, когда вы прошли ознакомительную кампанию карточного «Ужаса Аркхэма», попробуйте снова разыграть её с новыми сыщиками или на повышенном уровне сложности.

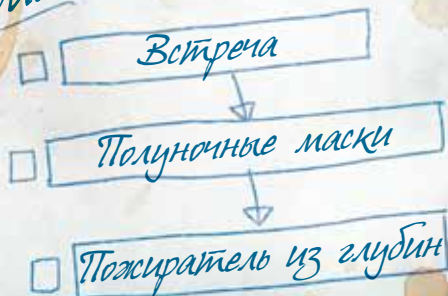
В дополнениях для карточного «Ужаса Аркхэма» вы найдёте новые кампании. Как правило, в большом дополнении содержится завязка нового сюжета, а шесть последующих малых дополнений развивают и завершают историю. Играя по обычным правилам, вы будете начинать каждую кампанию с новыми колодами и без очков опыта. Однако отчаянные игроки, которые не боятся погрузиться в хаос, могут перенести в новую кампанию своих старых сыщиков, вместе со всеми их колодами, травмами и опытом.

Журнал кампании: *Ночь фанатички*

СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

Сценарии



УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Заметки

Допрошенные культисты

Сбежавшие культисты