

# УЖАС АРКХЭМА®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА



### Замечания, исправления и ответы на частые вопросы

*Версия ru2.0, сентябрь 2022*

Данный документ представляет собой перевод файла [Notes, Errata, and Frequently Asked Questions](#) версии 2.0, адаптированный для русской локализации карточной игры «Ужас Аркхэма», и служит дополнением для справочника по этой игре. Здесь содержатся разъяснения и исправления текстов карт и правил, а также ответы на вопросы, которые часто задают игроки.

Согласно позиции издателя игры, компании Fantasy Flight Games, оригинальные англоязычные материалы по игре (карты, правила, электронные документы и т. п.) имеют приоритет над любыми переводными версиями. Поэтому данный документ носит вспомогательный характер, а для решения вопросов в окончательной инстанции игрокам следует обращаться к оригинальным англоязычным материалам.

В данный документ не включены разъяснения и исправления, которые уже были учтены при работе над русским изданием игры, однако он дополнен информацией, актуальной для русского издания. Изменения и дополнения относительно предыдущей версии этого документа выделены **красным**.

# Всё меняется

*Науки, каждая из которых устремляется по собственному пути, пока не принесли нам много вреда, но однажды разрозненные крупицы знания, сойдясь воедино, откроют нам настолько жуткие перспективы реальности и такой ужас нашего положения в ней, что это откровение либо лишит нас рассудка, либо заставит бежать от убийственного света знания в покой и безопасность новых тёмных веков.*

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

## Исправления и замечания

В этом разделе содержатся исправления и замечания, относящиеся к отдельным картам и разделам правил. В скобках в начале абзаца указан номер версии данного документа, в котором впервые появилось данное изменение (если оно актуально только для русской версии, перед номером стоит индекс ru).

Исправленный текст обладает приоритетом над печатной версией того же текста. Если в этом документе нет исправлений для какого-либо текста, то правильной считается его печатная версия. Оригинальные англоязычные печатные версии текстов, для которых нет исправлений в англоязычном оригинале данного документа, считаются эталонными и обладают приоритетом над любыми другими версиями тех же текстов, включая переводы, промо-материалы и иные особые издания.

## Исправления правил

### (ru2.0) Справочник, «Владеть и распоряжаться»

Вместо термина «распоряжаться», который встречался в ранних изданиях игры, теперь используется термин «под контролем». Объект под контролем игрока — то же самое, что и объект, которым распоряжается игрок; брать что-либо под контроль — то же самое, что начать этим распоряжаться и т. п.

### (1.0) Справочник, «Выбытие»

После слов «Когда игрок выбывает:» следует добавить абзац:

0. В том, что касается розыгрыша карт слабостей, для выбывшего сыщика игра считается оконченной. Разыграйте все свойства с условием «Когда игра окончена» на каждой карте слабости в игре, которой владеет выбывший сыщик. Затем удалите из игры данные карты слабостей.

### (ru2.0) Справочник, «Задействовать»

Вместо термина «задействовать», который встречался в ранних изданиях игры, теперь используется термин «повернуть».

### (ru2.0) Справочник, «Нанесение ран и ужаса»

2-й пункт списка в разделе «Назначьте раны/ужас» следует читать так:

На актив нельзя назначить больше ран, чем требуется, чтобы его победить. На актив нельзя назначить больше ужаса, чем требуется, чтобы его победить.

### (ru1.0) Справочник, «Не может»

Всё написанное в данном разделе по поводу слов «не может» относится также и к слову «нельзя».

### (ru2.0) Справочник, «Обновить»

Вместо термина «обновить», который встречался в ранних изданиях игры, теперь используется термин «развернуть».

### (ru2.0) Справочник, «Огромный»

Первый абзац раздела следует читать так:

Огромный — это ключевое слово. Считается, что развёрнутый Огромный враг сражается с каждым сыщиком в своей локации.

### (ru2.0) Справочник, «Победный счёт, победное значение»

Первое предложение второго абзаца раздела следует читать так:

Если сыщики успешно справились с картой контакта, у которой есть победное значение, эта карта сохраняется до конца сценария на победном счету.

### (1.1) Справочник, «Постоянный»

4-й пункт списка следует читать так:

Постоянная карта не может покинуть игру иначе как при выбытии её владельца.

### (2.0) Справочник, «Постоянный»

К списку следует добавить следующие пункты:

Постоянную карту, включённую в колоду, нельзя удалить или заменить на другую карту, если прямо не указано иного.

Постоянную карту нельзя замешать в колоду в ходе игры. Постоянную карту нельзя использовать для выплаты любых цен, требующих сбросить карту или вернуть карту на руку сыщику или в колоду.

### (ru2.0) Справочник, «Преследует»

Вместо термина «Преследует», который встречался в ранних изданиях игры, теперь используется термин «Добыча».

### (2.0) Справочник, «Ресурсы»

К списку следует добавить следующий пункт:

Если текст свойства упоминает число «ваших ресурсов», «ресурсов у вас» и т. п., имеется в виду количество ресурсов в пуле данного сыщика. Ресурсы на других картах под его контролем не учитываются, если только прямо не указано иного.

### (1.0) Справочник, «Слабость»

5-й пункт списка следует читать так:

Если слабость добавляется в колоду игрока, ему на руку или в его зону угрозы во время игры, эта слабость остаётся частью колоды данного сыщика до конца кампании (если только не будет удалена из кампании свойством карты или исходом сценария).

### (ru2.0) Справочник, «Слабость»

6-й пункт списка следует читать так:

Игрок не может по своему выбору сбросить с руки карту слабости, если на карте прямо не указано иное.

### (1.3) Справочник, «Слоты»

Последний абзац раздела следует читать так:

Если сыщик, играя или получая под контроль актив, выходит за пределы своих ограничений по слотам, он должен освободить нужные слоты, выбрав и сбросив активы под своим контролем. Это происходит одновременно с тем, как новый актив занимает свой слот.

### (ru2.0) Справочник, «Уникальный»

Первый абзац раздела следует читать так:

Уникальные карты отмечены символом \* перед названием. В любой момент времени в игре может быть только один экземпляр каждой уникальной карты (с одним и тем же названием).

### (2.0) «Тайный» (ключевое слово, введённое в «Пути в Каркозу»)

В предложении «Тайная карта идёт в счёт размера руки...» вместо «её нельзя сбросить с руки» следует читать «она не может покинуть руку игрока».

## Исправления сценариев

**(ru1.0) «Ночь фанатички» — «Полуночные маски»**

В исходах сценария под именами врагов-культистов подразумеваются названия карт уникальных врагов-культистов.

**(ru2.0) «Ночь фанатички» — «Пожиратель из глубин»**

Во 2-м пункте подготовки вместо «Леса» следует читать «Архэмские леса».

**(ru1.0) «Наследие Данвича» — «Факультативные занятия»**

4-й пункт подготовки (предпоследний) следует читать так:

Введите в игру локации «Внутренний двор», «Библиотека Орна», «Гуманитарный корпус», «Студенческий союз», «Лабораторный корпус» и «Здание администрации». Все сыщики начинают игру во «Внутреннем дворе».

**(ru2.0) «Наследие Данвича» — «Там, где ждёт погибель»**

В 9-м (предпоследнем) пункте подготовки вместо «Подножие холма» следует читать «Тропа к вершине».

5-й (последний) пункт раздела «Одиночный режим» следует читать так:

*Сыщики не избавили Сайласа Бишопа от мук.*

**(ru2.0) «Путь в Каркозу» — «Невыразимая клятва»**

Название интерлюдии II следует читать как «Пропащая душа».

**(ru2.0) «Забывтая эпоха» — «Дремучие джунгли»**

В 3-м пункте подготовки вместо «слабостей» следует читать «напастей».

В исходе 1 в конце второго абзаца художественного текста следует добавить предложение:

*Но мне кажется, это не последняя наша встреча.*

**(ru2.0) «Забывтая эпоха» — «Погибель эцтли»**

В 3-м пункте подготовки вместо «слабостей» следует читать «напастей».

В разделе «Прежде чем переходить к любому исходу» вместо «Каждый побеждённый сыщик читает» следует читать «Побеждённые сыщики читают».

В исходе 1 вместо «каждый побеждённый сыщик должен» следует читать «побеждённые сыщики должны».

Там же в конце художественного текста следует добавить абзац:

*Когда мы наконец вышли к северной границе леса, Мария и грузовики уже ждали нас. Надо убираться подальше из этих змеиных джунглей, пока не поздно.*

**(ru2.0) «Забывтая эпоха» — «Нити судьбы»**

Во «Вступлении б» в пункте «Нельзя доверять им» вместо «он получает 2 опыта» следует читать «каждый сыщик получает 2 опыта».

**(ru2.0) «Забывтая эпоха» — «Потусторонний предел»**

Название интерлюдии III следует читать как «Джунгли зовут».

**(ru2.0) «Нарушенный круг» — «Тайное имя»**

В 3-м пункте подготовки вместо «закрытой стороной вниз» следует читать «закрытой стороной вверх».

**(2.0) «Нарушенный круг» — «В когтях хаоса»**

В интерлюдии IV «Причуда судьбы» вместо «экстремальный: -6» следует читать «экстремальный: -7» (в двух местах).

## Исправления карт

**(ru1.0) Тёмные воспоминания (★ 13)**

Второй абзац текста следует читать так:

**Обязательно** — Если в конце вашего хода «Тёмные воспоминания» у вас на руке: Покажите эту карту и получите 2 ужаса.

**(1.9) Амулет Венди (★ 14)**

Последний абзац текста следует читать так:

**Обязательно** — После того как вы сыграли событие или сбросили событие из игры: Положите его под низ своей колоды вместо сброса.

**(ru1.0) Оставленность и одиночество (★ 15)**

Данная карта теперь называется «Оставленная и одинокая».

**(ru2.0) Энциклопедия (★ 42)**

Вместо «До конца раунда» следует читать «До конца фазы».

**(ru1.0) Защитная магия (★ 65)**

Первый абзац текста следует читать так:

Быстрое. Играйте, когда вы взяли карту напасти, но не слабость.

**(ru2.0) «Гляньте, что тут!» (★ 79)**

**Упс! (♣ 113)**

**Слепая удача (♣ 34)**

Вместо «из-за того, что вам не хватило» следует читать «если вам не хватило».

**(ru1.0) Амулет со знаком Древних (★ 95)**

Данная карта теперь называется «Амулет со знаком Старших богов».

**(ru2.0) Сцена 1а. Раскрыть заговор (★ 79)**

Последний абзац текста следует читать так:

**Цель** — Найдите как можно больше уникальных врагов-культистов и положите их на победный счёт. Если на победном счету 6 уникальных врагов-культистов, продвиньтесь (не все шестеро находятся в колоде культистов).

**(1.5) Зои Самарас (♣ 1)**

Вместо «до 5 карт любого другого класса уровня 0» следует читать «до 5 карт любых других классов (♣, ♠, ♡ и/или ♣) уровня 0».

**(1.5) Рекс Мерфи (♣ 2)**

Вместо «до 5 карт любого другого класса уровня 0» следует читать «до 5 карт любых других классов (♣, ♠, ♡ и/или ♣) уровня 0».

**(1.5) Дженни Барнс (♣ 3 / ♣ 1)**

Вместо «до 5 карт любого другого класса уровня 0» следует читать «до 5 карт любых других классов (♣, ♠, ♡ и/или ♣) уровня 0».

**(1.5) Джим Кальвер (♣ 4)**

Вместо «до 5 карт любого другого класса уровня 0» следует читать «до 5 карт любых других классов (♣, ♠, ♡ и/или ♣) уровня 0».

**(1.5) Пит Мусорщик (♣ 5)**

Вместо «до 5 карт любого другого класса уровня 0» следует читать «до 5 карт любых других классов (♣, ♠, ♡ и/или ♣) уровня 0».

**(ru2.0) Труба Джима (♣ 12)**

Черты этой карты следует читать как «Вещь. Редкая. Музыкальная».

**(1.6) Лаборантка (♣ 20)**

Первый абзац текста следует читать так:

У вас +2 к размеру руки.

**(1.3) Доктор Генри Армитадж (♣ 40)**

Первый абзац текста следует читать так:

☞ После того как вы взяли карту (но не слабость), сбросьте её и поверните «Доктора Генри Армитаджа»: Получите 3 ресурса.

**(ru2.0) Преображённая тварь (♣ 96)**

Последний абзац текста следует читать так:

**Обязательно** — Когда вы входите в локацию прикрепленного врага (или он входит в вашу): Получите 1 ужас.

### (ru.2.0) Мистический барьер (🏠 102)

Последнее предложение текста следует читать так:

При провале вы должны либо отменить эффекты этого перемещения, либо сбросить 5 верхних карт своей колоды.

### (ru.2.0) Когти пара (🏠 180)

Последнее предложение текста следует читать так:

Раны от этого эффекта должны быть в первую очередь назначены на ваши активы, если это возможно.

### (ru.2.0) Неизмеримые и невидимые (🏠 236)

Вместо «Либо уберите все улики» следует читать «Вы должны выбрать: либо удалите все улики» (на обеих сторонах).

### (2.0) Загадочный раствор: Общеукрепляющее (🏠 262)

#### Загадочный раствор: Кислотный иخور (🏠 263)

#### Загадочный раствор: Замораживающая жидкость (🏠 264)

#### Древние письмена: Указующие скрижали (👁 192)

#### Древние письмена: Пророческие слова (👁 193)

#### Древний камень: Знания древних (📖 230)

#### Древний камень: Гармония разумов (📖 231)

#### Запретный фолиант: Тёмное знание (👁 29)

#### Запретный фолиант: Раскрытые тайны (👁 30)

Условие включения перечисленных карт в колоду следует заменить на ключевое слово «Изученный» (см. правила дополнения «На краю земли. Сыщики»).

### (1.6) Сцена 1в. Жертвоприношение (🏠 277)

Абзацы игрового текста следует поменять местами:

Удалите все улики с каждой локации в игре.

Чары, скрывавшие путь на вершину холма, спали. Откройте локацию «Тропа к вершине».

### (ru.2.0) Золотые часы (🏠 305)

Вместо «когда заканчивается» следует читать «после того как закончилась».

### (ru.2.0) Аквинна уровня 3 (🏠 308)

Первый абзац текста следует читать так:

👁 Когда вас атакует враг, поверните «Аквинну» и нанесите ей 1 ужас: Нанесите раны от этого врага не себе, а любому врагу в вашей локации (но получите ужас от этой атаки).

### (ru.2.0) Полевые исследования (👁 24)

Текст следует читать так:

👁 После того как вы переместились в локацию, где есть хотя бы 1 улика, поверните «Полевые исследования»: У вас +2 к навыку в следующей проверке, которую вы будете проходить в этой фазе.

### (1.6) Рисуя Знак (👁 41)

Первый абзац текста следует читать так:

У вас -5 к размеру руки.

### (ru.2.0) Юная психопатка (👁 96)

Текст следует читать так:

**Обязательно** — После того как «Юная психопатка» начала сражаться с вами: Вы должны либо получить 1 ужас, либо у «Юной психопатки» +3 к бою до конца фазы сыщиков.

### (2.0) Буря духов (👁 153)

#### Гранаты Mk I (∞ 273)

Вместо «в вашей локации» следует читать «в локации атакованного врага».

### (ru.2.0) Дыра в полу (👁 262)

Первый абзац текста следует читать так:

**Раскрытие** — Прикрепите к своей локации, если к ней не прикреплен другой экземпляр «Дыры в полу» (если прикреплен, вместо этого сбросьте «Дыру в полу» и считайте, что у неё есть Наплыв).

### (2.0) Всё по плану (👁 264)

Первый абзац текста (не считая ключевых слов) следует читать так:

👁 Перед тем как брать стартовую руку: Найдите в своей колоде до 3 разных событий-**тактик** и/или **запасов**, прикрепите их лицом вниз к этому активу и перемешайте свою колоду.

### (ru.2.0) Искривление времени (👁 311)

Вместо «Отмените это действие» следует читать «Откатите это действие».

### (ru.2.0) Сцена 1а. Исследуя тропический лес (, 46)

Вместо «в любой локации» следует читать «в любых локациях».

### (ru.2.0) Пнакотикские рукописи (📖 307)

Вместо «1 секрет» следует читать «1 тайну» (во всех случаях).

### (ru.2.0) Час ведьмовства (∞ 50а)

Вместо «сбросьте верхнюю колоды контактов» следует читать «сбросьте верхнюю карту колоды контактов».

### (ru.2.0) Сцена 1в. Мгла возвращается (∞ 241)

#### Сцена 2в. Из глубин (∞ 242)

Вместо «сыщики встали на сторону ковена» следует читать «сыщики приняли сторону ковена».

### (1.9) Заманить и обмануть уровня 3 (∞ 282)

Черту этой карты следует читать как «Уловка» (а не «Тактика»).

### (ru.2.0) Карл Сэнфорд: Бессмертный фанатик (∞ 288b)

Вместо «с текущего акта» следует читать «с текущей сцены».

### (2.0) Священное зеркало (∞ 313)

#### Оккультный словарь (∞ 316)

Вместо «удалите их из игры» следует читать «отложите их в сторону».

### (ru.2.0) Мечи-бабочки уровня 2 и 5 (✳ 25 и 30)

#### «Двойка» уровня 0 и 5 (👁 17 и 32)

Вместо «снова совершить действие „Бой“» следует читать «провести ещё одну атаку».

### (ru.2.0) Несвоевременная покупка (✳ 51)

Вместо «Любой сыщик» следует читать «Любой другой сыщик».

### (ru.2.0) Деньги решают (✳ 54)

Вместо «в вашей локации» следует читать «в любой локации».

### (ru.2.0) Майкл Ли (✳ 86)

Вместо «свидетельство» следует читать «подтверждение» (во всех случаях).

### (ru.2.0) Память о скорбной экспедиции (👁 79)

Вместо «Доктором Уильямом Дайером» следует читать «Профессором Уильямом Дайером».

### (ru.2.0) Запутанные коридоры: Зловонный проход (👁 25)

#### Запутанные коридоры: Проход с трупами (👁 26)

#### Запутанные коридоры: Заросший проход (👁 27)

Вместо «сыщика в другой группе» следует читать «другого сыщика в любой группе».

### (1.9) Норман Уизерс (📖 7)

Вместо «до 5 карт Мистика (👁) уровня 0» следует читать «до 5 других карт Мистика (👁) уровня 0».

### (1.5) Кэролин Ферн (📖 10)

Вместо «до 15 карт Искателя и/или Мистика (👁 и/или 👁) уровня 0-1» следует читать «до 15 других карт Искателя и/или Мистика (👁 и/или 👁) уровня 0-1».

## Термины и определения

В этом разделе даны определения важных терминов, верное понимание которых имеет большое значение для игры. Термины представлены в алфавитном порядке.

### Запишите в журнал кампании

Иногда игрокам нужно записать в журнал кампании определённую фразу. Если не указано иного, такая фраза записывается в раздел «Заметки». Поскольку в будущем от игроков может потребоваться проверить, что записано в журнале, они должны записывать фразу в точности как указано, без искажений.

*Например, если от игроков требуется записать в журнал кампании, что сыщики опоздали на четыре часа, они не могут записать, что сыщики сильно опоздали, потому что точное число часов может иметь значение для дальнейших событий.*

### Запомните, что...

Иногда карта сценария требует от игрока запомнить определённую фразу, обычно в результате некоего действия или решения этого игрока. Позже в том же сценарии игрок может снова встретиться с этой фразой, испытав последствия своего действия или решения в виде изменённого или дополнительного эффекта. Такие фразы не нужно записывать в журнал кампании, поскольку они имеют значение только в рамках текущего сценария и его исхода. Пройдя сценарий, игрок может спокойно забыть такие фразы.

Местоимение «вы» в таких фразах относится только к тому игроку, который должен запомнить фразу.

### Персональные карты

Персональные карты сыщика — это карты, которые доступны только этому сыщику и не могут входить в колоды других сыщиков. К таким картам относятся карты с текстом «Только в колоду (имя сыщика)» и не базовые слабости, указанные как обязательные карты сыщика.

Персональные карты подчиняются следующим дополнительным правилам:

- ❖ В колоду сыщика должно входить ровно столько экземпляров каждой персональной карты, сколько указано в разделе «Обязательные карты» на обороте карты сыщика. Если конкретное число экземпляров не указано, оно равно 1. Например, на карте Роланда Бэнкса указаны как обязательные «Револьвер Роланда», «Замести следы», 1 случайная базовая слабость. Таким образом, в колоде Роланда должно быть ровно по одному экземпляру обеих его персональных карт — «Револьвер Роланда» и «Замести следы». Он не имеет права включать в колоду дополнительные экземпляры этих карт.
- ❖ Сыщик не может играть чужие персональные карты, брать их под контроль, пока они в игре, держать их на руке. Например, у Роланда в игре есть его персональная карта «Револьвер Роланда». Он разыгрывает событие «Работа в команде», позволяющее сыщикам в его локации передавать друг другу активы. Однако, поскольку «Револьвер Роланда» — его персональная карта, он не может передать этот актив другому сыщику.
- ❖ Персональные карты не подчиняются стандартным правилам на создание колоды и не идут в счёт ограничения на число карт с одинаковым названием.


## Разъяснения и дополнения

В этом разделе собраны разъяснения базовых правил игры и дополнения к ним. Параграфы раздела пронумерованы, чтобы на них было удобнее ссылаться.




Во время игры данные разъяснения и дополнения должны применяться наравне с текстом справочника. В тех случаях, когда этот раздел прямо противоречит справочнику, приоритет имеет текст данного раздела.

## 1. Правила игры

### 1.1. Внеочередные атаки


Внеочередные атаки проводятся только тогда, когда сыщик тратит одно или несколько действий на активацию свойства или совершение действия. Использование свойства , в тексте которого есть выделенное жирным шрифтом название действия, не вызывает внеочередных атак.


### 1.2. Активируемые свойства



Сыщик может использовать активируемые свойства (,  и ) следующих карт:

- ❖ Карт в игре под его контролем, включая саму карту сыщика.
- ❖ Карт сценария в игре, которые находятся в той же локации, что и сыщик, включая саму локацию, карты контактов в ней и карты контактов в зоне угрозы любого сыщика в той же локации.
- ❖ Карт текущей сцены и текущего замысла.
- ❖ Любой карты, на которой прямо указано, что сыщик может использовать её свойство.

### 1.3. Возможности для реакции ()


Всякий раз, когда наступает какое-либо условие активации, сыщики получают возможность использовать подходящие свойства  в ответ на это условие. Игра продолжается только после того, как все сыщики откажутся от дальнейшего использования таких свойств.

В ответ на одно и то же наступление условия активации можно использовать сколько угодно подходящих свойств .




*Например, Роланд только что победил врага и хочет использовать своё свойство « После того как вы победили врага: Найдите 1 улику в своей локации». Он находит в своей локации 1 улику. Затем в ответ на ту же самую победу над врагом он может сыграть событие «Доказательства!» ( 22). Использование одного свойства не запрещает использовать другое свойство с тем же условием активации.*

### 1.4. Вложенные последовательности

Всякий раз, когда наступает какое-либо условие активации, выполняется следующая последовательность: (1) разыгрываются свойства со словом «когда», которые прерывают это условие активации; (2) разыгрывается само условие активации; (3) разыгрываются свойства со словом «после», которые используются в ответ на это условие активации.

Возможно, что в ходе выполнения этой последовательности из-за применения свойства  или обязательного свойства наступит другое условие активации. В таком случае выполнение изначальной последовательности приостанавливается и запускается новая последовательность: (1) разыгрываются свойства со словом «когда», которые прерывают новое условие активации; (2) разыгрывается новое условие активации; (3) разыгрываются свойства со словом «после», которые используются в ответ на новое условие активации. Такая ситуация называется **вложенной последовательностью**. После выполнения вложенной последовательности игроки возвращаются к первоначальной последовательности и продолжают выполнять её с того момента, на котором она приостановилась.

Возможно также, что при выполнении вложенной последовательности наступит ещё какое-нибудь условие активации, запуская ещё одну вложенную последовательность, и т. д. Таких вложений может быть сколько угодно, но в любом случае игроки должны выполнить вложенную последовательность до конца, прежде чем возвращаться к той последовательности, в которую она была вложена. Иными словами, вложенные последовательности выполняются по принципу стека: «последним пришёл — первым ушёл».

Например, Роланд и Агнес бьются в жестоком бою. Роланд сражается с «Козлиным отродьем», на котором лежат 2 раны; также у Роланда в игровой зоне есть «Сторожевой пёс». Агнес сражается с «Младшим упырьём». Роланд использует действие «Сыграть карту», чтобы сыграть «Пистолет 45-го калибра» [первое условие активации], и это вызывает внеочередную атаку «Козлиного отродья», которое наносит 1 рану Роланду. Роланд назначает эту рану на «Сторожевого пса» [второе условие активации], у которого есть свойство: « Когда атака врага наносит хотя бы 1 рану „Сторожевому псу“: Нанесите 1 рану атаковавшему врагу». Это свойство срабатывает до того, как Роланд закончит выполнять действие «Сыграть карту» и выложит «Пистолет 45-го калибра» в свою игровую зону. «Козлиное отродье» получает 1 рану, которой достаточно, чтобы его победить [третье условие активации]. У этого врага есть свойство: «**Обязательно** — Когда „Козлиное отродье“ побеждено: Каждый сыщик в этой локации получает 1 ужас». Это свойство срабатывает до того, как «Сторожевой пёс» фактически нанесёт ему рану. Агнес, находясь в той же локации, тоже получает 1 ужас [четвёртое условие активации], и от этого срабатывает её свойство: « После того как на „Агнес Бейкер“ положен хотя бы 1 ужас: Нанесите 1 рану 1 врагу в вашей локации». Агнес наносит 1 рану «Младшему упырю», с которым сражается, — и это происходит ещё до того, как «Козлиное отродье» будет фактически побеждено и уйдёт в сброс. Больше никакие свойства  или обязательные свойства не срабатывают. Игроки возвращаются к предыдущему условию активации, завершают розыгрыш победы над «Козлиным отродьем» и разыгрывают все эффекты со словом «после», которые могут сработать после этой победы. Затем игроки разыгрывают нанесение раны «Сторожевому псу» и все эффекты со словом «после», которые могут сработать после этого нанесения. Наконец, игроки возвращаются к самому первому условию активации, и Роланд вводит в игру свой «Пистолет 45-го калибра».

### 1.5. Принятие решений и «Тёмное правило»

Когда игрокам надо выбрать один из нескольких равноправных вариантов, окончательный выбор между ними делает ведущий сыщик. «Тёмное правило» при этом не применяется.

Например, на карте «Запертая дверь» сказано: «Прикрепите эту карту к локации, где больше всего улик и не прикреплена „Запертая дверь“». Если в трёх локациях одинаково большое число улик и нет «Запертой двери», ведущий сыщик выбирает одну из этих локаций. Игрокам не нужно решать, какой из этих вариантов будет объективно наилучшим.



«Тёмное правило» используется только тогда, когда игроки сталкиваются с противоречием, которое они не могут разрешить исходя из правил игры: например, они не уверены, какое именно правило сейчас применяется или в какой очередности происходят игровые события. «Тёмное правило» — это не универсальный ответ на все вопросы, а способ не останавливать игру в тех ситуациях, когда поиски нужного ответа займут слишком много времени или неудобны для игроков.

### 1.6. Дополнительные цены

Многие карты назначают дополнительные цены, которые нужно заплатить для розыгрыша эффекта или выполнения действия. Обычно такие цены указаны в виде «В качестве дополнительной цены (действия или эффекта сделайте что-либо)» или «Вы должны (заплатить дополнительную цену), чтобы (совершить действие или разыграть эффект)».


Дополнительные цены могут выплачиваться и в такие моменты времени, когда обычные цены заплатить нельзя, например в процессе розыгрыша эффекта. Дополнительная цена должна быть выплачена, как только разыгрывается эффект, требующий её заплатить. Если сделать это невозможно, соответствующий эффект (или часть эффекта) не разыгрывается.

Дополнительные цены не выплачиваются, если сыщик разыгрывает эффект по требованию обязательного свойства или особого предписания (например, текста сценария, обратной стороны карты или замысла).

Например, Пит Мусорщик находится во «Внутреннем дворе» Мискатоникского университета. Он использует свойство «Дюка»: « Поверните „Дюка“: Исследование. В этом исследовании базовое значение вашего  равно 4. Непосредственно перед этим исследованием вы можете переместиться в связанную локацию». Пит выплачивает цену свойства — тратит 1 действие и поворачивает «Дюка». Затем Пит разыгрывает эффект свойства: сначала перемещается в «Библиотеку Орна», а затем исследует. Однако свойство «Библиотеки Орна» гласит: «Вы должны потратить 1 дополнительное действие, чтобы исследовать в этой локации». Это свойство добавляет дополнительную цену, которую сыщик должен выплатить в тот момент, когда проводит исследование (а не перед розыгрышем свойства, когда выплачиваются обычные цены). Если Пит не потратит ещё 1 действие, та часть свойства «Дюка», которая позволяет ему исследовать, не будет разыграна.

### 1.7. Результаты проверки навыка и порядок её проведения

На 7-м шаге проверки навыка («Примените результаты проверки») определяются и разыгрываются все эффекты успешной проверки — по отдельности, один за другим. К ним относятся как последствия собственно проверки (например, найденная при исследовании улика или нанесённая в бою рана), так и эффекты со словами «если эта проверка успешна» на навыках, добавленных к проверке, и в иных применимых свойствах карт.

Свойства  и обязательные свойства, условием активации которых служит успех или провал проверки (такие как «После того как вы успешно исследовали» или «После того как вы провалили проверку из-за того, что вам не хватило 2 или больше»), срабатывают не на 7-м, а на 6-м шаге проверки навыка («Определите успех/провал проверки»).

### 1.8. Цена в опыте карт нулевого уровня

Приобретая новую карту в рамках сюжетной кампании, сыщик должен потратить хотя бы 1 опыт. Следовательно, приобретение карты нулевого уровня обходится в 1 опыт. Однако это правило действует только во время приобретения карт и не изменяет уровень карты или её цену в опыте. Кроме того, оно не действует при улучшении карт.

### 1.9. Универсальный символ навыка (?)

Универсальный символ навыка (?) на карте игрока может заменить любой другой символ навыка как при розыгрыше свойства карты, так и при подсчёте числа подходящих символов, добавленных к проверке. Когда игрок использует универсальный символ при розыгрыше свойства карты (например, если свойство предписывает сбросить карту с определённым символом), он должен указать, каким именно символом навыка при этом считается универсальный символ. Универсальные символы, добавленные к проверке, с точки зрения свойств карт считаются подходящими символами.

### 1.10. Получение и потеря дополнительных действий

Некоторые свойства карт дают сыщикам дополнительные действия. Если сыщик имеет право совершить в свой ход одно или несколько дополнительных действий, то сначала он тратит дополнительные действия (насколько это возможно), а потом — обычные. Если дополнительное действие можно использовать только на что-то конкретное, то оно тратится на первое же подходящее действие сыщика.

Например, у Дейзи Уокер есть свойство: «В свой ход можете совершить 1 дополнительное действие, которым можно только использовать свойство ➤ книги». Когда Дейзи в первый раз за свой ход использует свойство ➤ книги, на это автоматически тратится её дополнительное действие, а не одно из трёх обычных.

Если сыщик выполняет действие, которое подходит нескольким его дополнительным действиям, он сам решает, какое из дополнительных действий на это потратить.

Если эффект заставляет сыщика потерять одно (несколько) действий, это значит, что в этот ход сыщик может выполнить на одно (несколько) обычных действий меньше, — иными словами, три обычных действия сыщика теряются первыми. Если у сыщика, который должен потерять действия, остались только дополнительные действия, он теряет их в том порядке, в каком захочет.

Например, эффект заставляет Дейзи потерять два действия. Это значит, что в этот ход у неё на два обычных действия меньше. Она не может выбрать для потери своё дополнительное действие, если только это не последнее оставшееся у неё действие.

### 1.11. Старые сыщики в новой кампании

В этом параграфе подробно рассказано, каким образом игроки могут перенести сыщиков из завершённой сюжетной кампании в новую. Вкратце о такой возможности говорится в конце книги сценариев «Ночь фанатички».

Обратите внимание: стандартные правила игры подразумевают, что игроки начинают каждую кампанию с чистого листа — с заново собранными колодами и нулём опыта. Вариант, описанный ниже, с большой вероятностью нарушит игровой баланс и рекомендуется только отчаянным игрокам, которые не боятся погрузиться в хаос.

Переноса одного или нескольких сыщиков из завершённой кампании в новую, игроки должны придерживаться следующих правил:

- ◆ Необязательно переносить в новую кампанию всех выживших сыщиков: одних можно перенести, а вместо других взять новых.
- ◆ Колоды перенесённых сыщиков не меняются. У них остаются все приобретённые сюжетные активы и слабости, а также набранный опыт и полученные травмы. В журнал новой кампании следует переписать всю информацию из графы «Полученные сюжетные активы и слабости», относящуюся к перенесённым сыщикам.
- ◆ Прочие записи из журнала старой кампании переносить не нужно.
- ◆ Мешок хаоса создаётся заново. Не нужно оставлять в мешке жетоны, добавленные туда в ходе старой кампании.
- ◆ Если свойство сыщика действует «в начале кампании» или «при создании колоды», как, например, дополнительное действие отца Матео, оно не разыгрывается ещё раз при переносе сыщика в новую кампанию.
- ◆ Тексты карт и сценариев написаны с расчётом на то, что игроки не будут перемещать сыщиков из одной кампании в другую. Поэтому большинство эффектов, действующих «до конца кампании», остаются в силе только до конца текущей кампании и не переходят в следующую. Однако в некоторых случаях такие эффекты действуют на протяжении всех кампаний, в которых участвует сыщик. К таким случаям относятся эффекты сюжетных активов и слабостей, приобретённых сыщиком, а также особые правила, относящиеся к конкретному сыщику (например, «держатель этой слабости может говорить только по-английски до конца кампании»).

### 1.12. Слабости с типом, как у карт контактов

Карты слабостей, тип которых совпадает с типами карт контактов (например, враги или напасти), считаются картами игроков, пока находятся в колоде своего держателя и до того момента, как будут разыграны. Но когда эти карты разыгрываются и после того, как они вошли в игру, они считаются картами контактов.

### 1.13. Замешивание карты в пустую колоду игрока или контактов

Одну-единственную карту нельзя замешать в колоду игрока или в колоду контактов, где нет карт. Если такое должно произойти, когда сыграна или раскрыта карта, которая обычно сбрасывается после розыгрыша (например, событие или напасть), сбросьте эту карту. В противном случае оставьте её в той игровой зоне, где она находится.

### 1.14. Контроль над прикреплёнными картами

Кто из сыщиков держит под контролем прикреплённую карту, зависит от того, к какой карте она прикреплена.

- ◆ Если сыщик прикрепил карту к карте под своим контролем, прикреплённая карта остаётся под его контролем.
- ◆ Если сыщик прикрепил карту к карте под контролем другого сыщика, прикреплённая карта переходит под контроль того сыщика.
- ◆ Если карта игрока хотя бы с одной прикреплённой картой переходит под контроль другого сыщика, то все прикрепленные карты также переходят под его контроль.
- ◆ Если сыщик прикрепил карту к карте контакта, он сохраняет контроль над прикреплённой картой (однако та карта контакта не переходит под его контроль).

### 1.15. Составление колоды

В данном разделе уточняется, какие карты доступны определённым сыщикам.

- ◆ Если в описании категории возможных карт есть слово «других», в эту категорию попадают только те карты, которые не относятся ни к какой другой категории. Например, если к возможным картам относятся «карты Хранителя уровня 0–5, до 10 других карт оружия», то карты Хранителя с чертой оружие не пойдут в счёт ограниченной категории из 10 карт, поскольку они уже входят в категорию карт Хранителя.
- ◆ Если в описании категории возможных карт есть определённый игровой текст, в эту категорию попадают карты, на которых данный текст фигурирует любым образом, в том числе если он разыгрывается лишь при определённых условиях. Например, если сыщик может включить в колоду «любые карты, которые лечат ужас», в эту категорию попадают любые карты, лечащие ужас, даже если они делают это только при особых условиях.

### 1.16. Мультиклассовые карты

Мультиклассовая карта, на которой размещены символы нескольких классов вместо одного, считается картой каждого из указанных классов. Например, карта с символами Ловкача (♠) и Хранителя (♣) считается и картой Ловкача, и картой Хранителя с точки зрения всех игровых свойств и эффектов. Как правило, мультиклассовую карту можно включить в колоду сыщика, если среди его возможных карт есть хотя бы один из классов этой карты.

Если у сыщика есть неограниченный доступ к картам одного из классов мультиклассовой карты и ограниченный доступ к другому, эта карта будет идти в счёт ограниченно доступных карт, кроме случаев, когда в тексте ограниченного класса есть слово «других» (см. «Составление колоды» выше).

Ниже рассмотрены разные случаи того, как мультиклассовые карты сочетаются с возможными картами сыщиков.

- ❖ **Сыщики с неограниченным доступом более чем к одному классу** (все сыщики из базовой игры, Минь Тхи Фан, Зефина Руссо, Уильям Йорик, Лео Андерсон, Джо Даймонд, Престон Фэрмонт, Диана Стэнли): мультиклассовую карту можно включить в колоду такого сыщика, если она относится хотя бы к одному из доступных классов.
- ❖ **Сыщики из дополнения «Наследие Данвича»** (Зои Самарас, Рекс Мёрфи, Дженни Барнс, Джим Кальвер, Пит Мусорщик): если один из классов мультиклассовой карты — неограниченный класс сыщика, она не будет считаться одной из 5 карт «других классов». Каждая карта занимает не больше одного места под карты других классов, сколько бы символов классов на ней ни было.
- ❖ **Сыщики с неограниченным доступом к одному классу и ограниченным доступом к «другим» картам прочих классов** (Мари Ламбо, Финн Эдвардс, Кэролин Ферн, сыщики из дополнения «На краю земли»): мультиклассовая карта не идёт в счёт карт ограниченного класса, если она принадлежит также к неограниченному классу (см. «Составление колоды» на стр. 7).
- ❖ **Лола Хейз (особые ограничения)**: мультиклассовая карта идёт в счёт каждого из указанных на ней классов.

### 1.17. Вложенные проверки навыков

Проверка навыка не может начаться во время другой проверки навыка. Если при розыгрыше проверки навыка должна начаться другая проверка, она не начинается, пока не завершится первая. Если первая проверка была частью действия, то вторая проверка не начинается, пока это действие не будет полностью разыграно.

*Например, Урсула совершает действие «Исследование». В рамках этого действия она должна пройти проверку. В ходе розыгрыша этой проверки она играет карту «Найти слабое место» — быстрое событие, которое также требует пройти проверку. Однако Урсула проходит эту вторую проверку не немедленно, а только после того, как завершит разыгрывать первую (и само действие «Исследование»).*

### 1.18. Поддержание размера колоды

Если сыщик вынужденно удалил из колоды и вернул в комплект одну или несколько карт (например, из за изгнания или по требованию эффекта сценария), он обязан приобрести столько карт, чтобы колода вернулась к нужному размеру. При этом сыщик может покупать карты нулевого уровня за 0 опыта, пока в колоде не станет нужное число карт.

- ❖ Это правило также действует, когда игровой эффект изменяет размер колоды, ограничения на составление колоды или категории возможных карт, что влечёт за собой удаление карт из колоды сыщика или добавление карт в неё.

### 1.19. Ограничение на Зависимые карты

Если в колоде сыщика есть карта, вызывающая в игру одну или несколько Зависимых карт, в начале партии он откладывает данные Зависимые карты в сторону. При этом следует отложить ровно столько экземпляров каждой Зависимой карты, сколько содержит одна копия дополнения, в котором эти Зависимые карты появились. Не имеет значения, сколько карт, вызывающих данные Зависимые карты, имеется в колоде сыщика.

*Например, если в колоде сыщика есть «Священное зеркало» (∞ 313), в начале партии он откладывает в сторону ровно три экземпляра «Нежной мелодии» (∞ 314).*

### 1.20. Карты-Мириады в одиночном режиме

При подсчёте очков опыта, потраченных на создание колоды, учитывается цена в опыте только первого экземпляра каждой карты-Мириады, включённой в колоду.

*Примечание: карты с ключевым словом «Мириада» появились в цикле «Пожиратели снов», который ещё не вышел на русском языке.*

### 1.21. Не находиться ни в одной локации

Если прямо не указано обратного, в ходе партии враги и сыщики всегда должны находиться в какой-либо локации. Если эффект (например, «не может перемещаться») должен привести к тому, что сыщик или враг окажется не в локации, игнорируйте тот эффект.

### 1.22. Выбытие из сценария с тайными картами на руке

Когда сыщик выбывает из сценария, он кладёт все Тайные карты со своей руки в сброс контактов (так же как и все карты контактов из своей зоны угрозы).

### 1.23. Лимб

Во время розыгрыша эффектов события или напасти данная карта не находится ни в игре, ни в сбросе, ни на руке сыщика. То же относится к карте навыка, добавляемой к проверке. Для большей ясности мы будем называть такое пограничное состояние карты лимбом.

Карта события попадает в лимб на 3-м шаге применения карты, после выплаты цен и проведения внеочередных атак (см. «Приложение I» в справочнике). Карта напасти попадает в лимб сразу после взятия, когда разыгрывается её свойство раскрытия. Карта навыка попадает в лимб, как только она добавлена к проверке.

Находящаяся в лимбе карта, как правило, физически лежит на столе: это демонстрирует, что её эффекты разыгрываются. Она больше не на руке сыщика, но также ещё и не в сбросе. Технически такая карта не находится в игре и не может считаться находящейся в игре для эффектов других карт. Тем не менее эффекты карты в лимбе могут изменить игровую ситуацию. После полного розыгрыша эффектов карты она кладётся в соответствующий сброс и больше не находится в лимбе. Если по своему эффекту она должна войти в игру (например, быть прикреплена к другому объекту или выложена в игровую зону или зону угрозы игрока), она покидает лимб и в этот момент входит в игру.

### 1.24. Изменения слотов

Эффекты некоторых карт позволяют сыщику выложить актив в неподходящий слот, занимать слоты неподходящими активами или вовсе избавляют актив от необходимости занимать слот. Сыщик должен решить, как именно его активы распределены по слотам, сразу, как только сыграл такую карту. Изменить это решение позже нельзя, если только не меняется количество или содержимое слотов сыщика. В таких случаях он может перераспределить активы по слотам.

### 1.25. Перемещение прикреплённых карт

Если прикреплённая карта «переходит» от одного игрового объекта к другому или прикрепляется к объекту, будучи уже прикреплённой к другому, она перестаёт быть прикреплённой к изначальному объекту и прикрепляется к новому.

### 1.26. Поиск во время подготовки

Если сыщик получает указание найти в колоде одну или несколько карт во время подготовки, свойства, которые активируются при поиске карт в колоде, не могут быть разыграны, так как партия ещё не началась.



## 2. Свойства карт

### 2.1. Вы, ваш

Этот параграф поможет определить, к какому именно сыщику относится местоимение «вы»/«ваш».

- ◆ «Вы»/«ваш» в тексте свойства раскрытия относится к сыщику, который взял данную карту и разыгрывает это свойство.
- ◆ При розыгрыше активируемого свойства (♣, ♠ или ♣) «вы»/«ваш» относится к сыщику, который активировал это свойство.
- ◆ Если в тексте свойства особо указано, кто является его целью, «вы»/«ваш» относится к этим сыщикам. Например, свойство «Упрямого детектива» (♣ 103) «Пока „Упрямый детектив“ в вашей локации...» распространяется на каждого сыщика в той же локации, что и этот враг. Свойство «Молодого Глубоководного» (♣ 181) «После того как „Молодой Глубоководный“ начинает сражаться с вами...» относится к тому сыщику, который начал сражаться с этим врагом.
- ◆ Во всех остальных случаях, которые не попадают в вышеописанные категории, «вы»/«ваш» относится к сыщику, под чьим контролем или в чьей зоне угрозы находится карта, либо к сыщику, который в данный момент взаимодействует с картой.

Всё это верно и для тех случаев, когда «вы» отсутствует в тексте, но подразумевается соответствующей формой глагола (например, «можете», «возьмите», «сражаетесь») или «ваш» заменено местоимением «свой».

У карты может быть несколько разных свойств, в каждом из которых «вы»/«ваш» будет относиться к разным сыщикам.

Например, текст карты «Сны о Р'лехе» (♣ 182) гласит:

**«Раскрытие»** — Введите „Сны о Р'лехе“ в игру в свою зону угрозы. У вас -1 ♣ и -1 к рассудку.

➤: Пройдите проверку ♣ (3). При успехе сбросьте „Сны о Р'лехе“».

Все три свойства этой карты содержат (или подразумевают) местоимение «вы»/«ваш», и во всех трёх случаях оно означает разное. Свойство раскрытия относится к сыщику, который взял «Сны о Р'лехе» и разыгрывает это свойство. Постоянное свойство относится к сыщику, в чьей зоне угрозы лежит эта карта. Свойство ➤ относится к тому сыщику, который активировал это свойство.

### 2.2. Розыгрыш свойств со словами «в» и «если»

Условия активации некоторых свойств указаны со словами «в» или «если» (а не с «когда» или «после»), например «в конце раунда» или «если „Упырь-жрец“ побеждён». Такие свойства срабатывают после свойств «когда», но до свойств «после», которые относятся к тому же условию активации.

### 2.3. «Не более» применительно к игровым зонам

Некоторые ограничения «не более» относятся к определённой игровой зоне, например: «Не более 1 такой карты на колоду», «Не более 1 такой карты на победном счете», «Не более 1 такой карты в игре». Такое указание ограничивает количество экземпляров данной карты (с тем же названием), которое может находиться в данной игровой зоне. Если этот максимум уже достигнут, другие экземпляры данной карты не могут попасть в указанную зону. Помните, что все эти ограничения относятся только к конкретному игроку. Например, в колодах разных игроков может лежать по одной копии карты с ограничением «Не более 1 такой карты в колоде».

Обратите внимание: ограничение «Не более 1 такой карты на сыщика» относится к игровой зоне сыщика и означает то же самое, что и «Не более 1 такой карты в игре».

### 2.4. Сыщик начинает сражаться с врагом/враг начинает сражаться с сыщиком

Когда сыщик начинает сражаться с врагом, этот враг тоже начинает сражаться с сыщиком, и наоборот. Обе формулировки подразумевают одно и то же: сыщик и враг начинают сражаться между собой. Таким образом, эффект с условием активации «после того как враг начал сражаться с вами» срабатывает точно тогда же, когда и эффект с условием активации «после того как вы начали сражаться с врагом».

### 2.5. Розыгрыш нескольких вытянутых жетонов хаоса

Если сыщику нужно разыграть несколько вытянутых жетонов хаоса, то все игровые эффекты, упоминающие жетон хаоса в единственном числе, следует применить к каждому из вытянутых жетонов. Например, разыгрывая эффекты жетона хаоса на 4-м шаге проверки и применяя его модификатор на 5-м шаге, следует разыграть эффекты и применить модификаторы каждого вытянутого жетона, несмотря на формулировку «разыграйте эффекты жетона хаоса». Аналогично любые эффекты карт, упоминающие «вытянутый жетон хаоса», применяются к каждому из вытянутых жетонов.

Например, сыщик играет карту «Предостережение» (♣ 199): «Введите „Предостережение“ в игру, вытяните из мешка случайный жетон хаоса и запечатайте его на „Предостережении“». Затем этот сыщик активирует свойство «Оливии Макбрайд» (♣ 197): «Вытяните 3 жетона хаоса вместо одного. Разыграйте два из них на свой выбор, а третий игнорируйте». В этом случае на «Предостережении» будут запечатаны оба разыгрываемых жетона несмотря на то, что в тексте говорится только об одном жетоне. Аналогично, когда работает свойство «Предостережения»: «Разыграйте запечатанный здесь жетон, как если бы он был вытянут из мешка», сыщику следует разыграть оба запечатанных жетона.

Кроме того, игровые эффекты и эффекты карт, которые активируются при вытягивании определённого жетона хаоса (например, свойство карты «Вспомнить будущее» (♣ 158) «Если при этой проверке вытянут названный жетон»), будут активированы, если хотя бы один из нескольких разыгрываемых жетонов удовлетворяет указанным условиям. Однако каждый такой эффект сработает только один раз, даже если разыграно несколько подходящих жетонов.

Обратите внимание, что эти правила относятся только к той ситуации, когда разыгрывается несколько жетонов хаоса. Они не действуют, если вытянуто несколько жетонов, но все, кроме одного, отменены или проигнорированы.

### 2.6. Нестандартная стартовая рука

Если свойство заменяет стартовую руку сыщика иным набором карт, то этот набор карт считается стартовой рукой с точки зрения эффектов, которые меняют её размер.

Если свойство заменяет стартовую руку сыщика некоторым числом карт, которые «остаются» на руке после первоначального взятия большего числа карт, то эффект, изменяющий размер стартовой руки, изменит оба числа карт: и берущихся первоначально, и остающихся на руке.

Например, свойство Зефины Руссо (♣ 3) гласит: «Когда вы должны взять стартовую руку: Вместо этого возьмите 13 карт. Выберите до 5 событий и подложите их под эту карту, оставьте 8 карт на стартовой руке и сбросьте остальные». Если эффект карты или игровой эффект меняет число карт на стартовой руке Зефины, то он изменит и число карт, которые она берёт по своему свойству, и число карт, которые она оставляет на стартовой руке.

### 2.7. Взятие под контроль отложенных в сторону карт

Если эффект указывает сыщику взять под контроль карту, которая отложена в сторону, такой эффект вводит данную карту в игровую зону этого сыщика.

## 2.8. Учёт ресурсов

Если текст свойства упоминает число «ваших ресурсов», «ресурсов у вас» и т. п., имеется в виду количество ресурсов в пуле данного сыщика. Ресурсы на других картах под его контролем не учитываются, если только прямо не указано иного.

## 2.9. Автоматический провал/успех, дополнение

Некоторые эффекты карт делают проверку автоматически провальной или автоматически успешной. В таком случае часть шагов проверки навыка может быть пропущена. Это зависит от того, когда именно определяется автоматический провал или успех.

- ❖ Если об автоматическом провале или успехе проверки становится известно до 3-го шага проверки («Вытяните жетон хаоса»), 3-й и 4-й шаги пропускаются. Сыщик не тянет жетон из мешка хаоса и сразу переходит к 5-му шагу («Подсчитайте итоговое значение навыка»). Остальные шаги проверки разыгрываются как обычно.
- ❖ Если причиной автоматического провала или успеха стал эффект жетона хаоса, все шаги проверки разыгрываются как обычно.
- ❖ Если свойство позволяет «автоматически уйти» от одного или нескольких врагов, это не то же самое, что и автоматический успех в проверке навыка при попытке ухода. Согласно разделу справочника «Уход», если свойство позволяет автоматически уйти от врага или врагов, для ухода не требуется проходить проверку навыка. Следовательно, автоматический уход не считается успешной попыткой ухода. Сыщик просто разыгрывает все шаги ухода от врага: поворачивает его и перестает с ним сражаться.

Например, сыщик использует свойство напасти «Кара» (☞ 146): «➤: Пройдите проверку 🍀 (3). При успехе сбросьте „Кару“. Если в вашей локации есть повернутый враг-ведьма, эта проверка автоматически успешна». Условие автоматического успеха выполняется, и об этом известно до наступления 3-го шага проверки, следовательно, сыщик пропускает 3-й и 4-й шаги проверки навыка. Тем не менее он выполняет остальные шаги проверки как обычно: при желании добавляет к ней карты, подсчитывает итоговое значение навыка — ведь это может повлиять на эффекты других карт. Если же сыщик использует свойство карты «Бродячий кот» (★ 76): «⚡ Сбросьте „Бродячего кота“: Автоматически уйдите от не элитного врага в вашей локации», — проверка навыка не проводится вовсе.

## 2.10 «Как будто»/«Как если бы»

Некоторые эффекты карт позволяют сыщику разыграть свойство или совершить действие, как будто некоторый аспект игровой ситуации изменён, указывая на изменение словами «как будто»/«как если бы». В таком случае сыщик разыгрывает указанное свойство или действие, держа в уме изменённую игровую ситуацию, однако фактическая игровая ситуация остаётся неизменной.

- ❖ Игровая ситуация считается изменённой на протяжении всего розыгрыша свойства или действия, с самого его начала (включая выплату цены, розыгрыш внеочередных атак и т. п.), в процессе применения всех его эффектов и вплоть до полного завершения.
- ❖ Другие свойства карт или игровые эффекты, которые применяются во время такого розыгрыша, также разыгрываются исходя из воображаемой изменённой игровой ситуации.
- ❖ При этом фактическая игровая ситуация никак не меняется. Так, если сыщик разыгрывает свойство, как будто он находится в иной локации, его мини-карта не перекладывается в ту локацию, находящиеся там враги не начинают с ним сражаться и т. п.

Например, Рекс Мерфи (🏠 2) находится в локации «Мискатоникский университет» (★ 129) и сражается с врагом «Питер Уоррен» (★ 139). Рекс применяет свойство актива «Быть в курсе» (👁 27), чтобы исследовать в локации «Кладбище» (★ 133), где находится враг «Герман Коллинз» (★ 138). Поскольку Рекс потратил действие на активацию свойства «Быть в курсе», это вызывает внеочередную атаку от «Питера Уоррена», и Рекс получает 1 рану.

Действие «Исследование» разыгрывается с учётом изменённой игровой ситуации — как будто Рекс находится на «Кладбище». Сыщик проходит проверку 🍀, причём сложностью выступает неясность «Кладбища». Он добавляет к проверке «Дедуцию» (★ 39) и в итоге превышает сложность на 2. Следовательно, Рекс находит на «Кладбище» 3 улики: одну — в результате успешного исследования, вторую — активировав свойство на своей карте сыщика и третью — благодаря «Дедуции».

Фактическая игровая ситуация не меняется: Рекс не перемещает свою мини-карту на «Кладбище», не начинает сражаться с «Германом Коллинзом» и не кладёт его в свою зону угрозы. «Герман Коллинз» не проводит внеочередную атаку против Рекса.

## 2.11. «...Если в локации не были найдены все улики»

Свойства некоторых локаций не позволяют входить в них или использовать некоторые свойства, если в определённой локации не были найдены все улики. Например, сыщики не могут войти в «Локомотив» (🏠 175–177), если в локации слева от него не были найдены все улики. С точки зрения таких условий закрытая локация не считается локацией без улики (хотя физически на ней не лежит ни одной улики). Чтобы локация удовлетворяла условию, нужно открыть её и найти в ней все улики.

## 2.12. «Вы» при получении ран или ужаса

Когда свойство употребляет местоимение «вы» (в любой форме) в контексте получения ран/ужаса, оно подразумевает также активы под вашим контролем.

Например, свойство 🗡 «Охотничьего ножа» (👁 17) можно активировать «после того как атака врага в фазе врагов нанесла вам хотя бы 1 рану». Вы вправе активировать это свойство, даже если назначили раны от той атаки не на свою карту сыщика, а на один или несколько ваших активов. Однако если все раны от той атаки назначены на карту другого сыщика и/или его активы (с помощью позволяющих это эффектов карт), свойство не срабатывает, поскольку вам не было нанесено ни одной раны.

## 2.13. «Посмотреть карту», «Найти карту»

Эти указания подразумевают взаимодействие с картами вне игры (как правило, в колоде игрока или колоде контактов), но не означают одно и то же с точки зрения эффектов других карт. Например, эффект, срабатывающий, когда вы ищете карты в своей колоде, не активируется, когда вы смотрите карты в своей колоде или когда ищете определённую карту среди отложенных, в колоде и/или сбросе контактов и т. п.

## 2.14. «Возьмите» и «Добавьте на руку»

Если эффект указывает добавить карту на руку сыщика, не используя слово «взять»/«брать» в любой форме, это не считается взятием карты с точки зрения эффектов других карт. Обратите внимание, что некоторые свойства, например эффекты раскрытия слабостей и дилемм, срабатывают вне зависимости от того, была карта взята или добавлена на руку.

## 2.15. «Карты контактов» и «Карты сценариев»

Эти термины означают одно и то же и относятся ко всем картам, которые используются в сценарии и не являются картами игрока, таким как карты в колоде контактов, локации, сцены, замыслы, памятки сценария и т. п.

## 2.16. «Самая дальняя от всех сыщиков»

Некоторые эффекты карт указывают ввести карту в игру в самую дальнюю от всех сыщиков локацию. Самой дальней считается локация с максимальной суммой связей между ней и локациями всех сыщиков. Если таковых несколько, решение принимает ведущий сыщик.

*Например, локация А находится в 5 связях от сыщика М и в 1 связи от сыщика Н, а локация Б — в 3 связях от сыщика М и в 4 связях от сыщика Н. Локация Б считается самой дальней от обоих, поскольку суммарное число связей, на которые должны переместиться сыщики, чтобы собраться в локацию Б, выше, чем для локации А, даже несмотря на то, что локация А сильнее удалена от сыщика М, чем локация Б.*

## 2.17. «Разные»

Некоторые свойства карт упоминают «разные» карты. Разными считаются карты с разными названиями (без учёта подзаголовка). Например, два экземпляра «Защитной магии» (♣ 65, ♠ 307, ♠ 270) не считаются разными картами, даже если у них разные уровни.

Кроме того, некоторые свойства карт упоминают «разные» действия или «разные» свойства. Разными считаются свойства/действия, если они не идентичны, или если это разные свойства на одной карте, или если это свойства двух разных карт. Например, два свойства «Кувалды» (♣ 94, 96) считаются разными, однако свойства двух экземпляров «Мачете» (♣ 20) или два базовых действия «Бой» — нет.

◆ Локации — исключение из этого правила. Сама суть локации в том, что она не идентична никакой другой локации. Поэтому все локации в игре считаются разными, даже если у них одно и то же название.

## 2.18. «Только своим первым действием»

Если игрок может сыграть карту (или активировать её свойство) только своим первым действием, он должен потратить на это одно из своих действий и это действие должно быть первым, которое он совершает в свой ход. Такую карту нельзя сыграть (или активировать такое свойство) как Быструю, как бесплатно активируемое свойство, игнорируя её (его) цену в действиях или вне своего хода.

## 2.19. «Совершить/выполнить действие»

Некоторые эффекты позволяют сыщику совершить (выполнить) действие, обычно определённого типа, например свойство Урсулы Даунс (♣ 2). Если эффект позволяет сыщику совершить действие, фактически этот сыщик получает дополнительное действие и тут же его тратит, совершая действие указанного типа. При этом все обычные правила для действий остаются в силе: такое действие может спровоцировать внеочередную атаку, считается действием с точки зрения карт, учитывающих количество совершённых вами действий и и. п.

Если же эффект позволяет сыщику совершить (выполнить) действие, игнорируя его цену в ➡, — как, например, «Плечевая кобура» (♣ 89), — тогда сыщик не получает дополнительного действия и не тратит его, а просто делает то, что указано в тексте эффекта.

## 2.20. Серебряное правило

Если текст двух карт прямо противоречит друг другу таким образом, что разрешить противоречие невозможно, приоритет отдаётся тексту карты контакта. Если эти карты одного типа (контакта или игрока), ведущий сыщик решает, какой из них отдать приоритет.

## 2.21. Подзаголовки напастей

Дизайн карт напастей не предусматривает места для подзаголовка. Если в названии напасти есть одно или несколько слов в скобках, эти слова считаются её подзаголовком. Все напасти с одинаковым названием и разными подзаголовками считаются экземплярами одной и той же напасти. Например, «Голоса в голове (смятение)» и «Голоса в голове (сомнения)» являются экземплярами напасти «Голоса в голове».

## 2.22. Диана Стэнли

Свойство Дианы Стэнли обычно взаимодействует с событиями в лимбе или другими картами, которые могут быть в игре или вне игры. Поэтому свойство Дианы Стэнли можно активировать, даже если карта, ставшая его целью, находится в лимбе или в сбросе.

## 2.23. «За каждый/каждую/каждое/каждые»

Некоторые карты предписывают сыщику разыграть некоторый эффект несколько раз за каждое выполнение определённого условия (например, «за каждый ужас на вас» или «за каждую карту у вас на руке»). Если число повторений такого эффекта можно определить до начала его розыгрыша, он разыгрывается как единый кумулятивный эффект. Если же число повторений нельзя определить заранее (например, оно зависит от дополнительных условий или рассчитывается в несколько этапов), каждое повторение разыгрывается как отдельный эффект.

*Например, карта напасти указывает при провале получить «1 ужас за каждую единицу, которой вам не хватило». Так как вы уже знаете, сколько единиц вам не хватило, и можете получить весь этот ужас сразу, эффект разыгрывается как единовременное получение ужаса.*

*Другая напасть гласит: «При провале сбросьте с руки 1 случайную карту за каждую единицу, которой вам не хватило. За каждую карту, которую не можете сбросить, получите 1 рану или 1 ужас». В таком случае вы должны последовательно разыграть этот эффект столько раз, сколько единиц вам не хватило.*



## Ответы на частые вопросы

В этом разделе собраны ответы на вопросы об игре, которые задают чаще всего. Информация дана в формате «вопрос — ответ», новые пункты добавляются в конец списка.

*Можно ли исследовать в локации, где нет улик? Если да, то что при этом произойдёт?*

Да, исследовать можно даже в локации, где нет улик. Однако такое исследование не позволит вам найти улики в этой локации, поскольку их там нет. Впрочем, это может иметь смысл, чтобы активировать свойства таких карт, как «Кража со взломом» (★ 45) или «Рытьё в мусоре» (★ 73).

*Находятся ли улики, которые лежат на карте «Замести следы» (★ 7), в одной локации с Роландом? Учитываются ли они при розыгрыше его свойства?*

Нет. Карта «Замести следы» действительно находится в одной локации с Роландом (равно как и прочие карты в его зоне угрозы и активы под его контролем), но улики на ней — нет. Улики находятся в локации, только если физически лежат на карте этой локации (см. «Улики» в справочнике).

*Если я играю событие со словом «Бой», например «Нож в спину» (★ 51), вызывает ли это внеочередные атаки?*

Нет. Розыгрыш свойства с названием действия, выделенным жирным шрифтом (например, «Бой», «Уход» или «Исследование»), считается выполнением соответствующего действия. Поскольку розыгрыш «Ножа в спину» считается выполнением действия «Бой», он не приводит к внеочередным атакам. То же самое касается свойств активов со словом «Бой», таких как «Пистолет 45-го калибра» (★ 16).

*Если я разыгрываю свойство или событие с названием действия, выделенным жирным шрифтом (например, «Бой», «Уход» или «Исследование»), надо ли мне тратить одно действие на его розыгрыш свойства и ещё одно действие на выполнение указанного действия?*

Нет, вам достаточно выплатить цену розыгрыша свойства или события, чтобы совершить указанное действие. Тратить дополнительное действие не нужно.

*Можно ли активировать свойства сразу двух экземпляров «Пистолета 45-го калибра» (★ 16), чтобы получить +2 🗡 и нанести +2 раны?*

Нет. Розыгрыш каждого свойства — это отдельное действие, и вы должны полностью завершить его, прежде чем переходить к следующему действию (в том числе активации другого свойства).

*Можно ли активировать свойства таких карт, как «Физическая подготовка» (★ 17), несколько раз за одну проверку?*

Да. Если в тексте свойства не указано ограничений, вы можете применять его так часто, как захотите. Однако вы должны платить полную цену применения свойства всякий раз, когда его используете.

*Если открывается закрытая локация, в которой есть карты или улики, что с ними происходит?*

Все карты и улики, которые лежали в закрытой локации, остаются в ней и после того, как она открыта. Это относится и к уликам, которые лежали на карте локации, и к врагам или активам в ней, и к картам, прикрепленным к локации. Улики, указанные на открытой стороне локации, добавляются к тем, которые уже лежали на ней до открытия.

*Если эффект карты позволяет вылечить раны или ужас, но не уточняет, кому именно, можно ли с его помощью снять раны или ужас с активов или других сыщиков?*

Нет. «Вылечите 1 рану/ужас» означает «вылечите 1 рану/ужас своему сыщику». Активы и других сыщиков можно лечить только с помощью свойств, в которых прямо указана такая возможность.

*Кто пользуется эффектами или иными наградами карты навыка, добавленной к проверке другого сыщика? Если я добавляю «Превозможение» (★ 91) к проверке другого сыщика, кто возьмёт 1 карту: он или я?*

В большинстве случаев эффекты карты навыка затрагивают того игрока, который добавил карту к проверке. В вашем примере карту возьмёте вы, а не тот, кто проходит проверку. Однако если эффект карты навыка модифицирует последствия самой проверки, таким эффектом пользуется тот, кто проходит проверку. Например, если вы добавили «Дедукцию» (★ 39) к проверке другого сыщика, он найдёт дополнительную улику, а не вы, поскольку эффект этой карты имеет непосредственное отношение к тому, ради чего проводилась проверка.

*Используя способность «Бродячего кота» (★ 76), могу ли я выбрать любого врага в своей локации, даже если с ним сражается другой сыщик?*

Да. Выполняя обычное действие «Уход», вы можете уйти только от врага, с которым сражаетесь. Однако эффекты карт, таких как «Бродячий кот» или «Отвлекающий манёвр» (★ 78), могут обходить это ограничение.

*Когда я атакую с помощью карты «Иссушение» (★ 60) и вытягиваю 🗡, 🗡, 🗡 или 🗡, в какой момент я получаю 1 ужас?*

Сразу после того, как вытянули жетон с данным символом на 3-м шаге проверки («Вытяните жетон хаоса»). Если у вас есть свойства, срабатывающие в ответ на получение ужаса (такие как свойство Агнес Бейкер), они применяются немедленно, прежде чем разыгрывать атаку дальше.

*Когда я автоматически проваливаю проверку (например, из-за вытянутого 🗡), считается, что значение моего навыка равно 0. Но если сложность проверки тоже равна 0, значит ли это, что проверка успешна?*

Нет. Автоматический провал проверки — это всегда провал, независимо от значений сложности и вашего навыка.

*Как именно надо искать в комплекте случайную базовую слабость?*

*Надо ли тянуть её из числа тех же слабостей, которые использовались при создании колоды? Или же из всех доступных слабостей?*

Всякий раз, когда игрокам предписывается найти случайную базовую слабость: при создании колоды, в ходе подготовки к сценарию, во время сценария или при его исходе, — используется одна и та же подборка слабостей. Эта подборка состоит из всех базовых слабостей, входящих в состав всех разных игровых наборов, которые есть у игроков. Если какой-либо набор (например, базовая игра) имеется у игроков в нескольких экземплярах, базовые слабости берутся только из одного экземпляра. Если же у игроков не общий комплект карт, а свой у каждого, то каждый игрок должен брать слабости из собственной подборки, чтобы случайно не смешать свои карты с чужими.

Например, Дмитрий и Клавдия собирают колоды из комплекта карт Дмитрия, в котором 2 экземпляра базовой игры. Они добавляют в свои колоды по 1 случайной слабости из подборки, в которую входят 10 карт слабостей из одного экземпляра базовой игры. После этого в подборке остаётся 8 слабостей. Если в дальнейшем им надо будет найти в комплекте случайную базовую слабость, они будут тянуть эти карты из оставшихся восьми слабостей.

Проходя проверку при исследовании, я добавил к ней «Всё или ничего» (♣ 26) и «Проницательность» (♠ 90), а также у меня в игре есть «Доктор Милан Кристофер» (♠ 33). Какие именно эффекты будут разыграны дважды в случае успеха?

«Всё или ничего» удваивает все эффекты успешной проверки, которые разыгрываются на 7-м шаге проверки навыка («Примените результаты проверки»). Свойство «Доктора Милана Кристофера» срабатывает в ответ на успех проверки, а следовательно, разыгрывается на 6-м шаге («Определите успех/провал проверки»). Таким образом, благодаря «Всё или ничего» дважды будут разыграны прямое следствие проверки (сыщик находит 1 улику) и свойство «Если эта проверка успешна...» с карты «Проницательность».

Можно ли с помощью карты «Ужас извне» (♣ 101) сбросить с руки сыщика карту слабости, если выбран подходящий тип карты?

Да, можно. Разыгрывая «Ужас извне», вы вправе выбрать любой из трёх типов карт, в том числе тот, к которому принадлежит карта слабости у вас на руке. Это не противоречит тому, что игрок не может сбрасывать с руки слабости по своему желанию, поскольку «Ужас извне» предписывает выбрать для сброса тип карт, а не какие-то конкретные карты, и сброс всех карт выбранного типа обязателен для каждого сыщика.

Можно ли сыграть «Защитную магию» пятого уровня (♣ 307), чтобы отменить и сбросить карту врага на обратной стороне карты сцены или замысла? Если да, то куда её сбрасывать?

Нельзя. Когда, перевернув карту сцены или замысла, вы видите на стороне b карту контакта (как правило, напасть, врага или локацию), вы вводите эту карту в игру и разыгрываете её эффекты раскрытия так, как если бы взяли её. Однако вы не можете применить эффекты, которые срабатывают при взятии карты, поскольку фактически карта не была взята и нет конкретного сыщика, который бы её «взял».

Применяя свойство «Дюка» (♣ 14), я перемещаюсь в локацию, которая заставляет меня немедленно завершить ход. Нужно ли мне немедленно перестать разыгрывать свойство «Дюка» или можно разыграть его полностью?

Если ваш ход завершается («немедленно» или иным образом) в процессе розыгрыша свойства, свойство всё равно разыгрывается до конца. Та часть свойства, которую вы не успели разыграть до завершения хода, не отменяется. Однако все эффекты, которые действовали до конца вашего хода, перестают действовать в момент его завершения.

Если между моей локацией и другой локацией нет легального пути, может ли эта другая локация считаться для меня ближайшей или самой дальней?

Да, но только в том случае, если нет других подходящих локаций, соединённых легальным путём с вашей локацией. Если же такие локации есть, то самая ближняя (дальняя) из них будет считаться ближайшей к вам (самой дальней от вас) локацией.

Если враг находится в локации, от которой нет легального пути до моей локации, может ли он считаться ближайшим врагом, например, для свойства карты «Загадочные песнопения» (♠ 171) или «Пляска Жёлтого короля» (♣ 97)?

Даже если между врагом и сыщиком нет легального пути, этот враг всё равно считается ближайшим к этому сыщику, если в игре нет других подходящих врагов, которые находятся ближе. Однако враг не сможет переместиться в сторону сыщика (например, по эффекту «Пляска жёлтого короля»), если легальный путь между ними отсутствует.

Что происходит, если проверка одновременно автоматически успешна и автоматически провалена?

В таком случае происходит автоматический провал проверки.

Если я приобрёл в колоду Постоянную карту, такую как «Обол Харона» (♣ 308), могу ли я позже удалить её из колоды?

Нет, если только эффект прямо не позволяет вам сделать это. Обычно вы удаляете из колоды карты, когда приобретаете новые карты, чтобы сохранить размер колоды. Однако, поскольку Постоянные карты не идут в счёт размера колоды, их нельзя удалить таким образом. А никакого правила, позволяющего просто так удалять карты из колоды, нет.

Если я играю за Кэролин Ферн (♠ 1/♣ 10) и успешно прохожу проверку с «Зелья храбрости» (♣ 24), могу ли я активировать реакцию Кэролин дважды или только один раз?

Только один раз. Слово «дополнительный» в тексте «Зелья храбрости» указывает на то, что оба вычеленных ужаса считаются частью единого эффекта, а не двумя разными эффектами.

Нужно ли поворачивать врага после того, как он провёл внеочередную атаку, атаковал по ключевому слову «Мститель» или иному эффекту карты?

Нет. Враг поворачивается после атаки только в том случае, если он провёл свою обычную атаку во время шага 3.3 фазы врагов. После других атак враг не поворачивается, если только прямо не сказано иного.

Что представляют собой «проверки с карты заклинания», упомянутые на картах «Кинжал душ» (♣ 35) и «Невозмутимость» (♣ 113)?

Проверка с определённой карты — любое свойство такой карты, которое напрямую вызывает проверку навыка: либо с помощью указания «Пройдите проверку», либо иницируя действие, которое предполагает проверку (например, через выделенные жирным шрифтом названия действий «Бой», «Уход», «Исследование»).

Как карта «Искавление времени» (♣ 311) взаимодействует с возвратом карт в колоду?

Если карты можно вернуть в то же состояние, в каком они находились ранее, — нужно это сделать. Например, если вы применили «Гадание» (♠ 61), чтобы изменить порядок трёх верхних карт колоды контактов, после чего сыграно «Искавление времени», вы должны переложить эти три карты так, как они лежали до «Гадания». Аналогично, если вы взяли карту и затем сыграли «Искавление времени», взятую карту нужно вернуть на верх вашей колоды лицом вниз. Если вы не можете вернуть игровую ситуацию точно к тому же состоянию, в котором она была до совершения действия, эффект «Искавления времени» не срабатывает.

Однако, если вы искали карту в колоде и/или перемешивали её, вы не можете восстановить порядок карт таким, каким он был до совершения действия, поэтому достаточно оставить колоду перемешанной. Вы по-прежнему не знаете точный порядок карт в колоде, поэтому игровая ситуация для вас не изменилась. Скажем, вы использовали «Обыскать всё» уровня 5 (♣ 307), чтобы найти карту в своей колоде, взяли её и перемешали колоду. Если после этого сыграно «Искавление времени», просто замешайте найденную карту обратно в свою колоду. С точки зрения игровой ситуации ваша колода остаётся в том же состоянии, как и до розыгрыша «Обыскать всё».

Когда я удаляю из колоды «Тёмную сделку» (♣ 38) и вместо неё добавляю «Цену провала» (♣ 39), возвращается ли «Тёмная сделка» в набор доступных для использования базовых слабостей?

«Тёмная сделка» возвращается в коробку, но не в набор доступных для использования базовых слабостей. Таким образом, вы всегда сможете снова добавить «Тёмную сделку» в колоду при розыгрыше «Цены провала». То же самое справедливо для базовой слабости «Обречённость» (♣ 40).


*Могли ли я использовать несколько карт, которые позволяют вытянуть из мешка хаоса несколько жетонов вместо одного, в одной и той же проверке навыка? К примеру, «Оливию Макбрайд» (♠ 197) и «Причудливую статуэтку» (♣ 71).*


Да. Если вы используете несколько эффектов, которые изменяют 3-й шаг проверки навыка («Вытяните жетон хаоса»), вы должны заранее объявить о своих намерениях, поскольку все подобные эффекты нужно активировать до того, как вытягивать жетон из мешка.




Если вы заявляете, что сначала будете использовать свойство «Оливию Макбрайд», затем вы должны объявить, какой из трёх вытягиваемых жетонов замените на два с помощью «Причудливой статуэтки». (Например: «Я вытяну три жетона за Оливию, причём вместо первого из них — два за статуэтку».) Затем вы тянете 2 жетона, игнорируете один из них, тянете ещё 2 жетона и выбираете, какие два из оставшихся трёх разыграть. Считается, что все жетоны вытягиваются одновременно, потому вы не можете вытянуть 2 жетона, используя «Причудливую статуэтку», и затем отказаться использовать «Оливию Макбрайд».

Либо вы можете заявить применение эффектов в обратном порядке: «Вместо одного жетона я вытяну два за статуэтку, а вместо второго из них — три за Оливию». Затем вы тянете 4 жетона и выбираете между первым и тремя остальными. Это может показаться неочевидным, поскольку на «Причудливой статуэтке» сказано: «Вытяните 2 жетона хаоса вместо одного. Разыграйте один из них на свой выбор, а другой игнорируйте», — однако в данной ситуации три жетона, вытянутых по свойству «Оливию Макбрайд», заменяют один из жетонов, вытянутых по свойству «Причудливой статуэтки», поэтому применительно к последней считаются одним жетоном. Если вы решили игнорировать первый жетон, то, согласно тексту «Оливию Макбрайд», выбираете из трёх оставшихся два для розыгрыша, а третий игнорируете.

*Можно ли использовать свойство  Урсулы Даунс (♠ 2), чтобы совершить действие «Исследование» с карты актива или события?*


Да. Свойство  Урсулы Даунс позволяет совершить любое действие «Исследование», в том числе такое, которое выполняется посредством активации свойства или розыгрыша карты.

*Вызывает ли внеочередные атаки действие «Исследование», совершённое по свойству  Урсулы Даунс (♠ 2)?*


Да. Если свойство позволяет вам совершить действие, это происходит следующим образом: вы получаете дополнительное действие и тут же тратите его на выполнение нужного действия. Однако если свойство  или  не содержит слов «совершить действие» или особо оговаривает, что его цена в  не выплачивается, сыщик не получает и не тратит действие, а значит, внеочередные атаки не проводятся.

*Можно ли сыграть карты «Я разберусь с этим» (♣ 22) или «Разберись с этим!» (♠ 28), чтобы забрать слабость у другого сыщика или передать её другому сыщику?*

Нет. Обе эти карты играют после того, как сыщик взял карту контакта (но не Опасность), но до того, как разыграть её эффекты. Слабости с таким же типом, как у карты контакта (например, враг или напасть), считаются картами контактов в процессе розыгрыша, когда они вошли в игру, но ещё не считаются картами контактов в тот момент, когда можно разыграть «Я разберусь с этим» или «Разберись с этим!». Таким образом, в момент, предназначенный для розыгрыша данных карт, слабость всё ещё считается картой игрока, поэтому не может стать их целью.

*Могли ли я использовать свойство  «Шиповок» (♣ 36) после того, как переместился в локацию без врагов?*

Да. Слова «до того, как враги в вашей новой локации начали с вами сражаться» указывают на момент, когда враги обычно начинают сражаться с сыщиком, а не требуют наличия врага для активации свойства.

*Если свойство упоминает «ваши карты», имеются в виду карты, которыми я владею, или карты под моим контролем? Например, свойство  Кэролин Ферн (♣ 1) срабатывает только тогда, когда карта под моим контролем лечит ужас? Или карты, которыми я владею, но не держу их под контролем, тоже считаются?*

Как правило, «ваши карты» — это карты под вашим контролем. Если вы владеете картой, но не держите её под контролем, потому что, например, передали другому сыщику с помощью «Работы в команде» (♣ 18), она не считается «вашей» с точки зрения таких свойств.

*Если в качестве цены карты указан 0 или прочерк, это чётная или нечётная цена?*

Ноль — чётное число, поэтому карты с ценой 0 считаются картами с чётной ценой. У карт навыков и карт с прочерком вместо цены вообще нет цены, поэтому их цена не чётная и не нечётная.

*Можно ли сыграть карту с прочерком вместо цены?*


Нет. У карт с прочерком вместо цены нет цены, которую можно выплатить, а значит, их нельзя сыграть. Если такая карта была сброшена, замешана в вашу колоду и оказалась у вас на руке, вы не сможете сыграть её с руки. (Однако можно обойти это ограничение с помощью эффектов, которые вводят карту в игру напрямую, игнорируя её цену.)

Вместе с тем некоторые карты с прочерком вместо цены, например «Фотографическая память» (♣ 306), играют как копии других карт. Такую карту сыграть с руки можно: считается, что на месте прочерка указана цена скопированной карты.

*Если карта, например «Грубый приём» уровня 2 (♣ 23), возвращается мне на руку, из каких зон можно её вернуть? Если она замешана в мою колоду, можно ли вернуть её оттуда себе на руку?*

Обычно, если не указано обратного, игрок может вернуть такую карту из любой игровой зоны, где можно найти и идентифицировать карту. Например, если «Грубый приём» в сбросе или прикреплен к другой карте и вы можете найти его, вы можете вернуть его оттуда себе на руку. Однако, если карта находится в зоне, не позволяющей однозначно определить её местонахождение (например в вашей колоде), или лежит лицом вниз в зоне, где вы не можете смотреть лицевые стороны карт (например, это карта скопления), вернуть её на руку нельзя, а значит, эта часть эффекта не может быть разыграна.

Кроме того, если «Грубый приём» удалён из игры и прямо не указано обратного, никакие игровые эффекты не могут взаимодействовать с ним каким бы то ни было образом до конца партии.

*Если враг с картами скопления начинает сражаться с Зою Самарас, может ли она активировать своё свойство  за каждого врага отдельно или только единожды за всё скопление в целом?*

Хотя носитель и все его карты скопления перемещаются и начинают сражаться как одно целое, каждая карта скопления и носитель считаются отдельной особью данного врага. Если враг со скоплением начинает сражаться с Зою, каждая карта скопления также считается врагом, который начал с ней сражаться. Поэтому она может активировать своё свойство за каждого из них.

*Что происходит, если я «В могиле» (♠ 89) и использую «Эфирный сдвиг» (♣ 108), чтобы поменяться местами с врагом в другой локации? Первая карта говорит, что я не могу перемещаться, вторая — что я должен поменяться местами с врагом, то есть переместиться.*

Если текст двух карт прямо противоречит друг другу таким образом, что разрешить противоречие невозможно, приоритет отдаётся тексту карты контакта. В описанном примере «В могиле» приоритетнее «Эфирного сдвига», и вы не можете разыграть эффект последнего (см. раздел «2.20. Серебряное правило»).

*Можно ли мне смотреть лицевые стороны карт, прикреплённых лицом вниз к картам под моим контролем?*

Если не указано обратного, игрок может смотреть лицевые стороны карт, которые прикреплены лицом вниз к карте под его контролем — например, «Рюкзаку» (♠ 37) — или лежат лицом вниз под картой под его контролем — такой как Диана Стэнли (♠ 4). Если вы получили возможность взять/сыграть одну из таких карт или взаимодействовать с ней иным образом, вы можете посмотреть её лицевую сторону, чтобы понять, та ли это карта, которая вам нужна.

С другой стороны, вы не можете смотреть лицевые стороны карт, которые прикреплены лицом вниз к картам контактов или лежат лицом вниз по указанию сценария. К таким случаям относятся карты скопления, карты, обозначающие пустые места, или *книги* под локациями в сценарии-испытании «Прочти или умри». Игрокам нельзя смотреть лицевые стороны таких карт, если не указано обратного.

*Играя за Лолу Хейз (♣ 6), по эффекту «Кризиса идентичности» (♣ 19) я сбрасываю мультиклассовую карту. В какую роль мне следует перейти? Что происходит, если в моей колоде не осталось карт и ни одной карты не сброшено по этому эффекту?*

Сбросив мультиклассовую карту, вы выбираете любой из её классов и меняете роль на него. Если вы не сбросили ни одной карты, ваша роль не меняется.

*Если у меня есть «Упорное обучение» (♣ 31) и во время фазы передышки я взял слабость, могу ли я выбрать её для сброса? Что происходит, если обе взятые карты — слабости?*

Игрок не может по своему выбору сбросить с руки слабость. Если вы взяли слабость и не-слабость, вы должны выбрать не-слабость для сброса и разыграть слабость как обычно. Если вы взяли две слабости, вы не можете сбросить ни одну из них и должны разыграть обе.

*Если я прохожу сценарий-возвращение и встречаю в журнале кампании или в тексте карты отсылку к карте из набора контактов, который был заменён новым набором контактов, как мне следует поступить?*

Если вы столкнулись с такой отсылкой при подготовке или получили указание найти определённую карту и ввести её в игру в ходе партии, вам следует использовать вместо заменённой карты соответствующую карту из нового набора контактов. Если неясно, какая карта из нового набора соответствует старой, сверьтесь с номерами карт в наборах контактов. Например, «Орденский волшебник» — карта номер 4/6 из набора «Тёмный культ», и если этот набор заменён, «Орденскому волшебнику» будет соответствовать карта номер 4/6 из нового набора.

Если это иной игровой эффект, игнорируйте его.

*Могу ли я использовать свойство ⚡ Лолы Хейз (♣ 6), чтобы изменить роль во время розыгрыша другого свойства?*

Да, если вы делаете это во время ⚡ окна игрока.

*Как работает свойство карты «Дисциплина: Гармония тела» (♣ 14a)? Можно ли с его помощью активировать свойство боя, требующее траты нескольких действий, например свойство ⚡ «Кувалды» уровня 4 (♣ 96)? Если да, игнорируется ли дополнительная цена активации?*

Это свойство позволяет вам выполнить до 3 разных действий боя или ухода. Фактически оно даёт вам от 1 до 3 дополнительных действий, которые нужно тут же потратить на активацию разных свойств боя или ухода (см. разделы «2.17. Разные» и «2.19. Совершить/выполнить действие»). Таким дополнительным действием можно активировать свойство, требующее траты нескольких действий, но тогда вы должны доплатить недостачу обычными действиями или действиями, полученными от других карт (кроме «Дисциплины: Гармония тела»). Нельзя потратить на активацию свойства ⚡ «Кувалды» все 3 действия «Дисциплины: Гармония тела» или игнорировать его дополнительную цену в действиях.

*(ru) Можно ли активировать свойства ⚡ Зои Самарас (♣ 1) и «Креста Зои» (♣ 6), оказавшись в одной локации с Огромным врагом?*

Согласно справочнику, считается, что развёрнутый Огромный враг сражается с каждым сыщиком в своей локации. Для Огромного врага нет определённого момента во времени, когда он начинает сражаться с сыщиком, сыщик просто считается сражающимся с таким врагом, пока находится с ним в одной локации. Поэтому свойства ⚡ Зои Самарас и «Креста Зои» не работают с Огромными врагами: они применяются в тот момент, когда сыщик начинает сражаться с врагом, а с Огромными врагами такого момента нет. Аналогичным образом «Незаметность» (♣ 28) не позволит перестать сражаться с Огромным врагом.

## Наследие Данвича. Кровь на алтаре

Ниже содержатся небольшие спойлеры к сценарию «Кровь на алтаре».

*Где находится стопка возможных жертв — в игре или вне игры? Находится ли она под контролем кого-то из игроков? А что насчёт карт, лежащих под колодой замыслов?*

Карты, которые лежат в стопке возможных жертв и под колодой замыслов, с точки зрения правил находятся в игре, однако не под контролем никого из игроков. Поскольку эти карты лежат лицом вниз и их нельзя просматривать, игроки должны запомнить, какие именно уникальные союзники были похищены и попали в стопку возможных жертв. Кроме того, на карты в стопке возможных жертв и под колодой замыслов не влияют никакие эффекты карт игроков и действия сыщиков.

Так, если уникальный актив был похищен (♣ 220), сыщик не может сыграть другой экземпляр того же актива. Кроме того, если сыщик побеждён или совершил побег, все его карты, которые оказались в стопке возможных жертв или под колодой замыслов, остаются там.

*Что происходит, если «Дюк» (♣ 14) принесён в жертву Йог-Сототу? Можно ли играть за Пита Мусорщика (♣ 5) без «Дюка»?*

Если обязательная карта (например, «Дюк») навсегда удалена из колоды игрока, требование включить эту карту в колоду снимается. Таким образом, если по какой-либо причине «Дюка» нельзя включить в колоду Пита Мусорщика, это требование снимается и Пит может продолжать играть без «Дюка».

Однако, поскольку без «Дюка» колода Пита Мусорщика станет значительно слабее, вместо этого игрок может отправить Пита на покой и взять нового сыщика с нулевым опытом.

## Путь в Каркозу

Ниже содержатся небольшие спойлеры к кампании «Путь в Каркозу».

*Есть ли ограничения на произнесение имени Хастур (ради получения ужаса)? Можно ли сказать «Хастур» после того, как я вытянул жетон из мешка хаоса во время проверки, чтобы повысить значение навыка?*

Да, можно. Этот эффект разыгрывается как обязательное свойство, а значит, может создать вложенную последовательность, если использовать его во время розыгрыша другого свойства или проверки. Для этого не нужно ждать ⚡ окна игрока или наступления иных условий.

## Путь в Каркозу. Невыразимая клятва

Ниже содержатся небольшие спойлеры к сценарию «Невыразимая клятва».

*Нет ли ошибки в тексте подготовки, где говорится о выборе варианта сцены 2 «Те, что хуже всех» (♣ 164–165)? Если нет, то каким образом игроки могут провести переговоры с врагом «Дэниел Честерфилд: По крайней мере, то, что от него осталось» (♣ 182b)»?*

В тексте подготовки нет ошибки. Вы не можете применить это свойство (в нашей реальности).

## Забытая эпоха

Ниже содержатся небольшие спойлеры к кампании «Забытая эпоха».

*Что делать, если я провожу разведку, беру из колоды разведки все карты и ни одна из них не оказывается ни напастью, ни подходящей локацией?*

В данном случае разведка просто заканчивается. Она не считается ни успешной, ни безуспешной. Замешайте все взятые локации обратно в колоду разведки и завершите своё действие.

*Если сыщики должны переиграть сценарий, применяются ли эффекты из предыдущего исхода или интерлюдии, которые относятся к «следующему сценарию»? Применяются ли эффекты из вступления, которые относятся к «этому сценарию»?*

Да, применяются и те, и другие эффекты. Если исход предыдущего сценария или интерлюдия упоминают «следующий сценарий» или вступление сценария упоминает «этот сценарий», это относится к любому прохождению данного сценария, включая повторные.

*Если исход или интерлюдия содержат эффекты, которые относятся к «следующему сценарию», применяются ли они к сценарию-ответвлению?*

Нет, такие эффекты применяются только к следующему по порядку сценарию кампании (например, «Погибель эцтли» — следующий за «Дремучими джунглями» сценарий). Кроме того, с точки зрения таких эффектов сценарии V-A и V-B считаются двумя разными сценариями.

*Применяется ли свойство «Обола Харона» (☠ 308), если исход указывает переиграть сценарий? А между сценариями V-A и V-B?*

Свойство «Обола Харона» применяется, когда вы получаете опыт после завершения сценария. Оно не разыгрывается, если вы должны переиграть сценарий, поскольку такие исходы особо оговаривают, что игроки не получают опыт по итогам предыдущей попытки.

Однако между сценариями V-A и V-B сыщики получают опыт, а значит, свойство «Обола Харона» разыгрывается несмотря на то, что сыщики не смогут потратить опыт, пока не пройдут сценарий V-B.

## Нарушенный круг. На пороге смерти

Ниже содержатся небольшие спойлеры к сценарию «На пороге смерти».

*(ru) На картах сценария «На пороге смерти» упоминаются «враги Серебряных Сумерек». Кто считается врагами Серебряных Сумерек?*

Враг **Серебряных Сумерек** — это враг с чертой **Серебряные Сумерки**.

## Нарушенный круг. Расплата за грехи

Ниже содержатся небольшие спойлеры к сценарию «Расплата за грехи».

*Когда локация переворачивается с не-потусторонней на потустороннюю сторону (или наоборот), что происходит с находящимися там жетонами, прикрепленными картами и другими картами?*

Когда такая локация переворачивается, она не выходит из игры. Посему все находившиеся там жетоны остаются на её новой стороне, все прикрепленные к ней карты остаются прикрепленными и все враги, сыщики и активы остаются в ней.

*Учитываются ли карты «Неоконченное дело» в зоне угрозы сыщиков при подсчёте количества «Еретичек» в игре во время исхода?*

Нет, учитываются только «Еретички», которые находятся в игре стороной врага вверх. Однако карты «Неоконченное дело» в зоне угрозы не учитываются при подсчёте победных очков, так как не находятся на победном счете.

## Нарушенный круг. Перед Чёрным престолом

Ниже содержатся небольшие спойлеры к сценарию «Перед Чёрным престолом».

*Когда локация входит в игру из колоды Космоса или перемещается во время партии, можно ли разместить её там, где нет пустого места?*

Да. Пустые места служат для определения расстояния между локациями, а также для выхода или перемещения некоторых врагов. Локацию необязательно выкладывать или перемещать на пустое место.

*(ru) Что происходит с «Безумным танцором» (∞ 341), если он находится в пустом месте при розыгрыше сцен 1b и 2b (∞ 329–330)? А если локация перемещается в пустое место, где он находится?*

В обоих случаях замешайте «Безумного танцора» в 5 верхних карт колоды контактов.

## Стражи Бездны

Ниже содержатся небольшие спойлеры к мини-кампании «Стражи Бездны».

*(ru) На картах сценариев «Беспробудный сон» и «Узурпатор ночи» упоминаются «враги Братства». Кто считается врагами Братства?*

Враг **Братства** — это враг с чертой **Братство**.

*(ru) Что значит «В этой проверке игнорируйте все бонусы к значению вашего навыка» на памятке сценария «Беспробудный сон»?*

Бонус — любой положительный модификатор навыка. В данной проверке вы должны игнорировать все положительные модификаторы к проверяемому навыку.





## Список табу

В список табу включены карты карточной игры «Ужас Архэма», которые подверглись необязательным изменениям и ограничениям. Эти изменения призваны сохранить здоровый баланс между возможностями сыщиков и сложностью сценариев, а также мотивировать игроков искать новые подходы к созданию колод.

Игроки ни в коей мере не обязаны следовать списку табу. Однако если сыщик решил придерживаться описанных здесь изменений, он должен соблюдать их все и полностью.

## Доплата/Скидка

У нижеперечисленных карт увеличивается или уменьшается цена в опыте. При этом их уровень остаётся прежним: меняется только количество опыта, которое нужно потратить, чтобы включить карту в колоду. Новую цену в опыте следует учитывать как при приобретении карты из данного списка, так и при её улучшении с низкоуровневой версии или на высокоуровневую.

- ☞ Следопыт (♠ 108): +2 опыта
- ☞ Выкидной нож уровня 2 (♠ 152): +1 опыт
- ☞ Высшее образование уровня 3 (♠ 187): +3 опыта
- ☞ Тёртый калач уровня 3 (♠ 189): +3 опыта
- ☞ Забияка уровня 3 (♠ 193): +1 опыт
- ☞ Дэвид Рэнфилд (♣ 112): +3 опыта
- ☞ Огнемёт (♣ 305): +1 опыт
- ☞ Надежда на чудо (∞ 159): +3 опыта
- ☞ Знания — сила (∞ 231): +2 опыта
- ☞ Некрономикон: В переводе Петра Датского (♣ 33): +3 опыта
- ☞ Джеремайя Кирби (♣ 32): +2 опыта
- ☞ Жене Борегар (♣ 99): +2 опыта

## Изменённые

У нижеперечисленных карт изменяется или дополняется игровой текст.

- ☞ Доктор Милан Кристофер (♣ 33). Последний абзац текста следует читать так: «☞ После того как вы успешно исследовали, поверните „Доктора Милана Кристофера“: Получите 1 ресурс».
- ☞ Неуловимость (♣ 50). Последний абзац текста следует читать так: «Перестаньте сражаться с каждым врагом, с которым сражаетесь, и переместитесь в связанную локацию, где нет врагов».
- ☞ Рекс Мерфи (♠ 2). В конце первого абзаца текста добавляется «(Не чаще 1 раза в раунд)».
- ☞ Ритуальные свечи (♠ 29/♣ 5), Камень Ауреола (♠ 269), Голос Ра (♣ 16). Изображения конкретных символов меняются на текст «жетон с символом».
- ☞ Забраться слишком далеко (♠ 111). В конце текста добавляется: «Не больше 2 экземпляров „Забраться слишком далеко“ на победном счете на всех».
- ☞ «Спрингфилд» обр. 1903 г. (♠ 226). В конце текста добавляется «Можете провести эту атаку против не элитного врага в локации на одну дальше, чем обычно, игнорируя ключевые слова „Осторожный“ и „Мститель“».
- ☞ Сообразительность (♠ 229). В конце текста добавляется «(максимум 1 раз в раунд)».

- ☞ Загадочный раствор: Кислотный иخور (♠ 263). Вместо «+2 раны» следует читать «+1 рану».
- ☞ Туз в рукаве (♠ 266). В конце текста добавляется «Максимум 1 раз в раунд».
- ☞ Лола Хейз (♣ 6). Обязательное свойство с лицевой стороны карты переносится на обратную в следующей формулировке: «Особая подготовка: после набора стартовой руки выберите роль: ♣, ♠, ♡, ♢ или нейтральную». На лицевой стороне добавляется «☞»: Поменяйте свою роль. Не вызывает внеочередных атак».
- ☞ Кризис идентичности (♣ 19). Вместо «Сбросьте все карты вашей роли под вашим контролем» следует читать «Сбросьте 1 карту вашей роли у себя из игры или с руки».
- ☞ Ловкий трюк (♣ 29). Вместо «Введите в игру актив-вещь со своей руки» следует читать «Введите в игру актив-вещь уровня 0–3 со своей руки».
- ☞ Ключ Иса (♣ 315). К тексту этой карты добавляется ключевое слово «Исключительный».
- ☞ Мрачное пророчество (♣ 32/♣ 17). Изображения конкретных символов меняются на текст «(кроме ♠)».
- ☞ Контрзаклинание (♣ 110). Изображения конкретных символов меняются на текст «жетон с символом (кроме ♣)».
- ☞ Ва-банк (♣ 309). В конце текста добавляется «Удалите „Ва-банк“ из игры».
- ☞ Свиток тайн уровнями 0 и 3 (∞ 116, 188–189). ☞ меняется на ⚡.
- ☞ Мистер Плаут (∞ 153). ⚡ меняется на ☞.
- ☞ Оптический прицел (∞ 230). Удаляется текст «Этим активом нельзя атаковать врагов, с которыми вы сражаетесь».
- ☞ Чудесное спасение (∞ 324). В конце текста добавляется «Удалите „Чудесное спасение“ из игры».
- ☞ Prophesiae Profana (♣ 45). Вместо «вы можете игнорировать внеочередные атаки» следует читать «вы игнорируете первую внеочередную атаку против вас на каждом ходу».
- ☞ Чёрный рынок (♣ 55). К тексту этой карты добавляется «Максимум 1 раз в раунд».
- ☞ Исполнский молот (♣ 93). Последнее предложение текста следует читать так: «(Если превысил сложность на 3 или больше, можете повернуть „Исполнский молот“, чтобы вместо этого нанести +2 раны и переместить врага на 1 или 2 локации прочь от вас)».
- ☞ Схема эонов уровнями 1 и 4 (♣ 98, 100). Данные карты позволяют совершить только базовые движение, ухода, исследование.

## Запрещённые

Нижеперечисленные карты нельзя включать в колоды.

- ☞ Всё или ничего (♠ 26)

## Ультиматумы

Ультиматумы — это необязательный вариант правил для карточного «Ужаса Архэма», который добавляет ему сложности и новизны. Ультиматумы дебютировали на серии мероприятий Invocation Event, организованном компанией Fantasy Flight Games в 2017 году.

Каждый ультиматум — это особое ограничение или дополнительное правило, которое делает игру сложнее для сыщиков. Решение о применении этих правил следует принять перед началом сценария или кампании. Сыщики вольны выбрать столько ультиматумов, сколько сочтут нужным. Решение о применении каждого из ультиматумов должно быть единогласным среди всех сыщиков группы. В режиме одиночной игры принятые ультиматумы действуют на протяжении всего сценария, а в режиме кампании — на протяжении всех сценариев кампании (в том числе в ответвлениях).

Помимо перечисленных ниже, сыщики могут придумывать и собственные ультиматумы.


### Ультиматум непоправимости

Только в режиме кампании. Если сыщик побеждён из-за получения ран, этот сыщик убит. Если сыщик побеждён из-за получения ужаса, этот сыщик сошёл с ума.


### Ультиматум выживания

Только в режиме кампании. Если сыщик убит или сошёл с ума, этот игрок покидает кампанию и не может выбрать нового сыщика, чтобы продолжить в ней играть.

### Ультиматум провала

Добавьте 1 жетон  дополнительно в мешок хаоса до конца кампании (или до конца сценария, если вы играете в одиночном режиме).

### Ультиматум обманутых надежд

Удалите жетон  из мешка хаоса до конца кампании (или до конца сценария, если вы играете в одиночном режиме).

### Ультиматум инициации

Колоды сыщиков могут включать только карты 0 уровня. Сыщики не могут ни получать, ни тратить опыт.

### Ультиматум бедствий

Добавьте ещё 1 случайную базовую слабость в начальную колоду каждого сыщика.

### Ультиматум жути

Не пропускайте фазу Мифа в первом раунде каждой партии.

### Ультиматум агонии

Назначая раны или ужас, сыщик должен назначить максимально возможное число ран или ужаса на одну карту, прежде чем назначать раны или ужас на другую карту.

### Ультиматум хаоса

Каждая карта начальной колоды каждого сыщика должна быть выбрана случайным образом из числа доступных этому сыщику карт в комплекте этого игрока. Это не относится к обязательным картам и другим ограничениям на создание колоды.

### Ультиматум Горца

Колода каждого сыщика не может включать больше 1 экземпляра каждой карты (с одинаковым названием). Это не относится к обязательным картам и другим ограничениям на создание колоды.



## Справочный лист

В этом разделе кратко изложены правила игры, которые могут пригодиться в некоторых часто возникающих игровых ситуациях.

### Как выкладывать врага

1. Когда враг выкладывается не из-за того, что его взял конкретный сыщик, а под действием особого эффекта, в тексте этого эффекта обычно сказано, куда выходит этот враг. После того как враг выложен в локацию, он начинает сражаться с сыщиком (сыщиками) в этой локации, как описано в разделе справочника «Сражение с врагом», — если только он не Осторожный.
2. Когда враг выкладывается из-за того, что его взял сыщик, этот сыщик смотрит, есть ли на карте врага указание «Выходит».
  - ❖ Если такое указание есть, враг выкладывается в соответствующую локацию. После этого он начинает сражаться с сыщиком (сыщиками) в этой локации, как описано в разделе справочника «Сражение с врагом», — если только он не Осторожный.
  - ❖ Если такого указания нет, враг выкладывается сражающимся с тем сыщиком, который его взял, — если только этот враг не Осторожный.

**Указание «Добыча», как правило, не влияет на то, куда выйдет враг.** Это указание имеет значение при выкладывании врага только в том случае, если враг выложен не сражающимся в локацию с несколькими сыщиками и игрокам надо определить, с кем именно он автоматически начнёт сражаться.

«Враг выходит в локацию» означает то же самое, что и «враг выкладывается в локацию». Таким образом, свойство «когда враг должен выйти в вашу локацию» срабатывает во всех случаях, когда враг выкладывается в вашу локацию. Однако если карта врага попадает в локацию иным образом (например, заменяя иную карту), не считается, что она вышла или выложена в локацию.













### Названия жетонов хаоса с символами

	Знак Старших богов	
	Автопровал	
	Старец	
	Культист	
	Череп	
	Скрижаль	
	Мороз	







## Символы дополнений

Ниже показаны символы всех кампаний и отдельных сценариев, взглянув на которые игроки смогут без труда определить, к какому дополнению относится та или иная карта.






### Кампании

-  Базовый набор (Ночь фанатички)
-  Ночь фанатички. Возвращение
-  Наследие Данвича
-  Наследие Данвича. Возвращение
-  Путь в Каркозу
-  Путь в Каркозу. Возвращение
-  Забывтая эпоха
-  Забывтая эпоха. Возвращение
-  Нарушенный круг
-  Нарушенный круг. Возвращение
-  На краю земли. Сыщики
-  На краю земли. Кампания



### Отдельные сценарии

-  Проклятие ругару
-  Карнавал ужасов
-  Лабиринты безумия
-  Стражи Бездны
-  Убийство в отеле «Эксельсиор»
-  Война Внешних богов

### Колоды сыщиков

-  Натаниэль Чо
-  Харви Уолтерс
-  Унифред Хаббамок
-  Жаклин Файн
-  Стелла Кларк

### Промо-наборы

-  Повести
-  Альтернативные