

3


## Следопыт



АКТИВ

**Талант.**

Доплата (+2 опыта).

 В свой ход, если вы не сражаетесь ни с одним врагом, поверните «Следопыта»: Переместитесь в связанную локацию.

*Искатели острых ощущений любят  
наведываться в глухие, потаённые места.*

*Говард Ф. Лавкрафт «Картина в доме»*

1


## Выкидной нож

АКТИВ



*Вещь. Оружие. Рукопашное. Незаконное.*

Доплата (+1 опыт). Быстрый.

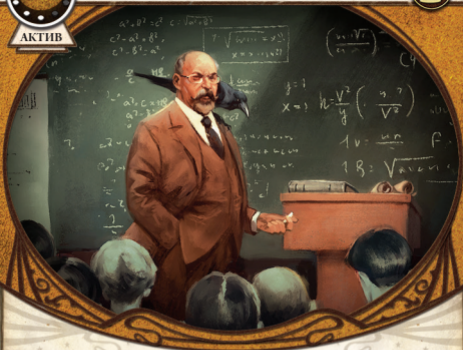
➔: **Бой.** У вас +2  в этой атаке. Если вы превысили сложность на 2 или больше, эта атака наносит +1 рану.





АКТИВ



## Высшее образование





### Талант.

Доплата (+3 опыта). Постоянное.

Пока у вас на руке 5 или больше карт, считайте, что на «Высшем образовании» указано:

« Потратьте 1 ресурс: У вас +2  в этой проверке.

« Потратьте 1 ресурс: У вас +2  в этой проверке».

# Тёртый калач

—



АКТИВ



## Талант.

Доплата (+3 опыта). Постоянный.

 Потратьте 2 ресурса: У вас +3  в этой проверке.

 Потратьте 2 ресурса: У вас +3  в этой проверке.



# Забияка







АКТИВ



## Талант.

Доплата (+1 опыт). Постоянный.

 Потратьте 1 ресурс: У вас +1  в этой проверке.

 Потратьте 1 ресурс: У вас +1  в этой проверке.

2

★ Дэвид Ренфилд

Уважаемый эсхатолог

АКТИВ

*Союзник. Покровитель.*

Доплата (+3 опыта).

Пока на «Дэвиде Ренфилде» есть хотя бы 1 безысходность, у вас +1

Поверните «Дэвида Ренфилда»: Можете положить на «Дэвида Ренфилда» 1 безысходность. Получите 1 ресурс за каждую безысходность на «Дэвиде Ренфилде».

2

1



4


## Огнемёт



АКТИВ

**Вещь. Оружие. Огнестрельное.**

Доплата (+1 опыт). Многозарядный (4 патрона).

➔ Потратьте 1 патрон: **Бой**. Вы должны провести эту атаку против врага с наивысшим значением боя, который сражается с вами. У вас +4  в этой атаке. Если эта атака успешна, вместо обычных ран вы можете назначить до 4 ран на любых врагов, с которыми сражаетесь (любые дополнительные раны прибавляются к этому количеству).





# Надежда на чудо



АКТИВ



## Талант.

Доплата (+3 опыта).

☞ Когда вы начинаете проходить проверку навыка, поверните «Надежду на чудо»: Повысьте сложность этой проверки на 2. Получите 2 ресурса или возьмите 1 карту.





СОБЫТИЕ



## Знания — сила

### *Интуиция.*

Доплата (+2 опыта). Быстрое. Играйте только в свой ход.

Выберите актив-*книгу* или *заклинание* под вашим контролем либо покажите со своей руки актив-*книгу* или *заклинание*. Разыграйте свойство ➤ или ⚡ с того актива, игнорируя его цену (в том числе цену в ➤). Затем, если тот актив был у вас на руке, можете сбросить его, чтобы взять 1 карту.

3

## Некрономикон

В переводе Петра Датского

АКТИВ

**Вещь. Книга.**

Доплата (+3 опыта). Многоразовый (6 тайн). Не более 1 такой карты в колоде.

- ⚡ Потратьте 1 тайну: У вас +2 к навыку в этой проверке.
- ⚡ Потратьте 2 тайны: Возьмите 2 карты.
- ⚡ Потратьте 3 тайны: Найдите 1 улику в любой локации.
- ⚡ Потратьте 4 тайны: Нанесите 3 раны врагу, который сражается с вами.

4

\* Джеремайя Кирби

Полярный археолог

АКТИВ

**Союзник. Мискатоник. Путешественник.**

Доплата (+2 опыта).

У вас +1

После того как «Джеремайя Кирби» вошёл в игру, выберите чётное или нечётное: Откройте 5 верхних карт своей колоды. Возьмите каждую карту, цена которой соответствует выбранному признаку, а остальные замешайте в свою колоду.



5


\* Жене Борегар

Неустршимый исследователь

АКТИВ

**Союзник. Путешественник.**

Доплата (+2 опыта).

У вас +1  и +1 . В свой ход, после того как вы переместились в локацию, поверните «Жене Борегар»: Переместите 1 улику или 1 не **элитного** врага из связанной локации в вашу локацию или наоборот.

2

2



4

\* Доктор Милан Кристофер

Профессор энтомологии

АКТИВ

*Союзник. Мискатоник.*

Изменённый.

У вас +1

После того как вы успешно исследовали, поверните «Доктора Милана Кристофера»: Получите 1 ресурс.

1

2



2

СОБЫТИЕ



## Неуловимость

*Тактика.*

Изменённое. Быстрое. Играйте только в свой ход.

Перестаньте сражаться с каждым врагом, с которым сражаетесь, и переместитесь в связанную локацию, где нет врагов.

\*Рекс Мерфи

Репортёр



3



4



2




3




### Репортёр.

Изменённый.

 После того как вы успешно исследовали, преувеличив сложность на 2 или больше:

Найдите 1 улику в вашей локации. (Не чаще 1 раза в раунд.)

: +2. Вместо этого можете автоматически провалить эту проверку, чтобы взять 3 карты.

«На сей раз ничто не помешает мне докопаться до истины».



1

## Ритуальные свечи



АКТИВ

*Вещь.*

Изменённые.

☞ После того как вы вытянули жетон с символом, проходя проверку: У вас +1 к навыку в этой проверке.

*Восковые свечи горят мистическим светом, и пламя их колеблется, будто живое.*







# \*Камень Ауреола



Дар гомункулов

АКТИВ



*Вещь. Редкая.*

Изменённый.

➤ После того как при проверке в вашей локации вытянут жетон с символом, поверните «Камень Ауреола»: Возьмите 1 карту либо получите 2 ресурса.



0

СОБЫТИЕ



## Голое Ра

*Заклинание.*

Изменённое.

Получите 1 ресурс. Вытяните из мешка 3 случайных жетона хаоса. За каждый вытянутый при этом жетон с символом получите 2 дополнительных ресурса.

1

СОБЫТИЕ



## Забраться слишком далеко

*Интуиция.*

Изменённое.

Каждый сыщик в порядке игроков берёт 1 карту с верха колоды контактов. Затем положите «Забраться слишком далеко» на победный счёт. Не больше 2 экземпляров «Забраться слишком далеко» на победном счёту на всех.

*Такое увидишь — никогда не забудешь.*

**Победа 1.**

4

«Спрингфилд» обр. 1903 г.



АКТИВ



**Вещь. Оружие. Огнестрельное.**

Изменённый. Многозарядный (3 патрона).

➤ Потратьте 1 патрон: **Бой**. У вас +3 и вы наносите +2 раны в этой атаке. Нельзя использовать, чтобы атаковать врагов, с которыми вы сражаетесь. Можете провести эту атаку против не **элитного** врага в локации на одну дальше, чем обычно, игнорируя ключевые слова «Осторожный» и «Мститель».





## *Врождённый.*

### Изменённый.

Если сложность этой проверки превышена на 2 или больше, сразу после её прохождения вы можете совершить 1 действие, как если бы сейчас был ваш ход (это действие не идёт в счёт числа действий, которые вы можете совершить за ход) (максимум 1 раз в раунд).

1


## Загадочный раствор

Кислотный иخور

АКТИВ

*Вещь. Наука.*

Изменённый. Изученный. Многоразовый  
(3 запаса).

➔ Потратьте 1 запас: **Бой**. В этой атаке базовое значение вашей  равно 6. Эта атака наносит +1 рану.

0

СОБЫТИЕ



## Туз в рукаве

*Уловка.*

Изменённое. Исключительное. Быстрое.  
Играйте только в свой ход.

В этот ход вы можете совершить 3 дополнительных действия.

Максимум 1 раз в раунд.

★ Дола Хейз

Актриса



### Артист.

Изменённая.

Вы можете играть, добавлять к проверкам, активировать только нейтральные карты и карты вашей роли.

⚡: Поменяйте свою роль.  
(Не чаще 1 раза в раунд.)

➡: Поменяйте свою роль.

Не вызывает внеочередных атак

★: +2. Можете поменять роль.

*Возможно, это станет её триумфальным возвращением на сцену.*





## ★ Лола Хейз

Актриса



**Размер колоды:** 35.

**Возможные карты:** карты Выжившего, Хранителя, Искателя, Довкача и Мистика (♣, ♠, ♣, ♠ и ♠) уровни 0-3, нейтральные карты уровни 0-5.

**Обязательные карты** (не идут в счёт размера колоды): «Импровизация» (2 экземпляра),

«Кризис идентичности» (2 экземпляра), 1 случайная базовая слабость.

**Особые ограничения:** в вашей колоде должно быть хотя бы по 7 карт из трёх разных классов (♣, ♠, ♣, ♠, ♣ или ♠).

**Особая подготовка:** после набора стартовой руки выберите роль: ♣, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠ или нейтральную.

Лола собирала полные залы по всему миру, но ни один её спектакль не был столь странным и жутким, как «Король в жёлтом». Когда её партнёршу Мириан наши утонувшей в Сене, терпение Лолы иссякло и она написала режиссёру, что следующе ее выступление будет для неё последним. Теперь она направляется в родной Аркхэм, чтобы сыграть прощальный спектакль.



НАПАСТЬ

## Кризис идентичности

СЛАБОСТЬ

*Безумие.*

Изменённая.

**Раскрытие** — Сбросьте 1 карту вашей роли у себя из игры или с руки. Затем сбросьте верхнюю карту своей колоды. Поменяйте роль в соответствии с классом сброшенной карты (если это слабость, то на нейтральную).

*«Я сыграла столько ролей, что можно сойти с ума».*

1

СОБЫТИЕ



## Ловкий трюк

*Уловка.*

Изменённое. Быстрое. Играйте только в свой ход.

Введите в игру актив-*вещь* уровня 0–3 со своей руки. В конце вашего хода, если этот актив ещё в игре, верните его себе на руку.

3

## \*Ключ Иса

Пусть грянет буря

АКТИВ

*Вещь. Редкая.*

Изменённый. Исключительный.

У вас +1 к каждому навыку за каждый ужас на этой карте.

**Обязательно** — Когда на вашего сыщика должен быть положен хотя бы 1 ужас: Положите 1 из этого ужаса на «Ключ Иса».**Обязательно** — Когда «Ключ Иса» выходит из игры: Сбросьте 10 верхних карт вашей колоды.

1

СОБЫТИЕ



## Мрачное пророчество

### *Предсказание.*

Изменённое. Быстрое. Играйте, когда вы должны вытянуть жетон хаоса.

Вытяните 5 жетонов хаоса вместо одного.

Выберите среди них один с символом (кроме ☆) и разыграйте, а прочие игнорируйте. (Если не вытянули ни одного такого жетона, разыграйте любой из вытянутых, а прочие игнорируйте.)

*Эти тайны предначертаны звёздами.*

2

СОБЫТИЕ



## Контрзаклинание

*Заклинание. Благословенное.*

Изменённое. Быстрое. Играйте, когда при проверке навыка в вашей локации вытянут жетон с символом (кроме ♠2).

Отмените этот жетон хаоса. (Не надо вытягивать вместо него новый жетон.)

«Не в мою смену».



### Удача.

Изменённый. Максимум 1 такая карта на проверку.

Если эта проверка успешна, возьмите 1 карту за каждую единицу, на которую вы превысили сложность (максимум 5). Замешайте каждую взятую при этом слабость обратно в свою колоду, не разыгрывая её. Удалите «Ва-банк» из игры.

1


## Свиток тайн



АКТИВ

*Вещь. Книга.*

Изменённый. Многоразовый (3 тайны).

 Поверните «Свиток тайн» и потратьте 1 тайну: Посмотрите нижнюю карту колоды контактов или колоды любого сыщика. Затем либо сбросьте ту карту, либо добавьте её на руку владельца, либо верните под низ той же колоды, либо положите на верх той же колоды.





1


## Свиток тайн



АКТИВ

*Вещь. Книга.*

Изменённый. Многоразовый (3 тайны).

 Поверните «Свиток тайн» и потратьте 1 тайну: Посмотрите 3 нижние карты колоды контактов или колоды любого сыщика. Можете сбросить 1 из этих карт. Можете добавить 1 из них на руку её владельца. Остальные положите либо на верх, либо под низ той же колоды в любом порядке.



1


## Свиток тайн



АКТИВ

*Вещь. Книга.*

Изменённый. Многоразовый (4 тайны).

 Поверните «Свиток тайн» и потратьте 1 тайну: Посмотрите верхнюю или нижнюю карту колоды контактов или колоды любого сыщика. Затем либо сбросьте ту карту, либо добавьте её на руку владельца, либо положите на верх или под низ той же колоды.



3

\*Мистер Плут

Торговец тайнами

АКТИВ

**Союзник.**

Изменённый. Многоразовый (3 тайны).

➔ Поверните «Мистера Плура» и потратьте 1 тайну: Найдите среди 3, 6 или 9 верхних карт своей колоды любую карту и возьмите её. Если в числе карт, среди которых искали, есть хотя бы 1 слабость, также возьмите 1 из них. Перемешайте свою колоду.

«Уверены, что хотите знать? Пути назад не будет».



3

СОБЫТИЕ



## Оптический прицел

*Вещь. Улучшение.*

Изменённое. Быстрое. Прикрепите к **огнестрельному** активу под вашим контролем, занимающему 2 слота рук.

☞ Когда вы совершаете действие «**Бой**» с прикрепленного актива, если вы ни с кем не сражаетесь, поверните «Оптический прицел»: Можете провести эту атаку против не **элитного** врага в связанной локации. В этой атаке игнорируйте ключевые слова «Осторожный» и «Мститель».

2

СОБЫТИЕ



## Чудесное спасение

*Удача. Благословенное.*

Изменённое. Быстрое. Играйте, когда вы вытянули жетон хаоса, который снижает значение вашего навыка в проверке до 0 (в том числе ♠).

Отмените этот жетон и считайте, что вместо него вытянули жетон ♠. Удалите «Чудесное спасение» из игры.

4



## \*Prophesiae Profana


Атлас непознаваемого


АКТИВ

**Вещь. Редкая. Книга.**

Изменённый.

Пока вы не в локусе, у вас +1 , +1  и вы игнорируете первую внеочередную атаку против вас на каждом ходу.

 После того как эта карта вошла в игру: Выберите открытую локацию. Она считается локусом, пока эта карта не покинет игру.

: Переместите любого сыщика в локус.



1

СОБЫТИЕ



## Чёрный рынок

*Одолжение.*

Изменённое. Быстрое. Играйте в начале фазы сыщиков. Максимум 1 раз в раунд.

Открывайте по одной карты с верха любых колод сыщиков, пока не откроете ровно 5 карт. Отложите их в сторону, вне игры. Пока эти карты отложены, любой сыщик может играть их, как будто они у него на руке. В начале следующей фазы сыщиков замешайте каждую оставшуюся отложенной карту в колоду владельца.

5

## Исполинекий молот




АКТИВ



*Вещь. Редкая. Оружие. Рукопашное.*

Изменённый.

➡: **Бой.** Добавьте свою  к навыку в этой атаке. Вы наносите +1 рану в этой атаке. При успехе, если атакованный враг не *элитный*, можете переместить его на 1 локацию прочь от вас. (Если превысили сложность на 3 или больше, можете повернуть «Исполинский молот», чтобы вместо этого нанести +2 раны и переместить врага на 1 или 2 локации прочь от вас.)





2


## Схема эонов



АКТИВ

**Вещь. Редкая.**

Изменённая. Многоцветная (3 тайны).

 В свой ход поверните «Схему эонов» и потратьте 1 тайну: Выберите и совершите одно из следующих базовых действий — «Движение», «Уход» или «Исследование».



2


## Схема эонов



АКТИВ

**Вещь. Редкая.**

Изменённая. Многоцветная (3 тайны).

 В свой ход поверните «Схему эонов» и потратьте 1 тайну: Выберите и совершите два разных базовых действия из следующих — «Движение», «Уход» или «Исследование».



# Всё или ничего

НАВЫК



## Удача.

Запрещённый. Максимум 1 такая карта на проверку.

Удвойте сложность этой проверки. При успехе разыграйте эффекты успешной проверки дважды.