

1

Рытьё в мусоре



АКТИВ

*Талант.*

Доплата (+2 опыта).

☞ После того как вы успешно исследовали, превысив сложность на 2 или больше, поверните «Рытьё в мусоре»: Выберите карту **вещи** в своём сбросе и добавьте её себе на руку.

1

Рытьё в мусоре



АКТИВ

*Талант.*

Доплата (+2 опыта).

☞ После того как вы успешно исследовали, превысив сложность на 2 или больше, поверните «Рытьё в мусоре»: Выберите карту **вещи** в своём сбросе и либо добавьте её себе на руку, либо сыграйте её (*заплатив цену*).

3

Следопыт



АКТИВ

**Талант.**

Доплата (+1 опыт).

 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»

4

Огнемёт



АКТИВ

**Вещь. Оружие. Огнестрельное.**

Доплата (+1 опыта). 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*).



0

Надежда на чудо



АКТИВ

*Талант.*

Доплата (+3 опыта).

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

0

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.

2

Меткий стрелок

АКТИВ

**Талант.**

Скидка (-1 опыт).

↻ Когда вы используете свойство со словом «**Бой**» с **огнестрельного** актива, поверните эту карту: Выберите одно или оба:

- ◆ Эта атака использует вместо . Модификаторы вашей в этой атаке вместо этого изменяют .
- ◆ Используйте для этой атаки значение ухода врага вместо значения боя.

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

*Рунный топор



АКТИВ

**Вещь. Оружие. Рукопашное.**

Адаптация. Доплата. Многозарядный (4 заряда).

В начале каждого раунда восполняйте из резерва 1 из этих зарядов.

➤: **Бой.** У вас +1  в этой атаке. Перед этой атакой можете потратить сколько угодно зарядов, чтобы зарядить столько же разных рун:

◆ **Точность** — У вас ещё +2  в этой атаке.

◆ **Мощь** — Эта атака наносит +1 рану.



Рунный топор

□ **Семейная реликвия.** Цена этого актива снижена на 1 ресурс, и он считается *редким*.

□ **Руна славы.** Добавьте руну: «♦ Слава — Если враг побеждён этой атакой, выберите одно: взять 1 карту, вылечить 1 рану, вылечить 1 ужас».

□ **Руна старейшин.** Добавьте руну: «♦ Старейшины — Если в этой атаке сложность превышена на число единиц, равное неясности вашей локации или превышающее её, найдите в ней 1 улику».

□ (+1□) **Руна охоты.** Добавьте руну: «♦ Охота — Немедленно переместитесь в связанную локацию или начните сражаться с врагом в вашей локации».

□ **Руна ярости.** Добавьте руну: «♦ Ярость — Если эта атака успешна, помимо обычных ран нанесите 1 рану каждому другому врагу, который сражается с вами».

□□□ **Древняя мощь.** Вы можете заряжать одну и ту же руну до трёх раз за атаку.

□□□ **Сага.** В начале каждого раунда восполняйте по 2 заряда на «Рунном топоре» вместо 1.

□□□□ **Каллиграфия.** За каждый потраченный заряд можете зарядить до двух разных рун.

2

СОБЫТИЕ



Пролить свет

Интуиция. Уловка.

Доплата (+2 опыта). Быстрое. Играйте, прежде чем вытянуть жетон хаоса во время вашего исследования, и только если сложность проверки равна 0.

Эта проверка автоматически успешна.

Найдите 1 дополнительную улику в этой локации и 1 дополнительную улику в любой локации.

1

Старая связка ключей



АКТИВ

*Вещь. Инструмент.*

Доплата (+1 опыт). Многоразовая (3 ключа). Если на этой карте не осталось ключей, сбросьте её.

➤: **Исследование.** У вашей локации -2 к неясности в этом исследовании. При успехе удалите со «Старой связки ключей» 1 ключ и, если сложность этой проверки равна 0, найдите 1 дополнительную улику.



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.

★ Реке Мерфи

Репортёр



3

4

2

3

Репортёр.

Изменённый.

☞ После того как вы успешно исследовали, превысив 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».



★ Реке Мерфи

Репортёр



Размер колоды: 30.

Возможные карты: Карты Искателя (♁)
уровня 0-5, нейтральные карты уровня 0-5,
до 5 карт любых других классов (♠, ♡, ♣, ♣
и/или ♣) уровня 0.

Обязательные карты (не идут в счёт размера колоды): «Поиски правды», «Прокалятие Рекса»,
1 случайная базовая слабость.

Особые ограничения: без карт *удачи*.

Когда случается беда, крайним всегда становится Рекс Мерфи. Проведя день с Рексом, даже самый твердолобый скептик признаёт, что этот парень проклят. Всякий раз, когда он брал след ошачьей истории, что-нибудь да шло не так. Тот случай в Инсмуте, когда порыв ветра унёс в море фотोगрафш. Следы в Данвиче, которые смыло дождём прямо перед тем, как Рекс привёз к ним шерифа. Злая судьба не раз сталкивала его с жуткими чудшцами и тайными заговорами. Чтобы выжить, Рекс развил пытливость ума, стараясь быть на шаг впереди любых неприятностей.



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.



3

СОБЫТИЕ



Гипнотический взгляд

Заклинание.

Изменённое. Быстрое. Играйте, когда враг атакует сыщика в вашей локации.

Отмените эту атаку. Затем вытяните жетон хаоса из мешка. Если вытянут жетон с символом, нанесите раны от атаки этого врага ему самому.

2

СОБЫТИЕ



Гипнотический взгляд

Заклинание.

Изменённое. Быстрое. Играйте, когда враг атакует сыщика в вашей локации.

Отмените эту атаку. Затем вытяните жетон хаоса из мешка. Если вытянут жетон с символом, нанесите этому врагу столько ран, каково его значение либо ран, либо ужаса.

3

* 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



Голос 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.

2

СОБЫТИЕ



Изгнание

Заклинание.

Изменённое.

Уход (только от не *элитного* врага). Эта попытка ухода использует  вместо . При успехе переместите врага, от которого только что ушли, в любую локацию в игре. При успехе, если при этой попытке ухода вытянут жетон с символом, этот враг не разворачивается в следующей фазе передышки.

1

СОБЫТИЕ



Забраться слишком далеко

Интуиция.

Изменённое.

Каждый сыщик в порядке игроков берёт 1 карту с верха колоды контактов. Затем положите эту карту на победный счёт.

Не больше 2 экземпляров «Забраться слишком далеко» на победном счете 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».



Сообразительность

НАВЫК



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 раетвор

Кислотный иخور

АКТИВ

*Вещь. Наука.*

Изменённый. Изученный. Многоцветный
(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.)

* Лола 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.



★ Лолла Хейз

Актриса



Размер колоды: 35.

Возможные карты: карты Выжившего, Хранителя, Искателя, Довкача и Мистика (♠, ♣, ♠, ♠, ♠ и ♣) уровня 0-3, нейтральные карты уровня 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 нейтрально.

Лолла собирала полные залы по всему миру, но ни один её спектакль не был столь странным и жутким, как «Король в жёлтом». Когда её партнёршу Мириам нашли утонувшей в Сене, терпение Лоллы иссякло и она написала режиссёру, что следующе 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.

2

* Дэвид Ренфилд

Уважаемый эсхатолог

АКТИВ

*Союзник. Покровитель.*

Изменённый.

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» (максимум 3 ресурса).

2

1



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



Убедительность

Интуиция. Уловка.

Изменённое.

Переговоры. Выберите в вашей локации врага (но не слабость) и пройдите проверку  (3).

У этой проверки +X к сложности, где X равен значению ужаса этого врага. При успехе замешайте этого врага в колоду контактов.

Если этот враг *элитный*, вместо этого автоматически уйдите от него.

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».

0

СОБЫТИЕ



Час расплаты

Незаконное. Предначертанное.

Изменённое.

Получите 1 ресурс за каждое потраченное в этот ход действие (включая это действие).

Если сейчас ваш ход, завершите его.



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.



2

СОБЫТИЕ



Допрос

Тактика. Интуиция.

Изменённое.

Переговоры. Выберите не *элитного* врага в вашей локации и пройдите проверку  (3). У этой проверки +X к сложности, где X равен значению ран выбранного врага. При успехе найдите 1 улику в своей локации и 1 улику в любой другой локации.

Он что-то скрывал... Но почему?

3

* Мистер Плут

Торговец тайнами

АКТИВ

**Союзник.**

Изменённый. Многоразовый (3 тайны).

➔ Поверните «Мистера Плута» 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».

2

2

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 эту карту: 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.

★ Мэнди Томпсон

Изыскатель

3

5

1

3



Ассистент. Учёный.

Изменённая.

Когда сыщик в вашей локации должен найти карту в своей колоде или колоде контактов: Тот сыщик может либо искать среди 3 дополнительных карт, либо разыграть на 1 цель поиска больше. (Не чаще 1 раза в раунд.)

★: +0. Найдите среди 3 верхних карт своей колоды любую карту и либо возьмите её, либо добавьте её к этой проверке, если возможно. Перемешайте свою колоду.



★ МЭНДИ ТОМПСОН

Изыскатель



Размер колоды: 50.

Второстепенный класс: При создании колоды выберите: Мистик (♁), Ловкач (♠) или Выживший (♣).

Возможные карты: Карты Искателя (♁) уровня 0–5, нейтральные карты уровня 0–5, до 10 событий и/или навыков выбранного второстепенного класса уровня 0–1.

Обязательные карты (не идут в счёт размера колоды): 3 экземпляра «Оккультных свидетельств»,

«Шокирующее открытие», 1 случайная базовая слабость.

С самого детства Мэнди читала всякий раз, когда не могла уснуть. А так случалось часто. Её поразительная память и способность сопоставлять факты обеспечивали ей уважаемую должность изыскателя в Миксатоникском университете. Она часами корпела над богохульными страницами древних запрещённых текстов. И в них она обнаружила свидетельства надвигающегося катаклизма. Это развирдалась её паранойя? Или на горизонте катастрофа поистине эпических масштабов?

1

* Подвеска королевы

Ничем не повелевающей

АКТИВ

**Вещь. Редкая.**

Изменённая. Зависимая (от «Ониксового фрагмента»). Многозарядовая (3 заряда). Если на этой карте нет зарядов, удалите её из игры.

 Поверните эту карту и потратьте 1 заряд: Выберите открытую локацию и выберите одно — переместитесь в ту локацию, найдите 1 улику в той локации или автоматически уйдите от врага в той локации.

4

Винчестер 35-го калибра



АКТИВ



Вещь. Оружие. Огнестрельное.

Изменённый. Многозарядный (5 патронов).

➔ Потратьте 1 патрон: **Бой**. У вас +2  в этой атаке. Если при этой атаке вытянут жетон с отрицательным модификатором, она наносит +2 раны.



Три туза

НАВЫК



Удача. Приобретённый.

Изменённый. Мириада.

Если вы добавили к проверке 3 экземпляра «Трёх тузов», эта проверка автоматически успешна (не вытягивайте жетоны хаоса). Затем возьмите 3 карты и получите 3 ресурса (максимум 1 раз за проверку). Удалите из игры каждый добавленный к этой проверке экземпляр «Трёх тузов».



Удача. Приобретённый.

Изменённый.

После того как вы добавили эту карту к проверке, сбрасывайте карты с верха вашей колоды, пока не сбросите  навык, который можно добавить к этой проверке. Добавьте его. После завершения этой проверки возьмите каждую слабость, сброшенную по этому эффекту.



До зубов



АКТИВ



Талант.

Изменённый. Постоянный. Не более 1 такой карты в колоде. Приобретайте только при создании колоды.

Обязательно — Когда начинается ваш первый ход в партии: По очереди сыграйте с руки до 5 активов-*вещей*, снизив на 1 цену каждого из них. В этот ход вы совершаете на 3 действия меньше.

4

* Джеремайя Кирби

Полярный археолог

АКТИВ

**Союзник. Мискатоник. Путешественник.**

Изменённый. 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. (Максимум 2 раза за игру).

2

1



4

*Prophesiae Profana

Атлас непознаваемого

АКТИВ

**Вещь. Редкая. Книга.**

Изменённая.

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.

1

СОБЫТИЕ



После прочтения сжечь

Интуиция.

Изменённая. Изгоните со своей руки карту уровня 0–5. Найдите 2 улики в вашей локации. Если изгнали карту уровня 2 или выше, удалите 1 безысходность с текущего замысла. Изгоните «После прочтения сжечь». (Максимум 2 раза за игру.)

**Карта создана Council-in-Exile
в ходе Gen Con 2020**

5

Исполнический 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 эту карту, чтобы вместо этого нанести +2 раны и переместить врага на 1 или 2 локации прочь от вас.)



2

Схема зон

АКТИВ

*Вещь. Редкая.*

Изменённая. Многоцветная (3 тайны).

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

2

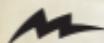
Схема зон



АКТИВ

**Вещь. Редкая.**

Изменённая. Многоцветная (3 тайны).

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



1

Исследовательские заметки



АКТИВ



Изменённые. **Вещь. Книга. Наука.**

🔍 После того как свойство карты игрока поместило в вашу локацию хотя бы 1 вашу улику: Положите на эту карту столько же ресурсов как подтверждений.

➡: Пройдите проверку 🧠 (0). За каждую единицу, на которую превысили сложность, можете потратить 1 подтверждение, чтобы найти 1 улику в вашей локации. (Максимум 3 потраченных подтверждения за раунд.)



3

СОБЫТИЕ



Слово силы

Заклинание.

Изменённое.

Адаптация. Быстрое. Играйте только в свой ход. Прикрепите к не *элитному* врагу в вашей локации.

➔ Если прикрепленный враг в вашей локации: **Переговоры.** Пройдите проверку ⚡ (3). При успехе дайте ему приказ (каждый разный приказ — не чаще 1 раза в раунд):

◆ «Иди». Этот враг единожды перемещается в направлении по вашему выбору.

Слово силы

- Предай.** Добавьте приказ: « „Предай“». Нанесите 1 рану любому врагу (в локации этого врага), чьё значение боя не выше, чем у этого врага».
- Скройся.** Добавьте приказ: « „Скройся“». Этот враг поворачивается».
- Сознайся.** Добавьте приказ: « „Сознайся“». Найдите 1 улику в локации этого врага, если её неясность не выше здоровья этого врага».
- Смути.** Добавьте приказ: « „Смути“». Автоматически уйдете от любого врага (в локации этого врага), чьё значение ухода не выше, чем у этого врага».
- Контроль.** Считайте, что на «Слове силы» указано: «: Верните „Слова силы“ себе на руку».
- Ментальная связь.** Можете совершать **переговоры** со «Слова силы», будучи на расстоянии до 1 связи от локации прикреплённого врага.
- Скороговорка.** Когда совершаете **переговоры** со «Слова силы», можете дать до 2 разных приказов.
- Молвить трижды.** Можете включить в колоду до 3 экземпляров «Слова силы». Когда даёте приказ с любого экземпляра «Слова силы», его выполняет каждый враг, к которому прикреплён ваш экземпляр «Слова силы».

Всё или ничего

НАВЫК



Удача.

Запрещённый. Максимум 1 такая карта на проверку.

Удвойте сложность этой проверки.

При успехе разыграйте эффекты успешной проверки дважды.

