

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ВТОРОЙ СЕЗОН

ПРАВИЛА ИГРЫ



Мрачные тайны сокрыты во тьме...

Нашу общую любовь к миру теней и чудес, несомненно, выпестовал древний и ветхий, исподволь пугающий городок, где мы жили, — проклятый ведьмами, овеванный легендами Арххэм, чьи сгрудившиеся старые изломанные крыши и выцербленные георгианские балюстрады предавались воспоминаниям о минувшем под мрачное бормотание Мискатоника.

Говард Ф. Лавкрафт, «Тварь на пороге»

Обзор игры

«Ужас Арххэма: Карточная игра» — это кооперативная живая карточная игра (ЖКИ), в которой сыщики совместными усилиями раскрывают тёмные тайны и злые заговоры древнего зла и слугителей Мифов Ктулху.

Каждый игрок выбирает себе одного из сыщиков и составляет его колоду. Колода сыщика отображает его таланты, друзей и активы, а также его тёмные страхи и личных демонов.

Сыщики оказываются вовлечены в масштабную историю, разделённую на серию сценариев. Каждый сценарий представляет собой отдельную игровую партию, в которой сыщики будут посещать и исследовать разные места, встречать новых союзников и врагов, искать улики, которые позволят им продвинуться на своём пути, а также попытаются победить коварные силы, вступающие против них. Действия сыщиков в каждом из сценариев, вдобавок к его успешному или провальному прохождению, определяют конечный исход кампании.

По мере развития сюжета каждый сыщик приобретает опыт, который позволяет ему расти, добавляя в свою колоду новые, более эффективные карты. Однако контакты с ужасами Мифа оставляют на сыщиках свой след и приближают их к безумию или смерти. Сыщикам предстоит не только разгадывать жуткие тайны, но и бороться с безумием, посягающим на их жизнь и рассудок.

Живая карточная игра

«Ужас Арххэма: Карточная игра» — это кооперативная игра для 1–4 игроков. Данного базового набора достаточно, чтобы в неё могли играть от одного до четырёх человек. Кроме того, «Ужас Арххэма: Карточная игра» — это ещё и живая карточная игра (ЖКИ) с регулярно выходящими дополнениями, которые сделают игровой процесс богаче и разнообразнее. В дополнениях появляются новые сыщики, дополнительные сценарии или кампании и новые карты игроков, добавляющие колодам сыщиков новые возможности и глубину. В отличие от коллекционных карточных игр, все дополнения ЖКИ состоят из фиксированного, а не случайного набора карт: вы всегда знаете, что найдёте в каждой коробке.

Распаковка карт

В этой базовой коробке содержится девять отсортированных карточных колод. В этом разделе вы найдёте описание этих колод, которое поможет вам с распаковкой карт.

Пять колод содержат по одному набору карт для каждого из сыщиков, которых можно выбрать для игры. Три колоды содержат карты сценариев, из которых состоит кампания базового набора. Наконец, дополнительная колода позволит вам улучшить карты вашего сыщика после обучающего сценария.

Порядок распаковки колод для вашей первой партии подробно описан на стр. 6–9 этой книги правил.

Отличия от прошлого базового набора

Если вы знакомы с предыдущим базовым набором карточной игры «Ужас Арххэма», перейдите на стр. 31, чтобы узнать об изменениях в этом наборе и о том, как его использовать.

Для чего нужна эта книга

Эта книга одновременно служит введением в карточную игру «Ужас Арххэма» и справочником, содержащим основные правила игры. Первая треть книги поможет вам познакомиться с правилами и провести первую партию. Новым игрокам рекомендуется начать с первого сценария с заранее созданными колодами сыщиков, как описано в разделе «Стартовые колоды» на стр. 24. В остальной части книги размещены правила по сюжетной кампании и улучшению стартовых колод, а также краткое изложение основных правил игры. В конце книги находится справочник важных терминов, деталей и ключевых слов, которые вы повстречаете в первой кампании. Также на последней странице этой книги находится памятка по ключевым словам и основным игровым символам.

Полные правила игры вы найдёте в Арххэмском гримуаре, который также рассматривает более сложные вопросы, такие как понимание текста карты, разрешение временных противоречий, часто задаваемые вопросы, список всех ключевых слов и прочие правила. Арххэмский гримуар — это живой справочник, который можно найти на сайте hobbyworld.ru или по QR-коду ниже:



Содержание

Состав игры.....	3
Основные понятия.....	4
Подготовка к первой игре.....	6
Раунд игры: Фаза сыщиков	11
Типы действий.....	12
Навыки и проверки навыков	15
Раунд игры: Фаза врагов.....	17
Раунд игры: Фаза передышки.....	17
Раунд игры: Фаза Мифа	18
Сюжетная кампания	21
Архетипы классов и стартовые колоды	24
Создание своей колоды.....	30
Отличия от прошлого базового набора	31
Дополнительные правила и разъяснения	32
Строение карт	34
Глоссарий терминов и ключевых слов	38
Памятка	48

Состав игры

Примеры игровых компонентов представлены здесь для ознакомления. Полный разбор карт можно найти на стр. 34–37 этой книги, а также в Архэмском гримуаре онлайн.



44 жетона хаоса



Мешок хаоса



38 жетонов ран
(по 1 и по 3 раны)



51 жетон ресурсов
(по 1, по 3 и по 5 ресурсов)



41 двусторонний жетон
улик/безысходности (по 1 и по 3)



20 жетонов связей



24 жетона ужаса
(по 1 и по 3 ужаса)



5 карт сыщиков



5 мини-карт
сыщиков

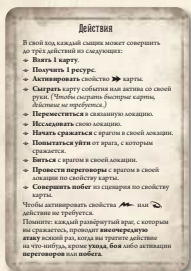


Жетон ведущего
сыщика



5 жетонов сыщиков
(двусторонние)

219 карт игроков



Памятка игрока



Карта актива



Карта навыка



Карта события

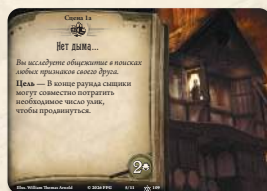


Карта слабости

133 карты сценариев



Карта замысла



Карта сцены



Памятка сценария



Карта локации (двусторонняя)



Карта локации (двусторонняя)



Карта врага



Карта напасти

Основные понятия

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

Победа и поражение

Каждая игровая партия представляет собой отдельный сценарий, в котором сыщики собирают улики, изучают окружение и раскрывают тайны. Как правило, сценарий заканчивается из-за продвижения последнего замысла в колоде замыслов или последней сцены в колоде сцен. Продвижение по колоде сцен часто приводит к благоприятному исходу (и может считаться победой), а продвижение по колоде замыслов обычно менее приятно и может снизить шансы сыщиков на достижение хорошей концовки. (Подробнее см. «Исход сценария» на стр. 33.)

Жологы сценария

Каждый сценарий разыгрывается при помощи трёх колод карт: колоды сцен, колоды замыслов и колоды контактов. Эти колоды содержат сюжет сценария, его цели и события, в том числе различных врагов, происшествия и другие опасности на пути сыщиков.

Жологы сцен и замыслов

Колода сцен отображает продвижение сыщиков к их главной цели — либо через приближение к разгадке текущей тайны, либо через выполнение конкретных задач. Главная цель игроков состоит в том, чтобы продвинуться по колоде сцен для достижения наиболее благоприятного исхода сценария.

Колода замыслов отображает продвижение тёмных сил Мифа. В течение партии колода замыслов постепенно продвигается к неблагоприятному для сыщиков исходу. Как правило, сыщикам стоит не допускать продвижения финального замысла.



Карта замысла



Карта сцены

Колоды замыслов и сцен кладутся рядом друг с другом, составляя изображение открытой книги, и вместе формируют сюжет текущего сценария.

Жолода қонтақтов

Опасности, монстры, безумие и козни, с которыми сыщикам предстоит столкнуться, содержатся в колоде контактов в виде карт врагов и напастей. В течение партии сыщики берут карты контактов из этой колоды и преодолевают их эффект при помощи инструментов и талантов в своей колоде.



Карта врага



Карта напасти

Жарты локаций

Карты локаций отображают все места, в которых сыщики и враги находятся в течение сценария. Текущая локация сыщика обозначается жетоном или мини-картой этого сыщика на карте этой локации. У каждой локации есть две стороны: открытая и закрытая. На закрытой стороне под названием карты есть символ замочной скважины.



Закрытая локация



Открытая локация

Локация входит в игру закрытой стороной вверх. Когда сыщик впервые попадает в локацию, она открывается (переворачивается открытой стороной вверх) и на неё выкладывается указанное число улик из резерва.

Также на локациях часто указаны символы связей. Раскладывая локации сценария, используйте жетоны связей из этого набора, чтобы обозначить, какие локации связаны друг с другом.

Ведущий сыщик

Ведущий сыщик разрешает споры и принимает решения за всю группу, когда возникают противоречия. При подготовке к игре помимо жетона сыщика своего цвета (или вместо него) ведущий сыщик также берёт жетон ведущего сыщика.

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

Если игроки не уверены, как следует разрешить противоречие в правилах или порядке эффектов, ведущему сыщику стоит разрешить его наилучшим для игроков способом и продолжить игру. (Подробнее см. «Тёмное правило» на стр. 32.)

«В порядке игроков»

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

За сыщика (♠)

Символ ♠ рядом с числом умножает данное число на количество сыщиков, начавших сценарий. Число улик, которые выкладываются в локацию, и число улик, необходимых для продвижения текущей сцены, часто сопровождаются таким символом. Кроме того, этот символ используется в значении здоровья особо опасных врагов, с которыми могут столкнуться сыщики.

Развёрнутый и повернутый

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



Жетон ведущего сыщика

Мешок хаоса

В течение партии игроки вытягивают из мешка хаоса случайные жетоны, которые изменяют их шансы на успех или провал в различных ситуациях. Если во время проверки игрок вытягивает жетон с числовым модификатором, измените значение навыка в этой проверке в соответствии с этим модификатором. Если на вытянутом жетоне указан символ, найдите этот символ в памятке сценария и сделайте то, что там написано.

Проверки навыков

В течение партии сыщики часто будут проходить проверки навыков, чтобы определить исход различных ситуаций. В такой проверке используется навык сыщика, обозначенный символом на его карте: воля (♠), интеллект (♣), сила (♥) или ловкость (♦). Чем выше значение навыка у сыщика, тем проще ему выполнять задачи, связанные с данным навыком.

Чтобы пройти проверку навыка, сыщик сравнивает значение своего навыка со сложностью проверки и может использовать свойства карт, а также добавлять карты к проверке, чтобы повысить значение своего навыка в этой проверке. Затем он вытягивает из мешка хаоса один или несколько жетонов, которые также изменяют значение его навыка. Наконец, определяется исход проверки: если итоговое значение навыка сыщика равно сложности проверки или превышает её, сыщик проходит проверку успешно. Более детальное описание проверки навыка вы найдёте в разделе «Навыки и проверки навыков» на стр. 15.

♣ В некоторых свойствах карт проверяемый навык обозначен в виде символа в скобках после названия действия, выделенного жирным шрифтом. (Например, «➡: **Бой** (♥)» значит, что проверяется навык ♥.)

Карты слабостей

Карты слабостей лежат в колоде сыщика и оказывают пагубное влияние на игру, когда взяты из колоды. Такие карты отмечены словом «Слабость» или «Базовая слабость» под названием карты или под иллюстрацией. Взяв из колоды карту слабости, сыщик обязан немедленно разыграть её свойство раскрытия. (Подробнее о тексте на картах слабостей см. «Слабость» на стр. 44.)



Подготовка к первой игре

Перед началом первой партии в кампании «Братство пепла» сделайте то, что описано далее.

1

Выберите сыщика (сыщиков). Каждый игрок выбирает себе сыщика и берёт набор карт этого сыщика. В одиночной партии рекомендуем выбрать Джо Даймонда.



Сыщики



Даниэла Рейес

Механик Даниэла Рейес не будет стоять в стороне, если кому-то грозит опасность. Она умеет давать отпор врагам, которые атакуют её или её друзей.



Триш Скарборо

Триш Скарборо — бывшая шпионка, узнавшая гораздо больше, чем хотелось бы её начальству. Она специализируется на том, чтобы сбивать врагов со следа и исследовать новые локации.



Джо Даймонд

Невозмутимый Джо Даймонд — частный сыщик. Он берёт карты из своей колоды за нахождение улик и имеет много способов сдерживать врагов.



Декстер Дрейк

Иллюзионист Декстер Дрейк всегда готов устроить представление. Благодаря ловкости рук и магическим способностям он может доставать заклинания и активы прямо из воздуха и заставлять их бесследно испаряться.



Изабель Барнс

Изабель Барнс всегда в бегах. Она способна использовать внутреннюю силу для решения задач и умеет выходить за пределы своих возможностей.

2

Соберите колоды игроков. Каждый игрок распаковывает набор с колодой своего сыщика, включающий карту сыщика и его стартовую колоду. Каждый игрок кладёт карту своего сыщика лицевой стороной вверх в свою игровую зону, затем перемешивает свою стартовую колоду. Если набор уже распакован, можете обратиться к спискам карт в каждой стартовой колоде, начиная со стр. 25.

Отложите карту вашего сыщика в сторону и перемешайте свою стартовую колоду.



3

Выберите ведущего сыщика. Решите, кто из игроков будет ведущим сыщиком в этой партии, и выдайте ему жетон ведущего сыщика и книгу сценариев. Затем каждый сыщик выбирает жетон сыщика или свою мини-карту, чтобы обозначать своё положение в локациях.



Жетон ведущего сыщика



Жетон сыщика

Книга сценариев

4

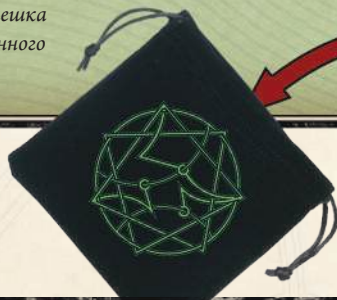
Соберите резерв жетонов. Положите жетоны ран, ужаса, улик/безысходности, связей и ресурсов так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

В резерве жетонов хранятся все жетоны, не находящиеся в игре.



5

Соберите мешок хаоса. Положите 16 жетонов хаоса, изображённых справа, в мешок хаоса. Остальные жетоны хаоса верните в коробку. (В других кампаниях состав мешка хаоса будет указан после выбранного вами уровня сложности.)



6

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



7

Возьмите на руку начальные карты. Каждый сыщик берёт 5 карт с верха своей колоды. Если в любой момент во время подготовки вам попала карта слабости, отложите её в сторону и возьмите взамен другую карту.

На данном этапе каждый игрок при желании может один раз заменить карты: отложить в сторону до пяти только что взятых карт, затем взять столько же новых карт, отложив в сторону слабости по обычным правилам. (Заменять карты рекомендуется в том случае, если игрок не получил достойную стартовую руку.)

В конце этого шага замешайте **все** отложенные карты обратно в колоду сыщика.

Слабости откладываются в сторону, а в конце шага замешиваются обратно в колоду.



Подготовка сценария

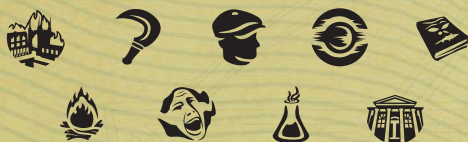
Далее рассказывается, как подготовиться к прохождению первого сценария кампании «Братство пепла». Откройте книгу сценариев на стр. 3 и, выполняя дальнейшие шаги, следуйте указаниям по подготовке к сценарию «Пламя разгорается».

Эти шаги описываются на примере партии на двоих сыщиков (Джо и Изабель), но у вас могут быть другие сыщики и другое число игроков.

8

Соберите карты сценария. Откройте набор карт для сценария «Пламя разгорается». В нём содержатся все необходимые карты для игры в первый сценарий. Если набор уже открыт, можете обратиться к списку наборов контактов для этого сценария, расположенному справа.

Каждая карта любого сценария относится к тому или иному набору контактов и обозначена символом этого набора. Раздел подготовки к каждому сценарию в книге сценариев указывает, какие наборы контактов нужно собрать по символам (*подробности далее*).



Символы наборов контактов

Во время подготовки каждого сценария игроки должны собрать все карты из всех наборов контактов, указанных для этого сценария. Каждый из этих наборов отмечен соответствующим символом.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов:



Наборы контактов в «Пламя разгорается»

Это список всех наборов контактов и всех карт, требуемых для сценария «Пламя разгорается»:

- «Пламя разгорается» (11 карт): 105–115
- «Мискатоникский университет» (5 карт): 116–120
- «Пилигримы пепла» (4 карты): 121–122
- «Прохождение» (3 карты): 123
- «Космическое зло» (3 карты): 124
- «Древние знания» (4 карты): 125–126
- «Галлюцинации» (4 карты): 127–128
- «Пожар!» (7 карт): 129–130
- «Безумная наука» (4 карты): 131–132



Во время подготовки колоды контактов соберите все экземпляры карт из указанных наборов контактов. Для справки обращайтесь внимание на два числа, разделённых косой чертой, в правом нижнем углу карт (например, 2/4).



9

Подготовьте колоду замыслов. Найдите все карты замыслов в наборе контактов «Пламя разгорается» и сложите их по порядку в колоду: сверху замысел 1а, далее замысел 2а и т. д. Вам нужны следующие карты: «Поздний час», «Возгорание» и «Дикое пламя».



10

Подготовьте колоду сцен.

Найдите все карты сцен в наборе контактов «Пламя разгорается» и сложите их по порядку в колоду: сверху сцена 1а, далее сцена 2а и т. д. Вам нужны следующие карты: «Нет дыма...», «Побег из общежития», «В поисках доктора Армидеджа» и «Зарево славы».



11

Положите памятку сценария. Положите рядом с колодой замыслов памятку сценария «Пламя разгорается» (№105). Переверните её стороной с выбранным уровнем сложности вверх.

13

Соберите колоду контактов.

Следуя указаниям в книге сценариев, отложите в сторону все пять экземпляров напасти «Пожар!» (№129), врага «Служитель пламени» (№114) и актив «Доктор Генри Армитедж» (№115). Затем возьмите все оставшиеся карты контактов и перемешайте, создав колоду контактов.



12

Разместите локации. Следуя указаниям по подготовке на стр. 3 книги сценариев, введите в игру локацию «Комната вашего друга» (№113) закрытой стороной вверх. (По умолчанию локации входят в игру закрытой стороной вверх.) Затем отложите в сторону остальные карты локаций.



Закрытая сторона локации отмечена символом замочной скважины под названием.

Сценарий I: Пламя разгорается

В Архэме творятся странные вещи. Недавняя череда поджогов «происшествий» взбудоражила весь город. Хотя «Архэм» предоставила пару несманных объяснений, вас с товарищами дали. В местах этих странных событий видели фигур в масках. Обычай друг убежден, что за всем этим стоят именно они. Вы встретитесь в комнате вашего друга в Мискатонике и докопаться до истины. Однако когда вы прибываете, комната оказывается пустой, а общежитие — не



14

Прочтите вступление к сценарию.

Прочтите курсивный художественный текст под заголовком сценария «Пламя разгорается», затем — текст на лицевых сторонах верхних карт в колодах замыслов и сцен («Поздний час» и «Нет дыма...»).

15

Разместите сыщиков. Все сыщики начинают игру в «Комнате вашего друга». Положите жетон или мини-карту каждого сыщика на карту «Комната вашего друга», чтобы обозначить его текущую локацию.

Когда сыщик входит в локацию (или начинает в ней игру), переверните её открытой стороной вверх. По стандартным правилам, когда локация открывается, на неё кладётся число улик, равное её значению улик: например, на «Комнату вашего друга» кладётся по 2 улики за сыщика.



Значение улик «Комнаты вашего друга» равно 2. Когда «Комната вашего друга» открывается, положите на неё вдвое больше улик, чем число сыщиков.

Отложенные
карты



Внеигровая зона
(включает победный счёт,
отложенные карты и т. д.)

Колода
контактов



Памятка
сценария



Колода
замыслов



Колода сцен



Сброс
контактов

Игровая зона
Изабель

Сброс
Изабель



Активы
Изабель

Жетон
Изабель



Жетон
Джо



Локация
(«Комната вашего друга»)



Зона угрозы*
Изабель

Резерв жетонов

Зона угрозы*
Джо

Игровая зона
Джо

Активы
Джо



Сброс
Джо

*В зоне угрозы сыщика
лежат карты врагов,
с которыми он сражается,
повреждения, полученные
проклятия и прочие
заклятия.

Раунд игры

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

1. Фаза Мифа
2. Фаза сыщиков
3. Фаза врагов
4. Фаза передышки

Важно: в первом раунде игры **пропустите фазу Мифа**. Игра начинается сразу с фазы сыщиков. Фаза Мифа описывается на стр. 18.

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

Фаза сыщиков

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

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

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

- ♦ **Взять 1 карту.**
- ♦ **Получить 1 ресурс.**
- ♦ **Активировать свойство** ➡ (активация действием).
- ♦ **Сыграть с руки карту актива или события.**
- ♦ **Передвинуться** в связанную локацию.
- ♦ **Исследовать** свою локацию.
- ♦ **Начать сражаться** с врагом в своей локации.
- ♦ Попытаться **уйти** от врага, с которым сражается.
- ♦ **Биться** с врагом в своей локации.
- ♦ Провести **переговоры** с врагом в своей локации, активировав соответствующее свойство ➡.
- ♦ Совершить **побег** из сценария, активировав соответствующее свойство ➡.

Если сыщик, который сражается с одним или несколькими развёрнутыми врагами, совершает любое действие, кроме **ухода**, **боя** либо активации свойств, обозначенных словами «**Переговоры**» или «**Побег**», каждый из этих врагов атакует сыщика. Такая атака называется **внеочередной атакой**. (Подробнее об атаках врагов см. «Фаза врагов» на стр. 17.)

Каждое доступное сыщикам действие подробно описано на следующих страницах. Кроме того, в каждом наборе карт сыщика есть памятка игрока, включающая доступные действия и порядок хода.

Если сыщик не хочет использовать все три действия, он может завершить ход досрочно. Чтобы обозначить, что сыщик закончил свой ход, переверните его жетон сыщика или мини-карту затемнённой стороной вверх. Неиспользованные действия сторают — их нельзя отложить на будущие ходы. После того как каждый сыщик завершил свой ход, фаза сыщиков завершается. Перейдите к фазе врагов.

Совет для начинающих

В начале игры сыщикам необходимо отыскать своего друга в Мискатоникском университете. Как им лучше поступить?

В такой ситуации одни действия полезнее других. Если на руке сыщика есть полезные активы, он может **сыграть** одну-две таких карты и подготовиться к неожиданным испытаниям или врагам, которые встанут на пути. Чтобы продвинуть сцену, сыщикам нужно найти 2  улик, так что им наверняка следует **исследовать** локацию или использовать другие способы найти улики!

С другой стороны, сыщики могут **взять карту** или **получить ресурс** — они станут неплохим заделом на будущее.



Типы действий

Далее описаны действия, которые сыщики могут совершать в свой ход. Некоторые действия являются базовыми. (Базовыми являются действия, для совершения которых не нужно активировать свойство на карте или играть карту.)

Взять карту

Взять карту — это базовое действие. Сыщик берёт одну карту с верха своей колоды.



Обратите внимание: Если сыщик должен взять карту, а его колода закончилась, он обновляет свою колоду — перемешивает свой сброс и кладёт его лицом вниз вместо колоды, затем берёт карту, а взяв все нужные карты, получает 1 ужас.

Получить ресурс

Получить ресурс — это базовое действие. Сыщик получает один ресурс из резерва жетонов. (Ресурсы часто нужны для оплаты карт и эффектов.)



Совет: Тратить действия на взятие карт и получение ресурсов может быть выгодно, если вам необходимо сыграть определённую карту, но обычно это более затратно и менее эффективно по сравнению со свойствами карт. Используйте эти действия, когда не знаете, что делать, или как крайнюю меру!

Активировать

Активировать — это действие. Сыщик разыгрывает свойство ➔ (активация действием) на карте в игре под его контролем, на карте его локации, на карте контакта в его локации либо на карте текущего замысла или сцены. Свойства на картах не в игре (например, на картах на руке сыщика или в сбросе) нельзя активировать таким способом, если прямо не сказано иного. Обратите внимание, что розыгрыш некоторых активируемых свойств может стоить больше 1 ➔.



Сыграть карту

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



«Мясницкий секач» — актив, цена которого составляет 3 ресурса.

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

Карты каждого типа разыгрываются по своим правилам:

- Играя **карту события**, сыщик разыгрывает её эффекты, затем кладёт её в свой сброс.
- Играя **карту актива**, сыщик кладёт её в свою игровую зону. Она остаётся в игре, пока какое-либо свойство или игровой эффект не удалит её из игры.
- Карты навыков нельзя сыграть с помощью этого действия.** Чтобы использовать свойства и символы карты навыка, сыщик должен добавить её к проверке со своей руки. (См. «Как изменить значение навыка в проверке» на стр. 15.)

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

Слоты

Слоты ограничивают число карт определённой категории, которые одновременно могут быть под контролем сыщика. У сыщика есть следующие слоты: 1 слот аксессуара, 1 слот головного убора, 1 слот одежды, 1 слот союзника, 2 слота рук и 2 магических слота.

	1 слот аксессуара		1 слот головного убора
	1 слот одежды		1 слот союзника
	1 слот руки		2 слота рук
	1 магический слот		2 магических слота

Символы выше указывают, какие слоты занимает актив. Если на активе нет таких символов, это значит, что данный актив не занимает слотов.

Если у сыщика нет свободного слота под актив, который он хочет сыграть или получить под контроль, сыщик должен сбросить актив(ы) под своим контролем, чтобы освободить нужные слоты.

Движение

Движение — это базовое действие. Сыщик перемещается в связанную локацию. Переместите жетон или мини-карту сыщика в любую другую локацию, которая связана с текущей локацией сыщика. Связь локаций обозначена символами. Слева от названия локации указан её символ, а в нижней части карты — символы тех локаций, с которыми она связана (см. ниже). Когда сыщик перемещается в закрытую локацию, переверните её открытой стороной вверх. Не забудьте положить на локацию указанное число улик (см. «Карты локаций» на стр. 4).

Чтобы обозначить связи между локациями, используйте жетоны связей.

Обратите внимание: Когда локация открывается, некоторые её связи могут меняться, обозначая, например, запертую дверь или путь в один конец!



Изабель Барнс перемещается из «Комнаты вашего друга» в «Общезнание». Связь этих двух локаций обозначена символами связи и жетоном связи.

Исследование

Исследование — это базовое действие. Сыщик исследует в поисках улики локацию, в которой находится. Для этого он проходит проверку интеллекта (♠) против неясности локации.

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

Если проверка провалена, сыщик не находит улику.



Начать сражаться

Начать сражаться — это базовое действие. Сыщик начинает сражаться с одним врагом в своей локации (который либо не сражается с сыщиком, либо сражается с другим сыщиком). Для этого сыщик помещает этого врага в свою зону угрозы.



Действие «Начать сражаться» особенно эффективно против Осторожных врагов. Сыщик не может атаковать Осторожного врага или уйти от него, если с таким врагом не сражается ни один сыщик. (См. «Ключевые слова врагов и сражение с ними» на стр. 14).

Совет: Начав сражаться с врагом, вы можете уйти от него или атаковать его, не рискуя попасть по другому сыщику. Используйте это действие, чтобы вывести своих товарищей из-под удара!

Определение навыков для проверок

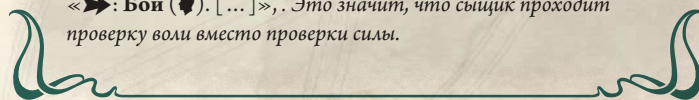
Часть базовых действий требуют от сыщика пройти проверку определённого навыка против значения сложности, указанной на какой-либо карте. Этого требуют следующие действия:

- ☞ **Бой** (♣). Сыщик проходит проверку значения своей силы против значения боя врага.
- ☞ **Уход** (♠). Сыщик проходит проверку значения своей ловкости против значения ухода врага.
- ☞ **Исследование** (♠). Сыщик проходит проверку значения своего интеллекта против значения неясности локации.

Другие действия, такие как действие боя с карты оружия или действие исследования с карты инструмента, могут требовать пройти проверку другого навыка, отмеченного символом в скобках после слова, выделенного жирным шрифтом.

Пример: У «Космического пламени» есть свойство:

«☞: **Бой** (♣). [...]», . Это значит, что сыщик проходит проверку воли вместо проверки силы.



Уход

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



При успехе сыщик уходит от врага и перестает с ним сражаться, а враг поворачивается: поверните карту этого врага и переместите её из зоны угрозы сыщика в его текущую локацию.

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

У некоторых врагов есть ключевое слово «Бдительный», и уходить от них опаснее. (См. «Ключевые слова врагов и сражение с ними» справа.)

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

Бой

Бой — это базовое действие. Сыщик атакует одного врага в своей локации. Для этого он проходит проверку силы (👊) против значения боя врага.



При успехе атака завершается успешно, и сыщик наносит атакованному врагу одну рану. Оружие, заклинания и особые атаки могут изменить число нанесённых ран. Положите на карту врага нужное количество жетонов ран. Если число ран на карте врага в любой момент становится равно его здоровью (или превышает это значение), враг побеждён — уберите его в сброс контактов. Однако если на карте врага под его игровым текстом указано победное значение (обозначенное ключевым словом **Победа X**), не сбрасывайте её, а отложите в сторону. Такая карта считается находящейся на победном счёту.

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

У некоторых врагов есть ключевое слово «Мститель», и биться с ними опаснее. (См. «Ключевые слова врагов и сражение с ними» справа.)

ВАЖНО!

Ключевые слова врагов и сражение с ними

Обращайте особое внимание на ключевые слова врагов, а также на то, с кем сражается враг во время боя или ухода.

- ❶ Если сыщик проваливает проверку навыка, атакуя врага, с которым сражается другой сыщик, то вместо врага все положенные раны получает сыщик, сражающийся с врагом.
- ❷ Когда сыщик проваливает проверку навыка, атакуя развёрнутого врага-**Мстителя**, этот враг атакует этого сыщика. (См. «Мститель» на стр. 41.)
- ❸ Когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от развёрнутого **Бдительного** врага, этот враг атакует этого сыщика. (См. «Бдительный» на стр. 38.)
- ❹ **Осторожный** враг не начинает сражаться с сыщиком в своей локации автоматически. Сыщик не может атаковать Осторожного врага или попытаться уйти от него, если с таким врагом не сражается ни один сыщик. (См. «Осторожный» на стр. 42.)
- ❺ Вне зависимости от успеха или провала атаки **Неуловимый** враг немедленно убегает в связанную локацию. (См. «Неуловимый» на стр. 41.)

Переговоры

Переговоры — это действие розыгрыша карты или активации, которое отображает попытку сыщика отвлечь кого-то или выкрутиться из ситуации при помощи уловки.

Это действие отмечено словом **Переговоры**, выделенным жирным шрифтом, и не вызывает внеочередных атак. Оно встречается на картах игроков и в свойствах карт сценариев.

➡: Переговоры.

Триш Скарборо проводит переговоры с врагом, используя свойство **Переговоры** на этой карте.

Каждое свойство с переговорами уникально и может включать в себя проверку. Свойства с переговорами требуют наличия врага в локации сыщика, если прямо не сказано иного.

Побег

Побег — это действие розыгрыша карты или активации, которое позволяет сыщикам покинуть сценарий.

Это действие отмечено словом **Побег**, выделенным жирным шрифтом, и не вызывает внеочередных атак. Когда сыщик совершает побег, положите в его локацию все его улики и/или другие жетоны данного сценария. Этот сыщик удаляется из игры и больше не может совершать действия или стать побеждённым.

Важно: Если сыщик удаляется из игры, значение 🦶 (за сыщика) не меняется. (Например, если сыщик совершает побег из партии на четверых игроков, значение символа 🦶 всё ещё равно четырём, а не трём.)

Навыки и проверки навыков

У каждого сыщика есть четыре навыка: воля (☛), интеллект (☞), сила (☜) и ловкость (☝). Чем выше значение навыка у сыщика, тем проще ему выполнять задачи, связанные с данным навыком.

В некоторых ситуациях от сыщика требуется пройти проверку навыка. При этом значение того или иного навыка сыщика сравнивается со значением сложности, определённой свойством или эффектом, потребовавшим проверки. Чтобы пройти проверку, игрок вытягивает из мешка хаоса случайный жетон, который изменяет значение навыка сыщика. Если изменённое значение навыка равно сложности или превышает её, сыщик проходит проверку успешно. Если нет, сыщик проваливает проверку. Последствия успеха или провала проверки указаны в тексте того эффекта, который потребовал проверки.

Указатели проверок

Совершая базовое действие, такое как **бой**, **уход** или **исследование**, сыщик проверяет ☛, ☝ и ☞ соответственно.

В тексте некоторых свойств есть названия действий, выделенные жирным шрифтом. После каждого такого названия в скобках указывается символ проверяемого навыка.

☞ Если на карте указано, например, «☛: **Бой** (☛)», это значит, что сыщик, активировавший это свойство, должен использовать в проверке свою ☛.

☞ Если в свойстве ☛ указано, например, (☞ или ☝), это значит, что сыщик может выбрать, какой из указанных навыков использовать в проверке.

Как изменить значение навыка в проверке

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

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

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



Символы навыков

Кроме того, во время окна игрока (см. «Порядок проверки навыка» на следующей странице) сыщик может изменить значение своего навыка в этой проверке, используя свойства ⚡ (бесплатная активация) со своих карт.

Вытянутый жетон хаоса также может изменить значение навыка сыщика, как описано в следующем разделе.

Вытягивание жетонов хаоса в проверке

После добавления карт и активации свойств ⚡ проходящий проверку сыщик вытягивает из мешка хаоса один жетон хаоса.

У каждого жетона хаоса есть числовой модификатор, который влияет на результат проверки. Модификатор вытянутого жетона изменяет значение навыка сыщика в этой проверке. У жетонов с символами есть дополнительные эффекты, описанные далее.



Жетон черепа



Жетон культиста



Жетон скрижали



Жетон Старца

Если вытянут жетон ☛, ☛, ☛ или ☛, найдите этот символ в памятке сценария и разыграйте указанный эффект.



Жетон знака Старших богов

Если вытянут жетон ☛, разыграйте эффект ☛ своего сыщика, указанный на его карте.



Жетон автопровала

Если вытянут жетон ☛, эта проверка автоматически провалена. Вне зависимости от значения навыка сыщика, модификаторов и сложности проверки изменённое значение навыка сыщика равно 0.

Результат проверки

По результатам итогового значения навыка сыщика он проходит проверку успешно или проваливает её и разыгрывает все эффекты успеха или провала. Кроме того, на некоторых картах навыков есть свойства, которые разыгрываются после завершения проверки, к которой были добавлены эти карты.

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





Порядок проверки навыка

Ниже расположена пошаговая схема, которой следует игрок во время проверки навыка. Окна игроков обозначают периоды времени, когда игроки могут активировать свойства .

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

 **Окно игрока**

Шаг 2. Добавьте к проверке карты с руки.

 **Окно игрока**

Шаг 3. Вытяните жетон(ы) хаоса.

Шаг 4. Разыграйте эффект(ы) символа хаоса.

Шаг 5. Подсчитайте итоговое значение навыка.

Шаг 6. Определите успех/провал проверки.

Шаг 7. Примените результаты проверки.

Шаг 8. Проверка навыка завершена.

Пример проверки навыка

Декстер Дрейк берёт карту напасти «Едкий дым» с текстом: «**Раскрытие** — Пройдите проверку  или  (3). При провале получите 1 рану за каждую единицу, которой вам не хватило».

На **шаге 1** Декстер определяет навык, который необходимо проверить. Значение воли () Декстера равно 5, а его значение ловкости () равно 3, поэтому он выбирает для этой проверки волю.

На **шаге 2** сыщики могут добавить к проверке карты с руки. К сожалению, у Декстера нет карт на руке и он не может добавить карты к проверке! К счастью, Изабель Барнс находится в той же локации и решает добавить карту с одним символом . Это даёт Декстеру +1 к воле в этой проверке.

На **шаге 3** Декстер тянет из мешка хаоса случайный жетон, и ему попадает «-3». Если бы на жетоне хаоса был символ, на **шаге 4** Декстер разыграл бы его эффекты. Однако в этом случае у жетона есть только числовой модификатор.

На **шаге 5** модификатор жетона хаоса применяется к воле Декстера. Значение его воли таково: 5 (базовое значение) +1 (добавленная карта Изабель) -3 (жетон хаоса), в сумме 3. Так как итоговое значение навыка равно сложности, он проходит проверку успешно!

Определив успех или провал проверки на **шаге 6**, Декстер меняет результат успешной проверки на **шаге 7**. На **шаге 8** вытянутый жетон хаоса возвращается в мешок, и проверка завершается. Карта «Едкий дым» разыграна и отправляется в сброс, не нанеся ран. Если бы Изабель не было рядом и она не добавила бы карту, Декстер провалил бы проверку и получил бы 1 рану.

Фаза врагов

В фазе врагов злодеи наступают сыщиков и, если возможно, атакуют их! Если в игре нет врагов, перейдите к фазе передышки. Иначе разыграйте следующие шаги в указанном порядке.

1. **Перемещение врагов.** Каждый развёрнутый враг с ключевыми словами Охотник или Стремление перемещается по свойству своего ключевого слова, как описано далее.
 - ❖ Развёрнутый враг-Охотник единожды перемещается в связанную локацию в сторону ближайшего сыщика.
 - ❖ Развёрнутый враг со Стремлением единожды перемещается в связанную локацию в сторону своей цели (указанной в скобках после слова «Стремление»). Стремление может указывать конкретное направление, конкретную локацию или конкретную карту сценария (такую как враг или напасть).
 - ❖ Если враг перемещается в локацию, где есть хотя бы 1 сыщик, он немедленно начинает сражаться с одним из этих сыщиков (см. «Сражение с врагом» на стр. 19).
 - ❖ Обратите внимание, что повернутые враги, а также враги, которые уже сражаются с сыщиком, и враги-Охотники в локации хотя бы с одним сыщиком не перемещаются.
2. **Враги атакуют.** Каждый развёрнутый враг, который сражается с сыщиком, атакует этого сыщика. Если с врагом или врагами сражается несколько сыщиков, они разыгрывают вражеские атаки в порядке игроков. Если сыщик сражается с несколькими врагами, он выбирает, в каком порядке эти враги его атакуют.
 - ❖ Когда враг атакует, он одновременно наносит раны и ужас сыщику, с которым сражается (см. «Раны и ужас» справа).

Число ран и ужаса, которые враг наносит своей атакой, указаны на его карте под игровым текстом.



После того как враг атаковал в фазе врагов, отметьте это, повернув его карту. (После внеочередных атак карты врагов не поворачиваются.)

После того как каждый развёрнутый сражающийся враг провёл атаку, фаза врагов завершается. Перейдите к фазе передышки.

Раны и ужас

В ходе игры сыщику могут быть нанесены раны и ужас. Значения здоровья и рассудка сыщика указывают, сколько ран и ужаса соответственно он может получить, прежде чем будет побеждён.

- ❖ Когда сыщик получает раны, он должен назначить их на карту под своим контролем. Чтобы сделать это, положите нужное количество жетонов ран на карту этого сыщика и/или на любые карты его активов, у которых есть здоровье, не превышая это значение здоровья. Нельзя нанести раны карте, у которой нет здоровья.
- ❖ Если сыщик получает направленные раны, он **должен** назначить их на свою карту сыщика.
- ❖ Когда сыщик получает ужас, он должен назначить его на карту под своим контролем. Чтобы сделать это, положите нужное количество жетонов ужаса на карту этого сыщика и/или на любые карты его активов, у которых есть рассудок, не превышая это значение рассудка. Нельзя нанести ужас карте, у которой нет рассудка.
- ❖ Если сыщик получает направленный ужас, он **должен** назначить его на свою карту сыщика.
- ❖ Если количество ран на карте равно её здоровью (или превышает его) или количество ужаса на карте равно её рассудку (или превышает его), эта карта побеждена. Победённая карта актива сбрасывается. Победённый сыщик выбывает из игры. (См. «Выбытие» на стр. 39.)

Фаза передышки

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

Рыграйте следующие шаги в указанном порядке:

1. Каждый сыщик переворачивает свой жетон или мини-карту цветной стороной вверх.
2. Разверните все повернутые карты. Каждый враг, который ни с кем не сражается и разворачивается в одной локации с сыщиком, начинает сражаться с этим сыщиком. (см. «Сражение с врагом» на стр. 19.)
3. Каждый сыщик берёт 1 карту и получает 1 ресурс.
4. Каждый сыщик, у которого на руке больше 8 карт, сбрасывает с руки карты по своему выбору, пока их не останется 8.

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



Фаза Мифа

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

Фаза Мифа состоит из следующих трёх шагов:

1. Положите на текущий замысел один жетон безысходности.
2. Сравните общее количество жетонов безысходности в игре (на текущем замысле и на других картах в игре) с требуемым числом безысходности текущего замысла. *(Важно: Это единственный способ продвижения замысла, за исключением тех случаев, когда на карте прямо сказано, что она может продвинуть замысел.)* Если количество жетонов безысходности в игре равно требуемому числу или выше него, замысел продвигается.
 - ❖ Для этого сбросьте из игры **все** жетоны безысходности (включая жетоны на врагах, локациях, напастях и картах игроков), переверните текущую карту замысла, выполните инструкции на её обороте и удалите этот замысел из игры.
 - ❖ После этого текущим замыслом становится лицевая сторона следующей карты в колоде замыслов.
3. Каждый сыщик в порядке игроков берёт верхнюю карту колоды контактов и разыгрывает её текст. Далее содержатся указания по розыгрышу карты контакта каждого типа.



Типы карт контактов

В игре два типа карт контактов: враги и напасть.

Напасть

Карты напастей отображают происшествия, козни, проклятия или опасные встречи с колдовскими силами, противостоящими сыщикам.

- ☞ Когда сыщик берёт карту напасти, он учитывает все ключевые слова на ней (см. «Опасность и Наплыв» ниже), затем разыгрывает её свойство раскрытия. Для этого сыщику часто необходимо пройти проверку навыка или принять непростое решение.
- ☞ После того как свойство раскрытия разыграно, сыщик кладёт карту в сброс контактов, если только эта напасть не входит в игру — либо помещается в зону угрозы сыщика, либо прикрепляется к другой карте сценария.



Карта напасти

Опасность и Наплыв

На некоторых картах контактов есть ключевые слова «Опасность» и «Наплыв».

- ☞ Когда сыщик берёт карту контакта с ключевым словом «Опасность», при розыгрыше свойства раскрытия с неё он не может прибегать к помощи других игроков, в том числе совещаться с ними. К проверкам на этой карте может добавлять карты только тот сыщик, который её взял.
- ☞ Когда сыщик берёт карту контакта с ключевым словом «Наплыв», после розыгрыша её текста он должен взять ещё одну карту с верха колоды контактов.

Враг

Карты врагов отображают монстров, существ или людей, противостоящих сыщикам.

Когда сыщик берёт карту врага, он выкладывает её в свою зону угрозы: теперь он сражается с этим врагом.

- Если у врага есть указание «Выходит», вместо этого враг выкладывается в указанную локацию. Если в этой локации есть сыщик, враг автоматически начинает сражаться с ним.

- Если враг не может выйти согласно своим указаниям, он сбрасывается.

- Когда враг выкладывается в локацию, считается, что он входит в эту локацию (что может быть важно для некоторых эффектов карт).

- Если у врага есть ключевое слово «Осторожный», он не начинает сражаться с сыщиком, когда выкладывается.

Подробнее сражение с врагом описано в разделе «Сражение с врагом» справа.



Карта врага

Сражение с врагом

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

Как только развёрнутый, но ещё не сражающийся враг оказывается в одной локации с сыщиком, он начинает сражаться с этим сыщиком и переходит в его зону угрозы. На некоторых картах врагов есть ключевое слово «Добыча», после которого указано, с кем из сыщиков враг начнёт сражаться, если у него есть выбор. (См. «Добыча» на стр. 39.)

Если развёрнутый не сражающийся враг оказался в одной локации с несколькими сыщиками, ведущий сыщик выбирает, с кем из них враг начнёт сражаться.

Не сражающийся враг немедленно начинает сражаться, если:

- он выложен в развёрнутом состоянии в локацию с сыщиком;
- он переместился в развёрнутом состоянии в локацию с сыщиком;
- сыщик переместился в локацию с развёрнутым врагом;
- повёрнутый враг развернулся в одной локации с сыщиком.



Что дальше?

После того как разыграна фаза Мифа, игра вновь переходит к фазе сыщиков. Продолжайте партию, пока игроки не достигнут исхода сценария. (См. «Исход сценария» на стр. 33.)

Закончив свою первую игру, вы можете продолжить сюжетную кампанию. Для этого ознакомьтесь с «Дополнительными правилами кампании» на стр. 5 книги сценариев «Братство пепла». Затем перейдите к следующему сценарию «Дым и зеркала», руководствуясь правилами подготовки справа.

Кроме того, вы можете попрактиковаться и поиграть другими сыщиками перед продолжением кампании. Для этого обратитесь к обзору доступных сыщиков и архетипов, начиная со стр. 24, прежде чем возвращаться к первому сценарию «Пламя разгорается». Правила, касающиеся создания и развития колоды сыщика, описаны на стр. 30.

На последней странице этой книги правил вы найдёте памятку по ключевым словам, символам и важным игровым терминам. Ответы на многие вопросы, которые могут возникнуть в ходе игры, вы можете найти в кратком Аркхэмском гримуаре, начиная со стр. 32. Наконец, все тонкости и детали рассматриваются в Аркхэмском гримуаре онлайн.

Подготовка к игре

Далее кратко изложены универсальные инструкции по подготовке, применимые к любому сценарию карточного «Ужаса Аркхэма»:

1. **Выберите сыщиков.** Каждый игрок выбирает себе сыщика и кладёт карту этого сыщика в свою игровую зону. (Обратите внимание, что все должны выбрать разных сыщиков.)
2. **Получите раны/ужас от травм.** В сюжетной кампании каждый игрок кладёт на карту своего сыщика столько ран, сколько у него физических травм, и столько ужаса, сколько у него ментальных травм.
3. **Выберите ведущего сыщика на эту игру.** Решите, кто из игроков будет ведущим сыщиком в этой партии. Он берёт жетон ведущего сыщика. Затем каждый сыщик выбирает жетон сыщика или свою мини-карту, чтобы обозначать своё положение в локациях в ходе игры.
4. **Соберите и перемешайте колоды сыщиков.**
5. **Соберите резерв жетонов.** Положите жетоны ран, ужаса, связей, улик/безысходности и ресурсов так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
6. **Соберите мешок хаоса.** Положите в мешок жетоны хаоса, указанные в инструкции по подготовке к кампании. Уберите остальные жетоны хаоса в коробку.
 - ❖ Если вы играете сюжетную кампанию и это не первый сценарий, используйте тот же мешок хаоса, каким он остался после завершения предыдущего сценария.
7. **Получите стартовые ресурсы.** Каждый сыщик получает 5 ресурсов из резерва жетонов.
8. **Возьмите стартовые руки.** Каждый сыщик берёт на руку 5 карт. Затем каждый игрок может один раз заменить карты.
 - ❖ Каждую карту слабости, взятую на этом шаге, откладывайте не разыгрывая, а взамен берите другую карту из колоды. После завершения этого шага замешайте каждую отложенную карту слабости в колоду её владельца.
9. **Прочитайте вступление к сценарию в книге сценариев.**
10. **Выполните инструкции по подготовке сценария, как указано в книге сценариев.** В том числе соберите перечисленные там наборы контактов, выложите локации, разместите жетоны и/или мини-карты сыщиков в тех локациях, где эти сыщики начинают игру, отложите в сторону все карты, которые предписано отложить, и перемешайте оставшиеся карты контактов, чтобы создать колоду контактов.
11. **Соберите колоду замыслов.** Соберите колоду замыслов в последовательном порядке стороной с иллюстрацией вверх так, чтобы первой была карта «Замысел 1а». Прочитайте текст на замысле 1а.
12. **Соберите колоду сцен.** Соберите колоду сцен в последовательном порядке стороной с иллюстрацией вверх так, чтобы первой была карта «Сцена 1а». Прочитайте текст на сцене 1а.
13. **Положите памятку сценария рядом с колодой замыслов.** Можете начинать!

Во время подготовки нет окон игрока. На этом этапе игроки могут активировать свойства карт игроков или играть карты с руки, только если выполняется условие активации конкретной карты или свойства.

Сюжетная кампания

Кампания — это последовательная история в зловещей вселенной Мифов Лавкрафта, которая рассказывается через последовательность взаимосвязанных сценариев. По мере продвижения кампании сыщик приобретает опыт и травмы, что отражается изменениями в его колоде. Исход сценария и каждое решение, записанное в журнале кампании, могут отозваться в дальнейшем.

Начиная кампанию, следуйте инструкциям по её подготовке из книги сценариев.

Журнал кампании

Журнал кампании (расположенный в конце книги сценариев) позволяет отслеживать, как развивается кампания. В конце каждого сценария игроки подводят итоги и записывают в журнале всю важную информацию, такую как полученные сыщиками опыт, травмы, сюжетные активы и слабости, а также имена убитых или сошедших с ума сыщиков.

Для вашего удобства рекомендуем распечатать или скопировать журнал кампании, чтобы вы могли пройти её больше одного раза. Также вы можете скачать журнал любой кампании в формате PDF с сайта hobbyworld.ru

«Запишите в журнал кампании, что...»

Игроки будут часто получать указание записать в журнал кампании важную информацию. Вносите такие записи в графу «Заметки», если не сказано иного. Эти записи будут использоваться в последующих сценариях, таким образом перенося решения сыщиков из одного сценария в другой. Если сыщики получают указание вычеркнуть запись из журнала, такие вычеркнутые записи игнорируются до конца кампании.

Так как сыщики часто будут получать указание свериться с журналом кампании, чтобы найти конкретную запись, вносите такие записи в том же виде, в каком их встречаете, никак их не изменяя.

Например: Если сыщики получают указание записать в журнал кампании, что «сыщики нашли 3 заметки», запись «сыщики нашли заметки» не подойдёт, так как точное число заметок может быть важно в последующем сценарии.

«Запомните, что...»

Иногда карта сценария может содержать указание запомнить ключевую фразу, обычно связанную с каким-либо действием или решением сыщиков в ходе сценария. Эта фраза может встретиться далее по ходу сценария и активировать некий дополнительный эффект. **Такие фразы не нужно записывать в журнал кампании**, так как они могут использоваться только во время текущего сценария или в его исходе.

Если в такой фразе есть слово «вы», она касается только сыщика, разыгрывающего этот эффект.

«Станьте держателем...»

В некоторые моменты кампании сыщики могут получить указание сделать кого-либо держателем определённого сюжетного актива или слабости. Став держателем такой карты, сыщик добавляет её в свою колоду, игнорируя список возможных карт и особые ограничения своей колоды. Такие карты не идут в счёт размера колоды сыщика.

Переход к следующему сценарию

Завершив сценарий, обновите журнал кампании и приобретите новые карты, затем перейдите к следующему сценарию согласно указаниям в книге сценариев.

Присоединение к кампании и выход из неё

После начала кампании игроки могут свободно присоединяться к ней или покидать её между сценариями.

Если игрок покидает кампанию, не удаляйте информацию о нём из журнала кампании, чтобы он мог вернуться в кампанию в будущем.

Если к кампании присоединяется новый игрок, он должен выбрать сыщика, за которого в этой кампании ещё никто не играл. Этот игрок начинает кампанию так, будто это его первый сценарий, без опыта и травм.





Травмы, смерть и безумие

Столкновение с Мифом может оставить на теле и в душе сыщика неизлечимые шрамы или нечто похуже. Травма отображает непоправимый ущерб, нанесённый здоровью или психике сыщика.

- ☞ Если сыщик побеждён в ходе сценария, этот сыщик выбывает из сценария, но необязательно из кампании.
- ☞ Если сыщик побеждён из-за получения ран, равных его здоровью (или превышающих его), он получает 1 физическую травму, что записывается в журнале. Если число физических травм сыщика сравнялось с его напечатанным здоровьем, сыщик **убит**.
- ☞ Если сыщик побеждён из-за получения ужаса, равного его рассудку (или превышающего его), он получает 1 ментальную травму, что записывается в журнале. Если число ментальных травм сыщика сравнялось с его напечатанным рассудком, сыщик **сошёл с ума**.
- ☞ В исходах некоторых сценариев сыщики могут быть **сожраны** космическими сущностями или жуткими монстрами.
- ☞ Если сыщик побеждён из-за того, что одновременно получил и раны, равные его здоровью (или превышающие его), и ужас, равный его рассудку (или превышающий его), он сам выбирает, какую травму получить.
- ☞ Если сыщик **убит**, **сошёл с ума** или **сожран**, его больше нельзя использовать до конца кампании. Игрок должен выбрать нового сыщика для следующего сценария и создать для него новую колоду нулевого уровня.
- ☞ Если сыщик должен выбрать нового сыщика, а в коллекции не осталось доступных сыщиков, кампания заканчивается поражением игроков.
- ☞ Сыщик начинает каждый последующий сценарий кампании с 1 раной и/или 1 ужасом за каждую свою физическую и ментальную травму соответственно.

Получение и трата опыта

Углубляясь в тайны Мифа, сыщики получают понимание скрытых истин нашего мира и встречаются с ужасами и знаниями, которые никогда не должны были стать доступны человечеству. Это понимание выражается в виде опыта. Во время исхода сценария каждый сыщик может получить от одного и более очков опыта. Каждый сыщик получает опыт отдельно и не может передавать его другому сыщику. Опыт приносят карты с победным значением на победном счете (обычно для этого сыщики побеждают монстров или находят все улики в локации), сюжетные решения и исходы сценариев.

Опыт можно тратить между сценариями на получение новых умений, заклинаний, вещей и оружия, представленных новыми картами. Чтобы приобрести новую карту, игрок тратит столько очков опыта, каков уровень карты, обозначенный числом точек в её левом верхнем углу (см. «Уровень карты» на стр. 30), но не меньше 1 (поэтому, чтобы приобрести карту нулевого уровня, нужно потратить 1 опыт). Чтобы добавить новую карту в колоду, игрок должен соблюдать требования к своему размеру колоды. Как правило, для этого он удаляет из колоды другие карты, выходящие за пределы размера колоды.

Некоторые карты можно улучшать. У всех версий таких карт одинаковое название, но у них могут быть дополнительные эффекты и символы навыков, а также другая цена. Приобретая более высокую по уровню версию карты, сыщик может улучшить свою карту, заплатив опытом только разницу в уровне между этими двумя картами (но не меньше 1). При этом новая версия карты добавляется в колоду, а старая удаляется из неё.

Игрок не обязан тратить между сценариями весь полученный опыт. Он может записать оставшийся опыт в графе «Непотраченный опыт» журнала кампании и потратить его позднее.

Награды

В некоторых кампаниях содержится уникальный подтип карт игроков: награды кампании. Это нейтральные карты (без класса), которые добавляются в коллекцию игрока после того, как он получает к ним доступ в ходе кампании.

- Награды можно отличить по ключевому слову «Награда» и по золотистому узору в левом верхнем углу карты, как показано ниже.



Награда



- Когда в тексте кампании сообщается, что игроки получают награду (обычно в тексте исхода или интерлюдии), эта карта добавляется в коллекцию карт игроков. **Игроки не могут добавлять награду в колоду и не могут играть её, если не получили её при прохождении кампании.**
- Награды могут изменить игровой процесс, добавляя новые свойства либо новые варианты или ограничения создания колоды сыщика.
- Добавление в колоды любых наград, которые сыщики получили при прохождении кампании, никогда не является обязательным.

Эпический режим кампании

Завершив кампанию, вы можете продолжить историю своего сыщика в другой кампании игры. Эпический режим кампании бросает вызов игрокам, которые хотят выяснить, как долго их сыщик может выстоять против бесчёртовых ужасов. Этот режим не для слабых духом. Когда ваш сыщик оказывается убит, сходит с ума или каким-либо другим образом удаляется из кампании, суммарный опыт, полученный им во всех кампаниях, составляет его итоговый счёт.

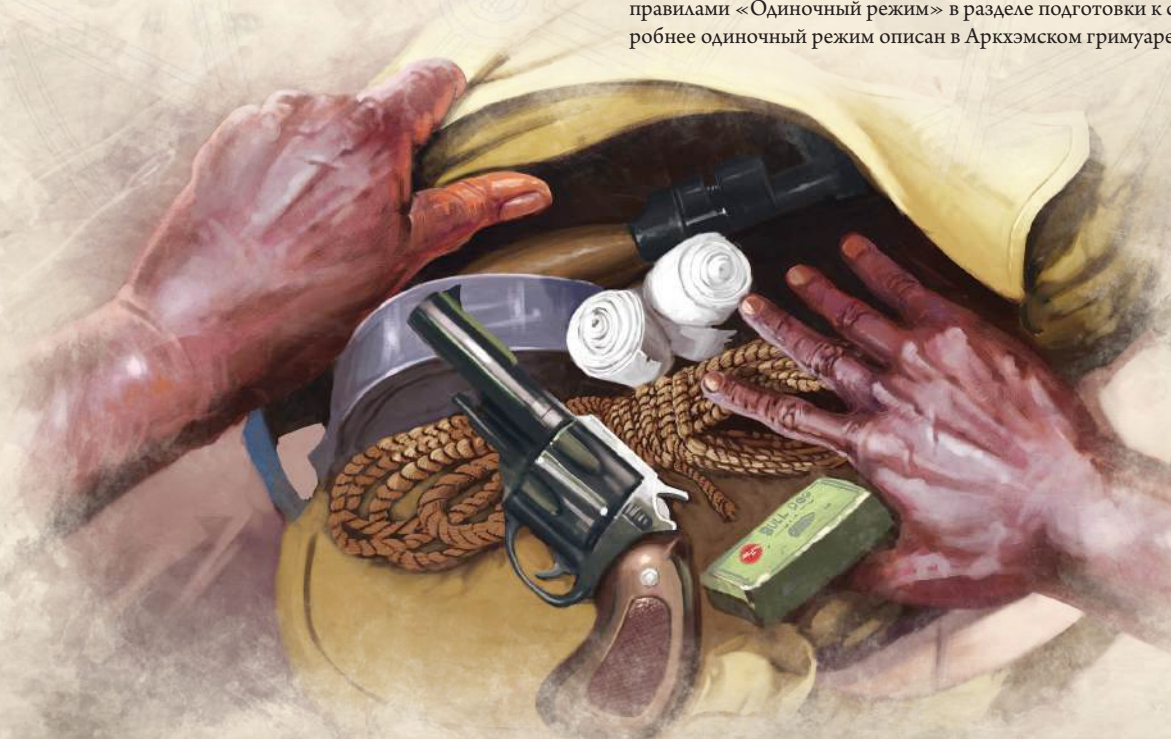
Чтобы сыграть в эпическом режиме кампании, руководствуйтесь следующими правилами.

- Вы не обязаны переносить в следующую кампанию всех непобеждённых сыщиков.
- Обнулите весь опыт, полученный в предыдущей кампании. Запишите весь ранее полученный этим сыщиком опыт (X) в журнале следующей кампании следующим образом: «Суммарный опыт (имя сыщика): X.». В конце кампании либо если этот сыщик был **сожран, убит** или **сошёл с ума**, добавьте это число к итоговому количеству опыта, полученному сыщиком в этой кампании, чтобы узнать, как хорошо вы справились.
- Удалите из своей колоды все карты уровня 1–5 и оставьте в ней только карты нулевого уровня. Вы можете изменить колоду своего сыщика, используя любые карты из коллекции, как если бы вы начинали кампанию как обычно.
- Перенесите в новую кампанию все физические и ментальные травмы, а также все полученные сюжетные активы и слабости. Все записи в предыдущем журнале кампании стираются и не переносятся в новую кампанию.
- Обнулите состав мешка хаоса. При подготовке к новой кампании соберите мешок хаоса заново. Начиная следующую кампанию, выберите тот же или более высокий уровень сложности по сравнению с предыдущей кампанией.
- Если у вашего сыщика есть свойство, которое активируется в начале кампании или при создании колоды, например дополнительный опыт, это свойство активируется при переносе сыщика в новую кампанию.

Карты и книги сценариев создаются и балансируются исходя из того, что сыщики не переносятся из одной кампании в другую. Поэтому в тексте кампании часто опускается её название и она обозначается только словом «кампания» (например, «До конца кампании ...»). В таких случаях считайте каждую кампанию отдельной от всех остальных. Однако некоторые из этих эффектов стоит интерпретировать так, как если бы каждая кампания была частью одной продолжительной кампании. К таким эффектам относятся правила получения слабостей или использования сюжетных активов, а также дополнительные правила для отдельных сыщиков. (Например, «До конца кампании держатель слабости „X“ должен говорить загадками».)

Одиночный режим

Любой сценарий можно пройти в одиночном режиме как разовое приключение. Играя сценарий в одиночном режиме, руководствуйтесь правилами «Одиночный режим» в разделе подготовки к сценарию. Подробнее одиночный режим описан в Архэвском гримуаре онлайн.



Архетипы классов

В карточной игре «Ужас Аркхэма» каждый игрок берёт на себя роль сыщика из Мифа «Ужаса Аркхэма» и использует колоду карт, которой этот сыщик представлен в игре.

Большинство карт игроков, из которых составляются колоды сыщиков, делятся на пять классов. Класс — это большая группа карт, которые тематически и игромеханически связаны между собой. Стратегия каждого сыщика и его тактический подход к игре в основном определяются классом (или классами) доступных ему карт.

В игре есть следующие пять классов: **Хранитель, Искатель, Ловкач, Мистик** и **Выживший**. У нейтральных карт нет класса, и их может использовать любой сыщик. На следующих страницах вы найдёте описание каждого из классов и каждой колоды сыщика, представляющего данный класс в этом базовом наборе.

Стартовые колоды

Исследование смертоносных махинаций Мифа — опасное занятие. Вы столкнётесь с чудовищами и ужасами, которые находятся далеко за пределами вашего кругозора, а знания, которые вы ищете, могут нанести вашей психике непоправимый ущерб. Вам понадобятся сильные союзники, полезные навыки и самое лучшее снаряжение, чтобы преуспеть в грядущих кампаниях.

Чтобы помочь вам с расследованием, в базовый набор включены пробные стартовые колоды для каждого из пяти сыщиков. Эти колоды помогут вам влиться в мир «Ужаса Аркхэма» и идеально подходят для тех, кто хочет как можно быстрее взяться за дело, или для тех, кто не хочет вникать в правила создания колоды и составлять колоду самостоятельно.

Каждая из предоставленных колод сопровождается подсказками и советами, как наилучшим образом использовать свойства сыщика и взаимодействие карт в колоде.

Подразумевается, что эти стартовые колоды используются в начале кампании, поэтому в них входят только карты нулевого уровня. В последующих списках колод номер в скобках рядом с каждой картой обозначает номер этой карты в коллекции. Если количество экземпляров карты не указано, используйте только один экземпляр этой карты. Каждая из стартовых колод включает в себя определённую базовую слабость вместо случайной. **Не добавляйте ещё одну базовую слабость в стартовую колоду, когда начинаете новую кампанию.**

Состава этого базового набора хватит, чтобы одновременно собрать стартовые колоды всех пяти классов.



Хранитель

Обзор класса

Хранители любят работать в команде и предпочитают быть на передовой, защищать своих товарищей-сыщиков и собирать арсенал для следующей большой битвы. Хранители хорошо умеют как поддерживать команду, так и сражаться, принимая на себя удары и вылечивая раны при необходимости. Если вас привлекает мысль о том, чтобы покрепче взяться за оружие, выследить тварей Мифа и столкнуться с ними лицом к морде, класс Хранителя создан для вас!

Сильные стороны:

Высокое значение , лечение, командная игра, тяжёлое вооружение, сильные союзники, контроль врагов, высокий урон.

Стиль игры:

«Танк», рукопашный боец, эксперт по оружию, медик.

В этом базовом наборе класс Хранителя представляет Даниэла Рейес.

Как играть за Даниэлу

Даниэла — сильный боец и прекрасно даёт отпор врагам, которые её атакуют, при помощи своего свойства . Чтобы она наносила как можно больше ран, вам стоит играть активы, которые могут впитывать раны и ужас от вражеских атак. Заменяйте карты в начале игры, чтобы найти в колоде источники ресурсов, такие как «Логан Гастингс» или «Неприкосновенный запас», и иметь возможность оплатить дорогой арсенал Даниэлы.

Так как она Хранитель, многие её карты требуют от неё получать раны и побеждать врагов. Чтобы подготовиться, как можно раньше обзавестись оружием и способом впитывать (и лечить) раны, полученные от врагов. Используйте «Подходящий инструмент», чтобы отыскать «Гаечный ключ Даниэлы» или другое оружие, такое как «Мачете» или «М1911».

Активы, которые лечат или могут принимать на себя раны, такие как «Личный охранник», «Жизнестойкость» и «Бинты», также помогут Даниэле остаться в строю!

Хотя Даниэле может быть сложно искать улики, такие события, как «Гляньте, что тут!», позволят ей выгодно провалить проверку, а «Место преступления» даст ей способ легко находить улики в локациях с высокой неясностью (если в них есть враг).

Следите за тем, сколько ужаса получает Даниэла, чтобы не выбыть из игры и не получить нежелательную ментальную травму. Если Даниэла окажется «На линии огня», ей на помощь может прийти «Алексей Сабуров».

Даниэла Рейес, механик

Сыщик

Даниэла Рейес  1

Активы (17)

«Гаечный ключ Даниэлы»  2
«Личный охранник»  16
«Неутомимость»  17
«Логан Гастингс»  18
«М1911»  19
«Мачете»  20
«Жизнестойкость»  21
«Алексей Сабуров»  72
«Бинты»  73
«Охотничье чутьё»  74
«Комбинезон»  75
«Здравомыслие»  76
«Мясницкий секач»  77
2х «Розочка»  86
2х «Динамо-фонарь»  88

События (7)

«Урок усвоен»  22
«Подходящий инструмент»  23
«Место преступления»  24
«Гляньте, что тут!»  78
«Отвали!»  79
2х «Неприкосновенный запас»  89

Навыки (7)

«Мощный удар»  25
«Увёртливость»  80
«Своевременное вмешательство»  81
2х «Превозможение»  92
2х «Внезапная отвага»  94

Слабости (2)

«На линии огня»  3
«Ранение»  104

Улучшение колоды Даниэлы Рейес

По мере того как вы будете проходить кампанию и получать опыт, вам стоит решить, в каком стиле вы хотите играть за Даниэлу, и улучшить колоду соответствующим образом. Простым первым улучшением может быть покупка «Личного охранника» (уровень 2), который наносит больше ран, когда он побеждён. Если хотите одновременно иметь больше одного союзника, «Харизма» (уровень 3) всегда будет хорошим вложением. Для тех, кому нравится героизировать, подойдёт «Встречный удар» (уровень 1), способный отменить удар врага, если сыграть эту карту в нужный момент. А если вы просто хотите наносить много ран, «Кувалда» (уровень 3) и «Винчестер образца 1912 г.» (уровень 5) наносят дополнительные раны и значительно увеличивают вашу силу.

Рассмотрев доступные варианты, подумайте о своей колоде и о том, как вы хотите ей играть, а затем потратите опыт на варианты, которые подходят вам больше всего!

«Покажи, где монстры,
и спрячься за мной».

Искатель



Обзор класса

Чтобы решить проблему, искатель стремится понять, что происходит, и найти решение силой своего разума. Искатели — интеллектуалы мира «Ужаса Аркхэма», зачастую студенты, преподаватели, учёные, психологи, детективы и философы. Если вы верите в силу ясного и сосредоточенного ума, вы нашли свой класс.

Сильные стороны:

Исключительное значение , добор карт, поиск в колоде, лечение ужаса, нахождение дополнительных улик, мощные активы-книги, точное прохождение проверок навыков.

Стиль игры:

Собиратель улик, советник, разведчик, главный книжник.

В этом базовом наборе класс Искателя представляет Джо Даймонда.

Как играть за Джо Даймонда

Джо Даймонд — Искатель, который не боится выступить против ужасов тайного мира, если это позволит докопаться до истины. Благодаря его свойству сыщика у него на руке всегда есть карты, пока он находит улики, а улики Джо находит лучше всего!

В его колоде полно карт, помогающих ему успешно исследовать. Джо выгодно иметь в игре такие вещи, как «Дактилоскопический набор», «Карта местности» и «Лупа», чтобы улучшить свой интеллект, находить дополнительные улики и даже быстро перемещаться. «Дороти Симмонс» — отличный союзник, награждающий Джо ресурсами, а «Дедукция» поможет ему найти сразу две улики за одно успешное исследование.

Но тайны Аркхэма часто бывают опасны, и благодаря доступу к картам Хранителя Джо готов сражаться за свою жизнь. «Жизнестойкость» и «Личный охранник» помогут Джо справиться с атаками врагов, а благодаря оружию вроде «M1911» и «Мачете» он сможет не только получать раны, но и наносить их. Сдерживание врагов позволит вам сосредоточиться на расследовании и продвижении сценария.

Помните про персональную слабость Джо, «Тупиковое расследование». Это дорогое бремя, заставляющее вас найти способ сыграть эту карту за 5 ресурсов до конца сценария.

«Я докопаюсь до истины
любой ценой».

Джо Даймонд, частный детектив

Сыщик

Джо Даймонд 4

Активы (16)

«Дороти Симмонс» 30

«Дактилоскопический набор» 31

«Лаборантка» 32

«Карта местности» 33

«Лупа» 34

«Острая риторика» 35

«Личный охранник» 16

«Неутомимость» 17

«Логан Гастингс» 18

«M1911» 19

«Мачете» 20

«Жизнестойкость» 21

2х «Федора» 87

2х «Динамо-фонарь» 88

События (9)

«Чутьё детектива» 5

«Собрать данные» 36

«Сквозь щели» 37

«Сработавшее предчувствие» 38

«Урок усвоен» 22

«Походящий инструмент» 23

«Место преступления» 24

2х «Неприкосновенный запас» 89

Навыки (6)

«Дедукция» 39

«Мощный удар» 25

2х «Превозможение» 92

2х «Проницательность» 93

Слабости (2)

«Тупиковое расследование» 6

«Фанатичность» 100

Улучшение колоды Джо Даймонда

Сыграв за Джо Даймонда свой первый сценарий, вы получите опыт на улучшение колоды. Хорошим первым приобретением будет «Прилежание» (уровень 3), которое позволит вам начинать каждую партию с дополнительной картой на стартовой руке. Если хотите иметь возможность в нужный момент пересобрать свою руку, можете накопить 5 очков опыта на экземпляр «Безграничных знаний» (уровень 5)! Если беспокоитесь об атаках врагов, наймите «Личного охранника» (уровень 2) или научитесь ускользать «Сквозь щели» (уровень 2).

В коллекции есть разные виды улучшений. Рассмотрев доступные варианты, подумайте о том, какой стиль игры за Джо Даймонда вам нравится, и потратьте опыт на самые подходящие для него карты.



Обзор класса

Ловкачи устанавливают свои правила и находят способы снова и снова склонять шансы в свою сторону. Они мастерски уходят от врагов, идут на продуманный риск, чтобы получать ценные награды, и собирают много (очень много) ресурсов. Если вам нравится идея перевоплотиться в того, кто живёт вне закона и умеет сливаться с тенями, класс Ловкача для вас!

Сильные стороны:

Хорошее значение **Л**, уход, сбор ресурсов, превышение в проверках навыков, дополнительные действия, движение.

Стили игры:

Большие деньги, искушение судьбы, эксперт по уклонению, хвостун.

В этом базовом наборе класс Ловкача представляет Триш Скарборо.

Как играть за Триш Скарборо

Будучи талантливым тайным агентом, Триш отлично умеет ускользать от врагов и собирать улики. Её дополнительное действие на уход и персональная карта «Спецоперация» позволяют ей быстро перемещаться по локациям и копаться в колоде в поисках ключевых карт, таких как «Оливье Бишоп» и «Лупа».

Так как она Ловкач, у неё есть доступ к сильным генераторам ресурсов, таким как «Воровской набор» и «Загребущие ручки». Используйте полученные ресурсы, чтобы повышать свои навыки с помощью «Подвешенного языка» и «Острой риторики» и превышать проверки на 2 или больше. Сосредоточившись на превышении, вы получите максимальную выгоду из карт «Счастливый портсигар» и «Проникновение со взломом»!

«Дактилоскопический набор», «Сработавшее предчувствие» и «Дедукция» предоставляют дополнительные способы быстро собрать побольше улик. Вам стоит оставить у себя хотя бы 1 улику на случай, если появится «Агент Чёрной комнаты», способный обратить неуловимость Триш против неё самой. Хотя Триш лучше уходит от врагов, чем сражается с ними, «Бескурковый М1903» отлично подойдёт, чтобы навсегда сбросить агента со следа.

В фазу Мифа низкая воля Триш делает её особенно уязвимой перед многочисленными напастями, поэтому стоит припасти побольше ресурсов, чтобы при необходимости повышать навык «Острой риторикой». Если у вас закончатся варианты, прилежная «Лаборантка» поможет вам добрать карты и впитает немного ран и ужаса.

Триш Скарборо, бывшая шпионка

Сыщик

Триш Скарборо **7**

Активы (17)

«Спецоперация» **8**
 «Счастливый портсигар» **44**
 «Бескурковый М1903» **45**
 «Оливье Бишоп» **46**
 «Подвешенный язык» **47**
 «Загребущие ручки» **48**
 «Воровские инструменты» **49**
 «Дороги Симмонс» **30**
 «Дактилоскопический набор» **31**
 «Лаборантка» **32**
 «Карта местности» **33**
 «Лупа» **34**
 «Острая риторика» **35**
 2х «Розочка» **86**
 2х «Динамо-фонарь» **88**

События (8)

«Проникновение со взломом» **50**
 «Красный день календаря» **51**
 «Манипуляция» **52**
 «Собрать данные» **36**
 «Сквозь щели» **37**
 «Сработавшее предчувствие» **38**
 2х «Неприкосновенный запас» **89**

Навыки (6)

«Прочь с глаз» **53**
 «Дедукция» **39**
 2х «Ловкость рук» **91**
 2х «Проницательность» **93**

Слабости (2)

«Агент Чёрной комнаты» **9**
 «Долг перед синдикатом» **103**

Улучшение колоды Триш Скарборо

Сыграв первый сценарий за Триш, рассмотрите свой стиль игры за неё и варианты того, как вы можете развить этот стиль через улучшение колоды. Например, вы можете потратить 2 опыта на улучшение «Загребущих ручконок» (уровень 2), чтобы у этого актива было ключевое слово «Быстрый». Если хотите развить присущую классу исключительную экономику, стоит потратить 3 опыта на «Ещё день, ещё доллар» (уровень 3) или «Решающий удар» (уровень 2). Также вы можете приобрести «Таинственный гримуар» (уровень 2), который поможет вам в ходе игры находить в колоде ключевые активы.

У вас есть несколько вариантов улучшения колоды. Подумайте о том, какой стиль игры за Триш вам нравится больше всего и к каким способам решения проблем вы склоняетесь, и потратьте опыт на самые привлекательные карты!

«В удаче несомненно только то, что она изменчива».



Мистик



Обзор класса

В то время как уникальная связь с опасным миром Мифа есть у всех сыщиков, эксцентричные и зачастую саморазрушительные Мистики сознательно идут навстречу пустоте. Словно мотыльков к пламени, их тянет рисковать своим телом и душой, чтобы обуздать потусторонние силы и использовать их в своих целях. Однако эта поразительная мощь часто дорого им обходится. Если вы разделяете это желание прикоснуться к силам слишком могущественным для человеческого понимания, подумайте о том, чтобы пойти путём Мистика!

Сильные стороны:

Высокое значение , мощные карты **заклинаний** и **ритуалов**, возможность предсказывать/игнорировать жетоны хаоса, контроль колоды замыслов, манипуляция безысходностью.

Стиль игры:

Ведьма крови, чароплёт, гадалка, вестник рока.

В этом базовом наборе класс Мистика представляет Декстер Дрейк.

Как играть за Декстера Дрейка

Декстер — заклинатель и иллюзионист с высокой волей, который хорошо может сражаться, исследовать и уходить от врагов, когда в его распоряжении есть подходящие средства. Используйте его персональную карту «Для следующего фокуса...» или его свойство  в начале игры, чтобы сыграть активы, помогающие копить ресурсы, такие как «Воровские инструменты» или «Загребущие ручонки». Затем тратьте эти ресурсы на заклинания, такие как «Космическое пламя» и «Ментальное видение», чтобы иметь возможность в равной мере биться и исследовать при помощи высокой воли Декстера.

Для достижения целей Декстер полагается на свои активы. Вы можете использовать такие карты, как «Джим Кальвер» и «Резонансный покров», чтобы обратить себе на пользу получение ужаса от атак врагов. Мощная «Защитная магия» может отменять особенно неприятные напасти, при этом нанося ужас, который можно использовать для активации свойств в вашем арсенале. Используйте «Счастливый оберег», чтобы лечить активы под вашим контролем, побеждать их или эффектно возвращать на руку при помощи исключительных способностей Декстера к «Манипуляции».

Если вы лишитесь своих ценных активов-заклинаний, то сможете положиться на события. Например, «Воля космоса» поможет вам найти улики, а «Проникновение со взломом» — исследовать локацию и, возможно, уйти от надоедливой врага. Кроме того, высокая воля Декстера делает его устойчивым к напастям Мифа.

Однако не забывайте, что не вовремя прочитанный «Некрономикон» может лишить Декстера всей его игровой зоны, поэтому вам стоит держать на руке экземпляр «Предостережения» (подробнее о механике «Предостережения» см. в разделе «Печать, запечатать» на стр. 42).

Декстер Дрейк, иллюзионист

Сыщик

Декстер Дрейк.....  10

Активы (16)

«Резонансный покров».....  58

«Космическое пламя».....  59

«Джим Кальвер».....  60

«Счастливый оберег».....  61

«Ментальное видение».....  62

«Спиритическая интуиция».....  63

«Счастливый портсигар».....  44

«Бескурковый M1903».....  45

«Оливье Бишоп».....  46

«Подвешенный язык».....  47

«Загребущие ручонки».....  48

«Воровские инструменты».....  49

2х «Розочка».....  86

2х «Динамо-фонарь».....  88

События (9)

«Для следующего фокуса...».....  11

«Предостережение».....  64

«Защитная магия».....  65

«Воля космоса».....  66

«Проникновение со взломом».....  50

«Красный день календаря».....  51

«Манипуляция».....  52

2х «Неприкосновенный запас».....  89

Навыки (6)

«Духовная связь».....  67

«Прочь с глаз».....  53

2х «Храбрость».....  90

2х «Ловкость рук».....  91

Слабости (2)

«Некрономикон».....  12

«Параноя».....  101

Улучшение колоды Декстера Дрейка

У Декстера есть несколько хороших способов улучшить свой немалый арсенал. По мере прохождения кампании и получения опыта вам стоит подумать, как вы хотите играть за Декстера. Чтобы повысить свои шансы в бою, можете улучшить «Космическое пламя» (уровень 5) или приобрести «Решающий удар» (уровень 2). С другой стороны, вы можете приобрести «Охотника за редкостями» (уровень 3), чтобы иметь в игровой зоне несколько аксессуаров!

Учитывая, что Декстер может в равной мере выступать и собирателем улик, и бойцом, рассмотрите разные варианты его улучшения. Вы выберете более агрессивный подход или пойдёте по пути исследования? Неправильного ответа на этот вопрос нет.

«Толика страха — ничто по сравнению с возможной мощью».



Выживший

Обзор класса

В то время как многие другие сыщики обычно состоявшиеся бойцы или учёные, Выжившие, как правило, — обычные бедолаги, которые оказались не в то время не в том месте. Попадая в ситуации за пределами своего кругозора, они выживают при помощи смеси выдержки, здравого смысла и удачи. Подобно многим «последним выжившим» из фильмов ужасов, эти сыщики могут неожиданно для себя стать героями собственных историй. Если вас привлекает роль отчаянного нетипичного героя, выбирайте Выжившего.

Сильные стороны:

Игра на реакциях, дешёвые карты, возвращение карт из сброса, свойства при сбросе карт, выгодные провалы, ловушки.

Стили игры:

Мастер на все руки, проигрыш ради выигрыша, мастер ловушек, «последний в живых».

В этом базовом наборе класс Выжившего представляет Изабель Барнс.

Как играть за Изабель Барнс

Изабель Барнс смогла пережить одни из самых худших кошмаров, что может предложить Миф, и её непросто сбить с пути. Её свойство сыщика позволяет вам заново использовать карту навыка из сброса, добавив её к проверке, за 1 направленный ужас.

С таким свойством в колоду Изабель стоит добавить побольше полезных навыков. Изабель хорошо подходят нейтральные навыки, и в её стартовую колоду включены «Храбрость» и «Внезапная отвага». Ей также пригодится «Духовная связь» из класса Мистиков, а у «Увёртливости» и «Своевременного вмешательства» есть полезные свойства, которые могут спасти ей жизнь!

Игра от навыков позволит Изабель преуспеть в борьбе с любыми ужасами, что встанут на её пути. Кроме того, она может уверенно давать монстрам отпор такими картами, как «Мясницкий секач», «Космическое пламя» или её персональная карта «Пистолеты Изабель». Такие карты, как «Ментальное видение», «Воля космоса» и «Гляньте, что тут!», позволяют необычными способами собирать улики. А если Изабель окажется серьёзно ранена, она может вернуться в строй при помощи «Бинтов», «Комбинезона» и «Алексея Сабурова». Однако будьте осторожны с количеством ужаса на Изабель, потому что её персональная слабость «На грани», взятая в неподходящий момент, может сразу её победить!

Изабель Барнс, вернувшаяся

Сыщик

Изабель Барнс 13

Актив (17)

«Пистолеты Изабель» 14

«Алексей Сабуров» 72

«Бинты» 73

«Охотничье чутьё» 74

«Комбинезон» 75

«Здравомыслие» 76

«Мясницкий секач» 77

«Резонансный покров» 58

«Космическое пламя» 59

«Джим Кальвер» 60

«Счастливый оберег» 61

«Ментальное видение» 62

«Спиритическая интуиция» 63

2х «Розочка» 86

2х «Динамо-фонарь» 88

События (7)

«Гляньте, что тут!» 78

«Отвали!» 79

«Предостережение» 64

«Защитная магия» 65

«Воля космоса» 66

2х «Неприкосновенный запас» 89

Навыки (7)

«Увёртливость» 80

«Своевременное вмешательство» 81

«Духовная связь» 67

2х «Храбрость» 90

2х «Внезапная отвага» 94

Слабость (2)

«На грани» 15

«Выслеживание» 102

Улучшение колоды Изабель Барнс

Сыграв первый сценарий и получив опыт, подумайте над вариантами улучшения колоды Изабель. Чтобы лучше использовать её свойство , можете обзавестись улучшениями, которые лечат ужас, такими как «Мясницкий секач» (уровень 3) и «Бесстрашие» (уровень 2). Увеличение числа слотов при помощи «Харизмы» (уровень 3) позволит вам держать ключевых союзников, таких как «Джим Кальвер» и «Алексей Сабуров», и максимизировать впитывание ран и ужаса. К тому же, такие карты как «Выкрутиться» (уровень 1) и «Старый компас» (уровень 2), позволят вам превращать провалы в успехи.

Рассмотрев разные варианты улучшений, вспомните, какими картами вам было веселее всего играть, и подберите улучшения, подходящие к вашему стилю игры!

«Я смогу за себя постоять...
надеюсь».

Создание своей колоды

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

Зачем создавать свою колоду?

Создание колоды позволяет игроку реализовать собственные идеи и стратегии игры, чтобы опробовать их в сценарии. Игрок может пройти сюжет по-своему, используя колоду, которая отражает предпочтительный для него стиль игры. Создавая свою колоду, игрок не просто участвует в игре — он самостоятельно решает, каким будет его сыщик.

Правила создания колод

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

- Игрок должен выбрать одну и только одну карту сыщика. Игроки, которые собираются играть вместе, должны выбрать разных сыщиков.
- В колоде сыщика должно быть в точности столько обычных карт игроков, сколько указано на обороте карты сыщика в разделе «Размер колоды». У всех сыщиков из базового набора размер колоды равен 30 картам. В это число не входят слабости, персональные карты сыщиков и карты сценариев, которые добавляются в колоду.
- Все обычные карты игроков в колоде следует выбирать в соответствии со списком возможных карт, который также находится на обороте карты сыщика.
- В колоде должно быть не более двух экземпляров карты игрока с одинаковым названием.
- Также в колоду надо включить все обязательные карты, перечисленные на обороте карты сыщика.
- В начале сюжетной кампании сыщик может включать в свою колоду только карты нулевого уровня (см. «Уровень карты» справа).

Персональные карты сыщиков

Персональные карты сыщика доступны только этому сыщику, и их нельзя включить в колоду другого сыщика. К персональным относятся карты с текстом «Только в колоду (имя сыщика)» и слабости (кроме базовых), которые указаны в списке обязательных карт сыщика и поэтому могут быть включены только в колоду этого сыщика.

Персональные карты подчиняются следующим дополнительным правилам.

- В списке обязательных карт может быть указано, сколько экземпляров персональной карты игрок должен включить в колоду сыщика. Если число не указано, имеется в виду один экземпляр.
- Сыщик не может играть и добавлять к проверкам персональные карты других сыщиков и ни в какой момент не может брать их под свой контроль.
- Если какой-либо эффект предписывает сыщику взять под контроль карту, к которой прикреплена персональная карта другого сыщика, этот эффект не срабатывает и вместо него персональная карта сбрасывается.
- Персональные карты не подчиняются обычным ограничениям колоды и не учитываются в правиле на ограничение карт с одинаковым названием.
- У персональных карт нет уровня.

Случайная базовая слабость

Большинство сыщиков обязаны добавить в свою колоду случайную базовую слабость.

В отличие от персональных слабостей сыщиков, базовые слабости отмечены следующим символом:



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

Пример: У Анастасии один базовый набор, два экземпляра первого дополнения с картами игроков и одна отдельная колода сыщика. Она берёт все базовые слабости из базового набора, все базовые слабости из **одного** экземпляра первого дополнения с картами игроков и базовую слабость из **отдельной** колоды сыщика. Затем она перемешивает их и из получившегося набора карт тянет случайную базовую слабость для колоды сыщика.

Выбранная таким образом случайная базовая слабость добавляется в колоду игрока в последнюю очередь, после того как будут собраны все остальные карты. Если вы играете сюжетную кампанию, эта слабость остаётся в колоде сыщика в течение всей кампании, если только не будет удалена свойством карты. Кроме того, свойства карт или указания сценария могут обязать сыщика стать держателем дополнительной базовой и/или сюжетной слабости.

Помните: Персональные слабости сыщика **никогда** не добавляются в набор случайных базовых слабостей.

Уровень карты

Уровень карты равен числу белых точек под её ценой.



Две белые точки указывают, что это карта уровня 2.

В сюжетной кампании сыщик может получить очки опыта после завершения сценария. На эти очки можно приобрести карты более высокого уровня, чтобы использовать их в колоде в рамках этой кампании. (См. «Получение и трата опыта» на стр. 22.)

Отличия от прошлого базового набора

Если вы давно играете в карточный «Ужас Архэма», этот раздел поможет вам быстро ознакомиться с отличиями от базового набора, изданного ранее.

Со времени своего первого издания игра обзавелась большим количеством механик на картах игроков и в дополнениях. Этот новый базовый набор содержит все основные элементы игры. Также для удобства игроков в дизайны карт, формулировки и правила было внесено несколько изменений, отражающих естественное развитие игры. Этот набор включает в себя следующие значимые изменения.

Актуальная и неограниченная среда

Это не новая редакция карточного «Ужаса Архэма». Все продукты, выпущенные ранее, совместимы с картами в этом базовом наборе и со всеми будущими дополнениями. Этот базовый набор и все актуальные дополнения составляют актуальную среду: это уменьшенный набор карт, которым рекомендуется проходить игру. Таким образом у игроков всегда есть меняющийся набор карт, что даёт опыт по-настоящему живой карточной игры. Кампании и содержание сценариев оптимизируются с оглядкой на актуальную среду, чтобы игровой опыт оставался ярким и мог бросать вызов игрокам.

Игроки, которые не боятся хаоса, могут играть с использованием любых (или даже всех) выпущенных продуктов. Эти продукты составляют неограниченную среду, в которой возможны мощные комбинации и необычные взаимодействия между текущими и прошлыми изданиями.

Указатели проверок

После названий действий на картах, выделенных жирным шрифтом, в скобках указывается символ проверяемого навыка. (Например, если на карте указано «**Бой** (♣)». [...]), это значит, что сыщик, активировавший это свойство, должен использовать в проверке ♣ вместо ♠.)

☞ Свойства некоторых карт позволяют выбрать проверяемый навык, например «**Бой** (♣ или ♠)». [...]. Это значит, что, когда сыщик активирует это свойство, он может выбрать, какой из указанных навыков использовать в проверке.

Изменения в переизданных картах

Несколько карт из прошлых продуктов переизданы в этом базовом наборе. В будущих наборах также могут встречаться переиздания. Большинство этих карт остались такими же, но в текст некоторых из них были внесены небольшие изменения, тем не менее сохраняющие прежнюю идею карты. Если у игрока есть две версии карты с одинаковым названием, он может использовать в колоде только одну версию такой карты.

Список изменений, внесённых в переизданные карты, можно найти в Архэмском гримуаре онлайн.

Обновлённые дизайны карт

Некоторые типы карт, такие как навыки и враги, обзавелись обновлёнными дизайнами. Сами эти типы карт остаются такими же, как прежде, и карты с новыми дизайнами совместимы с ранее изданными картами.



Обновлённые дизайны карт навыков и врагов.

Новые компоненты

Этот базовый набор содержит два новых типа жетонов: жетоны связей и жетоны сыщиков. Жетоны связей позволяют игрокам визуально обозначить, какие локации связаны между собой, и не обращаться к символам связей каждый раз, когда сыщик хочет куда-то переместиться.

Кроме того, сейчас игроки могут использовать для обозначения местоположения своих сыщиков не только мини-карты, но и жетоны сыщиков.

Награды

В некоторых сюжетных дополнениях может содержаться уникальный подтип карт игроков: награды кампании. Это нейтральные карты, которые игрок может добавить в любую колоду своего сыщика, получив их в ходе кампании. **Игрок не может добавить награду в коллекцию, пока не получит её**, обычно победив в кампании, в которую включена эта карта. Подробнее см. «Награды» на стр. 23.



Краткий Аркхэмский гримуар

Проявлением наивысшего милосердия в мире, на мой взгляд, является неспособность человеческого разума связать воедино всё, что этот мир в себя включает. Мы живём на тихом острове неведения посреди чёрных морей бесконечности, и дальние плавания нам заказаны.

Говард Ф. Лавкрафт, «Зов Ктулху»

Теперь, когда вы сыграли свою первую партию (или кампанию) в карточный «Ужас Аркхэма», у вас могли появиться дополнительные вопросы об определённых взаимодействиях карт, порядке эффектов и других элементах. Эта книга не является конечным источником правил игры. Полный живой справочник по правилам игры вы можете найти онлайн в виде Аркхэмского гримуара.

Аркхэмский гримуар — это исчерпывающий сборник правил, рассматривающий все известные игровые ситуации. Он поддерживается онлайн и регулярно обновляется с выпуском новых карт и обнаружением новых взаимодействий. Далее приведена сжатая информация из Аркхэмского гримуара, которая содержит многие базовые понятия и основные положения игры. В первом разделе рассматривается ещё несколько основных правил и понятий, во втором объясняется строение карт, а в третьем находится глоссарий терминов, которые могут встретиться игрокам.

Считайте весь этот раздел удобной краткой версией Аркхэмского гримуара. Полную и обновляющуюся версию Аркхэмского гримуара можно найти на сайте hobbyworld.ru или по QR-коду ниже:



Дополнительные правила и разъяснения

Этот раздел включает в себя некоторые важные правила, позволяющие играть так, как задумано.

Золотое правило

Если текст карты прямо противоречит тексту этой книги, приоритет отдаётся карте.

Серебряное правило

Если текст двух карт прямо противоречит друг другу таким образом, что противоречие никак нельзя разрешить, карты сценариев приоритетнее карт игроков. Если обе карты являются картами сценария или игроков, ведущий сыщик решает, какой карте отдать приоритет.

Тёмное правило

Если игроки не могут найти в Аркхэмском гримуаре (или договориться), как разрешить возникшее противоречие в правилах или в последовательности эффектов, им следует разрешить его наихудшим для себя образом — так, чтобы максимально осложнить свою победу, — и продолжать игру.

Если игрокам предписывается сделать выбор между несколькими равнозначными вариантами, решение остаётся за ведущим игроком. В этом случае тёмное правило не используется.

Тёмное правило **не** является исчерпывающим ответом на противоречия в правилах и последовательностях. Оно существует, чтобы поддерживать темп игры в случаях, когда искать правильный ответ слишком долго или неудобно.

Командная игра

В фазе сыщиков игрокам предоставлен огромный выбор действий. После того как в фазе Мифа появляются новые угрозы, враги и ситуации, на плечи игроков ложится задача сообща найти способ противостоять им.

Лучше, если они будут сотрудничать и договариваться о том, чего собираются достичь в каждой раунде. Исход партии может во многом зависеть от того, в каком порядке сыщики делают свои ходы и какие действия они совершают.

Хотя сыщики могут планировать свои действия сообща, окончательное решение о том, что именно будет делать сыщик, остаётся за его игроком. Одни из самых запоминающихся моментов в игре возникают, когда сыщик оказывается в сложной ситуации и пытается убедить товарищей последовать его плану.

В разделе «Общение» на следующей странице вы найдёте наши рекомендации о том, как лучше беседовать во время игры.



Общение

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

Например: *Изабель хочет, чтобы её коллега Джо бился с врагом, с которым она сражается, и желает сообщить ему, что может оказать поддержку. Вместо того чтобы сказать что-то вроде «Выполни бой с этим врагом, я могу добавить „Внезапную отвагу“» или «Атакуй „Служителя пламени“, я могу добавить два символа», Изабель остаётся в образе и говорит: «Не бойся! Я помогу тебе его победить!».*

Исход сценария

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

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

Неочевидные правила

Если вы только осваиваетесь в игре, далее описаны некоторые важные правила, которые новички (а иногда и ветераны) карточного «Ужаса Архэма» могут забыть.

- ☞ **Внеочередные атаки.** Выполнение любых действий, кроме боя, ухода, переговоров и побега, вызывает внеочередные атаки, если вы сражаетесь с одним или несколькими врагами. (См. «Внеочередная атака» на стр. 39.)
- ☞ **Боевой урон.** По умолчанию успешная атака по врагу наносит только 1 рану.
- ☞ **Розыгрыш активов в свой ход.** Даже если у актива есть ключевое слово «Быстрый», вы не можете сыграть его, если сейчас не ваш ход (или если на нём не указано иного). (См. «Быстрый» на стр. 38.)
- ☞ **Добавление карт.** Добавление карты к проверке не стоит ресурсов, и в проверке считаются только подходящие символы навыков.
- ☞ **Добавление карт к проверке другого сыщика.** К проверке навыка, которую проходит другой сыщик, можно добавить только 1 карту. Вы можете добавить карту только к той проверке, которая проходит в вашей локации.
- ☞ **Слова «не может» абсолютны.** Запрет со словами «не может» или «нельзя» не может быть отменён другими свойствами.
- ☞ **Обязательные свойства.** При противоречиях в последовательности эффектов свойства «Обязательно —» имеют приоритет над свойствами карт игроков.
- ☞ **Активация свойств** ☞. Активация реакцией (☞) всегда является необязательной.
- ☞ **Жетон \$2, вытянутый в проверке, делает значение вашего навыка в проверке равным 0.** Это особенно важно для свойств напастей, которые наносят раны/ужас «за каждую единицу, которой вам не хватило».
- ☞ **Враги выкладываются сражающимися.** Взятый из колоды контактов враг, у которого нет особых указаний после слова «Выходит» или ключевого слова «Осторожный», выкладывается сражающимся с сыщиком, который его взял.
- ☞ **Напасти в зоне угрозы другого сыщика.** Вы можете активировать свойства ☞ на напастях в зоне угрозы других сыщиков в вашей локации, если им нужна помощь.
- ☞ **Введение локаций в игру.** Если не сказано иного, локация входит в игру закрытой стороной вверх (на этой стороне нет значений неясности и улики).
- ☞ **Используйте тёмное правило только при необходимости.** Ранее упомянутое тёмное правило применяется только к тем ситуациям, в которых вы не можете решить или договориться о том, как продолжить игру. (См. «Тёмное правило» на стр. 32.)

Строение карт

В этом разделе подробно описаны карты всех типов. Страницы 34–35 посвящены картам сценариев, а страницы 36–37 посвящены картам игроков.

К картам сценариев относятся карты сцен, замыслов, локаций, нападений и врагов, а также памятки сценариев.

К картам игроков относятся карты сыщиков, мини-карты сыщиков, карты активов, событий и навыков.

Обозначения на картах сценариев

- Символ набора контактов:** Указывает, к какому набору контактов относится карта.
- Тип карты:** От типа зависит, как карта используется в игре.
- Название:** Наименование карты.
- Черты:** Описательные качества карты, на которые могут ссылаться свойства карт.
- Свойства:** Ключевые слова и особые эффекты, через которые карта взаимодействует с игрой.
- Значение боя врага:** Устанавливает сложность проверки для атаки по врагу.
- Значение здоровья врага:** Обозначает, сколько ран нужно нанести врагу, чтобы победить его.
- Значение ухода врага:** Устанавливает сложность проверки для ухода от врага.
- Раны:** Число ран, которое враг наносит своей атакой.
- Ужас:** Число ужаса, которое враг наносит своей атакой.
- Неясность:** Устанавливает сложность проверки для исследования локации.
- Значение улика:** Количество улика, которые кладутся в локацию, когда она впервые открывается.
- Символы связей:** Указывают на связи для перемещения между локациями.
- Порядковый номер сцен/замысла:** Нужен, чтобы упорядочить колоды сцен/замыслов.
- Необходимое число улика:** Количество улика, которое необходимо потратить, чтобы продвинуть сцену.
- Необходимое число безысходности:** Общая сумма безысходности в игре, необходимая для продвижения замысла.
- Информация о продукте:** Указывает на продукт, к которому принадлежит карта, и номер карты в продукте.
- Номер в наборе контактов:** Указывает на число карт в наборе контактов и номер карты в наборе.

Закрытая локация



Открытая локация



3

Замысел (сторона а)



14

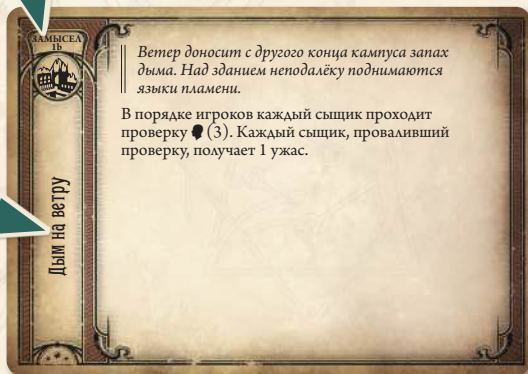
Сцена (сторона а)



16

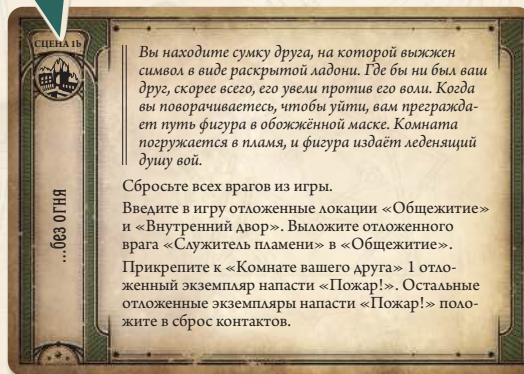
14

Замысел (сторона б)



14

Сцена (сторона б)



15

Напасть



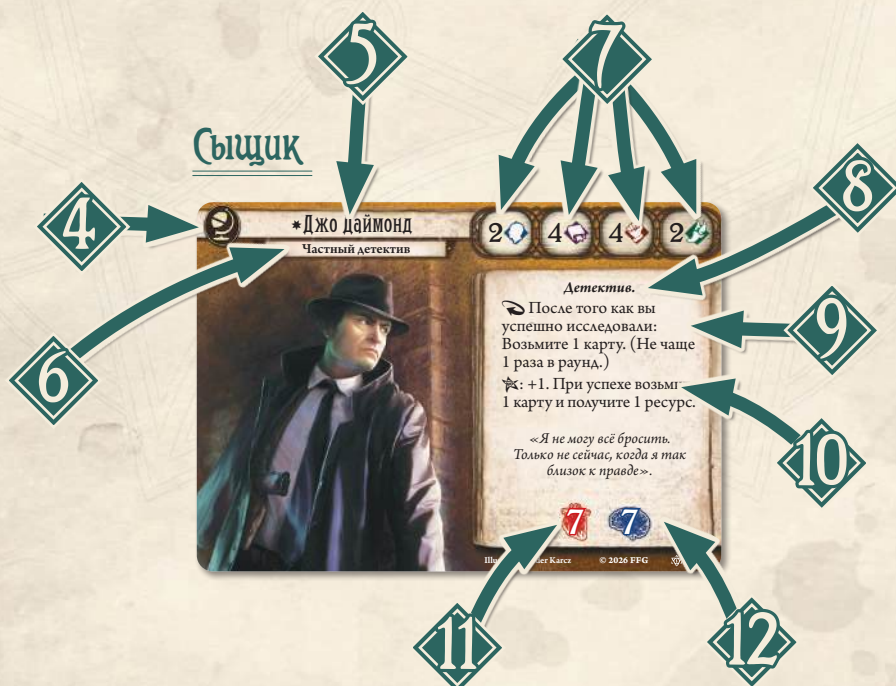
Враг



Обозначения на картах игроков

- Цена:** Цена в ресурсах за то, чтобы сыграть карту.
- Уровень:** Количество опыта, необходимого для того, чтобы приобрести эту карту в колоду.
- Тип карты:** От типа зависит, как карта используется в игре.
- Символ класса:** Класс, к которому относится карта. У нейтральных карт нет символа класса.
- Название:** Наименование карты.
- Подзаголовок:** Дополнительное наименование карты.
- Навыки:** Значения навыков сыщика, в следующем порядке: воля (♠), интеллект (♣), сила (♥), ловкость (♦).
- Черты:** Описательные качества карты, на которые могут ссылаться свойства карт.
- Свойства:** Ключевые слова и особые эффекты, через которые карта взаимодействует с игрой.
- Свойство знака Старших богов:** Модификатор навыка и свойство сыщика на случай, если он вытянул жетон ★.
- Здоровье:** Обозначает, сколько ран нужно нанести карте, чтобы победить её.
- Рассудок:** Обозначает, сколько ужаса нужно нанести карте, чтобы победить её.
- Символы навыков:** Изменяют значение навыка при добавлении карты к проверке.
- Информация о продукте:** Указывает на продукт, к которому принадлежит карта, и номер карты в продукте.

Мини-карта сыщика





Глоссарий терминов и ключевых слов

В этом разделе находится краткий глоссарий правил и ключевых слов, необходимых для игры с базовым набором. Он не является исчерпывающим справочником. Полный глоссарий терминов и ключевых слов можно найти в Архэмском гримуаре на сайте hobbyworld.ru или по QR-коду ниже:



Активируемые свойства

Активируемое свойство — это свойство, указанное после одного из трёх символов: ,  или . Если у свойства есть требования (цена и/или условия), они указаны сразу же после символа. Игрок всегда обязан соответствовать данным требованиям, чтобы активировать свойство. Все активируемые свойства подчиняются следующим правилам:

- Игрок вправе по своему выбору **активировать или не активировать** любое активируемое свойство на карте под своим контролем в подходящий для этого момент времени.
- Активируемое свойство можно использовать, только если для него можно выбрать подходящую цель и если игрок может полностью выплатить его цену (при её наличии).
- Если свойство активировано, игроки обязаны по максимуму разыгрывать его эффект, за исключением тех эффектов, в описании которых есть слово «может».

Активируемые свойства делятся на три типа:

- Бесплатные активируемые свойства** () можно активировать во время любого окна игрока.
- Свойства, активируемые реакцией** (), обладают условием активации и могут быть активированы в любой момент, когда наступает указанное условие. (Например, « После того как вы победили врага:...».)
 - Если свойство  может быть активировано, «когда» наступает определённый момент, это значит, что его можно активировать, как только наступит указанный момент, но до того, как будет разыграно влияние этого момента на игровую ситуацию.
 - Если свойство  может быть активировано «после» наступления определённого момента, это значит, что его можно активировать сразу после того, как будет разыграно влияние указанного момента на игровую ситуацию.
 - Каждое свойство  можно активировать только единожды всякий раз, когда наступает условие его активации. Например, свойство, которое активируется «после наступления X», можно активировать единожды при каждом наступлении X.
- Свойства, активируемые действием** (), можно активировать с помощью траты одного действия активации за каждый символ , указанный в цене свойства.

Архив

На некоторых картах есть символ архива (). В ходе сценария некоторые эффекты и свойства могут указать игрокам прочесть определённую архивную запись. Держите книгу сценариев под рукой во время игры.

У некоторых локаций, персонажей и врагов есть личные архивные записи, обозначенные как ( X). Чтобы прочесть архивную запись, выплатите все цены и/или разыграйте все эффекты активируемого свойства, которое направляет вас к ней. Затем обратитесь к архиву текущего сценария в книге сценариев и разыграйте соответствующий текст.

- Каждую архивную запись можно разыграть только один раз за сценарий, если прямо не указано обратного.
- Все эффекты архивной записи разыгрывает игрок, активировавший соответствующее ей свойство: он проходит проверки навыков, наносит раны, тратит ресурсы и т. д. Если неясно, кто из игроков активировал архивную запись, все эффекты разыгрывает ведущий сыщик.
- Архивные записи, которые активируются действием определённого типа (например, **боем**, **уходом**, **переговорами** и т. д.), во время своего розыгрыша считаются действием этого типа.
- Разыгрывая архивную запись, вы можете прочесть только ту секцию, условия которой выполнены. Если вы не выполнили условия для первой секции архивной записи, перейдите к следующей секции.
- Если эффект карты указывает разыграть архивную запись, которой нет в архиве текущего сценария, этот эффект не срабатывает.
- Разыграв архивную запись и внося необходимые изменения игру и/или в журнал кампании, продолжайте играть.

Бдительный

Бдительный — это ключевое слово.

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от развёрнутого Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. После такой атаки Бдительный враг не поворачивается.

- Не имеет значения, сражался ли Бдительный враг с ухидившим от него сыщиком.

Безысходность

Жетоны безысходности отображают успехи сил Мифа, такие как совершение богохульных ритуалов, вызов космических существ и/или продвижение сюжета в нежелательном для сыщиков направлении.

- В каждой фазе Мифа на текущий замысел кладётся 1 безысходность. (См. «Фаза Мифа» на стр. 18.)
- Если для продвижения текущего замысла нет условия «**Цель** —» и количество жетонов безысходности в игре (на замысле и на остальных картах) достигло требуемого числа, замысел продвигается на шаг 2 фазы Мифа. Это единственный способ продвижения замысла, за исключением тех случаев, когда карта или ключевое слово прямо указывают, что могут продвинуть замысел.

Быстрый

Быстрый — это ключевое слово. Розыгрыш такой карты не стоит сыщику действия и не требует траты действия «Сыграть карту».

- Розыгрыш Быстрой карты не вызывает внеочередных атак, так как не стоит сыщику действия.
- Карту Быстрого актива можно сыграть **только** в окно игрока в свой ход.
- Карту Быстрого события можно сыграть с руки **в любой момент**, разрешённый её игровым текстом.
- Если момент времени обозначен словами «когда» или «после», наступление указанного момента является условием для возможности сыграть карту.
- Если в тексте указан промежуток времени, карту можно сыграть во время любого окна игрока в этот промежуток.
- Если в тексте указаны и момент времени (словами «когда» или «после»), и промежуток, карту можно сыграть в любой соответствующий момент во время любого окна игрока в этот промежуток.

В игре и вне игры

Карты под контролем игрока, которые лежат в его игровой зоне, находятся в игре.

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

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

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

Владеть и держать под контролем

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

Карты в игровых и внеигровых зонах игрока (таких как рука, колода, сброс) находятся под контролем этого игрока.

Карты в игровых и внеигровых зонах сценария (таких как колоды контактов, сцен и замыслов, а также сброс контактов) находятся под контролем сценария.

- ☞ По умолчанию карта входит в игру под контроль своего владельца. В ходе игры некоторые свойства могут передать контроль над картой другому игроку или сценарию.
- ☞ Если карта должна войти во внеигровую зону, которая не принадлежит владельцу карты, вместо этого карта кладётся в такую же внеигровую зону своего владельца. При этом считается, что карта попала во внеигровую зону сценария или того игрока, под чьим контролем находилась, хотя физически она попадает во внеигровую зону своего владельца.

Внеочередная атака

Всякий раз, когда сыщик, сражающийся с одним или несколькими развёрнутыми врагами, совершает какое-либо действие, кроме **боя**, **ухода**, **переговоров** или **побега**, каждый из этих врагов атакует этого сыщика. Такая атака называется внеочередной.

- ☞ Сыщик, спровоцировавший внеочередную атаку (атаки), сам определяет порядок, в котором атакуют враги.
- ☞ Внеочередная атака проводится сразу же после полной выплаты цены действия, которое спровоцировало атаку, но до того, как будут разыграны эффекты этого действия.
- ☞ Свойство, которое стоит больше одного действия, вызывает только одну внеочередную атаку каждого сражающегося врага.
- ☞ Проведя внеочередную атаку, враг не поворачивается.
- ☞ После того как все внеочередные атаки проведены, сыщик продолжает совершать действие, которое спровоцировало атаку.
- ☞ Применительно к тексту свойств внеочередные атаки считаются атаками врагов.

Выбытие

Игрок выбывает из сценария, когда его сыщик побеждён или совершил побег. Выбывшие сыщики больше никоим образом не участвуют в игре, но учитываются при подсчёте значений (см. «За сыщика» (♣) на стр. 5). Всякий раз, когда игрок выбывает:

- ☞ Сыщик, выбывший из текущего сценария, не обязательно выбывает из кампании.
- ☞ С точки зрения розыгрыша карт слабостей для выбывшего сыщика игра считается оконченной. Активируйте все свойства с условием «Когда игра окончена» на каждой карте слабости в игре, которой владеет выбывший сыщик (или, в редких случаях, у него на руке). Затем удалите из игры данные карты слабостей.
- ☞ Карты в игре, которыми он владеет и которые находятся у него под контролем, а также все карты в его внеигровых зонах (таких как рука, колода и сброс) удаляются из игры.
- ☞ Карты в игре, которыми игрок владеет, но не держит их под контролем, остаются в игре, однако если впоследствии такая карта покидает игру, она удаляется из игры.
- ☞ Все его улики кладутся в локацию, где он был в момент выбытия, а все его жетоны ресурсов возвращаются в резерв жетонов.
- ☞ Все враги, которые были в его зоне угрозы, кладутся в локацию, где он был в момент выбытия.
- ☞ Все прочие карты в его зоне угрозы кладутся в соответствующие сбросы.
- ☞ Если выбыл ведущий сыщик, оставшиеся в игре игроки (если они есть) выбирают нового ведущего сыщика и передают ему жетон ведущего сыщика.
- ☞ Если в игре больше не осталось игроков, сценарий завершается. Прочтите текст «Если исход не был достигнут» для данного сценария в книге сценариев.

Действия в свойствах

В тексте некоторых свойств есть выделенные жирным шрифтом названия действий (такие как «**Бой**», «**Уход**», «**Исследование**» или «**Движение**»). Активация такого свойства позволяет сыщику совершить данное действие, как описано в правилах, однако с указанными в тексте свойствами изменениями.

- ☞ Если свойство требует проверки навыка, проверяемый навык указывается в скобках после названия действия. (Например, «**➡ Бой (♣)**» значит, что сыщик проходит проверку ♣.)

Добыча

Добыча — это ключевое слово.

При наличии возможности некоторые враги будут выбирать определённого сыщика. Такие враги отмечены указанием «Добыча» в игровом тексте, после которого в скобках указана предпочтительная цель.

- ☞ Например, «Добыча (с наивысшей ♣)» значит, что при наличии нескольких вариантов враг начнёт сражаться с тем сыщиком из возможных, у которого выше воля.
- ☞ Если в локации врага или на равном расстоянии от него есть несколько вариантов, с кем сражаться, такой враг начинает сражаться с сыщиком, который точнее всего соответствует его указанию «Добыча».
- ☞ Если в указании Добычи на карте врага есть слово «только», этот враг перемещается исключительно в сторону указанного сыщика и начинает сражаться исключительно с ним (как если бы это был единственный сыщик в игре), при этом игнорируя всех остальных сыщиков. Остальные сыщики могут использовать действие «Начать сражаться» или свойства карт, чтобы начать сражаться с этим врагом.
- ☞ Указание Добычи не оказывает непосредственного влияния на то, куда выкладывается враг.

Жетоны хаоса

Жетоны хаоса вытягиваются из мешка хаоса во время проверок навыков и изменяют значение навыка либо влияют на результат проверки. (См. «Навыки и проверки навыков» на стр. 15.)

Здоровье и раны

Значение здоровья отображает физическую стойкость карты. Жетоны ран отслеживают физический вред, причинённый карте по ходу сценария.

- ☞ Всякий раз, когда карте наносятся раны, положите на неё столько же жетонов ран.
- ☞ Если число ран на карте сыщика равно его значению здоровья (или превышает его), этот сыщик побеждён. Когда сыщик побеждён, он выбывает из текущего сценария.
- ☞ Если сыщик побеждён из-за получения ран в сюжетной кампании, он получает 1 физическую травму. Получение физических травм может привести к тому, что сыщик будет **убит**.
- ☞ Если количество ран на карте врага равно его значению здоровья (или превышает его), этот враг побеждён.
- ☞ Если количество ран на карте актива равно его значению здоровья (или превышает его), этот актив побеждён.
- ☞ На карты без значения здоровья нельзя назначать раны.
- ☞ Оставшееся здоровье карты — это её значение здоровья минус количество ран на ней, плюс или минус любые применимые модификаторы здоровья.
- ☞ Если сыщик получает направленные раны, он должен назначить их на свою карту сыщика.

Исключительный

Исключительный — это ключевое слово, относящееся к созданию колод.

- ☞ Чтобы приобрести Исключительную карту, следует заплатить вдвое больше опыта, чем напечатанная цена в опыте (уровень карты).
- ☞ В колоде сыщика может быть только один экземпляр каждой Исключительной карты (с тем же названием).

Ключевые слова

Ключевое слово — это тип свойства карты.

Ключевые слова используются для краткого обозначения некоторых игровых эффектов. У каждого ключевого слова свои особые правила.

- ☞ Некоторые ключевые слова относятся к созданию колод, такие как «Постоянный» или «Исключительный». Эти ключевые слова влияют на процесс создания и изменения колод.
- ☞ Карта не может иметь больше одного одинакового ключевого слова. (Например, если и по эффекту замысла, и по эффекту напасти считается, что у врага есть ключевое слово «Мститель», это не значит, что у врага есть два ключевых слова «Мститель».)

- ☞ Любое ключевое слово, в описании которого есть слово «может», можно применять по желанию. Применение всех других ключевых слов обязательно.

Колода контактов

Колода контактов состоит из карт контактов (враги, напасти и другие карты, обозначенные сценарием), с которыми сыщики взаимодействуют на протяжении сценария.

- ☞ Если колода контактов пуста, замешайте её сброс обратно в колоду контактов.
- ☞ Если колода контактов пустеет в процессе розыгрыша свойства карты или игрового эффекта, после того как эффект был разыгран полностью, замешайте сброс контактов обратно в колоду контактов.

Лимб

Во время розыгрыша эффектов карты события или напасти эта карта не находится ни в игре, ни в сбросе, ни на руке сыщика. То же относится к карте навыка, добавляемой к проверке. Такое пограничное состояние карты называется лимбом.

Карта события попадает в лимб после выплаты цен и проведения внеочередных атак. Карта напасти попадает в лимб сразу после взятия, когда разыгрывается её свойство раскрытия. Карта навыка попадает в лимб, когда она добавляется к проверке.

Находящаяся в лимбе карта, как правило, физически лежит на столе: это демонстрирует, что её эффекты разыгрываются. Карта в лимбе не считается находящейся в игре для эффектов других карт.

После полного розыгрыша эффектов карты она покидает лимб и кладётся в соответствующий сброс. Если по своему эффекту она должна войти в игру (например, быть прикреплена к другому объекту или выложена в игровую зону или зону угрозы игрока), то она покидает лимб и входит в игру.

Многоразовый (X)

Многоразовый — это ключевое слово.

Когда карта с этим ключевым словом входит в игру, положите на неё столько жетонов ресурсов (из резерва), сколько указано на карте (X). Слово после числа жетонов указывает, жетоны какого типа лежат на этой карте. Пока жетоны ресурсов лежат на этой карте, они считаются жетонами указанного типа, а не жетонами ресурсов. (Например, на «Космическом пламени» указано: «Многоразовое (3 заряда)». Когда сыщик играет эту карту, он кладёт на неё 3 ресурса из резерва жетонов. Теперь эти ресурсы считаются зарядами, и сыщик может использовать их, когда активирует свойство ➡ «Космического пламени».)



- ☞ У каждой Многоразовой карты есть свойство, в цену которого входит трата жетона указанного типа. Когда свойство такой карты тратит жетон, с неё удаляется один жетон.
- ☞ Другие карты также могут взаимодействовать с жетонами указанного типа, обычно добавляя их на карту или используя их для других свойств или эффектов.
- ☞ На карту, на которой указаны жетоны какого-либо типа, можно класть жетоны только указанного типа. (Например, на карту с ключевым словом «Многоразовый (4 патрона)» нельзя положить заряды.)
- ☞ На некоторых картах с этим ключевым словом имеется текст, предписывающий сбросить карту, если на ней не осталось жетонов указанного типа. Если на карте нет такого текста, она остаётся в игре даже без жетонов.
- ☞ Получив указание восполнить жетоны на Многоразовом активе, кладите на этот актив жетоны в указанном количестве, пока не достигнете его исходного значения жетонов.

Мститель

Мститель — это ключевое слово.

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка, атакуя развёрнутого врага-Мстителя, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика в ответ. После такой атаки враг-Мститель не поворачивается.

- ☞ Не имеет значения, сражался ли враг-Мститель с атаковавшим его сыщиком.

Награда

Награда — это ключевое слово, относящееся к созданию колоды.

Карты с этим ключевым словом можно получить в кампаниях и/или отдельных сценариях в качестве наград за прохождение.

- ☞ Это нейтральные карты с золотистым узором в левом верхнем углу.
- ☞ Когда в тексте кампании сообщается, что игроки получили награду (обычно в тексте исхода или интерлюдии), эта карта добавляется в коллекции карт игроков. Игроки не могут добавлять награду в колоду и не могут играть её, если не получили к ней доступ при прохождении кампании.
- ☞ Награды могут изменить игровой процесс, добавляя новые свойства либо новые варианты или ограничения создания колоды сыщика.
- ☞ Добавление в колоды любых наград, к которым сыщики получили доступ при прохождении кампании, никогда не является обязательным.

Наплыв

Наплыв — это ключевое слово.

После того как сыщик взял и разыграл карту контакта, у которой есть Наплыв, он обязан взять и разыграть ещё одну карту из колоды контактов.

- ☞ Если карта, у которой есть Наплыв, взята во время подготовки, Наплыв тоже разыгрывается.

Не может, нельзя

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

Непрерывные свойства

Непрерывное свойство — это тип свойств карт.

Такое свойство непрерывно взаимодействует с игровыми объектами, пока карта с ним находится в игре.

- ☞ Некоторые непрерывные свойства могут действовать только в особых условиях, обычно обозначенных словами «в течение» или «пока». Такие свойства действуют всё время, пока выполняются их условия.
- ☞ Непрерывные свойства не требуют активации.

Неуловимый

Неуловимый — это ключевое слово.

Неуловимые враги всеми силами пытаются избежать сыщиков в попытке выжить или достичь своих целей. Если развёрнутый враг с ключевым словом «Неуловимый» атакует или атакован, после завершения атаки он немедленно перестаёт сражаться со всеми сыщиками, перемещается в связанную локацию (без сыщиков, если возможно) и поворачивается.

- ☞ Не имеет значения, сражался ли тот враг с атаковавшим его сыщиком.

Не чаще, не более, максимум

На некоторых картах указаны ограничения и максимумы, устанавливающие определённые запреты на многократное использование некоторых свойств.

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

«**Не чаще X раз (за период)**» — ограничение, которое значит, что данное свойство может быть активировано до X раз за указанный период. Если карта покидает игру и повторно входит в игру в тот же самый период, это ограничение обнуляется, как если бы карта впервые вошла в игру.

«**Не более X (на объект)**» — ограничение, которое устанавливает максимальное количество экземпляров данной карты (с тем же названием), которые могут одновременно быть в игре.

«**Максимум X (за период)**» устанавливает ограничение на розыгрыш экземпляров данной карты (с тем же названием) за данный период времени.

- ☞ Если в тексте есть слова «на проверку» (например, «Максимум 1 такая карта на проверку»), эта фраза устанавливает максимальное число экземпляров данной карты (с тем же названием), которые можно добавить к проверкам за указанный период.
- ☞ Если максимум относится к свойству, он устанавливает максимальное число активаций данного свойства со всех экземпляров карт (с тем же названием, включая эту карту) с этим свойством за указанный период.
- ☞ Если эффекты карты или свойства с ограничениями или максимумами игнорируются, они тем не менее идут в их счёт, потому что свойство было активировано.

Обречённый

Обречённый — это ключевое слово.

Когда Обречённый враг побеждён (сыщиком или по эффекту сценария), положите 1 безысходность на текущий замысел. Это может привести к его продвижению.

- ☞ Если какой-либо эффект сбрасывает врага, такой враг не считается побеждённым и его ключевое слово «Обречённый» не сбрасывается.

Обязательные свойства

Обязательные свойства — это тип свойств карт.

Они отмечены свойством «**Обязательно** —», выделенным жирным шрифтом. Такие свойства срабатывают в указанные моменты времени. Как правило, эти моменты обозначаются словами «когда», «после», «если» или «в».

- ☞ Если обязательное свойство, у которого есть цель, не может повлиять на свою цель, оно не срабатывает.
- ☞ Обязательное свойство **обязательно** активируется всякий раз, когда наступает указанный момент времени.

Если обязательное свойство активируется, «когда» наступает определённый момент, это значит, что оно активируется, как только наступает указанный момент, но до того, как будет разыграно влияние этого момента на игровую ситуацию. (Например, эффект, который указывает «**Обязательно** — Когда вы играете актив: Получите 1 ужас» наносит 1 ужас, когда играется актив, но перед тем, как он войдёт в игру.)

Если обязательное свойство активируется «после» наступления определённого момента, это значит, что оно активируется сразу после того, как будет разыграно влияние указанного момента на игровую ситуацию.

Обязательные свойства имеют приоритет над свойствами карт игроков. Все обязательные свойства, которые активируются в определённый момент времени, должны быть полностью разыграны до любых свойств, которые активируются в тот же момент времени и с тем же словом.

Огромный

Огромный — это ключевое слово.

Развёрнутый Огромный враг сражается с каждым сыщиком в своей локации.

Повёрнутый Огромный враг не сражается ни с кем из сыщиков.

Огромный враг не кладётся в зону угрозы сыщика.

Когда Огромный враг атакует в фазе врагов, по очереди разыграйте его атаку против каждого сыщика, с которым он сражается, в порядке, определённом ведущим сыщиком. Огромный враг не поворачивается, пока каждая атака не будет разыграна.

Когда Огромный враг проводит внеочередную атаку, она проводится только по сыщику, который её вызвал.

Огромный враг не перемещается вслед за сыщиком, с которым сражается, когда тот покидает локацию.

Если сыщик проваливает атаку по Огромному врагу, другим сыщикам, которые с ним сражаются, раны не наносятся.

Опасность

Опасность — это ключевое слово.

Разыгрывая взятую карту контакта с ключевым словом «Опасность», сыщик не может совещаться с другими игроками. Также другие игроки не могут играть карты, активировать свойства и добавлять карты к проверкам, когда разыгрывается такой контакт.

Осторожный

Осторожный — это ключевое слово.

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

Когда Осторожный враг выкладывается, он не начинает сражаться.

Сыщик может использовать действие «Начать сражаться» или свойство карты, чтобы начать сражаться с Осторожным врагом.

Сыщик не может атаковать Осторожного врага, если с таким врагом не сражается ни один сыщик.

Охотник

Охотник — это ключевое слово.

В начале фазы врагов каждый развёрнутый и не сражающийся враг-Охотник перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону ближайшего сыщика. Враги в локации с одним или несколькими сыщиками не перемещаются.

Некоторые враги могут выбирать целью определённую добычу. (См. «Добыча» на стр. 39.)

Если под определение «ближайший сыщик» попадают сразу несколько сыщиков, враг-Охотник перемещается к тому из них, кто точнее всего соответствует его ключевому слову «Добыча». Если такого сыщика нет или у врага нет такого ключевого слова, ведущий сыщик выбирает, к кому из сыщиков движется враг.

Если враг-Охотник должен пойти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

Печать, запечатать

Печать — это ключевое слово.

Если свойство карты предписывает игроку запечатать жетон, он должен найти в мешке хаоса указанный жетон и положить его на эту карту, тем самым запечатав его.

Если свойство карты позволяет выбрать один из нескольких жетонов, выбор делает игрок, под чьим контролем находится эта карта.

Считайте, что жетон запечатывается в качестве дополнительной цены ввода такой карты в игру. Если в мешке хаоса нет нужного жетона, карта не может войти в игру либо свойство запечатывания нельзя активировать.

Запечатанный жетон хаоса не считается находящимся в мешке, поэтому его нельзя вытянуть из мешка во время проверки или благодаря свойству.

Когда жетон хаоса освобождается, он возвращается в мешок и больше не считается запечатанным. Если карта с жетоном (жетонами) хаоса по любой причине покидает игру, все запечатанные на ней жетоны немедленно освобождаются.

Если указание, предписывающее запечатать жетон, находится в свойстве на карте без ключевого слова «Печать», это делается тем же образом:

Найдите в мешке нужный жетон и положите на карту. Если в мешке нет нужного жетона, эффект не срабатывает.

Победа X

«Победа X» — это ключевое слово.

Карты контактов с победным значением обозначают грозных врагов или особо сложные для исследования локации. Если с ними покончено, такие карты кладутся на победный счёт (сразу или в конце сценария). Победный счёт — это внеигровая зона, общая для всех игроков.



Каждая из этих карт приносит одно победное очко.

После завершения сценария карты на победном счету приносят каждому сыщику опыт, который можно использовать, чтобы улучшить его колоду.

Когда побеждён враг с победным значением, положите его карту на победный счёт, а не кладите в сброс.

В конце сценария положите на победный счёт все открытые локации с победным значением, на которых не осталось ули.

Разыграв карту напасти с победным значением, положите её на победный счёт, а не кладите в сброс.

Побеждённые объекты

Получение ран и/или ужаса может привести к тому, что сыщик, враг или актив будет побеждён.

- ☞ Если число ран на карте сыщика равно его значению здоровья (или превышает его), этот сыщик побеждён. Если число ужаса на карте сыщика равно его значению рассудка (или превышает его), этот сыщик побеждён. Также сыщик может быть побеждён свойством карты. Когда сыщик побеждён, он выбывает из сценария. (См. «Выбытие» на стр. 39.)
- ☞ Если сыщик побеждён из-за получения ран в сюжетной кампании, он получает 1 физическую травму, а если он побеждён из-за получения ужаса — 1 ментальную травму. Полученная травма может **убить** сыщика или **свести его с ума**. (См. «Травмы, смерть и безумие» на стр. 22.)
- ☞ Если число ран на карте врага равно его значению здоровья (или превышает его), этот враг побеждён и кладётся в сброс контактов (или в колоду своего владельца, если это слабость). Побеждённые враги с **победным значением** кладутся на победный счёт.
- ☞ Если число ран на карте актива равно его значению здоровья (или превышает его), этот актив побеждён. Если число ужаса на карте актива равно его значению рассудка (или превышает его), этот актив побеждён. Побеждённый актив кладётся в сброс своего владельца.

Повернуть, повернутая карта

Карта в горизонтальном положении, наклонённая на 90 градусов, называется повернутой.

Карта может быть повернута в качестве выплаты цены свойства или по какому-либо другому игровому эффекту. Когда карта поворачивается, наклоните её на 90 градусов, положив горизонтально.

- ☞ Повернутую карту нельзя повернуть повторно, пока она не развернётся (как правило, в фазе передышки или по свойству карты).

Постоянный

Постоянный — это ключевое слово, относящееся к созданию колоды.

- ☞ Постоянная карта не идёт в счёт размера колоды сыщика.
- ☞ Тем не менее постоянная карта считается частью колоды сыщика, и потому все остальные ограничения на создание колоды её касаются.
- ☞ Постоянная карта находится в игре с самого начала партии и не может покинуть игру иначе как при выбытии её владельца.
- ☞ Постоянную карту нельзя прикреплять к другим картам игроков (однако другие карты игроков могут прикрепляться к Постоянной карте).

Прикрепить

Если на карте написано «Прикрепите к...», то, вводя в игру эту карту, её следует прикрепить к указанному игровому объекту — подложить под этот объект, чтобы он немного закрывал данную карту. После этого такая карта считается прикреплённой. Прикреплённая карта остаётся таковой до тех пор, пока либо она сама, либо объект, к которому она прикреплена, не покинет игру (в последнем случае прикреплённая карта сбрасывается), или до тех пор, пока свойство какой-либо карты прямо не предпишет открепить карту.

Развернуть, развернутая карта

Развернутая карта находится в вертикальном положении — так, чтобы игрок, под чьим контролем она находится, мог прочитать её текст слева направо.

- ☞ Все карты входят в игру развернутыми.

- ☞ Когда повернутая карта разворачивается, она возвращается в вертикальное положение и вновь становится развернутой.
- ☞ Развернутую карту нельзя развернуть — сначала она должна быть повернута (обычно это происходит под действием свойства карты или игрового эффекта).

Раскрытие

Свойство раскрытия — это тип свойств карт.

Свойства раскрытия встречаются на картах напастей и слабостей.

- ☞ Когда сыщик берёт карту контакта, он должен немедленно разыграть её свойство раскрытия. Это происходит перед тем, как карта входит в игру, или (если это карта напасти) пока она находится в лимбе. (См. «Лимб» на стр. 40.)
- ☞ Когда у сыщика на руке по любой причине оказывается карта слабости, он обязан немедленно разыграть её свойство раскрытия, как если бы только что взял её.

Рассудок и ужас

Значение рассудка отображает ментальную и эмоциональную стойкость сыщика либо эмоциональную силу, которую сыщику придаёт карта. Жетоны ужаса отслеживают ущерб, причинённый карте под воздействием сил Мифа.

- ☞ Всякий раз, когда карте наносится ужас, положите на неё столько же жетонов ужаса.
- ☞ Если количество ужаса на карте сыщика равно его значению рассудка (или превышает его), этот сыщик побеждён. Когда сыщик побеждён, он выбывает из текущего сценария.
- ☞ Если сыщик побеждён из-за получения ужаса в сюжетной кампании, он получает 1 ментальную травму. Получение ментальных травм может привести к тому, что сыщик **сойдёт с ума**.
- ☞ Если количество ужаса на карте актива равно его значению ужаса (или превышает его), этот актив побеждён.
- ☞ На карты без значения рассудка нельзя назначать ужас.
- ☞ Оставшийся рассудок карты — это её значение рассудка минус количество ужаса на ней, плюс или минус любые применимые модификаторы рассудка.
- ☞ Если сыщик получает направленный ужас, он должен назначить его на свою карту сыщика.



Ресурсы

Ресурсы отображают различные финансовые средства для приобретения новых припасов, инструментов, знаний, одолжений, союзников и т. д. Жетоны ресурсов используются, чтобы выплачивать цену в ресурсах при розыгрыше карт и активации различных свойств.

- ☞ Чтобы сыграть карту или использовать свойство, имеющее цену в ресурсах, сыщик обязан выплатить цену этой карты или свойства, взяв указанное число ресурсов из своего пула ресурсов и вернув их в резерв жетонов.
- ☞ Ресурсы можно получить, совершив действие «Получить ресурс».
- ☞ Каждый сыщик получает 1 ресурс в каждой фазе передышки после взятия 1 карты.

Свойство

Свойство — это особый игровой текст, указывающий, как данная карта влияет на игру. Свойства карт делятся на следующие типы: непрерывные свойства, обязательные свойства, свойства раскрытия, активируемые свойства, ключевые слова и указания на картах врагов (такие как «Выходит»).

- ☞ Свойство карты влияет на игру, только когда эта карта находится в игре, если только в свойстве карты (или правилах её типа) прямо не указано, что оно влияет на игру из внеигровой зоны.
- ☞ Свойство карты может взаимодействовать только с теми картами, которые находятся в игре, если только в свойстве карты (или правилах её типа) прямо не указано взаимодействие с картами во внеигровой зоне.
- ☞ Если в игре присутствует несколько одинаковых свойств, каждое такое свойство взаимодействует (или может взаимодействовать) со своей целью в индивидуальном порядке.

Слабость

Слабость — это подтип карты игрока. Слабости обозначают недостатки характера, проклятия, безумия, повреждения, задачи, врагов или иные эпизоды из прошлого сыщика либо приобретённые им в ходе сюжетной кампании. Карты слабостей разыгрываются по-разному в зависимости от их типа.

- ☞ Когда сыщик берёт слабость с таким же типом, как у карты контакта, она разыгрывается, как если бы была взята из колоды контактов.
- ☞ Когда сыщик берёт слабость с таким же типом, как у карты игрока (например, *актив*, *событие* или *навык*), разыгрываются все эффекты раскрытия этой карты и она добавляется на руку этого сыщика. Затем карту можно использовать по тем же правилам, что и любую другую карту игрока данного типа.
- ☞ Если карта слабости оказывается на руке сыщика каким-то иным образом, не из-за взятия карты, этот сыщик обязан разыграть карту (включая все свойства раскрытия), как если бы только что взял её.
- ☞ Если слабость добавляется в колоду игрока, ему на руку или в его зону угрозы по эффекту сценария, этот сыщик становится держателем этой слабости. Слабости не идут в счёт размера колоды сыщика и остаются частью его колоды до конца кампании, если только слабость не удаляется из кампании по свойству карты или исходу сценария.
- ☞ Игрок не может по своему желанию сбросить с руки карту слабости, если на карте прямо не указано иное.
- ☞ В игровых текстах встречаются упоминания «базовой слабости». Базовую слабость можно узнать по соответствующей надписи и символу.



Стартовый

Стартовый — это ключевое слово.

После того как сыщик взял стартовую руку и сделал замену (но перед тем, как он замешал все отложенные на этом шаге карты обратно в колоду), он может найти в своей колоде один экземпляр Стартовой карты и добавить на руку.

- ☞ Это значит, что сыщик может начать игру с 1 дополнительной картой на стартовой руке.

Стремление

Стремление — это ключевое слово.

В начале фазы врагов каждый не повернутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону своей цели, указанной в скобках после слова «Стремление».

- ☞ Если у врага несколько равноудалённых целей, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой цели будет двигаться враг.
- ☞ Если целью врага является не локация (а другой игровой объект, такой как враг или сюжетный актив), враг движется в сторону локации, в которой находится его цель.
- ☞ Если враг со Стремлением должен переместиться в сторону цели, но его перемещение заблокировано свойством карты, он не перемещается.

Типы карт

Типы карт описаны в разделе «Строение карт» на стр. 34.

Если по какому-либо свойству карта меняет свой тип, она теряет все свои свойства, относящиеся к картам другого типа, и используется как любая другая карта нового типа.

Карты активов

Карты активов отображают вещи, союзников, таланты, заклинания и другие средства, к которым может обращаться сыщик в течение сценария. Когда сыщик играет карту актива, он выкладывает её в свою игровую зону. Как правило, активы остаются в игре, пока какое-либо свойство карты или эффект сценария не сбросят их.

- ☞ У некоторых активов есть здоровье и/или рассудок. Когда сыщику наносятся раны или ужас, этот сыщик может частично или полностью назначить их на подходящие карты активов под своим контролем, не превышая значение здоровья/рассудка на этих активах.
- ☞ Большинство активов, попадая в игровую зону, занимают один или несколько слотов. (См. «Слоты» на стр. 12.)



Карты врагов

Карты врагов изображают злодеев, культистов, жутких монстров и непостижимых существ из других измерений или далёкого космоса.

Враги берутся из колоды контактов и могут атаковать сыщика в ход сыщика, в фазе врагов и/или в фазе Мифа.

Карты замыслов

Карты замыслов составляют колоду замыслов и отображают, как тёмные силы, выступающие против сыщиков, движутся к достижению своих целей. Обычно сыщикам невыгодно продвижение замыслов.

Карты локаций

Карты локаций отображают места, которые сыщики исследуют в ходе сценария. Помещайте жетоны или мини-карты сыщиков на локации, чтобы обозначить их местоположение. Пока сыщик находится в локации, считается, что он сам, каждый актив под его контролем и каждая карта в его зоне угрозы находятся в данной локации.

Карты навыков

Карты навыков отображают врождённые или приобретённые атрибуты либо черты характера, влияющие на проверки навыков сыщика. У карт навыков нет цены, и их нельзя сыграть с руки. Чтобы разыграть свойства карты навыка, её следует добавить к проверке.

Карты напастей

Карты напастей отображают проклятия, несчастья, безумия, препятствия, бедствия и другие неожиданные ситуации, с которыми сыщик может столкнуться в ходе сценария. Когда сыщик берёт карту напасти, он обязан разыграть её эффекты. Затем эта карта кладётся в соответствующий сброс, если только свойство не предписывает иного.

Памятки сценария

При подготовке к сценарию карта памятки сценария кладётся рядом с колодой замыслов. В памятке сценария содержится список эффектов для каждого жетона хаоса с символом, присутствующего в этом сценарии.

Карты событий

Карты событий отображают тактические приёмы, манёвры, заклинания,

уловки и другие немедленные эффекты в распоряжении сыщика. В любой момент, когда сыщик играет карту события, он выплачивает её цену, разыгрывает её эффекты, и кладёт карту в сброс владельца.

Карты сцен

Карты сцен составляют колоду сцен и отображают, насколько сыщики приблизились к достижению целей, поставленных в сценарии. Обычно сыщикам выгодно продвижение сцен.

Улики

Улики символизируют успешные шаги сыщиков на пути к разгадке тайн, распутыванию заговоров и/или продвижению сюжета.

- ☞ Когда в закрытую локацию впервые входит сыщик (в том числе во время подготовки), эта локация открывается (переворачивается лицевой стороной вверх) и на неё кладутся улики из резерва жетонов в количестве, равном её значению улик. Обычно значение улик указано в формате «за сыщика» (♣).
- ☞ Чтобы найти улику в локации, надо успешно исследовать эту локацию (см. «Исследование» на стр. 13) или применить соответствующее свойство карты. Если сыщик находит улику, он забирает её с карты локации и кладёт на свою карту сыщика. Теперь эта улика под его контролем.
- ☞ Если для продвижения текущей сцены указано значение улик и не указано требования «Цель —», то в ход любого игрока сыщики могут совместно потратить необходимое число улик (обычно указанное в формате «за сыщика») со своих карт сыщиков, чтобы продвинуть колоду сцен. Обычно это делается как свойство ⚡ игрока. Любое число сыщиков могут внести любое число улик в общую сумму, необходимую для продвижения.
- ☞ Если свойство карты упоминает улики в локации, имеются в виду ещё не найденные улики, которые в настоящее время находятся на карте локации.
- ☞ Если карта игрока, например сыщика или актива, побеждена или сбрасывается, все улики, которые на ней были, кладутся в локацию, где эта карта была на тот момент.

Уникальный (*)

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

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

Цель

Чтобы свойство или эффект можно было разыграть, у него должна быть подходящая цель.

Термин «выберите» значит, что для розыгрыша свойства или эффекта нужно выбрать одну или несколько целей. Игрок, разыгрывающий свойство, должен выбрать игровой объект (как правило, карту), который соответствует требованиям цели, указанным в этом свойстве.

- Если свойство или эффект предписывают игроку выбрать одну или несколько целей, это свойство или эффект можно применить, только если есть хотя бы одна подходящая цель.
- Если свойство или эффект предписывают игроку выбрать больше одной цели, эти цели выбираются одновременно.
- Если свойство предписывает игроку выбрать «любое число» целей, это свойство нельзя применить, если выбрано ноль целей.
- Если розыгрыш свойства или эффекта не может изменить игровое состояние цели, эта цель не является подходящей и её нельзя выбрать. (Например, повернутого врага нельзя выбрать целью эффекта «выберите и поверните врага».)

Цена

Для активации большинства свойств карт необходимо выплатить цену. В игре есть два типа цен: цена в ресурсах и цена свойства.

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

Цена **свойства** карты представлена в формате «Цена: Эффект». Активация некоторых свойств требует от игроков потратить дополнительные ресурсы, получить раны/ужас или выполнить какие-либо условия. В этом формате то, что находится перед двоеточием, представляет собой цену свойства и любые условия его активации, а то, что находится после двоеточия, — сам эффект свойства.

- Если за использование карты или активацию свойства требуется выплатить несколько цен, эти цены должны быть выплачены одновременно.

- Выплатить цену за использование карты или свойства может только тот, под чьим контролем они находятся.
- Когда игрок поворачивает, сбрасывает или иным образом использует карты для выплаты цены, он может использовать только те карты, что находятся в игре под его контролем, если в описании цены прямо не указаны карты вне игры.
- Если для выплаты требуется игровой объект, не находящийся в игре (например, требуется сбросить одну или несколько карт с руки), игрок может использовать для этого только объекты в своих внеигровых зонах (таких как рука или колода).
- Если сыщикам предписано выплатить цену совместно, каждый сыщик (или каждый сыщик, соответствующий указанному критерию) может внести свой вклад в плату.
- Свойство нельзя активировать — и соответственно, нельзя выплатить его цену, — если розыгрыш его эффекта никак не повлияет на цель.
- Если сыщик в качестве выплаты цены свойства получил раны или ужас и назначил их на актив, цена всё равно считается выплаченной.



Создатели игры

Авторы игры: Джозайя «Дюк» Харрист и Николас Кори
Авторы оригинальной идеи: Нейт Френч и М. Дж. Ньюман
Продюсеры: Молли Гловер и Эрик Стэнтон
Редактор: Андреа дель'Аньезе
Корректор: Келли Карри
Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер
Менеджеры линейки продуктов: Гэвин Даффи и Кейтлин Макграт
Менеджер по карточным играм: Кейт Морган
Консультанты по чувствительным вопросам: Аланалейлани Коннолли и участники группы FFG по чувствительным вопросам
Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Филип Д. Генри и Джон Лео
Дизайнеры: Райанн Колинз, Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хох
Автор обложки: Мауро даль Бо
Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон, Тим Фландерс, Стивен Сомерс, Кейт Суэйзи и Джейк Мюррей
Руководящий дизайнер: Тони Братт
Специалист по контролю качества: Зак Тьюальтомас
Координатор контроля качества: Мэтт Диаз
Развитие франшизы: Энди Кристенсен, Джо Десимоне, Несс Джек, Мэтт Киф, Шарлотта Лауэлин-Уэллс, Брайан Малкэхи, Гвендолин Никс, Катрина Острандер, Шон Райан, Эшли Стивенс и Ник Тайлер
Проектные менеджеры: Джастин Энгер и Остин Литцлер
Координаторы производства: Эстелль Гэвин и Эмбер Швагер
Старший специалист по ЖКИ: Крис Гербер
Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач
Глава студии: Джим Картрайт
SVP Lifestyle Games: Билл Альтиг

Особая благодарность Дэниелу Ловату Кларку и Валиду Мааруфу.

Игру тестировали: Рита Асангарани, Леонард Эш, Давид Авилес, Джон Бэгли, Таннер Барт, Жиль Белассен, Райан Биллингтон, Брайан Блэр, Марк Бланшар, Райан Блад, Рафа Серрато, Энн Кристенсен, Энтони Кларк, Аарон Креллер, Шелли Даниэле, Рикардо Басилио Доносо, Тиаго Басилио Доносо, Йоганнес Дукек, Роберт Эванс, Нахум Фиш, Чарли Фокс, Адам Фрейзер, Сэм Фюрман, Альфредо Гомес, Пол Греймс, Анджело Бевилаккуа Невес Гидугли, Ричард Харрис, Джош Харри, Грегори Энрикес, Джош Джонс, Боб Юранек, Альваро Корта, Кристофер Ли, Крейт Линколы, Жюль Маллет, Сакариас М. Мартинес, Джош Макклуй, Джозеф Макнил, Пакс Майер, Сонни Миксат, Трэвис Майлам, Кристиан Мёленберг, Артур Родригес Мораэс, Клифф Орт, Джош Пэрриш, Майка Пелфри, Чад А. Реверман, Тайлер Ромео, Майка Сантороски, Винсент Шварц, Джимми Шарп, Зев Шилдс, Кристофер Смит, Жорди Солера и Эддисон Стэмф.

* & © 2026 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are * Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are * and © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Ведущий редактор: Анастасия Павутницкая
Переводчик и корректор: Мария Шульгина
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайн и вёрстка: OWL Agency
(Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева)
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Благодарим Александра Бурякова, Вадима Гайсина, Никиту Казарина, Евгения Карелина, Михаила Кротова, Михаила Лисовского и Сергея Попова за помощь в подготовке русского издания.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.
hobbyworld.ru
Версия правил 1.0



Памятка

Фазы раунда

1. Фаза Мифа
2. Фаза сыщиков
3. Фаза врагов
4. Фаза передышки

Ключевые слова и термины

Бдительный. Если сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, этот враг атакует этого сыщика.

Быстрый. Игрок может сыграть Быструю карту, не тратя действие.

Выходит. Указывает, куда выкладывается взятый враг.

Добыча. Указывает, с кем враг начинает сражаться или кого он преследует при наличии вариантов.

Многоразовый (X). В скобках указано число жетонов ресурсов, которые надо положить на такую карту, когда она входит в игру. Они считаются жетонами указанного типа (патроны, заряды и т. д.). Эти жетоны используются в соответствии с текстом карты.

Мститель. Если сыщик проваливает проверку навыка, атакуя такого врага, этот враг (если он развёрнут) атакует этого сыщика.

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

Неуловимый. После того как такой враг (если он развёрнут) атакует или атакован, он перемещается в связанную локацию и поворачивается.

Обречённый. Если этот враг побеждён, положите 1 безысходность на текущий замысел. Это может привести к его продвижению.

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

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

Осторожный. Такой враг не начинает сражаться с сыщиками сам, и его нельзя атаковать, если с ним не сражается ни один сыщик.

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

Раскрытие. Сыщик, взявший эту карту, разыгрывает её игровой текст.

Стремление. В начале фазы врагов каждый враг со Стремлением перемещается в связанную локацию в сторону своей цели.

Активируемые свойства

Бесплатная активация (M). Чтобы использовать это свойство, не нужно тратить действие.

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

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

Типы действий

Бой (M). Бейтесь с врагом в своей локации при помощи M.

Уход (M). Попытайтесь уйти от врага в своей локации, с которым сражаетесь, при помощи M.

Исследование (M). Исследуйте свою локацию при помощи M.

Начать сражаться. Начните сражаться с врагом в своей локации.

Взять карту. Возьмите 1 карту.

Движение. Переместитесь в связанную локацию.

Получить ресурс. Получите 1 ресурс.

Активировать. Активируйте свойство M.

Сыграть карту. Сыграйте карту с руки, выплатив её цену.

Переговоры. Проведите переговоры в своей локации по свойству карты.

Побег. Удалите своего сыщика из игры по свойству карты.

Символы

За сыщика



Классы персонажей

Хранитель



Искаатель



Мистик



Ловкач



Выживший



Навыки

Воля



Интеллект



Сила



Ловкость



Универсальный



Жетоны хаоса

Знак Старших богов



См. соответствующее свойство сыщика, проходящего проверку.



Автопробвал



Сыщик автоматически проваливает проверку.



Череп



Культист



См. соответствующий текст на памятке сценария.



Скрижаль



Старец

