

ЖАХ АРКГЕМА®

КАРТКОВА ГРА



КНИГА ПРАВИЛ

Поза простором і часом...

Якщо тої ночі я був при тверезому розумі і здоровому глузді, те, що мені випало пережити, не довелося бачити ще нікому. Все, що я намагався спростувати як легенду і вимисел, навпаки, дістало жажливе підтвердження.

Говард Лавкрафт, «За пеленою часу»

Огляд гри

«Жах Аркгема. Карткова гра» – жива карткова гра (ЖКГ), в якій від 1 до 4 дослідників працюють разом над розкриттям містичних таємниць та лихих змов, а також борються з особистими демонами з минулого, що йдуть за ними по п'ятах.

Ви берете на себе роль дослідника і будете власну колоду навколо його властивостей. На вас чекає серія взаємопов'язаних сценаріїв, що сплітаються у зловісний сюжет та розкривають жахливу таємницю. У кожному сценарії ви будете подорожувати до небезпечних локацій, шукати та вивчати зачіпки, щоб просунутися сюжетом та розкрити таємниці міфу (уникаючи темних сил або знищуючи їх).

Протягом кампанії кожен дослідник набуває досвіду і знань, що дозволяє йому розвиватися у різних напрямках, додаючи карти вищого рівня до своєї колоди. Проте слід пам'ятати: чим більше ви дізнаєтеся про містичний світ міфу, тим ближче до божевілля ви стаєте. Дослідникам доведеться протистояти цьому безумству, водночас намагаючись вижити та розгадати таємницю.

Для чого потрібна ця книга?

Книга правил має на меті допомогти новим гравцям опанувати «Жах Аркгема. Карткова гра». Дотримуйтесь її вказівок у своїй першій грі. Рекомендуємо новим гравцям вивчити основи за допомогою вступного сценарію та заздалегідь побудованих колод, що описані в розділі «Базові колоди» на с. 20. Наприкінці цієї книги міститься введення в режим кампанії та правила побудови власних колод. На звороті – довідка щодо деяких ключових слів, позначок та важливих символів.

Повні правила гри містяться у довіднику, в якому більш глибоко розкрито різні теми (як-от тлумачення тексту на картах, порядок виконання дій під час спірних моментів та більш докладний опис фаз). Ознайомтеся з основними правилами за допомогою цієї книги та звертайтеся до довідника, якщо у вас виникатимуть сумніви під час гри.

Жива карткова гра

«Жах Аркгема. Карткова гра» – кооперативна гра для 1-4 гравців. Саме на таку кількість гравців розрахований базовий набір гри. Крім того, «Жах Аркгема. Карткова гра» – жива карткова гра (ЖКГ), до якої постійно виходять доповнення. Придбавши їх, ви матимете більшу варіативність і нові незабутні враження. У доповненнях можуть з'являтися нові дослідники, сценарії або цілі кампанії, а також нові карти, що відкривають інші стратегії та додають глибини процесу побудови колод. Проходження всієї кампанії – найцікавіший спосіб гри, проте кожен сценарій можна грати як окрему пригоду. На відміну від колекційних карткових ігор, усі доповнення ЖКГ мають фіксований вміст – ви завжди отримуєте всі карти, а не їх випадковий набір.



Компоненти

Далі наведено приклади компонентів гри для ознайомлення. Повний розбір карт наведено у довіднику (с. 28-31).



44 жетони хаосу



Торба хаосу



40 жетонів ран (номіналами «1» та «3»)



61 жетон ресурсів (номіналами «1», «3» та «5»)



57 жетонів зачіпок/приреченості (двобічні; номіналами «1» та «3»)



27 жетонів потрясінь (номіналами «1» та «3»)



5 карт дослідників

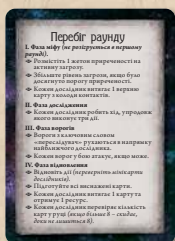


5 мінікарт дослідників



Маркер провідного дослідника

245 карт гравців



Пам'ятки гравців



Карты активів



Карты навичок



Карты подій



Карты слабкостей

111 карт сценаріїв



Карты загроз



Карты активів



Пам'ятка сценарію



Карты локацій (закритих та відкритих)



Карты ворогів



Карты напастей

Базові поняття

У цьому блоці ви дізнаєтесь про низку базових понять, необхідних для гри.

Перемога та поразка

Кожна гра – це один сценарій, під час проходження якого дослідники збирають зачіпки, щоб розгадати таємницю. Проходження сценарію може призвести до однієї з кількох розв'язок. Щоб завершити сценарій, потрібно просуватися колодами актів або загроз (про них нижче). Коли ви завершуєте сценарій завдяки просуванню колодою актів, це зазвичай призводить до сприятливої розв'язки (ви перемагаєте), в іншому випадку дослідники опиняються у куди більш скрутному становищі.

Коли будь-яка карта призводить до розв'язки сценарію (позначено текстом «(→P#)»), це означає, що гравці пройшли сценарій. Тепер їм слід прочитати текст розв'язки під цим номером у низці сценаріїв та дізнатись, що ж відбудеться далі.

Якщо ж усі дослідники вибули з гри, гравці читають розділ «Якщо ви не досягли розв'язки...».

Колоди сценарію

Кожен сценарій складається із трьох колод карт. У цих колодах міститься унікальна історія сценарію, цілі гравців та випадкові події, зокрема напади ворогів та інші небезпеки.

Колода загроз

Колода загроз відображає мету та прогрес темних сил міфу, яким протидіють дослідники. Під час гри ця колода поступово призводить до небажаної для гравців розв'язки. Запобігти цьому – одна з цілей гравців.

Колода актів

Колода актів відображає прогрес дослідників на шляху до розгадки таємниці або виконання їхніх цілей у сценарії. Зазвичай просування цією колодою призводить до сприятливої розв'язки.



Карты загроз

Карты актів

Розміщені поряд, колоди загроз та актів утворюють образ книги, що містить історію кожного сценарію.

Колода контактів

Протягом гри гравці тягнуть карти з колоди контактів – вони містять різноманітні пастки, монстрів, божевілья та інші складнощі, що спіткають дослідників на їхньому шляху у вигляді карт нападів та ворогів.



Карты ворогів



Карты нападів

Провідний дослідник

Провідний дослідник обирається під час підготовки до гри. Він має вирішальний голос у спірних ситуаціях та суперечках. Цей гравець отримує маркер провідного дослідника та розміщує його у своїй ігровій зоні.



Якщо гравцям треба зробити вибір між щонайменше двома рівнозначними варіантами (наприклад, якщо ворог має рухатись до найближчого дослідника, а два найближчі дослідники перебувають на однаковій відстані), рішення приймає провідний дослідник.

Якщо гравці не можуть дійти згоди щодо якогось аспекту правил або порядку, в якому мають відбуватися події, провідний дослідник мусить вибрати варіант, який ускладнить здобуття перемоги. Застосування цього безжального правила дозволяє продовжувати гру без постійної необхідності шукати розв'язання конфліктів у правилах.

«За порядком ходу»

Коли гравці отримують вказівку зробити щось «за порядком ходу», першим цю дію виконує провідний дослідник. Далі, починаючи з гравця ліворуч від нього, по черзі це робить решта гравців (за годинниковою стрілкою).

За дослідника (♣)

Символ ♣ поруч із числовим значенням множить його на кількість гравців. Кількість зачіпок, що розміщуються на локації або необхідні для завершення актів, зазвичай визначаються ним.

Локації

Локації позначають різноманітні місця, куди дослідники вирушають у пошуках зачіпок. Кожна локація має два боки: закритий та відкритий. Закритий бік можна відрізнити за позначкою замкової щілини під назвою.

Локації додаються до гри закритим боком догори. Коли дослідник вперше переміщується в цю локацію, вона стає відкритою (перевертається відкритим боком догори), і на ній викладаються зачіпки з резерву в кількості, зазначеній у відповідному кружечку.



Закрита локація



Відкрита локація



Коли локацію відкрито, покладіть на неї по дві зачіпки за кожного дослідника.

Локація може бути відкрита під час підготовки, якщо дослідники починають у ній гру або якщо це вказано у правилах підготовки.

Готова та виснажена

Карти вступають у гру в стані готовності (розташовані вертикально). Деякі дії у грі вимагають від вас «виснажити» карту, для цього поверніть її на 90 градусів (горизонтально). Виснажену карту не можна виснажити знову, допоки її не поверне у стан готовності властивість якоїсь карти або ігрової фази.



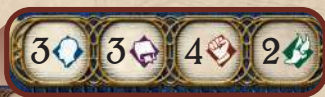
Готова карта



Виснажена карта

Перевірки навичок

Протягом гри дослідники часто проходять перевірки навичок, щоб визначити наслідки своїх дій. Такі перевірки базуються на навичках дослідників, які зазначено на їхніх картах. Всього є 4 типи навичок: воля (♁), інтелект (♁), бій (♁) та спритність (♁). Чим більше число біля навички, тим більш вправний дослідник у цій сфері.



Навички дослідників

Під час проходження перевірки навички з торби хаосу дістається один або більше жетонів хаосу, що впливає на значення навички дослідника під час цієї перевірки. Щоб успішно пройти перевірку, остаточний результат має бути більшим або дорівнювати значенню перевірки. Шукайте повний опис правил перевірок на с. 17 у розділі «Навички та їх перевірки».

Торба хаосу

Протягом гри дослідники навмання дістають жетони з торби хаосу під час перевірок. Це непередбачуваним чином впливає на їхні шанси пройти перевірку. Якщо дослідник дістає жетон із числовим значенням, це значення додається або віднімається від значення навички у момент перевірки. Якщо виймається символ, зверніться до пам'ятки сценарію, щоб визначити ефект цього жетона.



-X. X – кількість ворогів-гулів у вашій локації.

Карти слабкості

Карти слабкості – це карти у колоді дослідника з негативним ефектом. Їх можна візнати за написом «Слабкість» або «Базова слабкість» під картинкою або назвою карти. Коли гравець витягає таку карту, він має негайно виконати вказівки після слова «Розкриття» (докладніше див. розділ «Слабкість» на с. 20 довідника).



Карта слабкості

Приготування до першої гри

Під час приготування до першої гри виконайте наступні етапи. Краще за все вчитись грати самому або вдвох.

1 Виберіть дослідника (-ів). Кожен гравець вибирає по досліднику та бере його колоду карт. При грі наодинці ми рекомендуємо грати Роландом Бенксом.



Дослідники

Роланд Бенкс

Роланд – бувалий федеральний агент, який краще за інших розправляється з ворогами, а після перемоги легко знаходить зачіпки.

Дейзі Вокер

Дейзі працює бібліотекаркою у Міскатонікському університеті. Вона легко знаходить зачіпки та вміло допомагає товаришам завдяки різноманітним картам **томів** та **заклять**.

«Слизький» О'Тул

Слизький – колишній злодій із золотим серцем. Він може легко дістати ресурси та використати їх для отримання додаткових дій. Вправно б'ється та не менш вправно уникає бою.

Агнес Бейкер

Агнес – офіціантка, чиї чаклунські здібності тільки починають проявлятися. Незламна воля дає їй змогу протидіяти силам міфу, перетворюючи її страх на потужну зброю.

Венді Адамс

Венді – маленька сирота, одягнена в лахміття, проте здатна за себе постояти. Вона краще за будь-кого може прошмигнути повз ворогів, уникаючи сутичок, та здатна пройти навіть найскладніші перевірки.

2 Побудуйте колоди. Кожен гравець відкриває колоду свого дослідника, яка містить карту дослідника та його початкові карти. Якщо колоди вже відкриті, то повний перелік карт базових колод усіх п'яти дослідників можна знайти на с. 20. Розмістіть карту дослідника перед собою горілиць та перемішайте свою колоду.



Відкладіть карту дослідника та перетасуйте колоду.

3 Оберіть провідного дослідника. Оберіть, хто з гравців стане провідним дослідником, і дайте йому маркер провідного дослідника та книгу сценаріїв.

Провідний дослідник вирішуватиме нічні та прийматиме рішення у спірних ситуаціях.



Маркер провідного дослідника

Книга сценаріїв

4 Сформуйте резерв жетонів. Покладіть усі жетони ран, потрясіть, зачіпок/приреченості та ресурсів у межах досяжності всіх гравців.



Резерв – місце зберігання всіх жетонів, які наразі у стані поза грою.

5 Зберіть торбу хаосу. Помістіть 16 жетонів хаосу, що зображені праворуч, у торбу хаосу, а решту поверніть у коробку. (В наступних іграх цей набір змінюватиметься відповідно до бажаного рівня складності, який зазначено у книзі сценаріїв).



6 Отримайте початкові ресурси. Кожен гравець отримує по 5 ресурсів із резерву й розміщує їх біля своєї карти дослідника. Це особистий запас ресурсів.



7 Витягніть початкові карти. Кожен гравець тягне п'ять карт зі своєї колоди. Якщо будь-якої миті під час підготовки ви витягаєте карту слабкості, відкладіть її вбік та витягніть ще одну карту. Кожен гравець може одноразово відкласти до п'яти витягнутих карт убік та витягнути додатково стільки ж карт, скільки він відкладає (карти слабкості відкладаються як зазвичай). Рекомендуємо виконати подібну заміну, якщо зібралась слабка "рука" (наприклад, немає жодної карти активів). Наприкінці цього етапу всі відкладені вбік карти затасовуються назад у колоду дослідника.



Відкладені вбік карти слабкостей затасовуються назад у колоду.



Підготовка сценарію

Решта етапів підготовки містить інформацію для першого сценарію кампанії «Ніч одержимої». Відкрийте книгу сценаріїв на другій сторінці та слідуйте вказівкам для підготовки до сценарію «Зустріч», виконуючи наступні етапи.

Вказівки написані для гри Роландом та Венді, але у вашій першій грі може бути будь-яка кількість яких завгодно дослідників.

8 Зберіть карти сценарію. Відкрийте колоду з написом «Зустріч». Вона містить усі карти, необхідні для першого сценарію. Якщо колода вже відкрита, то справа є перелік усіх необхідних карт.

Кожна карта будь-якого сценарію належить до певного набору контактів, який має свою позначку. У наступних іграх використовуйте книгу сценаріїв, де вказані позначки наборів контактів, що необхідні для кожного сценарію (докладніше нижче).

Перелік карт для сценарію «Зустріч»

Нижче перелічені набори контактів та карти, необхідні для гри в цей сценарій.

- ☉ Зустріч (16 карт, №104-119)
- ☉ Шури (3 карти, №159)
- ☉ Гулі (7 карт, №160-162)
- ☉ Охоплені страхом (7 карт, №163-165)
- ☉ Прадавнє зло (3 карти, №166)
- ☉ Пронизливий холод (4 карти, №167-168)



Набори контактів

Щоб підготуватися до сценарію, гравці мають зібрати всі набори контактів, зазначені в цьому сценарії. Карти з кожного набору мають відповідну позначку.

Під час збору карт контактів потрібно додати всі копії карт, що належать до зазначеного набору. Знизу карт є числові позначки (#/#), що допоможуть вам у цьому.



Підготовка

☉ Зберіть усі карти контактів із таких наборів: «Зустріч», «Шури», «Гулі», «Охоплені страхом», «Прадавнє зло» та «Пронизливий холод». Ці набори позначені такими символами:

☉ Введіть у гру локацію «Кабінет». Решту локацій відкадайте від гри. Усі дослідники розпочинають гру в кабінеті.

9 Зберіть колоду загроз.

Побудуйте колоду з карт загроз із набору «Зустріч», які слід розмістити в порядку зростання (так, щоб карта 1а була зверху, далі 2а і т. д.). Це карти «Що відбувається?!», «Усюди гулі!» та «Вони от-от вирвуться!».



10 Зберіть колоду актів.

Побудуйте колоду з карт актів з набору «Зустріч», які слід розмістити в порядку зростання (так, щоб карта 1а була зверху, далі 2а і т. д.). Це карти «У пастці», «Бар'єр» та «Що ти накоїв?!».



11 Викладіть пам'ятку.
Розмістіть пам'ятку сценарію «Зустріч» (карта 104a) поруч із колодою загроз.



12 Розмістіть локації.
Відповідно до вказівок на с. 2 путівника по кампанії введіть у гру локацію «Кабінет» (№111). Коли локацію вводять у гру, вона викладається закритим боком догори. Інші локації сценарію відкладіть убік.



13 Зберіть колоду контактів. Згідно із вказівками по підготовці відкладіть убік карти «Гуль-жрець» (№116) та «Літа Чантлер» (№117), а решту карт перетасуйте – це колода контактів.



Закритий бік локації можна відрізнити за позначкою замкової щілини під назвою.



14 Прочитайте вступ до сценарію.
Прочитайте спочатку нарративний текст у книзі сценаріїв, а тоді верхні карти колоди загроз та актів («Що відбувається?!» та «У пастці»).

Сценарій I. Зустріч

Ви з колегами ретельно вивчили дві події, що відбуваються у нашому рідному місті Археми, у штаті Массачусетс. За останні декілька тижнів пропало декілька місць, пов'язаних з ними, та незвідомі рештки тіл яких знайшли в лісах. Поліція та преса стверджують, що це випадки диких звірів, та ви впевнені – тут щось інше. Ви зустрілися одному у правдивого дослідника, щоб обговорити ці тривожні події.

Підготовка

Акту Іа



У пастці

Пам'ятаючи ви вирішили перевірити, що коїться, як двері до кабінету зникають, і перед вами лишається суцільна стіна. Схоже, ви у пастці, доки не знайдете інший шлях.

15 Розташуйте дослідників. Кожен дослідник розпочинає гру в кабінеті – розташуйте їхні мінікарти поруч із цією локацією. Коли дослідник опиняється в кабінеті, вона стає відкритою.

За звичайними правилами переверніть цю локацію відкритим боком догори та викладіть на неї вказану кількість зачіпок.



У кабінеті має бути 2 зачіпки: викладіть на локацію з резерву по дві зачіпки за кожного гравця, коли локацію відкрито.

Колода контактів Пам'ятка сценарію Колода загроз Колода актів Відкладені вбік карти

Скид колоди контактів








Зона сценарію

Ігрова зона Роланда




Скид Роланда










Активи Роланда

Мінікарта Роланда Мінікарта Венді

Локація («Кабінет»)

Резерв жетонів

Зона небезпеки Роланда* Зона небезпеки Венді*

*Зона небезпеки дослідника – місце, куди викладаються вороги, з якими він бореться, його прокляття, травми та інші недуги.

Ігрова зона Венді

Активи Венді





Скид Венді

Перебіг раунду

Кожна гра «Жах Аркгема. Карткова гра» складається із послідовності раундів. Кожен раунд дослідники стикаються із жахаючими силами міфу, досліджують таємничі локації, вступають у бій із небезпечними ворогами та врешті-решт готуються до наступного раунду. Кожен раунд складається з чотирьох фаз:

1. Фаза міфу (не розігрується у першому раунді).
2. Фаза дослідження.
3. Фаза ворогів.
4. Фаза відновлення.

Важливо: у першому раунді пропустіть фазу міфу та одразу починайте із фази дослідження. Фаза міфу докладно описана на с. 16.

По завершенню всіх чотирьох фаз раунд закінчено, і починається фаза міфу наступного раунду. Далі про кожну фазу докладніше.

Фаза дослідження

У цій фазі дослідники – ключові фігури. Що вони будуть робити, залежить від ситуації та них самих.

У цій фазі кожен дослідник має окремий хід. Гравці разом вирішують, хто буде ходити першим. Після закінчення ходу сумісно вирішується, хто ходитиме наступним, і так допоки останній гравець не завершить свій хід.

У свій хід дослідник має три дії для виконання різноманітних завдань. Їх можна виконувати в будь-якому порядку та скільки завгодно разів (за умови, що у гравця є змога виконати бажану дію). У свій хід дослідник може:

- ◆ **Витягти 1 карту.**
- ◆ **Отримати 1 ресурс.**
- ◆ **Активувати властивість** ➔ (активація дією).
- ◆ **Вступити в бій** із ворогом у поточній локації.
- ◆ **Дослідити** поточну локацію.
- ◆ **Переміститись** до суміжної локації.
- ◆ **Розіграти** карту активу або події з руки.
- ◆ Спробувати **втекти** від ворога, з яким ви зараз у бою.
- ◆ **Атакувати** ворога у поточній локації.

Якщо дослідник наразі у бою з одним або кількома ворогами напоготові, виконання будь-якої дії (окрім **атаки**, **втечі** й активації властивості з **перемовинами** чи **відступом**) провокує атаку всіх цих ворогів (див. «Фаза ворогів» на с. 15). Це називається **СПРОВОКОВАНА АТАКА**.

Гравець за бажанням може завершити свій хід раніше, якщо не хоче виконувати більше ніяких дій. Щоб позначити завершення ходу дослідника, переверніть його мінікарту чорно-білим боком догори. Невикористані дії втрачаються. Коли всі гравці походили – настає фаза ворогів.

Кожна з дій більш докладно описується на наступних сторінках.

Підказки для першої гри

*На початку гри дослідники замкнені в кабінеті.
Що ж їм робити?*

*У такій ситуації є декілька вдалих рішень. Якщо у
руці дослідника є підходящі карти активів, можливо,
варто розіграти одну або декілька з них. Завдяки
цьому вдасться підготуватися до неочікуваного
розвитку подій або появи ворога. Також доцільно
дослідити кабінет та спробувати знайти зачіпки, щоб
просунути колодою актів. Або можна витягти карти
чи отримати ресурси, щоб бути насторожі.*

Витягти карту

Витягніть верхню карту зі своєї колоди.



Отримати ресурс

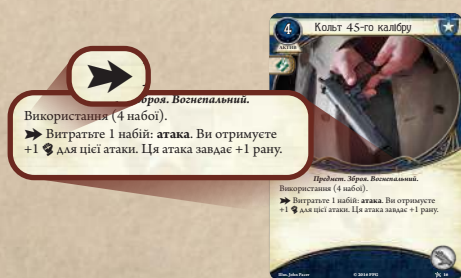
Отримайте один ресурс із резерву. (Ресурси здебільшого потрібні для оплати карт та ефектів.)



Підказка: витратити дії, щоб тягти карти чи отримувати ресурси доцільно, коли ви шукаєте певні карти або плануєте щось розіграти, але загалом це неефективний хід. Використовуйте ці дії, коли не впевнені, що вам слід робити, або коли це єдиний вихід.

Активувати властивість

На деяких картах є символ ➔ (активація дією) із описом подальших дій. Ви можете активувати таку властивість на підконтрольній карті, на карті контактів у поточній локації або на активній карті загрози чи акту. Властивості на картах, які наразі не у грі (наприклад, у вашій руці) не можуть бути активовані.



Розіграти карту

Виконуючи цю дію, дослідник вибирає карту активу або події зі своєї руки, сплачує її вартість у ресурсах та розігрує її. Тип карти та її вартість вказані у лівому верхньому куті.



Дослідник, який розігрує карту, сплачує ресурси зі свого запасу, переміщуючи їх до загального резерву.

Кarti кожного типу розігруються за певними правилами.

- ❖ Після розіграшу ефекту **карти події** вона кладеться у скид дослідника, що її розіграв.
- ❖ Після розіграшу ефекту **карти активу** вона розміщується в ігрову зону дослідника, що її розіграв. Карта залишається там, доки властивість або ігровий ефект не скине її.
- ❖ **Кarti навичок не розігруються.** Щоб отримати ефект такої карти, вона має бути залучена для перевірки навички прямо з руки. (див. «Модифікація значення навичок під час перевірок», с. 17).

Кarti з ключовим словом «миттева» не потребують дії під час розігрування.

Місця для активів

Місця для активів обмежують кількість активів, які дослідник може мати у грі одночасно. Це: **1 місце для аксесуару**, **1 – для спорядження**, **1 – для союзника**, **2 – в руках** та **2 – для залять**.



1 місце для аксесуару



1 місце для спорядження



1 місце для союзника



1 місце в руках



2 місця в руках



1 місце для залять



2 місця для залять

Вище зображено символи, що вказують на тип активів та їхню місткість. Якщо на карті активу немає цих символів, він не займає жодного місця.

Коли дослідник розігрує або отримує контроль над картою активу, але розмістити її нема куди, він мусить вибрати, який актив (або активи) він скидає, щоб звільнити місце для нової карти активу.

Переміщення

Ця дія дозволяє досліднику переміститися до суміжної локації – перенесіть його мінікарту до іншої локації, суміжної із поточною локацією дослідника (див. нижче). Знизу кожної карти локації відмічені символи суміжних із нею локацій; якщо один із цих символів співпадає із символом під назвою на карті іншої локації, вони вважаються суміжними.

Якщо локація, куди рухається дослідник, закрита, переверніть її відкритим боком догори. Не забувайте розмістити на ній вказану кількість зачіпок (див. «Локації» на с. 4).



Дослідник має змогу перейти з коридору до підвалу.

Дослідити локацію

Дослідник може спробувати дослідити свою поточну локацію щоб знайти розміщені в ній зачіпки. У такому разі він виконує перевірку на інтелект (IQ), результат якої має бути рівним або більшим за значення мороку цієї локації:



Значення мороку

Якщо перевірка виявилась успішною, дослідник знаходить зачіпку, тобто бере один жетон зачіпки з локації і розміщує на свою карту дослідника.

Якщо перевірку пройти не вдалося, дослідник не помічає зачіпок.

Завершення акту

Колода актів відображає прогрес дослідників у сценарії. Зазвичай, щоб завершити акт, дослідники мають гуртом витратити необхідну кількість зачіпок. Витрачені в такий спосіб зачіпки повертаються з карт дослідників до загального резерву. На це не витрачаються дії, і це можна виконати у хід будь-якого дослідника. Кількість зачіпок, яку необхідно витратити для завершення акту, вказана знизу активної карти акту під текстом.

Якщо на карті акту є виділене жирним шрифтом слово «**Мета**» з наступними вказівками, ці вказівки замінують або доповнюють описану вище умову.

Коли всі умови були виконані, переверніть карту акту боком «б» догори, прочитайте текст та виконайте всі вказівки. Потім видаліть цю карту з гри, а наступна карта акту тепер стає активною. Якщо після завершення акту в дослідників було більше зачіпок, ніж необхідно, надлишок залишається у дослідників.

Вступити в бій

Дослідник може почати бій із одним ворогом у поточній локації (ворог може бути вже в бою з іншим дослідником). Для цього дослідник кладе карту цього ворога у своїй зоні небезпеки.



Підказка: під час бою із ворогом ви можете втекти від нього або атакувати його без загрози влучити в іншого дослідника. Таким чином можна відволікати ворогів від своїх товаришів!

Втекти від ворога

Цю дію можна використати, щоб спробувати втекти від одного ворога, з яким ви наразі в бою. Дослідник має пройти перевірку на спритність (♣) – і порівняти результат зі значенням спритності цього ворога.



У разі успішної перевірки, дослідник втік від ворога, який стає виснаженим, а бій завершується. Поверніть карту ворога із зони небезпеки дослідника до його поточної локації.

Якщо ж перевірка була провалена, втекти не вдалося, і ворог залишається у бою з дослідником.

Підказка: втеча від ворога може бути ключем до перемоги: виснажені вороги не вступають у бій, не проводять спровоковані атаки та не атакують під час фази ворогів. Якщо у вас немає належної зброї або вам треба опинитися подалі від небезпечного ворога, краще спробувати втекти, ніж проводити марні атаки.

Атакувати ворога

Дослідник може атакувати одного ворога у поточній локації. Цей дослідник виконує перевірку бою (♥), порівнюючи отриманий результат зі значенням бою цього ворога.

Якщо перевірку вдалося пройти, дослідник **завдає одну рану** цьому ворогу.



Деяка зброя, закляття та інші спеціальні атаки можуть змінювати кількість завданих ран. Помістіть на карту ворога стільки жетонів ран, скільки ран йому завдав дослідник. Коли кількість ран на карті ворога буде рівна або більша, ніж його здоров'я, ворога подолано, покладіть його карту в скид контактів. Але якщо ворог дає переможні бали (напис «Перемога X» внизу карти), покладіть його карту у спільну колоду перемоги.

Якщо дослідник не пройшов перевірку, ворог не отримує жодних ран.

Важливо: коли дослідник провалює перевірку бою проти ворога, що наразі в бою з іншим дослідником, усі рани цієї атаки будуть завдані досліднику, що зараз у бою із цим ворогом.

Кооперативна гра

Під час фази дослідження гравці мають великий вибір. Рекомендуємо дослідникам працювати в команді і спільно складати план дій на кожен раунд. Порядок, в якому дослідники будуть ходити, і дії, які вони будуть виконувати у свій хід, визначатимуть, досягнуть гравці успіху у сценарії чи ні.

Водночас, хоча усі гравці можуть спільно планувати свої дії, кожен дослідник самостійно вирішує, що робити у свій хід. Для більш докладних порад щодо того, як спілкуватись під час гри, прочитайте блок «Розмови за столом» нижче.

Розмови за столом

«Жах Аркема. Карткова гра» пропонує гравцям зануритися в атмосферу рольової гри, в якій кожен учасник має власну роль. Вас заохочують співпрацювати та спілкуватися між собою, але щоб повноцінно вжитися в образ свого дослідника, варто наслідувати реальність, де кожен із дослідників – окрема особистість, яка не може бути впевнена щодо карт або намірів інших людей. Оскільки у грі є інформація, прихована від інших гравців (наприклад, карти в руці або в колоді гравця), якщо ви не будете натякати, зачитувати або називати ці карти, то зможете ще більше розкрити атмосферність гри та насолодитися її ігроладом.

Наприклад: Венді бажає, щоб її партнер Роланд виконав дослідження, і хоче повідомити його, що в змозі допомогти. Замість того, щоб казати, наприклад, «Зроби дослідження, я можу залучити карту «Уважність» або «Досліди нашу локацію, я зможу дати +2 до перевірки» Венді залишається в образі і каже «Тобі варто провести дослідження, я зможу допомогти!»

Фаза ворогів

У цій фазі настає час ворогів робити свій хід – переслідувати і при нагоді атакувати дослідників!

Виконайте наступні дії нижче. Якщо у грі відсутні вороги, одразу переходьте до фази відновлення.

- 1. Вороги-переслідувачі рухаються.** Деякі вороги мають ключове слово «переслідувач». Кожен із таких ворогів переходить до суміжної локації у напрямку найближчого дослідника. Виснажені переслідувачі або переслідувачі, що вже перебувають в одній локації з дослідником (дослідниками), не рухаються.

Якщо переслідувач переміщується до локації, в якій є хоча б один дослідник, він вступає з одним із них у бій (див. «Напад ворога» на с. 16).

- 2. Ворог атакує.** Кожен ворог напоготові атакує дослідника, з яким він вже перебуває у бою. Дослідників атакують за порядком ходу, якщо один дослідник одночасно в бою з декількома ворогами, він сам вирішує, в якому порядку вони його атакують.

Під час атаки ворог одночасно завдає досліднику рани і потрясіння (див. «Рани та потрясіння» нижче).

Кількість ран та потрясінь, котрі завдає ворог, указано знизу його карти.



Рани Пожирач плоті під час атаки завдає одну рану та два потрясіння досліднику, з яким він у бою. Потрясіння

Під час фази ворогів кожен ворог виснажується після своєї атаки – розверніть їх, щоб позначити, що вони вже провели атаку. (Інші атаки, такі як спровокована атака, ворогів не виснажують.)

Рани та потрясіння

Під час сценарію дослідникам можуть бути завдані рани та потрясіння. Рани зменшують здоров'я, а потрясіння виснажує розсудок дослідника.



Значення здоров'я

Значення розсудку

Коли дослідник отримує рану, помістіть жетон рани на його карту дослідника та/або на його карту активу із параметром здоров'я, не перевищуючи його значення. Не можна класти рани на карту без цього параметра.

Коли дослідник отримує потрясіння, покладіть жетон потрясіння на його карту дослідника та/або на його карту активу із параметром розсудку, не перевищуючи його значення. Не можна класти потрясіння на карту без цього параметра.

Якщо рани на карті дорівнюють або перевищують значення її здоров'я, або потрясіння дорівнює або перевищує значення розсудку, ця карта здолана. Здолані карти активів скидаються, здолані дослідники вибувають із гри. (Див. «Вибування зі сценарію» на с. 3 довідника.)



Фаза відновлення

У фазі відновлення і герої, і вороги відпочивають та готуються до наступного раунду.

Виконайте наступні кроки:

1. Переверніть мінікарту кожного дослідника.
2. Підготуйте всі виснажені карти. Кожен ворог, що наразі не в бою, під час підготовки вступає в бій із дослідником, якщо вони перебувають у одній локації. (Див. «Напад ворога» нижче.)
3. Кожен дослідник витягає одну карту та отримує один ресурс.
4. Кожен дослідник, у котрого в руках **більше восьми карт**, скидає карти на свій вибір так, щоб їх залишилось вісім.

Після виконання всіх кроків раунд завершується. Переходьте до фази міфу наступного раунду.

Фаза міфу

У фазі міфу таємничі сили чинять опір дослідникам та намагаються втілити свої плани.

Фаза міфу складається з трьох кроків:

1. Помістіть жетон приреченості на активну карту загроз.
2. Порівняйте сумарну кількість жетонів приреченості у грі (на колоді загроз та на інших картах) із порогом приреченості активної загрози. Якщо кількість жетонів приреченості дорівнює або перевищує поріг приреченості, скиньте усі жетони приреченості у грі, переверніть верхню карту загрози, виконайте вказівку на її звороті та вилучіть її з гри. Наступна карта загрози у колоді стає активною. (**Важливо:** жодним іншим чином рівень загрози не може зростати, крім випадків, коли це прямо вказано на карті.)



Жетон приреченості



На цьому етапі гри три жетона приреченості, тому рівень загрози росте.

3. За порядком ходу кожен дослідник витягає верхню карту з колоди контактів та розігрує її. Карти контактів кожного типу розігруються за певними правилами:

Напасть – коли витягується карта напасті, розіграйте її ефект та скиньте (якщо ефект карти не зазначає іншого).

Ворог – коли витягується карта ворога, цей ворог одразу вступає у бій із дослідником, що його витягнув, – якщо на карті немає вказівки «**Поява** –». Якщо ж така вказівка є, ворог з'являється в локації, яка вказана на карті. Якщо там є дослідники, ворог вступає з одним із них у бій згідно з правилами, описаними нижче.



Карта напасті



Карта ворога

Напад ворога

Кожен ворог, що наразі є у грі, може бути або в бою із дослідником (перебуває у зоні небезпеки), або не у бою (перебуває в локації). Якщо ворог перебуває в зоні небезпеки дослідника, він вважається присутнім у тій самій локації і при переміщенні дослідника рухається разом із ним.

Якщо будь-якої миті ворог напоготові не у бою опиняється в одній локації з дослідником, він вступає з ним у бій та переміщується у його зону небезпеки. Якщо ж декілька дослідників перебувають в одній локації із таким ворогом, зазвичай провідний дослідник вирішує, з ким він вступає у бій.

Деякі вороги мають вказівку «**Жертва** –», котра вказує, з ким ворог буде вступати у бій у разі, коли є декілька цілей. (Див. «Жертва» на с. 7 довідника)

Ворог негайно вступає в бій, якщо:

- ◆ Він з'являється (напоготові) в одній локації з дослідником.
- ◆ Він рухається (напоготові) в локацію, де є дослідник.
- ◆ Дослідник рухається в локацію з ворогом напоготові.
- ◆ Виснажений ворог відновлюється в одній локації з дослідником.

Навички та їх перевірки

У кожного дослідника є чотири навички: воля (♁), інтелект (♁), бій (♁) та спритність (♁). Чим вище значення конкретної навички дослідника, тим краще цей дослідник виконує завдання, пов'язані з цією навичкою.

У багатьох ситуаціях дослідникам доведеться проходити **ПЕРЕВІРКИ НАВИЧОК**. Такі перевірки випробовують здібності дослідників у областях, пов'язаних з однією з навичок, порівнюючи їх із певним рівнем складності, заданим грою. Щоб виконати перевірку навички, дослідник витягає з торби хаосу випадковий жетон хаосу, котрий вплине на значення цієї навички. Якщо змінене значення навички більше або дорівнює рівню складності, перевірка успішна, якщо менше – це провал. Наслідки успіху або провалу під час перевірки залежать від дії або карти, що викликала перевірку.

Модифікація значення навичок під час перевірки

Перш ніж витягти жетон хаосу під час перевірки навички, дослідник *може* збільшити її значення. Є два способи, як це можна зробити.

По-перше, дослідник може залучити підхожі для цього карти зі своєї руки. Підхожі карти мають одну або більше позначок навички, яка перевіряється. Позначка джокера (?) підходить для перевірки будь-якої навички. Кожна позначка, залучена під час перевірки, збільшує значення навички на один у мить перевірки. Дослідник, що проходить перевірку, може залучити довільну кількість карт для цієї перевірки. Кожен *інший* дослідник у тій самій локації може залучити лише одну карту, щоб допомогти.

За розіграні таким чином карти не потрібно сплачувати їхню ціну в ресурсах.



Позначки навичок

По-друге, під час перевірки дослідник може активувати (безкоштовна активація) властивості, що також можуть вплинути на результат перевірки.

Ефекти жетонів хаосу

Кожен жетон має символи або числові значення, котрі можуть вплинути на результати перевірок. Ефекти кожного типу жетона описані нижче.

♁, ♁, ♁, ♁ – зверніться до пам'ятки сценарію та застосуйте відповідний ефект.

♁ – зверніться до карти свого дослідника та виконайте його ♁ властивість.

♁ – означає автоматичний провал перевірки.

Якщо витягнутий жетон хаосу (або ефект символу на ньому) має числове значення, це значення додається до значення навички дослідника на час цієї перевірки.

Завершення перевірки

Якщо отримане значення навички більше або дорівнює рівню складності перевірки, дослідник її успішно проходить. В іншому разі результатом є провал. Карта або дія, що розпочала перевірку, надає вказівки та наслідки для кожного з результатів.

Деякі з карт навичок мають властивості, що спрацьовують наприкінці перевірки навички, якщо вони були до неї залучені.

Після завершення перевірки скиньте усі залучені до неї карти навичок та поверніть жетон хаосу до торби.

Приклад перевірки

Венді Адамс витягнула карту контактів «Чіпки руки» з текстом: «**Розкриття** – перевірка ♁ (3). За кожну одиницю, якої вам не вистачило для успіху, отримайте 1 рану».

Значення спритності Венді – 4, рівень складності перевірки – 3. У Венді залишилось небагато здоров'я, тому їй *україн* важливо пройти цю перевірку! У неї в руці немає карт, придатних для перевірки спритності. Її товариш Роланд перебуває з нею в одній локації і вирішує залучити до цієї перевірки карту, що містить одну позначку ♁. Венді отримує +1 до своєї спритності у цій перевірці.

Венді витягує з торби хаосу жетон зі значенням «-2». Це значення додається до спритності Венді на момент перевірки. Кінцеве значення навички становить 3: 4 (базове значення) +1 (від залученої Роландом карти) -2 (від жетона хаосу). Кінцеве значення 3 дорівнює рівню складності 3, Венді успішно проходить перевірку!

Тепер Венді застосовує результат успішної перевірки. Карта «Чіпки руки» не має ефекту за успішну перевірку, тому нічого не відбувається. Залучена Роландом карта скидається, а жетон хаосу повертається до торби хаосу.

Що ж далі?

Після завершення фази міфу розпочинається фаза дослідження. Цей порядок фаз продовжується, допоки дослідники не дійдуть до однієї із розв'язок сценарію (див. «Перемога та поразка» на с. 4).

Після завершення гри гравці можуть вирішити продовжувати кампанію, для цього прочитайте розділ «Розширені правила кампанії» на с. 3 у книзі сценаріїв. Потім перейдіть до наступного сценарію «Опівнічні маски», слідуючи вказівкам, які ви можете знайти у розділі «Додаток III: Підготовка до гри» на с. 26 довідника.

Гравці можуть вирішити спробувати пограти іншими дослідниками перед тим, як починати кампанію, для цього прочитайте правила побудови власних колод нижче або використайте колоди, наведені в розділі «Базові колоди» на с. 20 та пройдіть із ними перший сценарій ще раз.

Швидка довідка за ключовими словами, позначками та важливими ігровими символам наведена на звороті цієї книги, довідник містить докладну інформацію по всіх аспектах, використовуйте їх під час подальшого вивчення гри.

Як зібрати власну колоду

Базовий набір дозволяє гравцям отримати повноцінний ігровий досвід, проходячи гру знову і знову. Засвоївши основи гри, ви, за бажанням, можете будувати власні колоди дослідників.

Навіщо будувати власну колоду?

Власноруч побудовані колоди дадуть змогу спробувати нові оригінальні стратегії під час проходження сценаріїв, щораз отримуючи від гри нові враження. Замість того, щоб підганяти свій стиль гри під задалегідь побудовану колоду, гравець має змогу створити свою колоду, що відповідатиме його бажанням. Будуючи власну колоду, гравець не просто бере участь у грі, він самостійно вирішує, як буде проходити гра.

Правила побудови колод

Далі наведені правила побудови нових колод дослідників. Зверніть увагу, що у доповненнях містяться нові карти, які можуть суттєво розширити можливості побудови колод.

- ❖ Кожна колода повинна мати одну і тільки одну карту дослідника.
- ❖ Кожна колода повинна містити рівно стільки карт, скільки вказано на звороті цієї карти дослідника («Розмір колоди»). Для всіх дослідників у базовій грі це 30 карт. Карти слабкостей та карти, притаманні конкретному досліднику або сценарію, при цьому не враховуються.
- ❖ Всі стандартні карти у колоді дослідника мають відповідати вимогам, що вказані у графі «Допустимі карти» на звороті карти дослідника.
- ❖ Жодна колода не може включати в себе більше двох карт із однаковими назвами.
- ❖ Під час створення колоди також необхідно додати «Обов'язкові карти», перелічені на звороті карти дослідника.
- ❖ Перед початком кампанії у колоду можна додавати тільки карти нульового рівня (див. «Рівні карт» нижче).

Рівні карт

Рівень карти можна визначити за білими крапками під її вартістю; кількість крапок відповідає рівню карти.



Одна біла крапка означає, що це карта першого рівня.

Протягом кампанії в якості винагороди за проходження сценаріїв гравці матимуть змогу отримувати досвід, котрий можна витратити на придбання більш потужних карт вищого рівня, які дозволяється використовувати в поточній кампанії. (Див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9 довідника.)

Випадкова слабкість

У вимогах до колод більшості дослідників є вказівка додати випадкову базову слабкість.

На відміну від специфічних для дослідників слабкостей, базові слабкості містять цей символ:



Для того, щоб вибрати базову слабкість, перемішайте десять карт слабкостей, що входять до базового набору гри, та навмання витягніть одну з них. Деякі доповнення матимуть додаткові базові слабкості, просто додайте їх до тих десяти, що є в базовій грі, перш ніж тягнути випадкову слабкість.

Наприклад, у Стефанії є дві копії базового набору, перше делюкс-доповнення та перше доповнення у форматі набору карт міфу. Щоб створити один набір базових слабкостей, вона бере всі базові слабкості з одного базового набору гри, з делюкс-доповнення і з набору карт міфу та перетасовує їх. Із утвореного набору вона навмання витягує собі базову слабкість.

Базову слабкість слід тягнути після того, як решта колоди вже складена. У режимі кампанії ця слабкість залишатиметься у вашій колоді протягом всієї кампанії, якщо її не вилучить властивість карти. Дослідники не отримують нових слабкостей під час підготовки до наступних сценаріїв, проте властивості карт або вказівки сценаріїв можуть зобов'язати дослідника отримати нову слабкість.



Базові колоди

Досліджувати таємничі події, що відбуваються в Аркгеми, – небезпечна робота. Вам зустрінуться чудовиська, яких ви й увити не могли, а здобути знання можуть завдати непоправної шкоди вашому розсудку. Щоб досягти успіху в кампанії, вам знадобляться надійні союзники, неабиякі навички та найкраще спорядження.

Щоб допомогти вам у ваших розслідуваннях, ми зібрали базові колоди для кожного з п'яти дослідників у базовому наборі гри. Це – ваша перепустка до світу «Жаху Аркгеми», вони чудово підходять гравцям, що хочуть якнайшвидше взятись до справи або просто не хочуть займатися будівництвом власних колод.

Кожна з представлених колод супроводжується інструкціями та підказками, яким чином якнайкраще поєднати карти між собою або з властивостями дослідника.

Ці колоди призначені для гри в кампанію від самого початку, тому для того, щоб їх зібрати, потрібно 0 одиниць досвіду. Номери в дужках означають колекційний номер карти. Якщо на карті не вказана кількість копій, які ви маєте використовувати, використовуйте лише 1 таку карту. **Кожна із цих колод містить конкретну карту слабкості замість випадкової**, тому до них не слід додавати випадкову слабкість.

Всі п'ять колод можна зібрати одночасно з одного набору базової гри.



Поради під час гри за Роланда Бенкса

Роланд – сильний боєць та збирач зачіпок. Його властивість – автоматично знаходити зачіпки після перемоги в бою, тому доцільно вистежувати слабких ворогів, особливо якщо вони у локаціях із високим значенням мороку. Спробуйте знайти зброю якомога швидше (наприклад, «Кольт 45-го калібру» або «Улюбленець Роланда 38-го калібру»), щоб бути готовим битися з ворогами, щойно вони з'являться. «Патрульний», «Сторожовий пес» та «Фізична підготовка» також можуть допомогти в боях із ворогами.

Якщо все ж виникають проблеми з дослідженням локацій, використовуйте «Луну» або можете заручитися допомогою «Доктора Мілана Крістофера». «Доказ!» та «Інтуїція слідчого» також можуть дати вам змогу автоматично знаходити зачіпки у локаціях із високим мороком.

У Роланда міцне здоров'я, проте низький показник розсудку, тому потрясіння становить для нього серйозну загрозу. Союзники (такі як «Патрульний» або «Доктор Мілан Крістофер») можуть взяти на себе удар, якщо ви натрапили на щось жахливе. Або ж, не вагаючись, розіграйте «Аптечку» і витратьте цілий хід, щоб позбутися потрясіння, бо вам слід уникати психічних травм за всяку ціну!

Якщо ж вам закортить «Знищити докази» неприємних подій зі свого минулого, не забувайте, що замість дослідження ви також можете використовувати властивість Роланда, «Доказ!» або «Інтуїцію слідчого», щоб прибрати ці зачіпки.

Роланд Бенкс, федерал

Дослідник

- Роланд Бенкс (★ 1)

Активи (17)

- Улюбленець Роланда 38-го калібру (★ 6)
- Кольт 45-го калібру (★ 16)
- Фізична підготовка (★ 17)
- Патрульний (★ 18)
- Аптечка (★ 19)
- Мачете (★ 20)
- Сторожовий пес (★ 21)
- Луна (★ 30)
- Стародавній фоліант (★ 31)
- Бібліотекар (★ 32)
- Доктор Мілан Крістофер (★ 33)
- Надчутливість (★ 34)
- Медична енциклопедія (★ 35)
- 2x Ніж (★ 86)
- 2x Ліхтарик (★ 87)

Події (8)

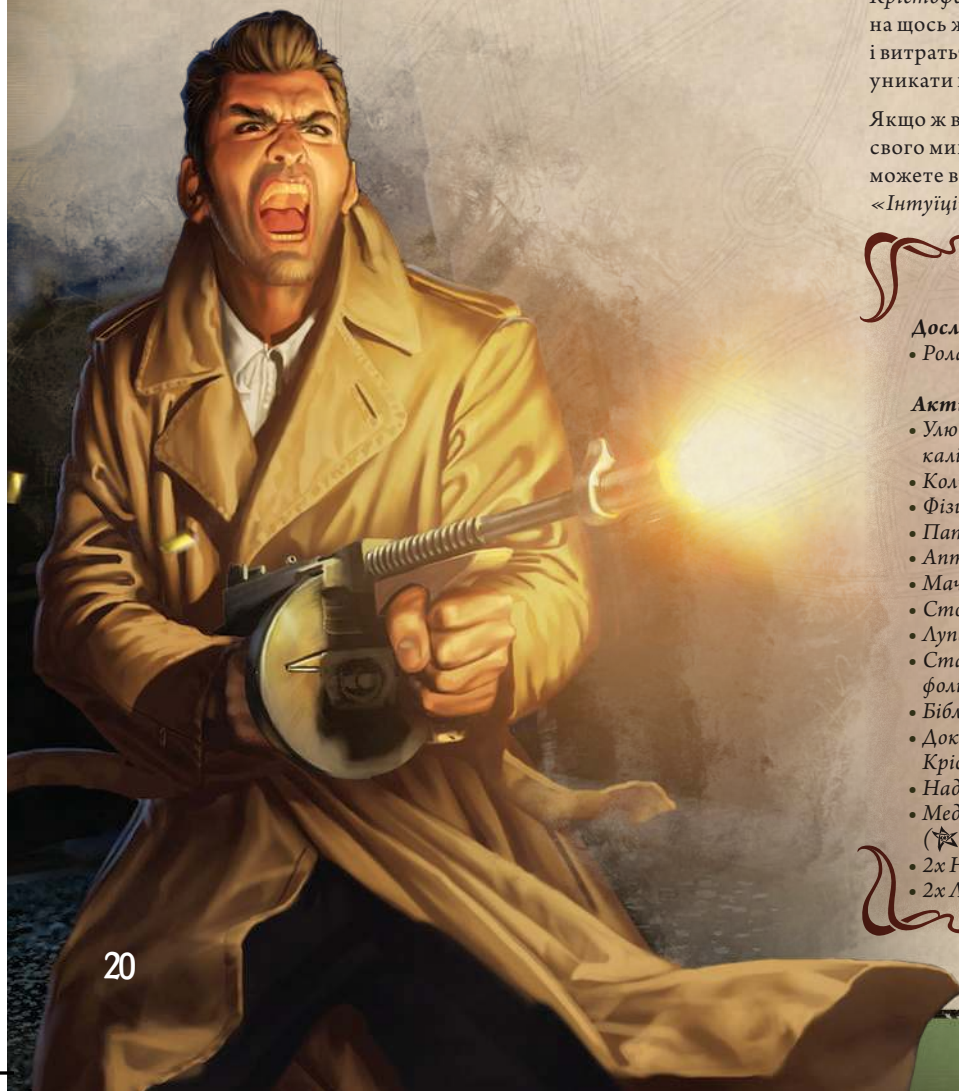
- Доказ! (★ 22)
- Ухилення (★ 23)
- Вибух динаміту (★ 24)
- Розум над матерією (★ 36)
- Інтуїція слідчого (★ 37)
- Барикада (★ 38)
- Непорушний запас (★ 88)

Навички (6)

- Лютий удар (★ 25)
- Дедуція (★ 39)
- 2x Хоробрість (★ 89)
- 2x Вправність рук (★ 92)

Слабкості (2)

- Знищити докази (★ 7)
- Аколит Срібних сутінок (★ 102)





Поради під час гри за Дейзі Вокер

Дейзі – дослідниця з високим інтелектом, чудово вміє допомагати товаришам та шукати зачіпки. Її властивість базується на використанні **томів**, тому в першу чергу варто зосередитися на них. В ідеалі треба якнайшвидше знайти «*Стародавній фоліант*», проте «*Медична енциклопедія*» у її руках також може врятувати багато життів. Якщо вам не пощастило побачити ці карти у початковій руці, «*Бібліотекар*» може допомогти знайти їх, а також взяти на себе певні удари, якщо все піде не за планом.

Зазвичай Дейзі не потрібна допомога під час пошуку зачіпок, але якщо ви поспішаєте зібрати якнайбільше, розіграйте «*Доктора Мілана Крістофера*» або «*Дупу*».

Оскільки бій та спритність Дейзі доволі низькі, у неї можуть виникнути проблеми з ворогами, але у вас є кілька тузів у рукаві. «*Засліплення*» та «*В'янення*» дозволять вам використовувати волю замість спритності для втечі та знання замість бою – під час атаки. «*Свята вервиця*» можна також задіяти, щоб підвищити значення волі. Якщо ви знайдете локацію з великою кількістю зачіпок, використайте «*Барикаду*», щоб зібрати їх у відносній безпеці від переслідувачів.

Якщо ви вже маєте у грі і «*Стародавню книгу*», і «*Медичну енциклопедію*», спробуйте також знайти «*Торбинку Дейзі*», перш ніж отримаєте «*Некрономікон*», адже інакше вам доведеться скинути одну зі своїх книжок.

Дейзі Вокер, бібліотекарка

Дослідниця

- Дейзі Вокер (★ 2)

Активи (17)

- Торбинка Дейзі (★ 8)
- Луна (★ 30)
- Стародавній фоліант (★ 31)
- Бібліотекар (★ 32)
- Доктор Мілан Крістофер (★ 33)
- Надчутливість (★ 34)
- Медична енциклопедія (★ 35)
- Заборонені знання (★ 58)
- Свята вервиця (★ 59)
- В'янення (★ 60)
- Ворожіння (★ 61)
- Вивчення магії (★ 62)
- Учениця чаклуна (★ 63)
- 2x Ніж (★ 86)
- 2x Ліхтарик (★ 87)

Події (8)

- Розум над матерією (★ 36)
- Інтуїція слідчого (★ 37)
- Барикада (★ 38)
- Тяга до незвіданого (★ 64)
- Захисне коло (★ 65)
- Засліплення (★ 66)
- 2x Непорушний запас (★ 88)

Навички (6)

- Дедукція (★ 39)
- Безстрашність (★ 67)
- 2x Уважність (★ 90)
- 2x Вправність рук (★ 92)

Слабкості (2)

- Некрономікон (у перекладі Джона Ді) (★ 9)
- Параноя (★ 97)



Поради під час гри за «Слизького» О'Тула

«Слизький» – збалансований дослідник, він добре б'ється, швидко тікає та вміє шукати зачіпки. Його властивість та слабкість потребують ресурсів, тому доцільно мати їх вдосталь. Розважливе використання «*Мародерства*» та «*Непорушного запасу*» мають допомогти з цим, також не вагайтеся використовувати дію «*Отримати ресурс*», якщо не впевнені, що робити.

«Слизький» має високі показники спритності та бою, тому у вас завжди є вибір, вступати з ворогами у бій чи уникати їх. Це краще за все вирішувати залежно від самого ворогу – уникайте ворогів із великими значеннями бою і здоров'я та бийтеся з тими, у кого висока спритність. У вашій колоді є цілий арсенал, тому увірватись у натовп монстрів може бути вдалою тактикою!

Ваш найсильніший інструмент – додаткові дії. «Слизький» може виконати до п'яти дій за хід із його властивістю дослідника та допомогою «*Лео де Лука*». На початку гри спробуйте зберігати ресурси, щоб зіграти *Лео* та інші активи, а згодом використовуйте їх та свої додаткові дії, щоб долати ворогів, досліджувати локації або бігти туди, де ви потрібні.

Низький показник волі означає, що більшість випробувань у колоді контактів становлять для вас серйозну загрозу. У скрутній ситуації «*На втіках*» має стати у нагоді, а здатність ігнорувати всіх **неелітних** ворогів протягом цілого раунду може стати вирішальною. Використайте її для переміщення або дослідження прямо під час бою, або щоб відтягнути на себе вогонь, не наражаючись на небезпеку.

«Слизький» О'Тул, колишній аферист

Дослідник

- «Слизький» О'Тул (★ 3)

Активи (16)

- Кольт 45-го калібру (★ 16)
- Фізична підготовка (★ 17)
- Патрульний (★ 18)
- Аптечка (★ 19)
- Мачете (★ 20)
- Сторожовий пес (★ 21)
- Викидний ніж (★ 44)
- Мародерство (★ 45)
- Крадіжка (★ 46)
- Деррінджер 41-го калібру (★ 47)
- Лео де Лука (★ 48)
- Дитя нетрів (★ 49)
- 2x Ніж (★ 86)
- 2x Ліхтарик (★ 87)

Події (9)

- На втіках (★ 10)
- Доказ! (★ 22)
- Ухилення (★ 23)
- Вибух динаміту (★ 24)
- Невловимість (★ 50)
- Удар у спину (★ 51)
- Підступний напад (★ 52)
- 2x Непорушний запас (★ 88)

Навички (6)

- Лютий удар (★ 25)
- Пристосуванець (★ 53)
- 2x Хоробрість (★ 89)
- 2x Пересилення (★ 91)

Слабкості (2)

- Борг за лікування (★ 11)
- Гангстер (★ 101)



Поради під час гри за Агнес Бейкер

Агнес має високий показник волі, добре знається на закляттях та вмiє справлятися з ворогами. Її властивість спрацьовує, коли вона отримує потрясіння, тому краще мати кілька шляхів отримувати потрясіння на вимогу. «Заборонені знання» – мабуть, найкращий інструмент для цього – отримати потрясіння, щоб завдати одну рану та отримати ресурс будь-якої миті! Також ви можете використати її властивість за допомогою «Захисного кола» або «В'янення», якщо вам «пощастить» витягти жетон хаосу із символом. Проте будьте уважні: оскільки ця властивість спрацьовує, лише коли потрясіння викладається саме на карту Агнес, вам також знадобиться уникати потрясіння або позбавлятися його. «Свята вервиця» – дуже важлива карта, вона надалі збільшує волю Агнес та надає захист від потрясіння, коли вам не потрібна активація властивості.

Якщо у вас виникають проблеми з дослідженням, карти «Диви, що я знайшов!» або «Тяга до незвіданого» можуть дати вам аж чотири зачіпки без жодних перевірок на інтелект.

Також, оскільки ваш стиль гри базується на використанні **заклять**, якнайшвидший розіграш «Учениці чаклуна» може надати вам значну перевагу. Впевніться, що активна карта загроз далеко від заповнення приреченістю, коли ви граєте «Ученицю чаклуна», та використовуйте її активовану властивість на повну. Коли ж приреченість наблизиться до максимального значення, скиньте її (наприклад, отримавши на неї достатньо ран або потрясінь) та позбудьтеся таким чином жетона приреченості на ній.

Агнес Бейкер, офіціантка

Дослідник

- Агнес Бейкер (★ 4)

Активи (17)

- Гіперборейська реліквія (★ 12)
- Заборонені знання (★ 58)
- Свята вервиця (★ 59)
- В'янення (★ 60)
- Ворожіння (★ 61)
- Вивчення магії (★ 62)
- Учениця чаклуна (★ 63)
- Шкіряне пальто (★ 72)
- Бери що знайдеш (★ 73)
- Бейсбольна бита (★ 74)
- Кроляча лапка (★ 75)
- Безпритульний кіт (★ 76)
- Довести до кінця (★ 77)
- 2x Ніж (★ 86)
- 2x Ліхтарик (★ 87)

Події (8)

- Тяга до незвіданого (★ 64)
- Коло захисту (★ 65)
- Засліплення (★ 66)
- Відвернення уваги (★ 78)
- Диви, що я знайшов! (★ 79)
- Пощастило! (★ 80)
- 2x Непорушний запас (★ 88)

Навички (6)

- Безстрашність (★ 67)
- Інстинкт виживання (★ 81)
- 2x Уважність (★ 90)
- 2x Відчайдушність (★ 93)

Слабкості (2)

- Темні спогади (★ 13)
- Одержимість (★ 98)



Поради під час гри за Венді Адамс

Венді – пронирлива дослідниця, що спритно уникає небезпеки. Властивість відміняти та заново витягати жетони хаосу під час критично важливих перевірок – її головна особливість. Намагайтесь тримати в руках якнайбільше карт для її використання. Краще за все розіграти «Крадіжку» та «Кролячу лапку» якнайшвидше, це дозволить брати карти під час втечі від ворогів або після провалених перевірок.

Високе значення спритності та низьке значення бою означають, що вам здебільшого треба уникати сутичок, проте своєчасний «Удар у спину» або «Підступний напад» також можуть допомогти позбутися неприємного ворога. «Безпритульний кіт», «Відвернення уваги» та «Інстинкт виживання» допоможуть вам вислизнути з найнеприємніших ситуацій. Коли ж нічого більше не залишається, беріть «Деррінджер 41-го калібру» або «Бейсбольну биту» та не вагайтесь залучити якнайбільше карт!

«Амулет Венді» – непроста карта, проте правильне її використання може мати дуже потужний ефект. Краще за все притримати її у руці, доки у вашому скіди не набереться кілька карт подій. Зігравши її, намагайтесь завжди пам'ятати, яка подія була скинута останньою (особливо якщо це «Пощастило!»), адже ви можете розіграти її ще раз. Також не забувайте, що коли ви вже вдягли амулет, усі події, які ви граєте (з руки або використовуючи властивість амулету), скидаються під низ вашої колоди.

Венді Адамс, безпритульне дівча

Дослідник

- Венді Адамс (★ 5)

Активи (17)

- Амулет Венді (★ 14)
- Викидний ніж (★ 44)
- Мародерство (★ 45)
- Крадіжка (★ 46)
- Деррінджер 41-го калібру (★ 47)
- Лео де Лука (★ 48)
- Дитя нетрів (★ 49)
- Шкіряне пальто (★ 72)
- Бери що знайдеш (★ 73)
- Бейсбольна бита (★ 74)
- Кроляча лапка (★ 75)
- Безпритульний кіт (★ 76)
- Довести до кінця (★ 77)
- 2x Ніж (★ 86)
- 2x Ліхтарик (★ 87)

Події (8)

- Невловимість (★ 50)
- Удар у спину (★ 51)
- Підступний напад (★ 52)
- Відвернення уваги (★ 78)
- Диви, що я знайшов! (★ 79)
- Пощастило! (★ 80)
- 2x Непорушний запас (★ 88)

Навички (6)

- Пристосуванець (★ 53)
- Інстинкт виживання (★ 81)
- 2x Пересилення (★ 91)
- 2x Відчайдушність (★ 93)

Слабкості (2)

- Самотня і покинута (★ 15)
- Амнезія (★ 96)

Авторський колектив

Дизайн і розробка гри: Nate French and MJ Newman

Продюсер: Molly Glover

Технічна документація: Adam Baker

Редактори: Patrick Brennan and B.D. Flory
Коректори: Brad Andres, Christine Crabb, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Alexander Hynes, and Kevin Tomczyk

Менеджер карткової гри: Jim Cartwright

Редактор сюжету «Жаху Аркгема»: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, and Philip Henry

Креативний дизайнер сюжету та сетінгу: Katrina Ostrander

Графічний дизайнер: Mercedes Orheim and Evan Simonet with Monica Helland

Координатор із графічного дизайну: Joseph D. Olson

Менеджер із графічного дизайну: Christopher Hosch

Оздоблення коробки: Ignacio Bazán Lazcano

Арт-директори: Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson, and Zoë Robinson

Головний арт-директор: Tony Bradt

Управління видавничим процесом: Justin Anger and Jason Glawe

Креативний директор з оздоблення: Brian Schomburg

Головний менеджер проекту: John Franz-Wichlacz

Виконавчий дизайнер гри: Corey Konieczka

Голова студії: Chris Gerber

Тестувальники:

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig “Late to the Party” Bergman, Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea Dell’Agnese, Ali Eddy, Luke “Mining for Clues” Eddy, Julia Faeta, Jeff Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene, Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague “They Killed Me Again” Murphy, Alan Newman, Matt Pachefsky, Daniel Schaefer, Brian Schwebach, Pawel Smoczyk, Damon Stone, Mike “Autofail” Strunk, Zach “I Have Amnesia” Varberg, Aaron J. Wong, and Jeremy “Vicious Blow” Zwirn



* & © 2021 Fantasy Flight Games. Логотипи Gamegenic та Gamegenic є зареєстрованими торговельними марками Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905. Вміст коробки може відрізнятися від зображеного.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Соляніченко

Перекладачі з англійської: Володимир Яшунін, Ігор Павлишинець

Редактор: Андрій Іваніщенко

Головна редакторка: Оксана Квасняк



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Окрема подяка за апробацію перекладу висловлюється Івану Максимову. Приєднуйтеся до української спільноти «Жах Аркгема - про творчість Лавкрафта, настільні ігри і не тільки» у Facebook (<https://www.facebook.com/groups/arkhamhorror/>)!

Послідовність фаз

1. Фаза міфу (пропускається в першому раунді гри).
2. Фаза дослідження.
3. Фаза ворогів.
4. Фаза відновлення.

Ключові слова

Ключове слово – атрибут карти, що підпорядковує її певним правилам. Далі наведено швидко довідку по кожному ключовому слову. Щоб прочитати повні правила до кожного слова, зверніться до довідника.

Байдужий: байдужі вороги самостійно не вступають у бій із дослідниками. (Дослідник має використати дію або властивість карти, щоб вступити з таким ворогом у бій.) Дослідники не можуть атакувати байдужого ворога, якщо він не в бою з кимось.

Використання (X): коли таку карту розігрують з руки, на неї треба покласти вказану кількість ресурсів із резерву. Відтепер ці жетони не вважаються ресурсами, а натомість стають жетонами певного типу (набої, заряди, запаси тощо). Їх потрібно буде використовувати відповідно до тексту властивості на карті.

Масивний: масивний ворог перебуває в бою з усіма дослідниками у локації.

Миттєва: карту можна зіграти, не витрачаючи дію.

Мстивий: якщо дослідник провалить перевірку під час атаки мстивого ворога напоготові, цей ворог атакує у відповідь та завдає цьому досліднику свої значення ран та потрясіння.

Навала: після того, як дослідник витягне та розіграє карту контактів із ключовим словом «навала», цей дослідник має негайно витягти ще одну карту контакту.

Переслідувач: під час першого кроку фази ворогів кожен переслідувач переходить до суміжної локації у напрямку найближчого дослідника.

Халепа: коли дослідник дістає карту з цим ключовим словом, він не може радитись або отримувати допомогу від інших гравців під час розіграшу ефектів розкриття або появи цієї карти.

Вказівки

Жертва: вказує, з ким із дослідників ворог вступить у бій (або до кого він буде рухатись у разі, коли він також має ключове слово «переслідувач») у випадку, коли є кілька можливих цілей.

Поява: вказує, де з'являється ворог, коли його витягують.

Способи активації

Активация дією (➡): щоб використати цю властивість, потрібно витратити дію.

Безкоштовна активация (⚡): щоб використати цю властивість, не потрібно витратити дію.

Активация реакцією (↻): цю властивість можна використовувати, коли виконується певна умова. Для цього не потрібно витратити дію.

Символи та позначки

За дослідника



Класи персонажів

Вартові



Шукачі



Містики



Спритники



Вцілілі



Навички

Воля



Інтелект



Бій



Спритність



Джокер



Жетони хаосу

Знак Прадавніх



Зверніться до властивості дослідника.



Автопровал



Дослідник гарантовано провалює перевірку.



Череп



Культист



Зверніться до пам'ятки сценарію, щоб визначити ефект жетона.



Скрижаль



Прадавнє створіння

