

ЖАХ АРКГЕМА



Довідник правил

Як користуватися ДОВІДНИКОМ

Цей довідник — вичерпне джерело всіх правил третьої редакції «Жаху Аркгема». Цей довідник не призначений для ознайомлення з правилами гри. Якщо хочете навчитися грати, прочитайте натомість книжку правил «Як грати». Звертайтеся до цього довідника лише тоді, коли протягом гри у вас виникнуть запитання.

Цей довідник містить п'ять основних розділів: золоті правила, приготування, структура раунду, кінець гри й глосарій. Глосарій містить докладні правила, згруповані за темами й викладені за алфавітом. Для пошуку конкретних тем у цьому довіднику радимо вам користуватися предметним покажчиком на с. 22.

0 Золоті правила

- 001 Якщо текст компонента прямо суперечить цим базовим правилам, то текст компонента має пріоритет. Текст компонента має пріоритет над текстом лише того правила, що стосується конкретної ситуації.
- 002 Якщо якісь правила чи ефекти дозволяють або вказують чомусь відбутися, але інші правила чи ефекти це забороняють, то правила чи ефекти заборони мають пріоритет.
- 003 Якщо неможливо розіграти будь-яку частину ефекту, то ігноруйте її.
- 004 Якщо ефект має кілька можливих наслідків, гравці разом вибирають один з них. Якщо одночасно треба застосувати кілька ефектів, гравці разом визначають порядок розіграшу цих ефектів.

005 Обмеження кількості компонентів

- 005.1 Компоненти можна розділити на дві великі групи: з ігровою інформацією та без ігрової інформації.
- 005.2 Кількість компонентів з ігровою інформацією (як-от листи дослідників і карти) обмежена.

Приклад. Ви не можете отримати заклинання, якщо колода заклинань вичерпалася. Ви також не можете вибрати нового дослідника, якщо всі дослідники вже використовуються або переможені, зжерті чи вийшли на спокій.

- 005.3 Кількість компонентів без ігрової інформації (усі жетони й кубики) необмежена. Якщо з будь-якої причини вам знадобиться більше цих компонентів, можете замінити їх будь-чим (як-от монетами, гудзиками чи компонентами з іншої гри).

Приклад. Якщо вам треба отримати 1 долар, а всі жетони грошей має Дженні Барнс, то можете замінити цей долар будь-якими іншим предметом або забрати долар у Дженні й дати заміник їй, бо в будь-якому разі їй все одно не треба стільки грошей.

1 Приготування до гри

100 Перед кожною грою послідовно виконайте такі кроки.

101 1. Виберіть сценарій

- 101.1 Виберіть один з листів сценаріїв (навмання або іншим способом). Решту листів сценаріїв поверніть у коробку.

102 2. Приготуйте поле й зустрічі

- 102.1 На звороті листа сценарію зображено схему поля для гри. Візьміть указані компоненти (райони й вулиці) і складіть їх так, як указано на схемі. Зайві плитки поверніть у коробку.
- 102.2 Розмістіть жетони приреченості й карти монстрів так, як указано на схемі.
- 102.3 Перетасуйте карти вулиць, щоб утворити колоду вулиць.
- 102.4 Утворіть колоди районів, перетасувавши окремо карти тих районів, які зображено на схемі. Решту карт районів поверніть у коробку.

103 3. Приготуйте колоду подій

- 103.1 Приготуйте колоду подій, перетасувавши карти подій вибраного сценарію. Покладіть колоду долілиць у підставку колоди подій (текстом зустрічей униз). Решту карт подій поверніть у коробку.

104 4. Створіть колоду монстрів

- 104.1 Створіть колоду монстрів, перетасувавши карти монстрів, указаних на листі сценарію. Покладіть цю колоду відновленою стороною догори. Решту карт монстрів поверніть у коробку.
- 104.2 Про монстрів, яких треба розмістити на полі, сказано вище (див. пункт 102.2).

105 5. Створіть чашу міту

- 105.1 Створіть чашу міту, вибравши вказані на листі сценарію жетони міту та поклавши їх у непрозорий контейнер (наприклад, *мішечок для кубиків «Fantasy Flight Supply»*). Решту жетонів міту поверніть у коробку.

106 6. Створіть колоду заголовків

- 106.1 Створіть колоду заголовків, навмання вибравши 13 карт з усіх доступних карт заголовків і перетасувавши їх. Решту карт заголовків поверніть у коробку.

107 7. Приготуйте активи й вітрину

- 107.1 Приготуйте колоди звичайних активів, окремо перетасувавши карти предметів, союзників і заклинань.
- 107.2 Візьміть 5 верхніх карт з колоди предметів і покладіть їх горілиць, щоб створити вітрину.
- 107.3 Впорядкуйте особливі карти й карти станів (за алфавітом або іншим зручним способом) і покладіть їх у межах досяжності гравців.

108 8. Приготуйте запаси жетонів

108.1 Розділіть жетони за видами й покладіть їх біля поля.

109 9. Приготуйте архів

109.1 Посортуйте карти архіву за номерами й покладіть їх біля поля.

110 10. Виберіть дослідника(-ів)

110.1 Кожен гравець вибирає один з листів дослідників (можна вибирати навмання або в інший спосіб), після чого бере відповідну фішку дослідника, 1 жетон активації та 1 карту-пам'ятку.

110.2 Один із гравців повинен узяти жетон лідера як свій жетон активації.

110.3 Решту листів дослідників, фішок дослідників, жетонів активації та карт-пам'яток поверніть у коробку.

110.4 У правилах і в ігровому тексті гравців називають «дослідниками».

110.5 Початкове майно

110.5a Дослідники отримують початкові карти, указані на їхніх листах. На кожному листі також указано кілька предметів, з яких дослідник повинен щось вибрати. Перед вибором можна розглянути кожен варіант.

110.6 Початкова зона

110.6a Кожен гравець ставить свою фішку дослідника в початковій зоні, указаній на листі сценарію.

111 11. Завершальні приготування

111.1 Виконайте ці кроки, щоб завершити приготування.

111.2 Розкладіть початкові докази

111.2a Розмістіть 3 жетони доказів (див. пункт 428.3).

111.3 Розкладіть початкову приреченість

111.3a Один раз розповсюдьте приреченість (див. пункти 479.2–479.3).

111.4 Завершальні приготування сценарію

111.4a Розіграйте ефекти, указані в розділі «Завершення приготування» на листі сценарію.

111.4b Додайте одну або більше карт архіву до кодексу. Перед початком гри прочитайте всі карти кодексу.

111.5 У цьому розділі також указано, які карти аномалій використовують у вибраному сценарії (якщо використовують). Перетасуйте ці карти разом, щоб утворити колоду аномалій, а решту поверніть у коробку.

2 Структура раунду

200 Раунд складається з чотирьох фаз, які розігрують у такому порядку: фаза дій, фаза монстрів, фаза зустрічей і фаза міту.

201 Фаза дій

201.1 У свій хід дослідник може виконати до 2 дій (див. пункт 418, «Дія»).

201.2 Дослідники самі визначають порядок ходів. Після вашого ходу переверніть жетон активації неактивною стороною догори.

201.3 Деякі ігрові ефекти дозволяють вам виконувати дії під час інших фаз або виконувати додаткові дії. Такі дії виконують як завжди. Їх не рахують до 2 дій, які ви розіграєте під час фази дій.

201.4 Перебуваючи в бою з монстром, ви можете виконувати обмежений набір дій (див. пункт 465.5).

202 Фаза монстрів

202.1 Фаза монстрів складається з трьох кроків, які розігрують у такому порядку: активація монстрів, атака монстрів і відновлення монстрів (див. пункт 459, «Монстр»).

202.2 Активація монстрів

202.2a Упродовж цього кроку активується кожен відновлений монстр. Дослідники самі визначають порядок активації монстрів.

202.2b Щоб активувати монстра, розіграйте текст активації на відновленій стороні карти монстра (див. пункт 459.3c).

202.2c Якщо активація монстра передбачає його переміщення, він долає кількість зон, що дорівнює його швидкості (див. пункт 459.3d).

202.2d У тексті активації монстра може вказуватися цільова зона або здобич, до якої прямує монстр, після чого вступає в бій чи впливає іншим способом. Монстр прямує до цільової зони або здобичі найкоротшим шляхом (див. пункт 493, «Цільова зона» і пункт 441, «Здобич»).

202.2e Якщо монстр переміщується в зону з одним або кількома дослідниками, він вступає з одним з цих дослідників у бій і його активація завершується (див. пункт 415, «Вступити в бій»).

202.2f Активуються лише відновлені монстри. Виснажені монстри та монстри в бою не активуються (див. пункт 459.2).

202.2g Якщо монстр має кілька можливих цільових зон або цілей серед дослідників, перевагу має найближчий до монстра варіант. Якщо кілька варіантів рівновіддалені від монстра, гравці разом вибирають цільову зону або здобич монстра.

202.3 Атака монстрів

202.3a Під час атаки монстрів кожен монстр, що перебуває у бою, завдає поранень і жахів досліднику, з яким перебуває в бою. Атаки монстрів розігрують, починаючи з монстрів, що перебувають у бою з лідером, а далі в порядку ходів гравців.

202.3b Кожен монстр завдає стільки поранень і жахів, скільки вказано на виснаженій стороні його карти (див. пункт 459.8і).

202.3c Якщо під час атаки монстрів дослідник був переможений, він виснажує кожного монстра, з яким був у бою (див. пункт 429.6).

202.3d Тільки монстри, що перебувають у бою, можуть завдавати поранень і жахів. Відновлені та виснажені монстри не вступають у бій, тож не завдають поранень і жахів (див. пункт 459.2).

202.4 Відновлення монстрів

202.4a Під час відновлення монстрів кожен виснажений монстр стає відновленим (див. пункт 413.2).

202.4b Якщо в зоні відновленого монстра є один або кілька дослідників, він вступає в бій з одним з них (див. пункти 413.5–413.6).

203 Фаза зустрічей

203.1 Під час фази зустрічей дослідники по черзі розігрують зустрічі. У свій хід ви берете й розіграєте карту зустрічі, що відповідає вашій зоні (див. пункт 446, «Зустріч»).

203.2 Дослідники самі вирішують, у якому порядку виконуватимуть свої ходи. Виконавши свій хід, переверніть жетон активації активною стороною догори.

203.3 Якщо ви в бою з одним або кількома монстрами, ви не розіграєте зустріч. Натомість просто переверніть жетон активації активною стороною догори.

204 Фаза міту

204.1 Під час фази міту дослідники по черзі беруть жетони з чаші міту. У свій хід ви берете 2 жетони з чаші міту й розіграєте їхні ефекти.

204.2 Дослідники виконують ходи у визначеному ними порядку, починаючи з лідера.

204.3 Узяті жетони не повертають у чашу міту, доки вона не спорожніє.

204.4 Ви берете й розіграєте жетони міту, навіть якщо ваш дослідник був переможений, зжертий або вийшов на спокій.

204.5 Якщо вам треба взяти жетон, а чаша міту порожня, поверніть усі жетони міту в чашу міту, а потім беріть жетони.

204.6 Пункти 204.7–204.13 містять перелік жетонів міту та їхніх ефектів.

204.7 Розповсюдьте приреченість (жетон міту)

204.7a Узавши цей жетон, ви повинні один раз розповсюдити приреченість (див. пункти 479.2–479.3).

204.8 З'являється монстр (жетон міту)

204.8a Узавши цей жетон, ви повинні розмістити на полі 1 монстра (див. пункт 459.5).

204.9 Розмістіть доказ (жетон міту)

204.9a Узавши цей жетон, ви повинні розмістити на полі 1 доказ (див. пункт 428.3).

204.10 Прочитайте заголовок (жетон міту)

204.10a Узавши цей жетон, ви повинні прочитати верхню карту з колоди заголовків (див. пункт 435, «Заголовок»).

204.11 Прорив воріт (жетон міту)

204.11a Узавши цей жетон, покладіть 1 жетон приреченості в кожен зону району, указанного на верхній карті колоди подій. Візьміть цю карту і затасуйте у скид карт подій, а потім покладіть увесь скид під низ колоди подій.

204.12 Розплата (жетон міту)

204.12a Узавши цей жетон, дослідники повинні розіграти ефекти розплати, указані на листі сценарію, на всіх картах кодексу й на всіх картах, які мають дослідники.

204.12b Ефекти розплати — це ігровий текст з червоним символом розплати (♣), обведений червоною рамкою. Ефекти розплати розігрують лише тоді, коли з чаші міту взято жетон «розплата».

204.12c Дослідники самі визначають порядок розіграшу ефектів розплати.

204.12d Коли з чаші міту взято жетон розплати, розіграйте усі ефекти розплати в грі. Ефекти розігрують послідовно, у довільному порядку: лише повністю розігравши один ефект, можна переходити до наступного.

204.12e Якщо під час розіграшу ефектів розплати, зумовлених жетоном розплати з чаші міту, у гру вводиться новий компонент із символом розплати, то в цю фазу міту його ефект не розігрується.

204.13 Порожній (жетон міту)

204.13a Якщо ви взяли порожній жетон, нічого не відбувається.

205 Завершення раунду

205.1 Після завершення всіх чотирьох фаз починається фаза дій нового раунду.

205.2 Якщо ваш дослідник був переможений, зжертий або вийшов на спокій, то, перш ніж перейти до наступного раунду, виберіть нового дослідника відповідно до вказівок пункту 429.7.

3 Кінець гри

300 Партія в «Жах Аркгема» може закінчитися різними способами. Більшість із них залежать від сценарію і карт кодексу.

301 Перемога у грі

- 301.1 Немає єдиної переможної стратегії. Просто виконуйте всі завдання на картах кодексу. Зрештою на одній з цих карт ви прочитаєте, що перемогли у грі (див. пункт 403.5с).
- 301.2 Для перемоги в грі зазвичай треба здобувати докази під час зустрічей на картах подій, вивчати ці докази, щоб покласти їх на лист сценарію, а потім використати такі докази для розіграшу ефектів карт кодексу.

302 Поразка у грі

- 302.1 Крім основного способу програти гру, зазнати поразки можна також унаслідок виконання негативних ефектів карт кодексу (див. пункт 403.5d).
- 302.2 Зазвичай дослідники зазнають поразки через те, що на листі сценарію опиняється забагато жетонів приреченості, а кожен такий жетон призводить до розіграшу негативних ефектів карт кодексу.
- 302.3 Також гравці програють, якщо всі доступні гравцям дослідники переможені, зжерті або вийшли на спокій. Якщо у гравців не залишилося дослідників, за яких можна грати, вони зазнають поразки.

4 Глосарій правил

400 Весь текст на компонентах «Жаху Аркема» можна поділити на 3 основні типи: ігровий, довідковий і художній.

400.1 Ігровий текст

- 400.1a Ігровий текст — це будь-який текст на компоненті, що впливає на гру. Ігровий текст ніколи не подається курсивом чи в дужках. Більша частина текстів на компонентах — це ігровий текст.
- 400.1b Ознака — це тип ігрового тексту, що не має власного ефекту, але на нього часто посилається інший ігровий текст.
- 400.1c Деякі ігрові ефекти з'являються частіше або мають нюанси, які неможливо описати коротко. У такому разі в тексті карти вказане лише ключове слово (скорочена назва властивості) та довідковий текст, що коротко описує цю властивість.
- 400.1d Текст карти може містити ціну й ефект, розділені словом «щоб». У такому разі ефект після «щоб» розігрується, лише якщо дослідник повністю заплатив ціну.

Приклад. Згідно з текстом зустрічі: «Можете заплатити 3 \$, щоб отримати 1 звичайний предмет». Ви вирішуєте, платити 3 \$ чи ні. Якщо ви сплачуєте ціну, то розігруєте ефект «отримати один звичайний предмет». Інакше ви не розігруєте цей ефект.

- 400.1e Ціна, ефект або вони обоє можуть бути оформлені як художній текст. У такому разі ігровий текст після художнього тексту описує результат ефекту.

Приклад. Згідно з текстом зустрічі: «Ви можете укласти темну угоду, підписавши її своєю кров'ю. Якщо ви це зробите, ви відчуєте, як сила потече крізь вас. Станьте благословенним». «Укласти темну угоду» — це ваша ціна. Ефект «підпишіть своєю кров'ю» — художній текст, що не впливає на гру. Натомість наступне речення вказує вам «стати благословенним», лише якщо ви заплатили ціну, уклавши темну угоду.

400.1f Якщо ви не можете заплатити повну ціну, то не платите нічого й не розігруєте ефект після слова «щоб».

400.1g Ви не можете стати затриманим, щоб заплатити ціну, якщо ви вже затримані (див. пункт 438, «Затриманий»).

400.1h Ви не можете отримати певний стан, щоб заплатити ціну, якщо вже маєте такий стан (див. пункт 488, «Стан»).

400.1i Деколи ігровий текст починається з умови, наприклад, «у разі успіху» або «у разі провалу». У такому разі речення має значення, лише якщо виконується умова. Ігровий текст за межами цього речення не стосується цієї умови.

400.2 Довідковий текст

400.2a Довідковий текст — це текст курсивом у дужках, що коротко описує правило, яке стосується цього компонента. Зазвичай довідковий текст міститься в тому ж рядку, що й відповідний ігровий текст, але він також може вказуватися окремо, якщо не стосується ігрового тексту.

400.2b Довідковий текст не має власного ігрового ефекту, а лише стисло описує якесь правило чи правила.

400.2c Довідковий текст — не вичерпне джерело правил, тому може не містити всі нюанси описаного правила чи правил.

400.3 Художній текст

400.3a Художній текст — це весь текст на компонентах, крім ігрового й довідкового тексту.

400.3b Художній текст, як й ілюстрація на компоненті, додає глибини самій грі та сюжету сценарію. Художній текст не має ігрових ефектів.

400.3c Зазвичай художній текст написаний курсивом і не подається в дужках. Утім, на картах зустрічей художній текст не виділяється курсивом.

400.3d Художній текст на картах зустрічей відокремлюється від ігрового тексту крапкою, комою, тире (—) або словом «щоб».

400.3e Позначення властивостей (текст курсивом перед тире) — це художній текст, що надає глибини ігровому тексту після тире (див. пункт 472, «Позначення властивості»).

401 Актив

- 401.1 Актив — це будь-яка карта, яку може отримати дослідник. Є 5 типів активів: союзники, стани, предмети, заклинання і таланти.
- 401.2 Активи представлені картами союзників, предметів, заклинань, особливими й початковими картами. Особливі й початкові карти можуть бути активами будь-якого типу.
- 401.3 Незалежно від типу, на всіх картах активів є певний набір стандартних елементів, але їхнє розміщення на карті активу залежить від типу карти.
- 401.4 Назва й ілюстрація активу не впливають на гру.
- 401.5 Рядок з типом активу не впливає на гру, але вказує, до якого типу активу належить карта.
- 401.6 Текстове поле активу може бути порожнім або містити ігровий і/або художній текст.
- 401.7 Якщо значення здоров'я активу більше ніж 0, на нього можна перенаправляти поранення. Якщо значення розуму активу більше ніж 0, на нього можна перенаправляти жахи (див. пункти 475.7 і 431.7).
- 401.8 Якщо актив зазнав такої кількості поранень, що дорівнює його здоров'ю, або такої кількості жахів, що дорівнює його розуму, то цей актив скидають.
- 401.9 На актив не можна перенаправляти поранення або жахи, якщо їхня кількість перевищує значення його здоров'я або розуму відповідно.
- 401.10 Скидаючи карту союзника, предмета чи заклинання, покладіть її під низ відповідної колоди. Скидаючи особливу або початкову карту, поверніть її на своє місце у відповідній колоді.

402 Аномалія

- 402.1 Аномалія — це химерне жакливе явище в районі. Аномалії представлені жетонами й картами аномалій.
- 402.2 Сценарій описує природу аномалії. У грі є кілька колод аномалій. Кожну з них використовують у різних сценаріях.
- Приклад. У сценарії «Покров сутінків» використовують колоду аномалій «Розколота реальність», а в сценарії «Пришестя Азатота» — колоду «Тріщина в часі».*
- 402.3 Сценарій може вказати додати до кодексу карту архіву 2 («Аномалії»). Ця карта додає в гру правила 402.3а–402.3е. Ці правила коротко описані на карті архіву 2 й вони діють лише тоді, коли ця карта в кодексі.
- 402.3а Якщо в зоні є 3 жетони приреченості або в районі загалом є 5 жетонів приреченості, покладіть жетон аномалії в центр цього району. Це не впливає на інші жетони в центрі району.
- 402.3б Якщо жетон приреченості треба додати в будь-яку зону району з жетоном аномалії, натомість покладіть його на лист сценарію.
- 402.3с Якщо ви повинні розіграти зустріч у будь-якій зоні району з жетоном аномалії, ви натомість розіграєте зустріч з аномалією.

402.3d Щоб розіграти зустріч з аномалією, візьміть верхню карту з колоди аномалій і прочитайте розділ, що відповідає кількості жетонів приреченості у вашій зоні.

402.3е Якщо в районі з аномалією немає жетонів приреченості, вилучіть жетон аномалії з цього району.

402.4 Кожен компонент, що вказує додати до кодексу карту архіву 2, також вимагає взяти колоду аномалій. Зустрічі на цих картах називають зустрічами з аномаліями.

402.5 Кожна карта аномалії містить 3 унікальні зустрічі.

402.6 Кожна зустріч з аномалією відповідає кількості жетонів приреченості в зоні дослідника, що розіграє цю зустріч з аномаліями.

403 Архів

403.1 Архів виступає основним інструментом створення сюжету й перебігу ігрового сценарію. Архів — це набір пронумерованих карт, які можна використати в будь-якому сценарії. Карти архіву розповідають історію, додають нові правила, визначають умови перемоги або поразки в грі та виконують інші дії, потрібні для сценарію.

403.2 Карти архіву, які не використовують у сценарії, варто зберігати впорядкованими за номерами.

403.3 Карти архіву використовують для різних цілей і вони мають різний вигляд.

403.4 Кожна карта архіву має унікальний номер у верхньому лівому (на лиці карти) та нижньому правому кутах карти. Інші елементи карт архіву можуть відрізнитися.

403.5 Іноді ігровий текст (зокрема на картах архіву) може вказати вам узяти з архіву одну чи кілька конкретних карт. Текст такого ефекту описує, як використовувати ці карти.

403.5а Зазвичай карти архіву додають у кодекс. Додані в кодекс карти містять додаткові правила та ігрові ефекти, які діють, доки ці карти залишаються в кодексі (див. пункт 452, «Кодекс»).

403.5б Перш ніж додати карту архіву в кодекс, прочитайте й виконайте усі вказівки на ній.

403.5с Ігровий текст на карті архіву, відмічений символом доказу (☉), дозволяє дослідникам просунути у виконанні їхнього поточного завдання. Якщо дослідники послідовно виконуватимуть ці ефекти, то переможуть у грі.

403.5d Ігровий текст на карті архіву, відмічений символом приреченості (☾), містить умови, що зрештою призведуть до поразки дослідників у грі.

403.5е Деякі карти архіву — це епічні монстри. Фактично це збільшені карти монстрів. Епічних монстрів трактують як монстрів. Їхні карти мають однакову структуру. Усі правила й ефекти, що стосуються монстрів, діють і на епічних монстрів.

- 403.5f Ігровий текст може впливати винятково на «неепічних» монстрів. Такі ефекти стосуються монстрів, представлених звичайними картами монстрів, але не епічних монстрів.
- 403.5g Перемігши або скинувши епічного монстра, поверніть його карту в архів.
- 403.5h Коли карту архіву «приєднують» до іншого компонента (переважно з колоди районів), покладіть її біля цього компонента.
- 403.5i Ігровий ефект на приєднаній карті активується, коли ви взаємодієте з компонентом, до якого ця карта приєднана.

404 Боєць

- 404.1 «Боєць» — це одна з ролей дослідників (див. пункт 483).
- 404.2 Якщо ви боєць, то здатні витримати навалу потойбічних істот і допомогти вистояти своїм колегам-дослідникам. Лише підтримуючи одне одного, ви зможете перемогти.
- 404.3 Бійці зазвичай володіють властивостями або початковими активами, що дозволяють їм пережити небезпечні ситуації з найменшими втратами. Зазвичай бійці можуть збільшити шанси на успішне проведення як своїх перевірок, так і перевірок інших дослідників.

405 Величезний

- 405.1 «Величезний» — це ключове слово на картах деяких монстрів.
- 405.2 Величезний монстр вступає в бій з кожним дослідником у своїй зоні та кожним дослідником, що переміщується в його зону, навіть якщо цей монстр уже перебуває в бою.
- 405.3 Щоб позначити, що величезний монстр перебуває в бою з одним або кількома дослідниками, розмістіть його карту в його зоні виснаженою стороною догори (ніби цей монстр був виснажений).
- 405.4 Протягом кроку атаки монстрів величезний монстр завдає поранень і жахів кожному досліднику, з яким він перебуває в бою.
- 405.5 Величезний монстр не може стати виснаженим. Якщо ви, ухилившись від величезного монстра і виконавши додаткову дію, залишаєтеся в одній зоні з цим монстром, він знову вступає з вами в бій.

406 Вивчити

- 406.1 «Вивчити» доказ означає викласти здобутий жетон доказу на лист сценарію. Докази вивчають насамперед за допомогою дії вивчення.
- 406.2 Ви можете вивчити лише ті докази, які лежать біля вашого листа дослідника, якщо тільки ефект прямо не вказує вам вивчити докази з інших місць.

407 Вийти з бою

- 407.1 Виходячи з бою з монстром, з яким ви перебуваєте в бою, покладіть його карту у свою зону відновленою стороною догори (якщо тільки ефект не вказує вам виснажити його). Ви більше не перебуваєте в бою з цим монстром, а монстр стає відновленим (див. пункт 459.2).
- 407.2 Ви можете вийти з бою лише з тим монстром, з яким перебуваєте в бою.

408 Вийти на спокій

- 408.1 Ігровий текст може змусити дослідника «вийти на спокій». Дослідник, що вийшов на спокій, назавжди вибуває з гри.
- 408.2 Після того як ваш дослідник вийшов на спокій, ви вибираєте нового дослідника. Він вступає у гру на початку наступної фази дій (див. пункт 429.7).

409 Виснажений

- 409.1 «Виснажений» — це ігровий статус монстра (див. пункт 459.2).
- 409.2 Поки монстр виснажений, його карта лежить на полі виснаженою стороною догори.
- 409.3 Виснажений монстр не активується і не вступає в бій з дослідниками у своїй зоні, а також не завдає поранень чи жахів.
- 409.4 Протягом кроку відновлення монстрів у фазі монстрів кожен виснажений монстр стає відновленим (див. пункт 413.2).

410 Виснажити

- 410.1 Щоб виснажити монстра, переверніть його карту виснаженою стороною догори. Тепер монстр виснажений і більше не відновлений (див. пункт 459.2).
- 410.2 Якщо монстр стає виснаженим, перебуваючи в бою з дослідником, цей дослідник виходить із бою з монстром і кладе карту монстра у свою зону виснаженою стороною догори. Дослідник більше не перебуває в бою з монстром, а монстр тепер виснажений.

411 Витратити

- 411.1 «Витратити» компонент означає скинути його під час плати за щось (див. пункти 400.1d–400.1h).

412 Відкласти вбік

- 412.1 Ігровий текст може вказати вам відкласти компоненти. У такому разі просто покладіть їх десь поруч, щоб знайти, коли вони будуть потрібні.
- 412.2 Відкладені вбік компоненти залишаються відкладеними, доки ефект не вкаже вам щось із ними зробити.
- 412.3 На щойно або раніше відкладені вбік компоненти діють ті самі правила, що й на інші компоненти того типу, зокрема їх скидають як завжди.

413 Відновлений

- 413.1 «Відновлений» — це ігровий статус монстра (див. пункт 459.2).
- 413.2 Щоб відновити монстра, переверніть його карту відновленою стороною догори. Тепер монстр відновлений, а отже, не виснажений і не перебуває в бою (див. пункт 459.2).
- 413.3 Поки монстр відновлений, його карта лежить в одній із зон поля відновленою стороною догори.
- 413.4 Під час кроку активації монстрів у фазі монстрів кожен відновлений монстр активується (див. пункт 202.2, «Активация монстрів»).
- 413.5 Якщо відновлений монстр з будь-якої причини опиняється в зоні з дослідником, він вступає в бій з цим дослідником (дивіться пункт 415, «Вступити в бій»).
- 413.6 Якщо відновлений монстр перебуває в одній зоні з двома або більше дослідниками, він вступає в бій зі своєю здобиччю. Якщо на його карті не вказана здобич, дослідники самі вирішують, з ким із них монстр вступить у бій (див. пункт 441, «Здобич»).

414 Вітрина

- 414.1 Вітрина — це ряд з 5 викладених горілиць карт предметів.
- 414.2 Ігровий текст може вказувати вам купити або взяти предмети з вітрини (див. пункт 454 «Купити»).
- 414.3 Якщо ефект дозволяє вам купити щось із вітрини, а ви не можете або не хочете нічого купувати, то можете скинути до 2 карт із вітрини.
- 414.4 Якщо з будь-якої причини на вітрині менше ніж 5 карт, відкривайте та кладіть горілиць на вітрину верхні карти з колоди предметів, доки на вітрині не буде 5 карт.
- 414.5 Якщо ефект дозволяє вам купити кілька предметів з вітрини за один раз, ці покупки відбуваються одночасно.

415 Вступити в бій

- 415.1 Щоб вступити в бій з монстром, покладіть його карту біля свого листа дослідника. Тепер ви перебуваєте в бою з цим монстром, а він — з вами (див. пункт 459.2).
- 415.1a Ігровий текст «монстр перебуває в бою з дослідником» і «дослідник перебуває в бою з монстром» — це синонімічні поняття. Фрази «коли ви в бою з монстром» і «коли монстр у бою з вами» теж синонімічні.
- 415.2 Монстра, що перебуває в бою, не вважають ані відновленим, ані виснаженим. Поки ви перебуваєте в бою з монстром, його карту можна тримати будь-якою стороною догори. Утім, радимо тримати його виснаженою стороною догори, бо там указані всі потрібні відомості про монстра.

416 Вулиця

- 416.1 Термін «вулиця» стосується і плитки вулиці, і зони, представленої цією плиткою.
- 416.2 У грі є три типи вулиць. Описи цих типів читайте нижче.
- 416.2a Плитки вулиць із зображенням будинків — це вулиці типу «житлові будинки».
- 416.2b Плитки вулиць із зображеннями мостів — це вулиці типу «міст».
- 416.2c Плитки вулиць із зображеннями дерев — це вулиці типу «парк».
- 416.3 На вулиці не можна викладати жетони приреченості. Якщо з будь-якої причини жетон приреченості треба викласти в зону вулиці, розмістіть цей жетон у суміжній до вулиці зоні району.

417 Гроші

- 417.1 Жетони грошей бувають двох номіналів: жетони «1 долар» і жетони «5 доларів».
- 417.2 Жетон номіналом «5 доларів» дорівнює п'яти жетонам номіналом «1 долар». Ви можете будь-якої миті обміняти жетони одного номіналу на жетони іншого.
- 417.3 Дослідники можуть обмінюватися грошима під час дії обміну (див. пункт 424, «Дія обміну»).

418 Дія

- 418.1 Дія — це тип ігрового ефекту, який може виконати дослідник.
- 418.2 Під час фази дії дослідники по черзі виконують дії. У свій хід ви можете виконати до 2 дії (див. пункт 201, «Фаза дії»).
- 418.3 Деякі ігрові ефекти дозволяють виконувати дії під час інших фаз або додаткові дії. Такі дії виконують як звичайні, вони не зараховуються до двох дій, які ви можете виконати у свій хід під час фази дії.
- 418.4 Ви можете виконувати кожну дію лише один раз за раунд, незалежно від природи цієї дії або точної фази.
- 418.5 Перебуваючи в бою з монстром, ви можете виконувати лише такі дії: атака, ухиляння або зосередження і будь-які дії, в описі яких вказано, що їх можна виконувати у бою (див. пункт 465, «Перебувати в бою»).
- 418.6 Ігровий текст може дозволити вам розіграти певні ефекти «під час» дії. Це додаткові ефекти до звичайного ефекту цієї дії.
- 418.7 Кожна карта-пам'ятка містить короткий опис дій, які може виконати дослідник.

419 Дія атаки

- 419.1 Атака — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).

- 419.2 Щоб виконати дію атаки, виберіть 1 монстра у своїй зоні, вступіть із ним у бій і виконайте перевірку сили (☛). За кожен викинутий успіх ви завдаєте монстрові 1 поранення (див. пункт 415, «Вступити в бій», і пункти 475.13 і 475.15 про завдання поранень монстру).
- 419.3 Ви можете атакувати монстра, який перебуває в бою з іншим дослідником у вашій зоні. Якщо ви це зробите, то цей монстр вступає в бій з вами. Він більше не перебуває в бою з іншим дослідником.
- 419.4 Кожен монстр має модифікатор атаки, що впливає на кількість кубиків, які ви кидаєте під час перевірки сили (див. пункт 459.8f).
- 419.5 Якщо ви перебуваєте в бою з кількома монстрами у вашій зоні, то можете атакувати лише одного з них з урахуванням модифікатора атаки лише того монстра, якого атакуєте.
- 419.6 Якщо ви атакуєте виснаженого монстра, то не вступаєте з ним у бій. Монстр залишається виснаженим, а ви завдасте йому поранень як завжди.
- 419.7 Якщо під час атаки ви перемогли монстра з символом решток (☛), ви отримуєте 1 жетон решток.

420 Дія вивчення

- 420.1 Вивчення — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).
- 420.2 Коли ви виконуєте дію вивчення, то проводите перевірку спостережливості (👁️). За кожен викинутий успіх можете вивчити 1 доказ (див. пункт 406.1).

421 Дія збору коштів

- 421.1 Збір коштів — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).
- 421.2 Виконавши дію збору коштів, ви отримуєте 1 долар (див. пункт 417, «Гроші»).

422 Дія зосередження

- 422.1 Зосередження — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).
- 422.2 Коли ви виконуєте дію зосередження, ви зосереджуєтеся на одному вмінні за вашим вибором (див. пункт 445.4).
- 422.3 Ви можете зосередитися на кожному вмінні лише один раз.
- 422.4 Якщо після виконання дії зосередження кількість ваших жетонів зосередженості перевищує вашу межу зосередження, ви повинні скинути один з ваших жетонів зосередженості (див. пункт 429.2c).

423 Дія компонента

- 423.1 Ігровий текст компонентів (насамперед листів дослідників та активів) містить особливі дії, які можуть виконувати дослідники. Ці дії позначені словом «Дія», виділеним грубим шрифтом.

Приклад. На листі дослідниці Дженні Барнс сказано: «Дія. Якщо ви маєте менше ніж 3 \$, то отримуєте 3 \$».

- 423.2 Ви можете виконати дію компонента лише тоді, коли вона вказана на вашому листі дослідника або на карті активу, яким ви володієте.

- 423.2a Будь-який дослідник може виконати дію компонента з карти кодексу.

- 423.3 Усі дії компонентів не залежать одна від одної. Кожну дію компонента можна виконати лише один раз за раунд.

- 423.4 Деякі дії компонентів можна виконувати лише за певних умов, наприклад, перебуваючи в конкретній зоні. Ці обмеження описані в кінці тексту дії.

Приклад. Після зустрічі в районі Місكاتонікського університету ви можете скинути 1 фоліант, якщо маєте його. Якщо ви це робите або якщо не маєте фоліантів, то можете взяти 1 предмет-фоліант.

424 Дія обміну

- 424.1 Обмін — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).
- 424.2 Дія обміну дозволяє вам обмінятися з одним або кількома дослідниками у вашій зоні будь-якою кількістю союзників, предметів, заклинань, грошей, доказів і решток.
- 424.3 Ви можете обмінюватися з дослідником, навіть якщо той перебуває в бою з монстром.
- 424.4 Активи, які один дослідник використав у фазі дій, а потім протягом тієї ж фази передав іншому досліднику, не можуть бути використані іншим дослідником до початку наступної фази дій.

425 Дія оборони

- 425.1 Оборона — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункти 418, «Дія»).
- 425.2 Щоб виконати дію оборони, проведіть перевірку знань (📖). За кожен викинутий успіх вилучіть зі своєї зони 1 жетон приреченості та поверніть його в запас жетонів приреченості.
- 425.3 Якщо під час дії оборони ви вилучаєте 2 або більше жетонів приреченості, ви отримуєте 1 жетон решток.

426 Дія переміщення

- 426.1 Дія переміщення — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).
- 426.2 Щоб виконати дію переміщення, перемістіть фішку свого дослідника на відстань до 2 зон. Ви можете заплатити 1 або 2 долари, щоб переміститися ще на 1 зону за кожен витрачений долар (див. пункт 467.3).
- 426.3 Якщо ви перемістилися в зону з відновленим монстром, цей монстр негайно вступає в бій з вами, і ваше переміщення завершується (див. пункт 415, «Вступити у бій»).

427 Дія ухиляння

- 427.1 Ухиляння — це одна з дій, яку можуть виконувати дослідники (див. пункт 418, «Дія»).

- 427.2 Щоб виконати дію ухиляння, проведіть перевірку спостережливості (👁️). Кожен викинутий успіх дозволяє вам вийти з бою з одним монстром на ваш вибір і виснажити його. Якщо ви вийшли з бою з усіма монстрами, з якими перебували в бою, то можете виконати одну додаткову дію (див. пункт 407, «Вийти з бою», пункт 410, «Виснажити», і пункт 418.3 щодо додаткових дій).
- 427.3 Кожен монстр має модифікатор ухиляння, що впливає на кількість кубиків, які ви кидаєте під час перевірки спостережливості (див. пункт 459.8g).
- 427.4 Якщо ви перебуваєте в бою з кількома монстрами, то враховуйте лише той модифікатор, що змушує вас кидати найменшу кількість кубиків.
- 427.5 Ви можете виконати дію ухиляння лише тоді, коли перебуваєте в бою з одним або кількома монстрами.

428 Доказ

- 428.1 Докази — це зібрана дослідниками інформація про незвичайні події в місті.
- 428.2 Правила та ігровий текст можуть указати вам влади один або кілька доказів.
- 428.3 Щоб викласти доказ, розмістіть 1 доказ із запасу жетонів у центр району, що відповідає верхній карті колоди подій. Потім візьміть цю карту та 2 верхні карти відповідної колоди району, перетасуйте їх разом і покладіть на верх цієї колоди.
- 428.4 Кожен доказ у районі вказує на те, що одна з верхніх карт відповідної колоди району — це карта події.
- 428.5 В ігровому тексті зустрічі району з доказом може міститися вказівка отримати доказ з цього району (див. пункт 470.6).
- 428.6 Здобувши доказ, розмістіть його біля свого листа дослідника.
- 428.7 Здобуті докази можна потім розмістити на листі сценарію за допомогою дії вивчення (див. пункт 420, «Дія вивчення») або витратити їх на перекидання кубиків під час проведення перевірки (див. пункт 466.4a).
- 428.8 Збирання і вивчення доказів — основний спосіб перемогти в грі (див. пункт 301.2).
- 428.9 Зворотний бік кожного жетона доказу — це жетон приреченості (див. пункт 479, «Приреченість»).
- 428.10 Дослідники можуть обмінюватися доказами під час дії обміну (див. пункт 424, «Дія обміну»).

429 Дослідник

- 429.1 Термін «дослідник» стосується гравця, листа дослідника й фішки вибраного гравцем дослідника.
- 429.2 Структура лицьової сторони листа дослідника описана в пунктах 429.2a–429.2f.
- 429.2a Ім'я та професія дослідника не впливають на гру.
- 429.2b Зображення дослідника не впливає на гру.

429.2c Межа зосередження дослідника вказує максимальну кількість жетонів зосередженості, які дослідник може мати одночасно (див. пункт 445, «Зосередженість»).

429.2d Властивість або властивості дослідника — ігрові ефекти тільки цього дослідника.

429.2e Здоров'я і розум дослідника визначають, скільки поранень і жаків він може зазнати, перш ніж буде переможений (див. пункт 475, «Поранення», і пункт 431, «Жак»).

429.2f Уміння дослідника — це його сильні та слабкі сторони (див. пункт 492, «Уміння»).

429.3 Структура звороту листа дослідника описана в пунктах 429.3a–429.3c.

429.3a На звороті листа дослідника вказано його початкове майно (див. пункт 110.5, «Початкове майно»).

429.3b На звороті листа дослідника вказано його роль або ролі (див. пункт 483, «Роль дослідника»).

429.3c Біографія дослідника не впливає на гру, але може допомогти вам увійти в роль.

429.4 Фішки дослідників використовують для позначення розташування дослідників на полі. Кожен дослідник має фішку з зображенням, яке відповідає зображенню на його листі дослідника.

429.5 Щоб використовувати фішку дослідника, треба вставити її в пластикову підставку.

429.6 Дослідник переможений

429.6a Якщо кількість зазнаних вами поранень дорівнює або перевищує значення вашого здоров'я чи якщо кількість зазнаних жаків дорівнює або перевищує значення вашого розуму — ви переможені.

429.6b Якщо ви переможені, вийдіть із бою з усіма монстрами, виснажте їх, скиньте всі свої карти й жетони та поверніть лист й фішку свого дослідника в коробку. Потім покладіть 1 жетон приреченості на лист сценарію.

429.6c Якщо ваш дослідник переможений, зжертвий або вийшов на спокій, ви повинні вибрати нового дослідника. Він долучиться до гри на початку наступної фази дій. Пункти 429.7a–429.7c описують порядок вибору нового дослідника.

429.7 Вибір нового дослідника

429.7a Візьміть лист дослідника, за якого ніхто не грає і який не був переможений, не був зжертвий і не вийшов на спокій під час цієї партії. Візьміть відповідну фішку дослідника.

429.7b Візьміть початкове майно, указане на звороті вашого нового листа дослідника.

429.7c Розмістіть фішку цього дослідника в початковій зоні, указаній на листі сценарію.

430 Елітний

- 430.1 «Елітний» — це ключове слово на картах деяких монстрів.
- 430.2 «Елітний [число]» означає, що здоров'я цього монстра збільшується на [число] за кожного дослідника.
- Приклад. У грі в'ятьох здоров'я монстра з властивістю «Елітний 1» збільшується на 5.*
- 430.3 Властивість «Елітний» враховує кількість дослідників на початку партії. Це число не змінюється, навіть якщо один або кілька дослідників на цю мить переможені.
- 430.4 Знак плюс (+) у значенні здоров'я монстра вказує, що один або кілька ігрових ефектів збільшують здоров'я монстра.

431 Жах

- 431.1 Жах — це психічна травма, якої можуть зазнати дослідники й активи. Ця психічна травма представлена жетонами жаху.
- 431.2 Жетон номіналом «3 жахи» дорівнює трьом жетонам номіналом «1 жах». Ці жетони взаємозамінні.
- 431.3 Вирази «ви зазнали жахів» і «вам завдали жахів» синонімічні.
- 431.4 Зазнавши жахів, покладіть на лист дослідника відповідну кількість жетонів жахів.
- 431.5 Відновивши розум, вилучіть із листа дослідника відповідну кількість жетонів жахів.
- 431.6 Якщо ви зазнали такої кількості жахів, що дорівнює вашому розуму, ви переможені (див. пункт 429.6).
- 431.7 Якщо ви повинні зазнати жаху, то можете натомість повністю або частково перенаправити ці жахи на один зі своїх активів (див. пункт 401, «Актив»).
- 431.8 Іноді ігровий текст вказує вам зазнати «направленого жаху». Направлений жах не можна перенаправити на активи.
- 431.9 Коли активу завдано жахів, покладіть на його карту відповідну кількість жетонів жаху.
- 431.10 Коли актив відновлює розум, вилучіть із його карти відповідну кількість жетонів жаху.
- 431.11 Якщо актив зазнав такої кількості жахів, що дорівнює або перевищує його розум, його карту скидають (див. пункт 401.10).
- 431.12 Гравець не може навмисне перенаправити на актив таку кількість жаху, що перевищує розум цього активу.

432 Жетон активації

- 432.1 Жетони активації нагадують про те, хто вже завершив свій хід у фазі дій та фазі зустрічей. Жетон активації має дві сторони: активну й неактивну.
- 432.2 Завершивши свій хід під час фази дій, переверніть жетон активації неактивною стороною догори.

- 432.3 Завершивши свій хід під час фази зустрічей, переверніть жетон активації активною стороною догори.

432.4 Жетон лідера

- 432.4a Жетон лідера — це особливий жетон активації. Дослідника з жетоном лідера вважають лідером (див. пункт 455 «Лідер»).
- 432.4b Жетон лідера використовують так само, як і решту жетонів активації.

433 Жетон міту

- 433.1 Жетони міту відрізняються один від одного. Кожен жетон міту, узятий з чапні міту, активує свій унікальний ефект.
- 433.2 Перелік й опис ефектів жетонів міту вказані в пунктах 204.7–204.13.

434 Жетон решток

- 434.1 Рештки — це фрагменти тіл переможених монстрів, залишки ритуального знадіб'я або інші дивні речі, знайдені дослідниками.
- 434.2 Ви можете витратити жетони решток, щоб запобігати жахам під час читання заклинань (див. пункт 436.9).
- 434.3 Ігровий текст може вказати вам витратити жетони решток в обмін на щось інше.
- 434.4 Найчастіше ви отримуйте жетони решток, коли перемагаєте монстра під час дії атаки (див. пункт 419.7) або вилучаєте 2 або більше жетонів приреченості з зони під час дії оборони (див. пункт 425.3).
- 434.5 Дослідники можуть обмінюватися жетонами решток під час дії обміну (див. пункт 424, «Дія обміну»).

435 Заголовок

- 435.1 Заголовки представляють плин часу та приховані загрози для нашого світу. Пункти 435.1a–435.1d описують структуру карти заголовка.
- 435.1a Назва заголовка не впливає на гру.
- 435.1b Художній текст не впливає на гру.
- 435.1c Ознака заголовка не впливає на гру.
- 435.1d Ігровий текст заголовка містить точний опис ефекту цієї карти. Він може містити довідковий текст.
- 435.2 Іноді правила та ігровий текст вказують вам взяти та прочитати карту заголовка. У такому разі вкажіть її ігрового тексту.
- 435.3 «Ви» в ігровому тексті карти заголовка стосується лише дослідника, що взяв карту заголовка (якщо не вказано інакше).
- 435.4 Розігравши ігровий текст карти заголовка, скиньте її.
- 435.5 Щоб скинути карту заголовка, покладіть її горілиць біля колоди заголовків.
- 435.6 Якщо вам треба взяти карту заголовка, а колода заголовків вичерпалася, натомість покладіть 1 жетон приреченості на лист сценарію.

435.7 Деякі заголовки мають ознаку «чутки», указану після тире. Усі заголовки-чутки вказують вам додати їхню карту в кодекс і скинути з кодексу всі інші заголовки-чутки (див. пункт 452, «Кодекс»).

435.8 Ігровий текст заголовка-чуток діє, доки ця карта залишається в кодексі.

435.8a Ігровий текст заголовка-чуток у кодексі впливає на всіх дослідників.

436 Заклинання

436.1 Заклинання — це таємничі, а іноді й жаскі окультні ритуали, яких можуть навчитися дослідники. Заклинання — це тип активу, представлений картою заклинання або особливою картою. Усі правила, що стосуються активів, діють і на заклинання (див. пункт 401, «Актив»).

436.2 Заклинання, представлені картами заклинань, мають ціну (див. пункт 454, «Купити»). Заклинання, представлені особливими й початковими картами, не мають ціни.

436.3 Символ руки на карті заклинання вказує, скільки рук потрібно для цього заклинання під час читання чи використання під час перевірки (див. пункт 466.2с).

436.4 Символи жажів на карті заклинання вказують, скільки жажів зазнає дослідник під час читання цього заклинання (див. пункт 436.7).

436.5 Іноді ігровий текст вказує вам отримати заклинання. У такому разі візьміть верхню карту з колоди заклинань і покладіть її біля свого листа дослідника.

436.6 Іноді ігровий текст вказує вам отримати заклинання з певною ознакою, наприклад, «Ритуал» або «Замовляння». Відкривайте карти з верху колоди заклинань, доки не відкриєте карту з потрібною ознакою. Розмістіть цю карту біля свого листа дослідника, а переглянуті карти перетасуйте й покладіть під низ колоди заклинань.

436.7 На відміну від інших активів, щоб скористатися ефектом заклинання, його спершу треба «прочитати». Щоб прочитати заклинання, зазнайте стільки жажів, скільки символів жажів вказано на карті, а потім розіграйте описаний на карті ефект, що завжди передбачає перевірку знань (📖).

436.8 Ви зазнаєте жажів до того, як проводите перевірку. Якщо це призводить до вашої поразки, то ви не завершуєте читання заклинання.

436.9 Ви можете запобігти жахам під час читання заклинання, якщо витратите жетони решток. За кожен витрачений жетон решток ви запобігаєте 1 жаху.

436.10 Читаючи заклинання, на яких є символи рук, пам'ятайте, що у вас можуть бути зайняті щонайбільше дві руки (див. пункт 466.2с).

436.11 Дослідники можуть обмінюватися заклинаннями під час дії обміну (див. пункт 424, «Дія обміну»).

436.12 Щоб скинути карту заклинання, покладіть її під низ колоди заклинань. Щоб скинути особливу або початкову карту, поверніть її на місце у відповідну колоду.

437 Запобігти

437.1 Ігровий текст може вказувати вам запобігти пораненням або жахам. Такі поранення не вважають зазнаними чи завданими (див. пункт 475, «Поранення», і пункт 431, «Жах»).

438 Затриманий

438.1 «Затриманий» — це ігровий статус, який можуть мати дослідники. Якщо дослідник затриманий, покладіть його фішку на бік.

438.2 Поки ви затримані, ви не можете виконувати дії. Наступного разу, коли ви повинні виконати дію, поставте свою фішку дослідника вертикально й пропустіть цю дію. Ви більше не затримані.

438.3 Ігровий текст іноді вказує або дозволяє вам стати затриманим, щоб заплатити за певний ефект.

438.4 Якщо ігровий текст вказує вам стати затриманим, а ви вже затримані, нічого не відбувається. Статус «затриманий» не накопичується.

438.5 Ви не можете стати затриманим, щоб заплатити за певний ефект, якщо ви вже затримані (див. пункти 400.1d–400.1h).

439 Захисник

439.1 «Захисник» — це одна з ролей дослідників (див. пункт 483).

439.2 Граючи за захисника, ви дбаєте про захист своїх колег. Ви можете допомогти їм оговтатися після поранень або позбутися монстрів, перш ніж ті стануть серйозною загрозою.

439.3 Захисники зазвичай володіють властивостями або початковими активами, що дозволяють їм легше перемагати монстрів, запобігати пораненням чи жахам або допомагати іншим дослідникам відновлювати здоров'я чи розум.

440 Зачасний

440.1 «Зачасний» — це позначення властивості в тексті активації на картах деяких монстрів (див. пункт 472, «Позначення властивості»).

440.2 Зазвичай зачасні монстри не переміщуються. Натомість вони активують певний негативний ефект. Наприклад, завдають поранень чи жажів або розповсюджують причеченість.

441 Здобич

- 441.1 «Здобич» монстра — це конкретний дослідник або дослідники, у чий бік цей монстр переміщується, вступає в бій і/або впливає через свій текст активації.
- Приклад. У тексті активації монстра «Переслідувач у каптурі» зазначено: «Переміщується і вступає в бій з дослідником з найменшою ♣». Здобич монстра — це дослідник з найменшим значенням сили (або дослідники, якщо таких кілька).*

442 Здоров'я

- 442.1 Здоров'я — це атрибут дослідників, монстрів і деяких активів, що означає максимальну кількість поранень, яку вони можуть зазнати (див. пункт 475 «Поранення»).

443 Зжертий

- 443.1 Ігровий текст може вказувати, що дослідник «зжертий». Зжертий дослідник стає переможеним незалежно від того, скільки поранень або жажів він зазнав (див. пункт 429.6).

444 Зона

- 444.1 Зона — це частина поля, де можуть перебувати дослідники, монстри та інші компоненти.
- 444.2 Кожна зона — це або вулиця, або частина району з назвою.
- 444.3 Зону вважають суміжною з іншою зоною, якщо вона має з нею спільну межу — білу лінію (див. пункт 489, «Суміжний»).

445 Зосередженість


- 445.1 Зосередженість — це здатність дослідника підготуватися до майбутнього випробування.
- 445.2 У грі є 5 типів жетонів зосередженості, по одному на кожне з п'яти вмінь (див. пункт 492, «Уміння»).
- 445.3 Правила та ігрові ефекти іноді вказують вам зосередитися на певному вмінні або будь-якому вмінні на ваш вибір.
- 445.4 Щоб зосередитися на вмінні, покладіть 1 жетон зосередженості відповідного вміння на свій лист дослідника.
- 445.5 Ви можете зосередитися на кожному вмінні тільки один раз.
- 445.6 Кожен жетон зосередженості збільшує значення відповідного вміння на 1.
- 445.7 Проводячи перевірку, ви можете скинути ваші жетони зосередженості, щоб перекинути 1 кубик за кожен скинутий жетон (див. пункт 466, «Перевірка»).
- 445.8 На листі кожного дослідника вказана його межа зосередження. Межа зосередження визначає максимальну кількість жетонів зосередженості, які він може мати одночасно (див. пункт 429.2с).

- 445.9 Якщо ви отримете вказівку зосередитися на вмінні, але через це перевищете межу зосередження, ви повинні скинути один з ваших жетонів зосередженості.
- 445.10 Ігровий текст може вказати вам зосередитися на одному або кількох уміннях, «навіть якщо це перевищить межу зосередження». У такому разі ви не скидаєте жетони зосередженості. Однак такі ефекти не дозволяють вам зосередитися на тому самому вмінні більше ніж один раз.
- 445.11 Ваша межа зосередження може з часом змінюватися внаслідок властивості або згідно з ігровим текстом.
- 445.12 Якщо ваша межа зосередження стає меншою, ніж кількість ваших жетонів зосередженості, ви не скидаєте зайві жетони.
- 445.13 Жетонами зосередженості не можна обмінюватися.

446 Зустріч

- 446.1 Зустріч — це короткий опис події, що відбувається з дослідником у якомусь районі чи на певній вулиці. Зазвичай це текст на карті району чи карті вулиці.
- 446.2 Під час фази зустрічей дослідники по черзі розігрують зустрічі. У свій хід ви берете й розігруєте карту зустрічі, що відповідає вашій зоні (див. пункт 203, «Фаза зустрічей»).
- 446.3 Тип зустрічі залежить від вашої зони або інших обставин. Зазвичай вам буде доступна лише одна зустріч. Однак, якщо в зоні вам доступні кілька зустрічей, ви самі вибираєте, який тип зустрічі розіграти.
- 446.4 Якщо ви перебуваєте в зоні району, то розігруєте зустріч району (див. пункт 448.4).
- 446.5 Якщо ви перебуваєте на вулиці, ви розігруєте зустріч вулиці (див. пункт 447.3).
- 446.6 Правила та ігровий текст можуть дозволити вам вибрати варіант зустрічі або обмежити ваш вибір.
- 446.7 Зустріч може вказати вам провести перевірку. Такі перевірки позначені або символом уміння в дужках після художнього тексту, або прямою вказівкою перевірити вміння. Ви повинні провести вказану перевірку до того, як продовжити розіграш зустрічі (див. пункт 466, «Перевірка»).
- Приклад. На карті зустрічі вказано: «Ви намагаєтеся розшифрувати загадкові письмена (♥)». Зустріч вимагає від вас провести перевірку знань, перш ніж продовжити.*
- 446.8 Зустрічі, які вказують вам провести перевірку, мають ефекти успіху (якому передують слова: «У разі успіху») і/або провалу (якому передують слова: «У разі провалу»). Читайте лише текст, який відповідає результату перевірки.

- 446.9 Іноді зустрічі дозволяють вам зробити вибір. Такий вибір починається зі слова «можете» або представлений у вигляді кількох варіантів, розділених словом «або». Ви повинні зробити вибір, перш ніж продовжити зустріч.

Приклад. На карті зустрічі вказано: «Перевірте , щоб навчити відьму рецепта, або витратьте 1 жетон решток, щоб дати їй інгредієнти». Ви можете або провести перевірку знань, або витратити 1 жетон решток. Зробіть вибір, перш ніж продовжити.

- 446.10 Якщо ви граєте не один, то отримаєте більше задоволення від гри, якщо хтось інший читатиме вам текст на карті зустрічі. Цей гравець не повинен розкривати вам результати перевірки або вибору, доки ви не пройдете перевірку або не зробите вибір.

Саме так граємо ми (команда розробників), і нам це дуже подобається. Це додає в гру більше інтриги.



- 446.11 Розігравши зустріч, покладіть цю карту під низ колоди, з якої ви її взяли, якщо це тільки не карта події).

447 Карта вулиці

- 447.1 Кожна карта вулиці містить три зустрічі, по одній для кожного типу вулиці (див. пункт 416.2).
- 447.2 Якщо у свій хід під час фази зустрічей ви перебуваєте на вулиці, розіграйте зустріч вулиці.
- 447.3 Щоб розіграти зустріч вулиці, візьміть верхню карту з колоди вулиць і прочитайте зустріч, що відповідає тому типу вулиці, де ви перебуваєте.

448 Карта району

- 448.1 Кожному району відповідає унікальний набір карт. Кожен такий набір карт називають колодою району.
- 448.2 Кожна карта району містить три зустрічі, по одній для кожної зони цього району.
- 448.3 Якщо у свій хід під час фази зустрічей ви перебуваєте в зоні будь-якого району, то розіграєте зустріч цього району.
- 448.4 Щоб розіграти зустріч району, візьміть верхню карту з колоди того району, де перебуваєте, і прочитайте зустріч, що відповідає вашій зоні.
- 448.5 У кожній зоні району є символи, що вказують найімовірніший наслідок зустрічей у цій зоні. Символ або символи ліворуч від стрілки вказують на те, які перевірки і/або яка плата може знадобитися в цьому місці. Символ або символи праворуч від стрілки вказують на те, що можна отримати внаслідок зустрічі.

Приклад. Над назвою зони Універмагу зображено символ грошей () як вимогу та символ звичайного предмета () як винагороду. Найпевніше, під час зустрічі в Універмазі ви зможете купити за гроші звичайний предмет.

449 Карта-пам'ятка

- 449.1 Карти-пам'ятки — це швидкий і зручний спосіб пригадати структуру раунду й доступні дії.
- 449.2 Карти-пам'ятки не містять повного опису відповідних правил. Докладний опис правил читайте у відповідних розділах цього довідника.

450 Кинути

- 450.1 Зазвичай дослідники кидають кубики під час проведення перевірки вмінь. Утім, ігровий текст може вказати вам кинути 1 або кілька кубиків без перевірки вміння.

- 450.2 Якщо ви кидаєте кубики не для перевірки вміння, то на них не впливають ефекти, що діють під час перевірки вмінь.

Приклад. Текст карти «Темна угода» вказує вам «кинути 1 кубик». Цей кидок — не перевірка вміння. Його не можна перекинути за допомогою ефекту, що дозволяє перекинути кубик під час такої перевірки.

451 Ключове слово

- 451.1 Ключове слово — це скорочення ігрового тексту, який часто з'являється на картах, але містить нюанси, які важко скоротити.
- 451.2 Ключові слова зазвичай супроводжуються довідковим текстом, що підсумовує правила властивості.
- 451.3 Ось приклади ключових слів: елітний, обережний, пожирач, величезний, спостерігач.

452 Кодекс

- 452.1 Кодекс — це місце біля ігрового поля, де лежать лист сценарію та будь-які інші карти (насамперед карти архіву), додані до кодексу згідно з ігровими вказівками.
- 452.2 Щоб додати карту в кодекс, покладіть її біля листа сценарію.
- 452.3 Додані в кодекс карти містять додаткові правила та ігрові ефекти. Вони діють, доки ці карти залишаються в кодексі.

453 Кубики

- 453.1 У грі «Жах Арктема» використовуються стандартні шестигранні кубики. У базовій коробці 6 кубиків, але в грі немає обмеження щодо кількості кубиків. Якщо вам бракує кубиків, можете взяти будь-які додаткові шестигранні кісточки (або кубики з набору «Arkham Horror Dice Set»).

454 Купити

- 454.1 Купити предмет або заклинання — означає витратити суму доларів, що дорівнює ціні цієї карти, і взяти цю карту.
- 454.2 Ігровий текст інколи дозволяє вам купити предмет або заклинання за «половину ціни». У такому разі ви витрачаєте гроші, що дорівнюють половині ціни карти (округлення до більшого).

- 454.3 Ефекти, що вдвічі знижують ціну предмета або за-
клинання, не накопичуються.
- 454.4 Якщо ефект дозволяє вам купити щось із вітри-
ни, а ви не можете чи не хочете нічого купувати,
то можете натомість скинути до 2 карт із вітрини
(див. пункт 414, «Вітрина»).

455 Лідер

- 455.1 Дослідник із жетоном лідера — це лідер (див.
пункт 432.4, «Жетон лідера»).
- 455.2 Етап атаки монстрів і фазу міту розігрують у по-
рядку ходів, починаючи з лідера.
- 455.3 Ігровий текст може посилатися на лідера або вка-
зувати лідеру розіграти додаткові ефекти.
- 455.4 Якщо дослідники повинні щось вирішити разом, але
не можуть дійти згоди, вирішальне слово за лідером.

456 Маркери

- 456.1 Маркери мають різний лицьовий бік, але однакові
звороти.
- 456.2 Маркери не мають власного ігрового впливу чи
значення. Маркери розміщують згідно з ігровим
текстом карт архіву та інших компонентів. Їхне
призначення визначається цим ігровим текстом.

457 Мисливець

- 457.1 «Мисливець» — це позначення властивості в тексті
активації на картах деяких монстрів (див. пункт 472,
«Позначення властивості»).
- 457.2 Монстри-мисливці переміщуються до своєї здо-
бичі та вступають з нею в бій (див. пункт 441,
«Здобич»).

458 Містик

- 458.1 «Містик» — це одна з ролей дослідників (див.
пункт 483).
- 458.2 Містик — стовп оборони від зла. Якщо ви містик, зо-
середьтеся на вилученні жетонів приреченості з поля.
Ліпшого захисника від Стародавніх годі й знайти.
- 458.3 Значення вміння знання (☞) містика вище за серед-
не, а отже йому легше вилучати жетони приречено-
сті під час дії оборони та читати заклинання.

459 Монстр

- 459.1 Монстри — це вороги, з якими дослідники стика-
ються протягом гри. На обох сторонах карт мон-
стрів багато різних елементів.
- 459.2 У грі є 3 статуси, якими можуть володіти монстри:
відновлений, виснажений і перебувати в бою.
У будь-яку мить монстр може володіти лише одним
статусом (див. пункт 465, «Перебувати в бою», пункт
409, «Виснажений», і пункт 413, «Відновлений»).
- 459.3 Структура відновленої сторони карти монстра
описана в пунктах 459.3a–459.3d.

- 459.3a На обох сторонах карти є зображення мон-
стра. Воно не впливає на гру.
- 459.3b Текст появи монстра описує, як і де з'являєть-
ся монстр (див. пункт 459.5).
- 459.3c Текст активації монстра описує, що монстр ро-
бить під час активації монстрів (див. пункт 202.2,
«Активация монстрів»).
- 459.3d Швидкість монстра вказує, на скільки зон він
переміщується під час своєї активації.
- 459.4 Ігровий текст може вказати вам розмістити одного
або кількох монстрів.
- 459.5 Щоб розмістити монстра, візьміть нижню карту
з колоди монстрів і розмістіть її в зоні, указаній
у тексті появи монстра.
- 459.6 Ігровий текст появи монстра може вказувати, як
і де з'являється монстр. Такий текст має пріоритет
над текстом на карті монстра.
- 459.7 Монстрів розміщують відновленими, якщо їхній
текст появи або ігровий текст не вказує, що мон-
стра треба розмістити виснаженим або таким, що
перебуває в бою.
- 459.8 Структура виснаженої сторони карти монстра опи-
сана в пунктах 459.8a–459.8i.
- 459.8a Назва монстра не впливає на гру, але ігровий
текст може посилатися на монстрів з певними
іменами.
- 459.8b Тип монстра не впливає на гру, хоча ігровий
текст може посилатися на монстрів певного
типу.
- 459.8c На картах деяких монстрів є символ реш-
ток (☛). Це означає, що дослідник отримує
1 жетон решток за перемогу над монстром під
час дії атаки (див. пункт 419.7).
- 459.8d Зображення монстра міститься на обох сторо-
нах карти. Воно не впливає на гру.
- 459.8e Значення здоров'я монстра вказує максималь-
ну кількість поранень, які треба завдати мон-
стру, щоб перемогти його (див. пункт 459.9).
- 459.8f Модифікатор атаки монстра додають лише
тоді, коли перевірка проводиться під час дії
атаки (див. пункт 466.2b).
- 459.8g Модифікатор ухиляння монстра додають
лише тоді, коли перевірка проводиться під
час дії ухиляння (див. пункт 466.2b).
- 459.8h Текстове поле монстра може містити опис
його властивостей і/або художній текст.
- 459.8i Символи поранень і жахів монстра вказують,
скільки поранень і жахів завдає монстр під час
атаки (див. пункт 202.3b).

459.9 Якщо монстр зазнав такої кількості поранень, що дорівнює або перевищує значення його здоров'я, він переможений. Дослідники найчастіше завдають поранень монстрам за допомогою дії атаки (див. пункт 419, «Дія атаки»).

459.10 Іноді ігровий текст указує вам перемогти монстра відразу, не завдаючи йому поранень.

Приклад. На початковій карті «Наручники» зазначено: «Один раз за раунд, завдавши поранень, вийшовши з бою або отримавши поранення від неспічного монстра-людини, ви можете перемогти цього монстра». Дослідник використовує цей ефект, щоб перемогти монстра-людину, навіть якщо той не зазнав кількості поранень, що дорівнює його здоров'ю.

459.11 Якщо монстр, представлений картою монстра, переможений або скинутий, покладіть його карту на верх колоди монстрів.

460 Нестабільна зона

460.1 Нестабільна зона — це зона, що змінюється протягом гри.

460.2 Якщо у скиді колоди подій є одна або кілька карт, то зона, позначена символом приреченості (☠) на верхній карті у скиді, стає нестабільною зоною. Якщо на цій карті символом приреченості позначено кілька зон, кожна з них стає нестабільною.

460.3 Якщо у скиді карт подій немає карт, нестабільною вважають початкову зону.

461 Обережний

461.1 «Обережний» — це ключове слово на картах деяких монстрів.

461.2 Відновлений обережний монстр не вступає в бій з дослідником у своїй зоні, якщо інший ефект не змушує його зробити це.

Приклад. Ви переміщуєтеся в зону з відновленим обережним монстром, тому він не вступає з вами в бій. Щоб вступити з ним у бій і завдати йому поранень, ви повинні виконати дію атаки.

462 Ознака

462.1 Ознака — це тип ігрового тексту, що не має власного ефекту. Інші ігрові ефекти можуть посилатися на ознаку карти.

462.2 Ознаки вказані під назвою карти в одному рядку з її типом. Зазвичай перед ознакою стоїть тире.

462.3 Ефект може вказати вам розіграти, викласти або отримати карту з певною ознакою. У такому разі відкривайте карти з відповідної колоди, аж доки не побачите карту з указаною ознакою. Застосуйте до цієї карти ефект дії, а інші відкриті таким способом карти перетасуйте й поверніть назад у колоду

462.3a Якщо ви взаємодієте з такою колодою, з якої карти беруть з верху (як-от колода предметів), то відкривайте карти з верху колоди, а повертайте — під низ.

462.3b Якщо ви взаємодієте з такою колодою, з якої карти беруть з низу колоди (як-от колода монстрів), то відкривайте карти з низу колоди, а повертайте — на верх.

463 Особливі карти

463.1 Особлива карта може бути союзником, предметом, заклинанням або талантом. Усі правила, що стосуються активів, діють і на особливі карти (див. пункт 401, «Актив»).

463.2 Для зручності посортуйте особливі карти за алфавітом.

463.3 Ігровий текст завжди посилається на особливі карти за назвою. Назва особливої карти в ігровому тексті пишеться ВЕЛИКИМИ ЛІТЕРАМИ.

463.4 Ігровий текст може вказати вам отримати особливу карту, використовуючи слова «отримайте», «станьте» або «долучається». Тип отримуваної карти не вказаний в ігровому тексті.

Приклад. Текст «Езра Грейвз долучається до вас» указує вам узяти особливу карту «Езра Грейвз».

463.5 Щоб отримати особливу карту, перегляньте колоду особливих карт і знайдіть серед них потрібну.

463.6 Щоб скинути особливу карту, поверніть її на місце в колоду особливих карт.

464 Патруль

464.1 «Патруль» — це позначення властивості в тексті активації на картах деяких монстрів (див. пункт 472, «Позначення властивості»).

464.2 Монстри-патрулі прямують у цільову зону. У тексті активації може бути вказана здобич, з якою монстр вступає в бій (див. пункт 493, «Цільова зона», і пункт 441, «Здобич»).

465 Перебувати в бою

465.1 «Перебувати в бою» — це ігровий статус монстра або дослідника (див. пункт 459.2).

465.2 Поки монстр перебуває в бою, його карта лежить біля листа дослідника, з яким він вступив у бій.

465.3 Поки монстр перебуває в бою, радимо тримати його карту виснаженою стороною догори, бо там вказано всі потрібні відомості про монстра.

465.3.1 Монстр, який перебуває в бою, може виконувати дію переміщення лише тоді, коли ефект вказує, що дослідник, з яким монстр перебуває у бою, переміщується разом з ним.

465.4 Монстра, що перебуває в бою, не вважають ані відновленим, ані виснаженим.

- 465.5 Поки ви перебуваєте в бою з одним або кількома монстрами, то можете виконувати лише такі дії: атака, ухиляння, зосередження і всі дії, в описі яких прямо вказано, що їх дозволено виконувати під час бою.
- 465.5.1 Перебуваючи в бою із монстром, ви можете виконувати дію переміщення лише тоді, коли ефект вказує, що монстр, з яким ви перебуваєте в бою, переміщується разом з вами.
- 465.6 Якщо під час фази зустрічей ви перебуваєте бою з одним або кількома монстрами, ви не розігруєте зустріч.
- 465.7 Під час кроку атаки монстрів у фазі монстрів кожен монстр, що перебуває в бою, завдає поранень і жахів тому досліднику, з яким перебуває в бою (див. пункт 202.3b).
- 465.8 Вважається, що монстр перебуває в одній зоні з тим дослідником, з яким він у бою.
- 465.9 Монстр може перебувати в бою лише з одним дослідником за раз.
- 465.10 Дослідник може перебувати в бою з будь-якою кількістю монстрів.
- 465.11 Якщо ви перебуваєте в бою з монстром, а інший дослідник вступає в бій з цим монстром, ви більше не перебуваєте в бою з цим монстром. Тепер у бою з цим монстром перебуває інший дослідник.
- 465.12 «Ви перебуваєте в бою з монстром» і «цей монстр перебуває в бою з вами» — це синонімічні поняття.

466 Перевірка

- 466.1 Перевірка — це ігрове представлення того, як дослідник намагається подолати певні перешкоди. Щоб провести перевірку, послідовно виконайте пункти 466.2–466.5с.
- 466.2 **1. Визначте запас кубиків**
- 466.2a Запас кубиків — це кількість кубиків, які ви кидаете під час перевірки. Щоб визначити запас кубиків, почніть зі значення перевірюваного вміння, враховуючи жетон зосередженості на цьому вмінні (якщо він є).
- 466.2b Застосуйте всі модифікатори перевірки, зображені на карті зустрічі або на іншому компоненті, що вказує вам провести перевірку. Додатний модифікатор додає кубики до вашого запасу, від'ємний — віднімає.
- 466.2c Щоб змінити модифікатор перевірки, виберіть будь-яку кількість ваших активів або інших компонентів, щоб разом вони давали два або менше символи рук. Якщо перевірка відбувається під час дії, можна використовувати активи, що разом займають не більше ніж дві руки.
- 466.2d Ефекти, що дозволяють кидати додаткові кубики або збільшувати значення перевірюваного вміння, використовують упродовж цього кроку, до кидка кубиків.

466.3 2. Киньте кубики

- 466.3a Киньте всі кубики зі свого запасу.
- 466.3b Якщо у вашому запасі немає кубиків, киньте 1 кубик.
- 466.3c Максимальна кількість кубиків, які ви можете кинути, не обмежена кількістю наявних у грі кубиків.

466.4 3. Вплиньте на результат кидка

- 466.4a Можете витратити будь-які ваші жетони зосередженості або доказів, щоб за кожен витрачений жетон перекинути 1 кубик.
- 466.4b Можете використовувати будь-яку кількість ефектів на вибраних вами компонентах, щоб перекинути кубики або змінити їхні значення.
- 466.4c Якщо ефект вказує вам перекинути кількість кубиків, що перевищує ваш запас кубиків, перекиньте всі свої кубики.
Приклад. У вашому запасі є 1 кубик і ефект, що дозволяє перекинути «до 2 кубиків». Ви один раз перекидаєте свій єдиний кубик.
- 466.4d Ефекти, що додають успіхи до результату перевірки, використовуються на цьому етапі — після кидання кубиків, але до визначення остаточного результату перевірки.
- 466.4e Ви можете витрачати жетони доказів і зосередженості або використовувати інші ефекти, щоб впливати на кидки кубиків і додавати успіхи в будь-якому порядку.

466.5 4. Визначте результат

- 466.5a Усі викинуті на кубиках «5» або «6» вважають успіхами. Загальна кількість успіхів — це результат перевірки.
- 466.5b Якщо ви викинули принаймні один успіх, ви успішно пройшли перевірку. Якщо ви не викинули жодного успіху, ви провалили перевірку.
- 466.5c Наслідки успішного проходження або провалу перевірки визначаються ефектом, що вказав вам провести перевірку.

467 Переміщення

- 467.1 Ігровий текст іноді вказує дослідникам або компонентам переміститися між ігровими зонами. Найчастіше він вказує дослідникам або монстрам переміститися з одної зони в іншу.
- 467.2 Якщо ігровий текст вказує перемістити дослідника й не згадує інші компоненти, то переміщують лише відповідну фішку дослідника.
- 467.3 Іноді ігровий текст вказує перемістити компонент на певну кількість зон (тобто зон ігрового поля). У такому разі компонент переміщується через суміжні зони по одній зоні за раз — входячи в кожну таку зону й виходячи з неї.

467.4 Іноді ігровий текст може вказати перемістити компонент навпростець у певну зону або в інше місце за допомогою слова «навпростець». Тоді компонент забирають із його поточної зони чи іншого місця та розміщують безпосередньо в указаній зоні чи іншому місці. Протягом такого переміщення компонент не проходить через інші зони на своєму шляху.

468 Перетасувати

468.1 Щоб «перетасувати» набір карт, навмання перемішайте усі карти так, щоб ніхто з гравців не знав, в якому порядку вони лежать.

469 Підставка для колоди подій

469.1 Упродовж гри колода подій лежить на спеціальній підставці для колоди подій. Завдяки цій підставці зручніше брати карти з верху або з низу колоди, а також класти карти під низ колоди.

470 Подія

470.1 Карти подій використовують для розповсюдження приреченості, розміщення доказів і розіграшу прориву воріт. Вони також містять зустрічі.

470.2 Карти подій переважно перебувають у колоді подій, що лежить долілиць на підставці для колоди подій. Завдяки цій підставці вам зручніше брати карти з верху чи з низу колоди (див. пункт 469, «Підставка для колоди подій»).

470.3 Колода подій — один із двох основних інструментів, за допомогою яких ви формуєте сюжет і просуваєтеся сценарієм. Кожен сценарій має унікальний набір карт подій, які використовують протягом партії.

470.4 Карти подій можуть мати різний вигляд, але всі вони схожі на карти районів. Структура карти події описана в пунктах 470.4а–470.4с.

470.4а На картах подій є майже ті самі елементи, що й на картах районів, а також кілька додаткових елементів (див. пункт 448, «Карта району»).

470.4б У верхньому лівому куті карт подій є символ доказу (🔍), що допомагає відрізнити їх від карт районів.

470.4с У нижньому лівому куті карт подій є текст, що вказує, до якого сценарію належить кожна карта.

470.5 Карти подій, які використовують для викладання доказів, затасовують в одну з колод районів (див. пункт 428.3).

470.6 Коли ви берете карту події з колоди району, розіграйте її так само, як карту району. Ця зустріч може дозволити вам здобути доказ із вашого району.

470.7 Якщо, розігравши зустріч карти події, ви здобули доказ у вашому районі, скиньте цю карту. Якщо ви не здобули доказ у вашому районі, візьміть 2 верхні карти колоди цього району, перетасуйте їх з цією картою події та покладіть усі 3 карти на верх цієї колоди.

470.8 Карти подій також використовують для розповсюдження приреченості, після чого їх скидають (див. пункти 479.2–479.3).

470.9 Карти подій використовують для розіграшу прориву воріт. Розігравши прорив воріт, перетасуйте скид карт подій і покладіть під низ колоди подій (див. пункт 204.11а).

470.10 Якщо з будь-якої причини карту події скидають, покладіть її горілиць у скид біля колоди подій.

470.11 Якщо ефект вказує вам узяти чи скинути карту з колоди подій, але та вичерпалася, натомість не розігруйте цей ефект і покладіть 1 жетон приреченості на лист сценарію. Після цього перетасуйте скид колоди подій, щоб утворити нову колоду.

471 Пожирач

471.1 «Пожирач» — це ключове слово на картах деяких монстрів.

471.2 Коли монстр-пожирач завдає поранень досліднику або союзнику, він відновлює стільки одиниць здоров'я, скільки завдав поранень (див. пункт 475.14).

471.3 Поранення, яким вдалося запобігти, не вважають завданими, тож пожирач не відновлює за них здоров'я.

472 Позначення властивості

472.1 Іноді ігровий текст містить позначення властивості, яке написано курсивом і відокремлене від ігрового тексту тире. Позначення властивості не має ігрового ефекту.

472.2 Позначення властивості використовують як для однієї властивості, так і для набору властивостей зі схожими ігровими ефектами.

472.3 Ігровий текст після позначення властивості містить точний опис того, як ця властивість впливає на гру.

473 Поле

473.1 «Поле» — це загальний термін для всіх плиток районів і вулиць, а також усіх зон, представлених на цих плитках (див. пункти 444, «Зона»).

474 Половина

474.1 Ігровий текст може посилатися на половину числового значення. У такому разі завжди округляйте до більшого.

474.2 Ефекти, що зменшують удвічі одне й те саме значення, не накопичуються.

475 Поранення

475.1 Дослідники, активи й монстри можуть зазнавати поранень. Поранення представлені жетонами поранень.

- 475.2 Жетон номіналом «3 поранення» дорівнює трьом жетонам номіналом «1 поранення». Ці жетони взаємозамінні.
- 475.3 «Ви зазнали поранень» і «вам завдали поранень» — це синоніми.
- 475.4 Коли ви зазнаєте поранень, покладіть відповідну кількість жетонів поранень на свій лист дослідника.
- 475.5 Коли ви відновлюєте здоров'я, вилучіть відповідну кількість жетонів поранень зі свого листа дослідника.
- 475.6 Якщо ви зазнали поранень, що дорівнюють значенню вашого здоров'я, ви переможені (див. пункт 429.6).
- 475.7 Коли ви повинні зазнати поранень, то можете натомість повністю або частково перенаправити ці поранення на один зі своїх активів (див. пункт 401, «Актив»).
- 475.8 Ігровий текст іноді вказує зазнати «направлених поранень». Такі поранення не можна перенаправити на активи.
- 475.9 Коли актив зазнає поранень, кладіть на його карту відповідну кількість жетонів поранень.
- 475.10 Коли актив відновлює здоров'я, вилучайте з його карти відповідну кількість жетонів поранень.
- 475.11 Якщо актив зазнав поранень, що дорівнюють чи перевищують значення його здоров'я, скиньте цей актив (див. пункт 401.10).
- 475.12 Гравець не може навмисне перенаправляти на актив поранення, якщо їхня кількість перевищує значення здоров'я активу.
- 475.13 Коли монстр зазнає поранень, кладіть на його карту відповідну кількість жетонів поранень.
- 475.14 Коли монстр відновлює здоров'я, вилучайте з його карти відповідну кількість жетонів поранень.
- 475.15 Якщо монстр зазнав поранень, що дорівнюють або перевищують значення його здоров'я, він переможений (див. пункт 459.11).

476 Порядок ходів

- 476.1 Коли дослідникам треба розіграти послідовність ефектів у «порядку ходів», першим свою частину послідовності розіграє лідер, потім настає черга гравця ліворуч лідера й так далі за годинниковою стрілкою (див. пункт 455 «Лідер»).

477 Початкова карта

- 477.1 Початкові карти — особливе майно дослідників.
- 477.2 Серед початкових карт є всі п'ять типів активів: союзник, стан, предмет, заклинання або талант. Усі правила, що стосуються активів, діють і на початкові карти (див. пункт 401, «Актив»).
- 477.3 Для зручності посортуйте початкові карти або за алфавітом, або за наборами для дослідників.

- 477.4 Початкові карти можна отримати лише під час приготувань або під час вибору нового дослідника.
- 477.5 Щоб отримати початкову карту, просто знайдіть її за назвою в упорядкованій колоді початкових карт.
- 477.6 Щоб скинути початкову карту, поверніть її в колоду початкових карт на її місце.

478 Предмет

- 478.1 Предмет — це знаряддя або інше спорядження, яким користується дослідник. Предмет — це тип активу, представлений картою предмета або особливою картою. Усі правила, що стосуються активів, діють і на предмети (див. пункт 401, «Актив»).
- 478.2 Якщо предмети представлені картами предметів, вони мають ціну (див. пункт 454, «Купити»). Предмети, представлені особливими й початковими картами, не мають ціни.
- 478.3 Символ руки на карті предмета вказує, скільки рук треба для використання предмета під час перевірки (див. пункт 466.2с).
- 478.4 Значення здоров'я і розуму предмета (якщо вони є) визначають максимальну кількість поранень і жаків, які можна перенаправити на цей предмет (див. пункти 401.7 і 401.9).
- 478.5 Ігровий текст може вказати вам отримати предмет. Для цього візьміть будь-який предмет з вітрини або верхню карту з колоди предметів. Узятую карту покладіть біля свого листа дослідника.
- 478.6 Зазвичай ігровий текст вказує вам отримати предмет з певною ознакою, наприклад, «звичайний» або «рідкісний». Для цього візьміть із вітрини будь-який предмет з вказаною ознакою або відкривайте карти з верху колоди предметів, доки не знайдете предмет з вказаною ознакою. Покладіть цю карту перед собою, а переглянуті карти перетасуйте й покладіть під низ колоди предметів.
- 478.7 Ігровий текст може вказувати вам купити предмети з вітрини (див. пункт 454 «Купити»).
- 478.8 Дослідники можуть обмінюватися предметами під час дії обміну (див. пункт 424, «Дія обміну»).
- 478.9 Скидаючи карту предмета, кладіть її під низ колоди предметів. Скидаючи особливу або початкову карту, повертайте її на місце у відповідній колоді.

479 Приреченість

- 479.1 Приреченість символізує загрозу, що несуть Великі Стародавні цьому світові. Правила та ігровий текст іноді вказують вам розповсюдити приреченість один або кілька разів.
- 479.2 Щоб розповсюдити приреченість, скиньте нижню карту колоди подій. Розмістіть 1 жетон приреченості в зоні, позначеній на карті символом приреченості (♣).

- 479.3 Якщо на карті події кілька символів приреченості, покладіть у вказані зони 1 жетон приреченості за кожен такий символ.
- 479.4 Кожен сценарій додає в кодекс одну або кілька карт, що вказують, за яких умов накопичення приреченості на полі призводить до накопичення приреченості на листі сценарію. Накопичення жетонів приреченості на листі сценарію зрештою призведе до поразки дослідників.
- 479.5 Дослідники можуть вилучати жетони приреченості з поля за допомогою дії оборони (див. пункт 425, «Дія оборони»).
- 479.6 Зворотний бік жетона приреченості — це жетон доказу (див. пункт 428, «Доказ»).

480 Район

- 480.1 Термін «район» стосується плитки району, зон у цьому районі та його центру.
- 480.2 Кожна плитка району складається з трьох окремих зон і центру. Центр району не вважають зоною (див. пункт 444, «Зона»).
- 480.3 Кожна зона на плитці району має назву й символи, які позначають найімовірніший наслідок зустрічей у цій зоні (див. пункт 448.5).
- 480.4 Якщо ефект указує вам розмістити компонент у районі без посилання на конкретну зону, розмістіть цей компонент у центрі району.
- 480.5 Докази та інші жетони в центрі району свідчать про незвичайну активність у цьому районі.

481 Розмістити

- 481.1 Щоб розмістити компонент, фізично покладіть компонент у зону, на яку посилається ефект розміщення.

482 Розум

- 482.1 Розум — це атрибут дослідників і деяких активів, що означає максимальну кількість жахів, яку вони можуть зазнати (див. пункт 431, «Жах»).

483 Роль дослідника

- 483.1 У грі є 5 ролей дослідників: захисник, містик, спиритник, шукач і боєць. Це певні тактичні рекомендації для гри за цих дослідників.
- 483.2 Кожен дослідник має основну роль, а деякі з них ще й другорядну. Зазвичай властивості й початкові активи дослідника пов'язані з його роллю.

484 Союзник

- 484.1 Союзник — це тип активів, представлений картою союзника або особливою картою. Усі правила, що стосуються активів, діють і на союзників (див. пункт 401, «Актив»).
- 484.2 Здоров'я і розум союзника вказують, скільки поранень і жахів йому можна завдати (див. пункт 401.7 і 401.9).

- 484.3 Іноді ігровий текст указує вам отримати союзника. Для цього візьміть верхню карту з колоди союзників і покладіть її біля листа свого дослідника.
- 484.4 Іноді ігровий текст указує відновити здоров'я або розум союзника. Відновлення здоров'я дозволяє позбутися жетонів поранень, а відновлення розуму — жетонів жахів (див. пункт 475.10 і 431.10).
- 484.5 Дослідники можуть обмінюватися союзниками під час дії обміну (див. пункт 424, «Дія обміну»).
- 484.6 Щоб скинути карту союзника, покладіть її під низ колоди союзників. Щоб скинути особливу або початкову карту, поверніть її у відповідну колоду.

485 Спалах

- 485.1 Сценарій іноді вказує додати в кодекс карту архіву 1 («Спалах»). Ця карта додає до гри правило 485.1a. Опис цього правила є на карті архіву 1. Правило діє лише тоді, коли ця карта в кодексі.
- 485.1a Якщо в певній зоні буде 4 або більше жетонів приреченості, вилучіть 3 жетони приреченості з цієї зони. Потім розмістіть по 1 жетону приреченості в кожній іншій зоні району та 1 жетон приреченості на лист сценарію.

486 Спостерігач

- 486.1 «Спостерігач» — це ключове слово на картах деяких монстрів.
- 486.2 Монстр-спостерігач не обмежує набір дій, які ви можете виконувати, перебуваючи в бою з ним. Це правило має пріоритет над правилом 465.5.
- 486.2.1 Якщо ви перебуваєте в бою з монстром-спостерігачем, ви все ще можете розігрувати зустрічі під час фази зустрічей. Це правило має пріоритет над 465.6.
- 486.3 Якщо ви перебуваєте в бою зі ще одним або кількома монстрами без властивості «спостерігач», ви мусите дотримуватися правила 465.5.
- 486.4 Якщо ви переміщуєтеся, перебуваючи в бою з монстром-спостерігачем, цей монстр переміщується разом з вами і лишається з вами в бою.

487 Спритник

- 487.1 «Спритник» — це одна з ролей дослідників (див. пункт 483).
- 487.2 Спритник володіє унікальним набором умінь, що дозволяють йому виконувати особливі завдання.
- 487.3 Кожен спиритник спеціалізується на тих завданнях, які до снаги цьому персонажу. Спеціалізація спиритника може бути схожою з іншою роллю дослідника. Спеціалізація спиритника описана на його листі дослідника.

488 Стан

- 488.1 Стан — це тип активу, який представляє статус, що негативно або позитивно впливає на дослідника. Усі правила, що стосуються активів, діють і на стани (див. пункт 401, «Актив»).
- 488.2 Є три стани: благословенний, проклятий і темна угода. Благословенний і проклятий — це протилежні сторони однієї карти.
- 488.3 Ігровий текст завжди посилається на назву стану. В ігровому тексті назва стану дається ВЕЛИКИМИ ЛІТЕРАМИ.
- 488.4 Ви не можете взяти карту стану, якщо вже маєте стан з такою ж назвою.
- 488.5 Ви не можете взяти карту стану, щоб заплатити ціну, якщо вже маєте стан з такою ж назвою (див. пункти 400.1d–400.1h).
- 488.6 Кожна карта стану має кілька копій. Коли ви бере-те карту стану, візьміть випадкову карту цього стану й розмістіть її біля свого листа дослідника.
- Приклад. У грі є 6 унікальних карт «Темна угода». Коли ефект указує укласти темну угоду, візьміть одну випадкову карту з цих шести копій.*
- 488.7 Гравці не повинні дивитися на зворот своїх станів, якщо тільки ігровий текст не вказує перевернути карту або подивитися її зворот.
- 488.8 Скидаючи карту стану, затасуйте її до інших карт станів з такою ж назвою.

489 Суміжний

- 489.1 Суміжний — це властивість зон і компонентів, розміщених у зонах.
- 489.2 Дві зони суміжні, якщо вони мають спільну межу — білу лінію, що розділяє зони.
- 489.3 Компонент вважають суміжним з кожною зоною, що межує з зоною з цим компонентом. Компонент також суміжний з кожним компонентом у суміжній зоні.
- 489.4 Компонент або зона не можуть бути суміжними відносно одне одного: компонент не суміжний з зоною, в якій розміщений, і не суміжний з іншими компонентами в тій самій зоні.

490 Сценарій

- 490.1 У кожній партії в «Жах Арктема» ви використовуєте один з наявних сценаріїв. Кожен сценарій розповідає окрему історію про дослідників, що протистоять Стародавнім.
- 490.2 Кожен сценарій містить власні вказівки з приготування, які впливають на перебіг гри. Історія, фрагменти поля, монстри, події, а також умови перемоги чи поразки — усе це залежить від сценарію.
- 490.3 Структура лицьового боку листа сценарію описана в пунктах нижче.

490.3a Ілюстрація й назва сценарію не впливають на гру.

490.3b Початкова зона сценарію вказує, де розмістити фішки дослідників під час приготування (див. пункт 110.6a). Початкову зону вважають базовою нестабільною зоною (див. пункт 460.3).

490.3c Ефект розплати сценарію розігрують щоразу, коли дослідник бере жетон розплати з чаші міту (див. пункт 204.12).

490.4 Структура зворотного боку листа сценарію описана в пунктах нижче.

490.4a Схему поля на звороті листа сценарію використовують лише під час приготування до гри (див. пункт 102.1).

490.4b Список монстрів сценарію визначає, які монстри використовуються під час партії (див. пункт 104, «Створіть колоду монстрів»).

490.4c Вміст чаші міту сценарію визначає, які жетони міту використовуються під час партії (див. пункт 105, «Створіть чашу міту»).

490.4d Текст сценарію «завершення приготування» вказує, як завершити приготування (див. пункт 111.4).

491 Талант

- 491.1 Талант — це вроджена або набута властивість, що дає дослідникові певні переваги. Талант — це тип активу, представлений особливою картою. Усі правила, що стосуються активів, діють і на таланти (див. пункти 401, «Актив»).
- 491.2 Здоров'я і розум карти таланту (якщо вони є) вказують на максимальну кількість поранень і жахів, які можна перенаправити на цю карту (див. пункти 401.7–401.9).
- 491.3 Щоб скинути особливу або початкову карту, поверніть її у відповідну колоду на її місце.

492 Уміння

- 492.1 П'ять умінь утілюють сильні та слабкі сторони дослідника: вплив (👁️), знання (📖), спостережливість (👁️), сила (👊) і воля (👊).
- 492.2 Кожне вміння має значення. Що більше значення, то краще дослідник уміє застосовувати це вміння.
- 492.3 Іноді правила й ігровий текст указують вам провести перевірку одного зі своїх умінь (див. пункт 466, «Перевірка»).
- 492.4 Вплив (👁️) — це ваша харизма й соціальні навички. Хоча з цим умінням не пов'язана жодна зі стандартних дій, у багатьох місцях треба провести перевірку впливу, щоб отримати певні переваги.
- 492.5 Знання (📖) — це ваші академічні й окултні знання, а також хист до магії. Це ключове вміння для дії оборони й читання заклинань. Деякі місця вимагають провести перевірку знань, щоб отримати певні переваги.

- 492.6 Спостережливість (👁️) — це ваша здатність помічати деталі, орієнтуватися в довкіллі й розв'язувати проблеми. Це ключове вміння для дії ухиляння і вивчення. У кількох місцях треба провести перевірку спостережливості, щоб отримати певні переваги.
- 492.7 Сила (👊) — це ваша фізична готовність. Це ключове вміння для дії атаки, що дозволяє перемагати монстрів. У кількох місцях треба провести перевірку сили, щоб отримати певні переваги.
- 492.8 Воля (👑) — це ваша самодисципліна й рішучість. Хоча з цим умінням не пов'язана жодна зі стандартних дій, у багатьох місцях треба провести перевірку волі, щоб отримати певні переваги. Крім того, негативним ефектам карт заголовків можна протистояти перевіркою волі.

493 Цільова зона

- 493.1 Цільова зона монстра — це конкретна зона, до якої монстр прямує або на яку впливає.
Приклад. У тексті активації монстра «Постать у мантиї» сказано: «Переміщується в нестабільну зону». Цільова зона цього монстра — нестабільна зона або нестабільні зони, якщо їх кілька.

494 Чаша міту

- 494.1 Чаша міту — це непрозорий контейнер (наприклад, мішечок для кубиків «*Fantasy Flight Supply*»), в якому протягом гри зберігаються жетони міту.

495 Шукач

- 495.1 «Шукач» — це одна з ролей дослідників (див. пункт 483).
- 495.2 Шукач за будь-яку ціну докопується до правди. Якщо ви граєте за шукача, зосередьтеся на збиранні доказів та їхньому вивченні. Ваша робота полягає в тому, щоб завадити втіленню зловісних задумів ворога.
- 495.3 Шукачі зазвичай володіють властивостями або початковими активами, що допомагають їм здобувати й вивчати докази та дають переваги під час перебування в районі з доказом.

Предметний покажчик

Цей покажчик посилається на пункти правил, а не на номери сторінок. Число після кожного поняття стосується відповідного пункту правила в цьому довіднику. Інформацію щодо цього поняття можна знайти в пункті правила з цим номером або в одному з розділів цього правила.

А

актив, 401.0
заклинання, 436.0
здоров'я, 401.7
особлива карта, 463.0
початкова карта, 477.0
предмет, 478.0
розум, 401.7
скинути, 401.10
союзник, 484.0
стан, 488.0
талант, 491.0
активація монстрів, 202.2
аномалія, 402.0
вилучення аномалії, 402.3e
архів, 403.0
карта архіву, 403.3
кодекс, 403.5a
номер карти 403.4
порядковий номер, 403.2
атака монстрів, 202.3

Б

благословенний, 488.2
босп, 404.0

В

величезний, 405.0
вивчити, 406.0
вийти з бою, 407.0
вийти на спокій, 408.0
виконати, 418.1
виснажений, 409.0
виснажена сторона карти, 459.8
виснажити, 410.0
витратити, 411.0
відкласти вбік, 412.0
скинути, 412.3
відновити
здоров'я, 475.5
розум, 431.5
відновлена сторона, 459.3
відновлений, 413.0
відновлення монстрів, 202.4
вітрина, 414.0
поповнити вітрину, 414.4
скинути карти з вітрини, 414.3
воля, 492.8
вплив, 492.4
вступити в бій, 415.0
вулиця, 416.0
зона, 444.0
зустріч вулиці, 446.5
карта вулиці, 447.0
не можна розмістити протиречність, 416.3
плитка вулиці, 416.2

Г

гроші, 417.0
номинал, 417.2

Д

дія, 418.0
дії
додаткова дія, 418.3
затриманий, 438.0
перелік дій
дія атаки, 419.0
дія вивчення, 420.0
дія збору коштів, 421.0
дія зосередження, 422.0
дія компонента, 423.0
дія обміну, 424.0
дія оборони, 425.0
дія переміщення, 426.0
дія ухиляння, 427.0
під час, 418.6
один раз за раунд, 418.4
фаза дії, 201.0
дія атаки, 419.0
вступити в бій, 415.0
кілька монстрів, 419.5
модифікатор атаки, 419.4
отримати реліквію, 419.7
трофей монстра, 419.7
дія вивчення, 420.0
дія збору коштів, 421.0
дія зосередження, 422.0
дія компонента, 423.0
дія обміну, 424.0
дія оборони, 425.0
трофей воріт, 425.3
дія переміщення, 426.0
переміщення перервано, 426.3
дія ухиляння, 427.0
вийти з бою, 407.0
виснажити, 410.0
кілька монстрів, 427.4
модифікатор ухиляння, 427.3
довідковий текст, 400.2
додати в кодекс, 452.2
додаткова дія, 418.3
доказ, 428.0
вивчення, 428.7
викласти, 428.3
витратити, щоб перекинути кубик, 428.7
отримати доказ, 428.5
долар, 417.0
«долучається до вас», 463.4
дослідник, 429.0
вибір нового, 429.7
заміна, 429.7
переможений, 429.6
початкове майно, 477.0
роль, 483.0
босп, 404.0
захисник, 439.0
містик, 458.0
спритник, 487.0
шукач, 495.0

Е

елітний, 430.0
елітний монстр, 403.5e
несіпчаний монстр, 403.5f
скинути, 403.5g
ефект за умови, 400.1i

Ж

жах, 431.0
завдати, 431.3
зазнати, 431.3
запобігти, 437.0
жетон жаху, 431.1
номинал, 431.2
направлений жах, 431.8
перенаправити на карту, 431.7
жетон активації, 432.0
виконання ходів
фаза дій, 201.2
фаза зустрічей, 203.2
жетон лідера, 432.4
жетон міту, 433.0
жетон, порожній, 204.13
жетон появи монстра, 204.8
жетон прориву воріт, 204.11
жетон розміщення доказу, 204.9
жетон розплати, 204.12
жетон розповсюдження
приреченості, 204.7
жетон читання заголовка, 204.10
чаша міту, 494.0

З

завдання, 403.5с
завдати
жахів, 431.3
поранень, 475.3
заголовок, 435.0
колода вичерпалася, 435.6
скинути, 435.5
чутки, 435.7
кодекс, 452.0
зазнати
жахів, 431.3
поранень, 475.3
заклинання, 436.0
отримати, 436.5
прочитати, 436.7
руки, 436.3
скинути, 436.12
запобігти
жахам, 437.0
пораненням, 437.0
затриманий, 438.0
не накопичується, 438.4
захисник, 439.0
зачасний, 440.0
звичайний предмет, 478.6
здобич, 441.0
здоров'я, 442.0
актив відновлює здоров'я, 475.10
дослідник відновлює здоров'я, 475.5
монстр відновлює здоров'я, 475.14
жертвпий, 443.0
знання, 492.5
золоті правила, 0.0
кілька ефектів, 004.0
кілька наслідків, 004.0
«не може» скасовує
«може», 002.0
обмеження компонентів, 005.0
пріоритет компонента над
правилом, 001.0
розіграти якнайбільше, 003.0
зона, 444.0
нестабільна зона, 460.0
зосередженість, 445.0
витратити на перекидання
кубиків, 445.7
жетон зосередженості, 445.2
межа зосередження, 445.8
перевипити межу
зосередження, 445.10

зустріч, 446.0
вибір, 446.9
імовірні винагороди, 448.5
обмеження в бою, 465.6
перевірки, 446.7
тиш, 446.3
зустріч вулиці, 446.5
інші варіанти, 446.6
район, 446.4
«у разі», 446.8
хтось інший читає, 446.10

І

ігрове поле, 473.0
ігровий текст, 400.1
ключове слово, 400.1с
умова ефекту, 400.1і
ціна, 400.1d

К

карта-пам'ятка, 449.0
карта події, 470.4
колода подій, 470.2
подія з доказом, 470.6
скинути, 470.7, 470.10
кинути, 450.0
не перевірка, 450.2
кінєць гри, 3.0
перемога, 301.0
поразка, 302.0
ключове слово, 451.0
величезний, 405.0
елітний, 430.0
обережний, 461.0
пожирач, 471.0
спостерігач, 486.0
кодекс, 452.0
кубики, 453.0
кинути додаткові кубики, 466.2d
обмеження компонентів, 453.1
кушити, 454.0
половина ціни, 454.2

Л

лідер, 455.0
вирішальне слово, 455.4
жетон лідера, 432.4

М

маркери, 456.0
мисливець, 457.0
містик, 458.0
монстр, 459.0
виснажена сторона, 459.8
виснажений, 459.2
відновлена сторона, 459.3
відновлений, 459.2
епічний монстр, 403.5е
скинути, 403.5g
здобич, 441.0
неепічний монстр, 403.5f
перебувати в бою, 459.2
переможений, 459.9
рештки, 459.8с
розмістити, 459.5
скинути, 459.11
сторона монстра в бою, 459.8
трофей монстра, 459.8с
цільова зона, 493.0

Н

навіпростець, 467.4
направлений
направлений жах, 431.8
направлені поранення, 475.8
не може
«не може» скасовує
«може», 002.0
нестабільна зона, 460.0
базова нестабільна зона, 460.3
нічия

вирішальне слово, 455.4
кілька ефектів, 004.0
кілька результатів, 004.0

О

обережний, 461.0
обмеження компонентів, 005.0
ознака, 462.0
округлення
завжди округляйте до
більшого, 474.1
оновити вітрину, 414.3
особлива карта, 463.0
актив, 401.0
отримати, 463.5
посилається на назву, 463.3
скинути, 463.6
отримати
заклинання, 436.5
назва карти великими
літерами, 463.3
особлива карта, 463.5
початкова карта, 477.5
предмет, 478.5
звичайний, 478.6
рідкісний, 478.6
союзника, 484.3

П

патруль, 464.0
перебувати в бою, 465.0
обмеження дій, 465.5
обмеження зустрічей, 465.6
перевипити межу
зосередження, 445.10
перевірка, 466.0
додати успіх, 466.4d
додаткові кубики, 466.2d
мінімум один кубик, 466.3b
модифікатор, 466.2b
перевірка в зустрічах, 446.7
перекинути кубики, 466.4b
провал, 466.5b
пройти, 466.5b
результат перевірки, 466.5а
руки, 466.2с
успіх, 466.5а
перекинути, 466.4b
переміщення, 467.0
навіпростець, 467.4
переміститися в, 467.4
перемога у гри, 301.0
завдання, 403.5с
перетасувати, 468.0
під час дії, 418.6
підставка для колоди подій, 469.0
пластикові підставка, 429.5
позначення властивості, 472.0
пожирач, 471.0
поле, 473.0
половина, 474.0
округлити, 474.1
половина ціни, 454.2
поразка
дослідник переможений, 429.6
монстр, 459.9
поразка в гри, 302.0
поранення, 475.0
відновити, 475.5
жетон поранення, 475.1
номинал, 475.2
завдати, 475.3
зазнати, 475.3
запобігти, 437.0
направлені поранення, 475.8
перенаправити на карту, 475.7
порядок ходів, 476.0
початкова зона, 490.3b
базова нестабільна зона, 460.3
початкова карта, 477.0
отримати, 477.5
скинути, 477.6

предмет, 478.0
здоров'я, 478.4
отримати, 478.5
звичайний предмет, 478.6
рідкісний предмет, 478.6
розум, 478.4
руки, 478.3
скинути, 478.9
приготування, 1.0
приреченість, 479.0
аномалія, 402.0
випушити приреченість, 479.5
на вулиці, 416.3
розповсюдити, 479.2
кілька жетонів, 479.3
спалах, 485.0
провалити, 466.5b
пройти, 466.5b
проклятий, 488.2
прорив воріт, 204.11
прочитати заклинання, 436.7

Р

район, 480.0
зустріч району, 446.4
імовірна винагорода, 448.5
карта району, 448.0
плітка району, 480.2
символи, 480.3
центр, 480.2

Раунд

завершення раунду, 205.0
фази, 2.0
фаза дій, 201.0
фаза зустрічей, 203.0
фаза міту, 204.0
фаза монстрів, 202.0
порядок, 200.0

Рештки

434.0
витрати під час читання
заклинань, 436.9
сторона монстра в бою, 459.8
трофей монстра, 459.8с
рідкісний предмет, 478.6
розбіжності
вирішальне слово, 455.4
розіграти якнайбільше, 003.0
розмістити, 481.0

Розмістити

доказ, 428.3
монстр, 459.5
розплата
ефект розплати, 204.12b
жетон розплати, 204.12
розум, 482.0
актив відновлює розум, 431.10
дослідник відновлює розум, 431.5

Роль

роль дослідника, 483.0
руки, 466.2с

С

сила, 492.7
скинути
епічного монстра, 403.5g
карту заголовка, 435.5
карту заклинання, 436.12
карту монстра, 459.11
карту події, 470.10
карту предмета, 478.9
карту союзника, 484.6
особливу карту, 463.6
початкову карту, 477.6
союзник, 484.0
здоров'я, 484.2
отримати, 484.3
розум, 484.2
скинути, 484.6
спалах, 485.0
спостережливість, 492.6
спостерігач, 486.0
спиртний, 487.0

стан, 488.0
кілька унікальних копій, 488.6
посилається за назвою, 488.3
прихована інформація, 488.7
статті
затриманим, 438.3
«станьте», 463.4
сторона монстра в бою, 459.8
виснажена, 459.8
відновлена, 459.3
суміжний, 489.0
суперечності
кілька варіантів розвитку, 004.0
кілька ефектів одночасно, 004.0
«не може» скасовує
«може», 002.0
пріоритет компонента над
правилом, 001.0
сценарій, 490.0

Т

талант, 491.0
текст
довідковий текст, 400.2
ігровий текст, 400.1
художній текст, 400.3
темна угода, 488.2
трофей воріт 434.4 (рештки 434.0)
трофей монстра 419.7 (рештки 434.0)

У

у порядку ходів, 476.0
у разі, 400.1і
уміння, 492.0
зосередженість, 445.6
успіх, 466.5а
додати успіх до перевірки, 466.4d

Ф

фаза дій, 201.0
фаза зустрічей, 203.0
фаза міту, 204.0
фаза монстрів, 202.0
активація монстрів, 202.2
атака монстрів, 202.3
відновлення монстрів, 202.4
порядок 202.1
фази, порядок, 200.0

Х

хід
фаза дій, 201.2
фаза зустрічей, 203.2
фаза міту, 204.2
художній текст, 400.3
позначення властивості, 472.0

Ц

цільова зона, 493.0
ціна, 400.1d, 478.2
заплатити повну ціну, 400.1f
отримати стан, щоб
заплатити ціну, 400.1h
статті затриманим, щоб
заплатити ціну, 400.1g

Ч

чаша міту, 494.0
чутки, 435.7
кодекс, 452.0

Ш

шукач, 495.0

Швидка довідка

Жетони міту



Розповсюдьте приреченість (☄) — скиньте горілиць **нижню карту** з колоди подій і покладіть 1 жетон приреченості в зону, позначену символом приреченості (☄) на скинутій карті.



Розмістіть монстра (🐙) — візьміть **нижню карту** з колоди монстрів і розмістіть її на полі згідно зі вказівками в її тексті.



Прочитайте заголовок (📖) — візьміть **верхню карту** з колоди заголовків. Карта діє лише на вас, якщо не вказано інакше.



Розмістіть доказ (🔑) — візьміть **верхню карту** з колоди подій і покладіть 1 доказ у центр її району. Потім перетасуйте цю карту з двома верхніми картами цього району та покладіть усі 3 карти зверху цієї колоди.



Прорив воріт (✳) — візьміть **верхню карту** з колоди подій і розмістіть по 1 жетону приреченості в **кожній зоні** її району. Потім за-тасуйте карту у скид подій і підкладіть скид під низ колоди.

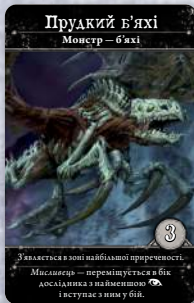


Розплата (⚡) — розіграйте ефекти розплати на всіх компонентах у грі із символом розплати.



Порожній — немає ефекту.

Карти монстрів



Відновлена сторона



Виснажена сторона

Символи зустрічей

Перевірки/Платежі



Проведіть перевірку знань



Проведіть перевірку впливу



Проведіть перевірку спостережливості



Проведіть перевірку сили



Проведіть перевірку волі



Заплатіть гроші



Вигратьте рештки

Винагороди



Відновіть здоров'я



Відновіть розум



Отримайте звичайний предмет



Отримайте рідкісний предмет



Отримайте заклинання



Отримайте союзника



Отримайте гроші



Отримайте рештки



Вилучіть приреченість

Зустрічі вулиць



Житлові будинки

Міст

Парк

Завершення зустрічі

Після розіграшу зустрічі на карті події, **якщо ви здобули доказ** у вашому районі, скиньте цю карту горілиць у скид карт подій.

Якщо ви не здобули доказу, поверніть карту в колоду відповідного району, узявши 2 верхні карти відповідного району, перетасувавши їх разом з картою події та поклавши всі 3 карти зверху цієї колоди.

