

ЖАХ АРКГЕМА®

КАРТКОВА ГРА



ДОВІДНИК

Те, Чого Не Повинно Бути...

Гадаю, наймилосердніша річ у цьому світі – це нездатність людського розуму знайти взаємозв'язок між усіма його складовими.

-Г. Ф. Лавкрафт, «Поклик Ктулху»

Увага!!

Спершу прочитайте Правила гри. Якщо під час гри виникатимуть питання, користуйтеся глосарієм цього довідника. Після першої навчальної гри рекомендуємо прочитати додатки, які починаються на 22 с.

Ця книга містить найбільш докладну інформацію щодо правил, але не навчає, як грати в гру. Гравцям слід спершу повністю прочитати Правила гри, а цим Довідником користуватися у разі виникнення такої потреби під час гри.

Основну частину цього довідника займає глосарій з алфавітним переліком термінів та ситуацій, з якими гравець може зіткнутися у грі. Якщо у вас виникли питання щодо правил, в першу чергу слід звернутися до цього розділу.

Наприкінці цього довідника містяться чотири додатки. В першому додатку докладно описано, як розігруються карти і активуються властивості. В другому додатку надана наочна схема структури раунду з докладними поясненнями того, що відбувається на кожному кроці. В третьому додатку викладені повні правила підготовки карткового «Жаху Аркгема». У четвертому додатку докладно описані карти усіх типів.

Золоті Правила

Якщо текст Довідника прямо суперечить тексту Правил гри, перевага надається тексту Довідника.

Якщо текст карти прямо суперечить тексту Довідника або Правил гри, перевага надається тексту карти.

Темне правило

Якщо гравці не можуть знайти у Довіднику, як вирішити суперечність стосовно правил або порядку дій, їм слід вирішити її таким чином, який на даний момент здається їм найважчим для досягнення перемоги у сценарії, і продовжити гру.

Глосарій

У цьому розділі ви знайдете відсортовані за алфавітом матеріали про правила гри, терміни і ситуації, які можуть зустрітись гравцям.

Автоматичний Провал/Успіх

Деякі властивості карт або жетонів дають вказівку автоматично провалити або успішно пройти перевірку вміння. Такий автоматичний провал або успіх відбувається на 6-му кроці перевірки вміння, порядок якої описаний на 26 с.

- ❖ Якщо перевірка вміння автоматично провалена, вважається, що підсумкове значення вміння дослідника в цій перевірці дорівнює 0.
- ❖ Якщо перевірка вміння автоматично пройдена успішно, вважається, що загальна складність цієї перевірки дорівнює 0.

Активація (дія)

«Активувати» – це дія, яку дослідник може виконати в свій хід у фазі дослідників.

Виконуючи цю дію, дослідник активує властивість, позначену одним або декількома символами ➤, які входять у ціну цієї властивості. Кількість символів ➤ визначає, скільки дій повинен витратити дослідник, щоб активувати цю властивість. При виконанні дії активації вся її ціна сплачується одночасно. Потім розігруються наслідки цієї дії.

Дослідник може активувати властивості таких карти:

- ❖ Карти у грі, якими він розпоряджається, враховуючи і саму карту дослідника.
- ❖ Карти сценарію у грі, які знаходяться в тій самій локації, що і дослідник, включно з самою локацією, карти контактів, які знаходяться в цій локації, і всі карти контактів в зоні боротьби будь-якого дослідника в цій локації.
- ❖ Карта поточної справи/загрози.

Активний Гравець

Активний гравець – це гравець, що здійснює свій хід у фазі дослідників.

Атака (дія)

«Атака» – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Щоб атакувати ворога у своїй локації, дослідник розігрує атаку проти цього ворога, проходячи перевірку сили проти значення сили ворога (див. «Перевірки Вмін» на 15 с.).

У разі успішної перевірки атака досягає цілі й атакованому ворогу наносяться рани. За замовчуванням атака наносить 1 рану. Деяка зброя, заклинання або інші особливі атаки можуть змінити число ран. Це відбувається на 7-му кроці перевірки вміння, як вона описана на 26 с.

У разі провалу атакований ворог не отримує ран. Однак, якщо дослідник провалює перевірку проти ворога, який б'ється з іншим дослідником, усі рани від цієї атаки наносяться досліднику, який б'ється з цим ворогом.

- ❖ Дослідник може атакувати будь-якого ворога у своїй локації, зокрема: ворога, з яким він сам перебуває в бою, ворога у тій самій локації, з яким ніхто не б'ється, або ворога, який б'ється з іншим дослідником в цій же локації.

Атака на Випередження

Щоразу, коли дослідник перебуває в бою з одним чи декількома ворогами і виконує будь-яку дію, окрім **Атаки, Втечі** або активації властивості **Перемовин** чи **Відступу**, кожен з цих ворогів здійснює проти дослідника атаку на випередження, в порядку, обраному дослідником. Кожна така атака наносить досліднику рани та жах, вказані на карті ворога.

- ❖ Атака на випередження здійснюється одразу після повної сплати дії, виконання якої спровокувало атаку, але до того, як наслідки цієї дії вплинуть на ігрову ситуацію.
- ❖ Властивість, яка коштує більше однієї дії, провокує лише одну атаку на випередження кожного ворога, який перебуває в бою.
- ❖ Ворог не задіюється, здійснюючи атаку на випередження.
- ❖ Після того, як усі атаки на випередження здійснені, продовжуйте виконувати дію, яка спровокувала атаку.
- ❖ Для властивостей атаки на випередження вважаються атаками ворогів.

Атакуючий, Атакований

«Атакуючий» – це об'єкт (звичай ворог або дослідник), який здійснює атаку на інший об'єкт. Об'єкт, на який було здійснено атаку, називається «атакованим ворогом» або «атакованим дослідником».

Базове Значення

Базове значення – це значення ігрового параметра до застосування будь-яких модифікаторів. Якщо не вказано інше, базове значення параметра карти – це значення, надруковане на цій карті.

Бій з ворогом

Коли ворог у грі, він або б'ється з дослідником (і його карта лежить в зоні боротьби цього дослідника), або не б'ється і знаходиться у локації (і його карта лежить поряд з цією локацією). Кожен ворог у зоні боротьби дослідника знаходиться в одній локації з цим дослідником, тож коли цей дослідник переміщується, ворог продовжує з ним битися і переміщується в нову локацію одночасно з цим дослідником.

Щойно оновлений ворог, який не б'ється, опиняється в одній локації з дослідником, він вступає в бій з цим дослідником і кладеться в його зону боротьби. Якщо в одній локації з оновленим ворогом, який не б'ється, знаходиться декілька дослідників, слідує вказівці «Жертва» на карті ворога, щоб визначити, з ким із дослідників він вступить в бій. Один дослідник може битися з будь-якою кількістю ворогів.

Наприклад, оновлений ворог, який не б'ється, негайно вступить в бій, якщо:

- ❖ Він розмістився в одній локації з дослідником;
- ❖ Він перемістився в локацію, де є дослідник;
- ❖ Дослідник перемістився в локацію, де є ворог.

Задіяний ворог, який не б'ється, не вступає в бій, але щойно задіяний ворог оновиться в одній локації з дослідником, він одразу ж вступить з ним в бій.

❖ *Примітка: ворог з ключовим словом «Відчужений» не вступає в бій описаним вище способом.*

Вбиті та Доведені до Божевілля Дослідники

Дослідників, які були вбиті або збожеволіли в ході проходження кампанії, потрібно записати в журнал – їх не можна використовувати до завершення кампанії.

- ❖ Якщо число фізичних травм дослідника зрівнялося з його здоров'ям, дослідник вбитий.
- ❖ Якщо число психічних травм дослідника зрівнялося з його розумом, дослідник збожеволів.
- ❖ Дослідник також може бути вбитим або доведеним до божевілля через властивість карти або під час розв'язки сценарію.
- ❖ В одиночному режимі немає ніякої практичної різниці між тим, щоб бути вбитим, доведеним до божевілля або переможеним.

Див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.

Вважайте, Вважається

- ❖ Якщо ефект дає вказівку вважати, що на карті вказана або змінена яка-небудь характеристика (символ, риса, ключове слово, текст властивості тощо), карта працює так, наче вона володіє цією характеристикою.
- ❖ Однак ця характеристика не вважається надрукованою на карті. Властивості, які відносяться до надрукованих характеристик карти, не стосуються характеристик, отриманих у такий спосіб.

Ввести у Гру

Деякі властивості карти дають вказівку «ввести у гру» цю карту. Такі властивості переміщують карту зі стану «поза грою» безпосередньо у гру.

- ❖ За введену у гру карту **не потрібно платити** ціну в ресурсах.
- ❖ Карта, введена у такий спосіб у гру, розміщується у тій же зоні, куди б вона потрапила за звичайними правилами розіграшу або взяття карт, якщо тільки в тексті властивості, яка вводить карту у гру, не сказано іншого.
- ❖ Карта, введена у гру, не вважається зіграною або взятою.

Взяти Карту (дія)

«Взяти карту» – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Коли дослідник виконує цю дію, він бере одну карту зі своєї колоди.

Взяття Карт

Коли гравцю дається вказівка взяти одну чи декілька карт, ці карти беруться згори його колоди дослідника і додаються йому на руку.

Коли гравцю дається вказівка взяти одну чи декілька карт контактів, ці карти беруться згори колоди контактів і розігруються за правилами взяття карт контактів, описаними в розділі <1.4. Кожен дослідник бере 1 карту контакту» на 24 с.

- ❖ Коли властивість або ігровий етап дає вказівку гравцю взяти декілька карт, ці карти беруться одночасно. Якщо в ході цього колода закінчується, оновіть колоду і продовжуйте брати карти.
- ❖ Гравець може взяти скільки завгодно карт протягом раунду.
- ❖ Якщо досліднику потрібно взяти карту, а його колода закінчилась, він перетасовує свій відбій і утворює нову колоду, потім бере потрібну кількість карт, після чого отримує 1 жак.

Ви/Ваш

- ❖ Слова «ви» або «ваш» на карті у грі відносяться до дослідника, який розпоряджається картою, б'ється з нею або іншим чином взаємодіє з картою в даний момент.
- ❖ Слова «ви» або «ваш» у тексті властивості розкриття відносяться до дослідника, який взяв карту і розіграє цю властивість.
- ❖ Розігруючи властивість, активовану дією, слова «ви» або «ваш» відносяться до дослідника, який виконує цю дію.

Вибір Цілі

Термін «обрати» означає, що для розіграшу властивості потрібно обрати одну чи декілька цілей. Гравець, який розіграє властивість, повинен обрати ігровий елемент (звичай карту), який відповідає вимогам цілі для цієї властивості.

- ❖ Якщо властивість вимагає обрати ціль, а прийнятних цілей немає (або їх недостатньо), властивість не може бути активованою.
- ❖ Якщо гравець має обрати одразу декілька цілей, вони обираються одночасно.
- ❖ Ефект, який дозволяє обрати будь-яку кількість цілей, не вважається успішно розіграним (і не здатен змінити ігрову ситуацію), якщо жодна з цих цілей не обрана.
- ❖ Карта не вважається прийнятною ціллю для властивості, якщо розіграш ефекту властивості не здатен змінити її стан. *Наприклад, задіяний ворог не може бути обраний як ціль для ефекту, який вказує «оберіть і задійте ворога».*

Визначення

Якщо в тексті карти є визначення, за яким слідує декілька термінів, то визначення відноситься до кожного з цих термінів. *Наприклад, у фразі «кожний унікальний союзник і предмет» слово «унікальний» є визначенням, яке відноситься і до «союзника», і до «предмета».*

Вилікувати

Слово «Вилікуйте» дає вказівку прибрати з карти вказане число ран або жаху.

- ❖ Якщо вказано вилікувати карту від більшого числа ран і жаху, ніж на ній є, просто приберіть з неї всі рани або весь жак.

Винятковий

Винятковий – ключове слово для створення колоди.

- ❖ Карта з ключовим словом «винятковий» коштує ввічі більше досвіду, ніж вказано на ній.

- ❖ У колоді дослідника не може бути більше 1 копії (за назвою) будь-якої «виняткової» карти.

Виходить з гри

Фраза «виходить з гри» посилається на будь-який момент, коли карта переходить зі стану «у грі» у стан «поза грою» (див. «У грі та Поза грою» на 21 с.).

Якщо карта виходить з гри, одночасно з цим відбувається таке:

- ❖ Усі жетони на цій карті повертаються до сховища жетонів.
- ❖ Усі карти, які були приєднані до неї, скидаються.
- ❖ Усі тривалі та/або відстрочені ефекти, які впливали на карту, поки вона була у грі, припиняють свою дію для цієї карти.

Відбій

Коли карта скидається, вона кладеться горілиць у відбій свого власника. Власником карт контактів вважається колода контактів.

- ❖ Кожен відбій вважається зоною поза грою.
- ❖ У кожного дослідника свій власний відбій, і окремий відбій у колоди контактів.
- ❖ Карти в кожному відбої – це відкрита інформація, будь-який гравець може переглядати їх коли завгодно.
- ❖ Порядок карт у відбої не можна міняти, якщо тільки властивість карти не дає вказівки зробити це.
- ❖ Якщо одночасно скидається декілька карт, власник карт кладе їх у свій відбій по одній в довільному порядку. Якщо одночасно скидається декілька карт контактів, вони кладуться у відбій контактів в довільному порядку (визначеному провідним дослідником).
- ❖ Якщо якась властивість дає вказівку затасувати відбій у колоду, а карт у відбої немає, не тасуйте колоду.

Відкласти

Деякі сценарії вказують гравцям відкласти вбік певні карти. Відкладені карти ніяк не взаємодіють з грою, поки до них не звернеться вказівка у сценарії або властивість карти.

Відмінити

Деякі властивості карт можуть «відмінити» іншу карту або ігровий ефект. Такі властивості призупиняють та припиняють активацію ефекту.

- ❖ Якщо ефекти властивості відмінені, сама властивість (але не її ефекти) вважається застосованою і її ціна повинна бути сплачена. Однак ефекти властивості не активуються і не розігруються.
- ❖ Якщо ефекти карти події були відмінені, ця карта все одно вважається зіграною і скидається у відбій свого власника.
- ❖ Якщо ефекти карти підступності були відмінені, ця карта все одно вважається взятою і скидається у відбій контактів.

Відстрочені Ефекта

Деякі властивості створюють відстрочені ефекти. Такі властивості вказують на момент часу в майбутньому або на умову, яка може виникнути в майбутньому, і встановлюють ефект, який відбудеться в цей час.

- ◊ Кожний відстрочений ефект активується автоматично і негайно (як примусова властивість), коли настає відповідний момент часу або умова.
- ◊ Відстрочений ефект впливає на всі вказані об'єкти, які знаходяться у вказаній ігровій зоні в момент його розіграшу.

Відступ

Деякі властивості відмічені словом **Відступ**. Такі властивості застосовуються за допомогою дії «Активация» (див. «Активация» на 2 с.).

- ◊ Коли дослідник відступає, він усувається зі сценарію (див. «Усунення» на 21 с.). Дослідник, який відступив, не вважається переможеним.

Відчужений

Відчужений – це ключове слово. Ворог з ключовим словом «відчужений» не вступає в бій з дослідником у своїй локації автоматично.

- ◊ Коли відчужений ворог розміщується, він не вступає в бій.
- ◊ Дослідник може використати дію «вступити в бій» або властивість карти, щоб битися з відчуженим ворогом.
- ◊ Дослідник не може атакувати відчуженого ворога, доки не вступить з ним в бій.

Властивість

Властивість – це особливий ігровий текст, який вказує, як саме карта впливає на гру.

- ◊ Властивість карти взаємодіє з грою, тільки якщо ця карта знаходиться у грі, за винятком тих випадків, коли властивість (або правила щодо даного типу карти) конкретно вказує на інше.
- ◊ Властивість карти взаємодіє лише з тими картами, які знаходяться у грі, за винятком тих випадків, коли властивість конкретно вказує на інше.
- ◊ Якщо у грі знаходяться одразу декілька властивостей, кожна з них взаємодіє (або може взаємодіяти) з грою окремо.

Властивості карт діляться на такі типи: постійні властивості, примусові властивості, властивості розкриття, властивості з активацією, ключові слова та вказівки на картах ворогів («Розміщення» та «Жертва»). Кожен з типів докладно описаний нижче.

Див. також «Ціна» на 22 с., «Ефекти» на 7 с., «Визначення» на 4 с., «Карти, які впливають самі на себе» на 11 с.

Постійні властивості

Постійні властивості вказані на карті звичайним текстом без виділення. Такі властивості завжди впливають на ігрову ситуацію, доки карта знаходиться у грі. (Деякі постійні властивості діють в особливих умовах, позначених словами «під час» або «доки». Ефекти таких властивостей продовжують діяти, доки необхідна умова дотримується.) Постійні властивості не потребують активації.

Примусові властивості

Примусові властивості відмічені словом «Примусово», виділеним жирним шрифтом. Такі властивості спрацьовують та впливають на ігрову ситуацію автоматично у вказаний момент часу. Зазвичай ці моменти позначаються словами: «коли», «після», «якщо» або «в».




- ◊ Якщо примусова властивість не здатна змінити ігрову ситуацію, вона не спрацьовує.
- ◊ Примусова властивість, яка здатна змінити ігрову ситуацію, обов'язково спрацьовує щоразу, коли настає вказаний момент часу.
- ◊ Примусова властивість, яка починається зі слова «коли», спрацьовує, щойно настає вказаний момент часу, але до того, як буде розіграний вплив цього моменту на ігрову ситуацію.
- ◊ Примусова властивість, яка починається зі слова «після», спрацьовує одразу ж після того, як буде розіграний вплив вказаного моменту на ігрову ситуацію.
- ◊ Всі примусові властивості, які спрацьовують в певний момент часу, розігруються до будь-яких властивостей (див. нижче), які активуються в той же момент і з тим же словом.


Див. «Пріоритети При Одночасному Розіграші» на 17 с.


Властивості розкриття


Властивість розкриття позначена словом «Розкриття» на карті контакту або слабкості і активується, після того як дослідник взяв цю карту (див. «Розкриття» на 18 с.).




Властивості з активацією

Властивість з активацією – це властивість, яка вказана після одного з трьох символів: ,  або . Якщо у властивості є одна або декілька вимог (ціна та/або умови), вони вказані одразу ж після символу. Щоб активувати таку властивість, гравець завжди повинен виконувати вимоги її активації. Є три типи властивостей з активацією:

Властивості, які активуються безкоштовно (), можуть бути активовані під час будь-якого вікна гравця. (Щоб побачити повний перелік вікон гравця, див. «Додаток II: Структура Раунду» на 22 с.)

Властивості, які активуються реакцією, () мають певну умову активації і можуть бути активовані в будь-який момент, коли настає вказана умова.

Наприклад: « Після того, як ви перемогли ворога:»

- ◊  властивість з умовою активації, яка починається зі слова «коли», може бути активована після того, як ця умова активації почала виконуватись, але до того, як буде розіграний вплив цієї умови на ігрову ситуацію.
- ◊  властивість з умовою активації, яка починається зі слова «після», може бути активована одразу ж після того, як буде розіграний вплив цієї умови на ігрову ситуацію.
- ◊ Кожна  властивість може бути активована лише один раз щоразу, коли настає умова її активації. *Наприклад, властивість, яка активується «Після того, як настане X», може бути активована один раз щоразу, коли настає «X».*

Властивості, які активуються дією (➤), можуть бути активовані під час ходу гравця у фазі дослідників завдяки дії активації, і тільки якщо гравець витратить одну дію за кожен символ ➤, вказаний в ціні властивості.

Всі властивості з активацією керуються такими правилами:

- ❖ Гравець має право на свій вибір активувати або не активувати будь-яку властивість з активацією на карті, якою він розпоряджається, у відповідний для цього момент.
- ❖ Властивість з активацією можна використати, тільки якщо вона здатна змінити ігрову ситуацію і якщо гравець здатен повністю сплатити її ціну (якщо вона є) з урахуванням застосованих модифікаторів. При оцінюванні даних можливостей не беруться до уваги наслідки сплати ціни або взаємодія з іншими властивостями.
- ❖ Якщо властивість активована, гравці повинні розіграти її ефект за максимумом, за винятком тих ефектів, в описі яких є слово «може» (див. «Може» на 14 с.).

Ключові слова

Ключове слово – це властивість карти, яка наділяє її особливими правилами (див. «Ключові слова» на 11 с.).

Вказівки «Розміщення» та «Жертва»

Вказівка «Розміщення» інформує, куди розміщується ворог, коли він входить у гру (див. «Розміщення» на 19 с.).

Вказівка «Жертва» інформує, кого з дослідників ворог переслідуватиме та/або з ким із дослідників вступити у бій, якщо у нього є вибір (див. «Жертва» на 8 с.).

Назви дій у властивостях

Текст деяких властивостей містить виділені жирним шрифтом назви дій («Атака», «Втеча», «Дослідження» або «Переміщення»). При активації такої властивості виконується вказана дія, як описано в правилах, але зі змінами, описаними в цій властивості.

Властивості з Активацією

Властивість з активацією – це властивість, яка активується за бажанням гравця. Властивість з активацією можна розпізнати за одним з таких символів:

- ❖ Символ ➤ означає властивість, для активації якої потрібно витратити дію.
- ❖ Символ ⚡ означає властивість з вільною активацією, яка не потребує витрачання дії і може бути активована під час будь-якого вікна гравця.
- ❖ Символ ↻ вказує на властивість, яка активується реакцією, вона не потребує витрачання дії і може бути активована щоразу, коли виконується її умова активації.

Див. також: «Властивість» на 5 с., «Додаток I: Порядок застосування карт та властивостей» на 22 с.

Вміння (тип карт)

Кarti вмінь відображають вроджені або набуті здібності чи риси характеру, які допомагають дослідникам у перевірках вмінь.

Кarti вмінь не можна зіграти з руки гравця.

Щоб розіграти властивості карти вмінь, її потрібно додати до перевірки вміння.

Якщо карта вміння додана до перевірки, її властивість можна використовувати в цій перевірці, як вказано на карті.

Див. «Порядок Перевірки Вміння» на 26 с.

Володіти та Розпоряджатись

Власник карти – це гравець, у колоді (або ігровій зоні) якого карта знаходилася на початку гри.

Гравець розпоряджається картами, які знаходяться в його позаігрових зонах (як-от рука, колода, відбій).

Сценарій розпоряджається картами у своїх позаігрових зонах (як-от колоди контактів, справ та загроз, а також відбій контактів).

- ❖ За замовчуванням, коли карта входить у гру, вона надходить в розпорядження свого власника. В ході гри під впливом властивостей гравець, який розпоряджався картою, може змінитися.
- ❖ Якщо карта повинна потрапити у позаігрову зону, яка не належить власнику карти, натомість карта кладеться у таку саму позаігрову зону свого власника. Вважається, що карта потрапила в позаігрову зону гравця, який нею розпоряджається, хоча фізично вона знаходиться в позаігровій зоні свого власника.

Вороги (тип карти)

Кarti ворогів являють собою лиходіїв, культистів, негідників, жажливих монстрів та незбагнених створінь з інших вимірів чи з далеких глибин космосу.

Коли дослідник бере карту ворога, він повинен розмістити її, слідуєчи вказівці «Розміщення» на карті (див. «Розміщення» на 19 с.). Якщо на взятій карті ворога немає вказівки «Розміщення», ворог розміщується в зоні боротьби дослідника, який взяв цю карту.

Див. «1.4. Кожен дослідник бере 1 карту контакту» на 24 с.

- ❖ Коли оновлений ворог, який не перебуває в бою, опиняється в одній локації із дослідником, він одразу ж вступає з ним в бій (див. «Бій з Ворогом» на 3 с.).
- ❖ Коли дослідник, який б'ється з оновленим ворогом, виконує будь-яку дію, окрім атаки, втечі або активації властивості перемовин чи відступу, цей ворог здійснює атаку на випередження (див. «Атака на Випередження» на 3 с.).
- ❖ Вороги з ключовим словом «Мисливець» переміщуються у фазі ворогів (див. «III. Фаза Ворогів» на 25 с.).
- ❖ Вороги, які перебувають в бою, атакують у фазі ворогів (див. «III. Фаза Ворогів» на 25 с.).

Вступити в бій (дія)

«Вступити в бій» – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Щоб вступити в бій з ворогом у своїй локації (наприклад, це можна зробити, щоб вступити в бій із задіяним ворогом, відчуженим ворогом або ворогом, який б'ється з іншим дослідником), дослідник кладе обраного ворога в свою зону боротьби. Тепер дослідник і ворог б'ються.

- ❖ Дослідник може виконати цю дію, щоб вступити в бій із ворогом, який б'ється з іншим дослідником в тій самій локації. Ворог одночасно припиняє битися з попереднім дослідником і вступає в бій із дослідником, який виконав цю дію.
- ❖ Дослідник не може виконати цю дію, щоб вступити в бій із ворогом, з яким уже перебуває в бою.

Втеча (дія)

«Втеча» – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Щоб втекти від ворога, з яким дослідник перебуває в бою, він проходить перевірку спритності проти значення спритності ворога (див. «Перевірки Вмін» на 15 с.).

В разі успіху досліднику вдається втекти від ворога (див. нижче). Це відбувається на 7-му кроці перевірки вміння, як вона описана на 26 с.

В разі провалу досліднику не вдається втекти від ворога, він продовжує перебувати з ним в бою.

- ❖ Якщо властивість дозволяє «автоматично» втекти від 1 або декількох ворогів, для втечі не потрібно проходити перевірку вміння.
- ❖ Щоразу, коли досліднику вдається втекти від ворога (завдяки дії «втеча» або властивості карти), цей ворог задіюється (якщо він був оновлений) і бій припиняється. Перемістіть ворога із зони боротьби дослідника до його локації, щоб відмітити, що цей ворог не перебуває в бою.
- ❖ На відміну від дії «атака» та «вступити в бій», дію «втеча» дослідник може виконати лише проти ворога, з яким перебуває в бою.

Входить у Гру

Фраза «входить у гру» застосовується, коли карта переходить із зони поза грою в ігрову зону (див. «У грі та Поза грою» на 21 с.).

- ❖ Якщо властивість (карти, яка входить у гру, або іншої карти) дає вказівку карті ввійти у гру в іншому стані, ніж визначено правилами, не вважається, що карта перейшла в цей інший стан. Карта просто входить у гру у вказаному стані.

Гра (Партія)

Термін «гра» («партія») означає один сценарій, а не всю кампанію загалом. В режимі «Кампанія» початок нового сценарію означає початок нової гри.

Дія

У свій хід дослідник може виконати до **трьох** дій. Коли дослідник виконує дію, спочатку він сплачує необхідну ціну цієї дії, а потім розіграє наслідки цієї дії.

- ❖ Якщо досліднику дається вказівка втратити деяку кількість дій, то в цьому раунді у нього на вказану кількість дій менше.

Повний перелік доступних дій дивіться у розділі «2.2.1. Дослідник виконує дію, якщо вправі це зробити» на 24 с.

Досвід

Див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.

Дослідження (дія)

«Дослідити» – це дія, яку дослідник може виконати в свій хід у фазі дослідників.

Виконуючи цю дію, дослідник проходить перевірку інтелекту проти значення мороку цієї локації (див. «Перевірка Вмін» на 15 с.).

Якщо перевірка успішна, досліднику вдалося дослідити локацію і він знаходить одну здогадку в цій локації. Це відбувається на 7-му кроці перевірки вміння, як вона описана на 26 с.

Щоразу, коли дослідник знаходить в локації здогадку, цей гравець забирає здогадку з локації і кладе на свою карту дослідника. Тепер він розпоряджається цією здогадкою.

Якщо перевірка провалилась, досліднику не вдалося дослідити локацію. На 7-му кроці перевірки вміння жодних здогадок не знайдено.

Ефекти

Ефект карти – це будь-який ефект, який виникає внаслідок розіграшу властивості, надрукованої на карті або отриманої завдяки карті. Структурний ефект – це будь-який ефект, який виникає в результаті розіграшу структурної події (див. «Структурні Події» на 24 с.).

- ❖ Перед текстом ефекту можуть бути вказані ціни, умови активації, обмеження та/або дозволи розіграшу – такі елементи не вважаються ефектами (див. «Властивість» на 5 с.).
- ❖ Гравці повинні розіграти усі частини застосованого ефекту повною мірою, наскільки це можливо, якщо тільки в тексті ефекту немає слова «може».
- ❖ Коли ефект, у якого немає конкретної цілі, намагається взаємодіяти з декількома об'єктами (наприклад, «взьміть 3 карти» або «знайдіть серед 5 верхніх карт своєї колоди»), а в зазначеній зоні недостатньо потрібних об'єктів, ефект взаємодіє з максимально можливим числом об'єктів.
- ❖ Коли спливає тривалий ефект (або припиняється дія постійної властивості), не вважається, що ефект карти змінює ігрову ситуацію.
- ❖ Всі частини ефекту мають часовий пріоритет над усіма умовами активації зі словом «після...», які можуть спрацювати внаслідок цього ефекту. Наприклад, якщо ефект вказує «Отримайте 3 ресурси і взьміть 3 карти», розіграйте обидві частини ефекту (отримання ресурсів та взяття карт) перед активацією властивості зі словами «Після того, як ви взяли карту».

Див. також: «Відстрочені ефекти» на 4 с., «Тривалі ефекти» на 21 с., «Пріоритети При Одночасному Розіграші» на 17 с.

Жертва

При наявності можливості деякі вороги будуть переслідувати певного дослідника. В тексті карт таких ворогів є слово «жертва», за яким слідує уточнення, кого саме вони мають переслідувати.

- ❖ Якщо ворог повинен автоматично вступити в бій з дослідником і в його локації є декілька варіантів, з ким битися, цей ворог вступає в бій з дослідником, який найточніше відповідає його вказівці «Жертва». Якщо цій вказівці однаково точно відповідають декілька дослідників, провідний дослідник обирає між ними (див. «Бій з Ворогом» на 3 с.).
- ❖ Якщо ворог повинен переміститися в бік найближчого дослідника і у нього є вибір між декількома рівновіддаленими дослідниками, цей ворог переміщується в бік того із них, хто найточніше відповідає його вказівці «Жертва». Якщо цій вказівці однаково точно відповідають декілька рівновіддалених дослідників, провідний дослідник обирає між ними (див. «Мисливець» на 13 с.).
- ❖ Якщо у вказівці «Жертва» на карті ворога є слово «тільки», цей ворог переміщується виключно в бік вказаного дослідника і вступає в бій виключно з ним (немовби це єдиний дослідник у грі), при цьому ігноруючи всіх інших дослідників. Інші дослідники можуть використати дію «Вступити в бій» або властивості карт, щоб вступити в бій з цим ворогом.
- ❖ Вказівка «Жертва» не чинить безпосереднього впливу на те, де розміщується ворог (див. «Розміщення» на 19 с.).

Жетони Закінчилися

Кількість жетонів (будь-якого типу), яка може бути у грі, не обмежена. Якщо у гравців закінчилися жетони, для відстеження поточної ігрової ситуації можна використати будь-які інші жетони, фішки або монети.

Жетони Хаосу

Жетони Хаосу витягуються із вмістилища хаосу під час перевірок вмінь, щоб вплинути на результат перевірки.

♣ ♠ ♡ ♢ — Якщо дослідник під час перевірки витягнув будь-який з цих жетонів, він розіграє ефект його символу так, як вказано у пам'ятці поточного сценарію.

♣ — Це жетон автоматичного провалу. Якщо дослідник під час перевірки витягнув цей жетон, він автоматично провалює перевірку (див. «Автоматичний Провал/Успіх» на 2 с.).

♠ — Це жетон знаку Прадавніх. Якщо дослідник під час перевірки витягнув цей жетон, він розіграє ефект ♠ з карти свого дослідника.

Якщо на витягнутому жетоні хаосу (або в тексті ефекту, на який він посилається) є числовий модифікатор, застосуйте його до значення вміння дослідника в цій перевірці.

Див. «3. Витягніть жетон хаосу» на 26 с.

За Дослідника (♣)

Якщо після числового значення стоїть символ ♣, це значення множиться на кількість дослідників, які почали сценарій.

- ❖ Множення «за дослідника» виконується перед застосуванням усіх інших модифікаторів і результат цього множення вважається надрукованим на карті значенням.
- ❖ Текст, в якому є фраза «за дослідника», також враховує кількість дослідників, які почали сценарій, і застосовується перед усіма іншими модифікаторами.
- ❖ Якщо дослідники були усунені зі сценарію, вони все одно враховуються при розрахунку значення «за дослідника».

Задіяти, Задіяна карта

Іноді властивість карти або етап гри вказує задіяти карту, щоб відмітити, що вона була використана для виконання своєї функції. Щоб задіяти карту, поверніть її на 90 градусів. Карта в такому стані називається задіяною.

- ❖ Задіяну карту не можна задіяти повторно, доки вона не оновиться (зазвичай під дією властивості або на певному етапі гри).

Заміна Карт

Після того, як гравець набрав стартову руку під час підготовки, у нього є можливість один раз замінити будь-яку кількість взятих карт, які він не бажає лишити на своїй стартовій руці. Ці карти відкладаються вбік, після чого гравець добирає з колоди на руку стільки ж карт. Потім відкладені карти тасуються назад в колоду гравця.

- ❖ Гравці використовують можливість замінити карти в порядку гравців.

Замість

Слово «замість» вказує на замінний ефект. Замінний ефект – це ефект, який замінює наслідки умови активації альтернативними наслідками.

- ❖ Якщо та сама умова активації викликала декілька замінних ефектів, створивши цим конфлікт, для того, щоб розіграти умову активації, потрібно застосувати останній замінний ефект.
- ❖ Слово «повинно» використовується для визначення умови активації деяких властивостей і надає їм пріоритет над властивостями, які посилаються на таку ж умову активації, але не мають слова «повинно». (Наприклад, «Коли повинно відбутись Х» розігрується раніше, ніж «Коли відбувається Х».)
- ❖ Якщо замінний ефект зі словом «повинно» змінює саму умову активації, то початкова умова активації замінюється новою умовою і надалі жодна властивість, яка посилається на початкову умову активації, не може бути використана.

Застосовність (X «тип»)

Застосовність – це ключове слово.

Коли карта з цим ключовим словом входить у гру, покладіть на неї зі сховища жетонів стільки жетонів ресурсів, скільки дорівнює значення (X). Слово після значення визначає і встановлює, жетони якого типу лежать на цій карті. Жетони ресурсів, які лежать на цій карті, вважаються жетонами встановленого типу, а не жетонами ресурсів.

- ❖ У кожній карті з цим ключовим словом є властивість, в ціну якої входить витрата жетона встановленого типу. Коли властивість такої карти витрачає жетон, з неї прибирається один жетон.
- ❖ Інші карти також можуть взаємодіяти з жетонами встановленого типу, зазвичай додаючи їх на карту або використовуючи їх для інших цілей.
- ❖ На карті не може бути жетонів іншого типу, окрім встановленого її власним ключовим словом.
Наприклад, карта з ключовим словом «Використовує (4 набой)» не може отримати зради.
- ❖ На деяких картах з цим ключовим словом є текст, який дає вказівку скинути карту, якщо на ній не лишилось жетонів встановленого типу. Якщо на карті немає такого тексту, вона лишається у грі навіть без жетонів.

Здобутки (тип карт)


Кarti здобутків являють собою предмети, союзників, таланти, заклинання та інші резерви, які можуть стати в нагоді досліднику під час проходження сценарію.

- ❖ Коли ви граєте здобуток, він кладеться у вашу ігрову зону. Зазвичай здобутки лшшаються у грі, доки не будуть скинуті властивістю карти або на певному етапі гри.
- ❖ У деяких здобутків є здоров'я та/або розум. Коли дослідник отримує рани або жах, він може частково або повністю перекласти ці рани і жах на відповідні карти здобутків, якими розпоряджається (див. «Нанесення Ран/Жаху» на 14 с.).
- ❖ Більшість здобутків займають один або більше слотів, доки знаходяться у грі (див. «Слоти» на 20 с.).
- ❖ Здобутки, на яких є символи наборів контактів і відсутній рівень, називаються сюжетними. Сюжетні здобутки є частиною набору контактів і не можуть бути включені до колоди гравця, хіба що підготовка або розв'язка сценарію дадуть гравцю таку можливість.

Здогадки

Здогадки відображають успіхи дослідників, яких вони можуть досягти у розкритті таємниць, розплітанні змов та просуванні по сценарію.

- ❖ Коли дослідник вперше входить у локацію, ця локація відкривається (перевертається горілиць) і на неї кладеться зі сховища жетонів стільки здогадок, скільки вказано на карті. Зазвичай число здогадок вказано у форматі «за дослідника (♣)». Це може відбутись і під час підготовки до гри.

- ❖ Щоб знайти здогадку в локації, потрібно успішно дослідити цю локацію (див. «Дослідження» на 7 с.) або застосувати відповідну властивість карти. Якщо дослідник знаходить здогадку, він забирає її з локації і кладе на свою карту дослідника.
- ❖ Якщо для просування поточної справи не вказано вимоги «Ціль», то в хід будь-якого гравця дослідники можуть спільно витратити необхідне число здогадок (зазвичай вказане у форматі «за дослідника») з їхніх карт дослідників, щоб просунути колоду справи. Зазвичай це робиться як властивість  гравця. Кожен дослідник може внести будь-яке число здогадок в загальну суму здогадок, необхідну для просування справи.
- ❖ Якщо властивість карти посилається на здогадки «в локації», маютьсья на увазі ще не знайдені здогадки, які наразі знаходяться на карті локації.

Див. також: «Колода Справ та Колода Загроз» на 12 с., «Жетони Закінчились» на 8 с.

Здоров'я і Рани

Здоров'я відображає фізичну стійкість карти. Рани вимірюють фізичну шкоду, завдану карті під час сценарію.

- ❖ Щоразу, коли карта отримує рани, кладіть на неї стільки жетонів ран, скільки ран ця карта щойно отримала (див. «Нанесення Ран/Жаху» на 14 с.).
- ❖ Якщо число ран на карті дослідника зрівнялося з його здоров'ям, цей дослідник переможений. Коли дослідник переможений, він усувається із сценарію (див. «Усунення» на 21 с.).
- ❖ В режимі «Кампанія» дослідник, який переможений внаслідок отримання ран, число яких зрівнялося з його здоров'ям, отримує 1 фізичну травму. Отримання фізичних травм може вбити дослідника (див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.).
- ❖ Якщо число ран на карті ворога зрівнялося з його здоров'ям, цей ворог переможений і кладеться у відбій контактів.
- ❖ Якщо число ран на здобутку із значенням здоров'я зрівнялося з його здоров'ям, цей здобуток переможений і кладеться у відбій свого власника.
- ❖ Якщо у карти здобутку немає значення здоров'я, це не означає, що її здоров'я дорівнює 0. Така карта не може отримати здоров'я і на неї не можна перекласти рани.
- ❖ «Залишок здоров'я» карти – це її базове значення здоров'я мінус число ран на ній плюс або мінус будь-які застосовані модифікатори.

Див. також «Спрямовані Рани, Спрямований Жах» на 20 с.

Зіграги

Щоб зіграти карту, дослідник повинен сплатити її ціну в ресурсах і дотримуватись всіх обмежень і умов розіграшу, які можна застосувати. Більшість карт можна зіграти дії за допомогою дії «Зіграти карту» (див. «Зіграти карту» на 10 с.).

Карту з ключовим словом «Миттево» не можна зіграти за допомогою дії «Зіграти карту». Таку карту можна зіграти щоразу, коли виконується вказана на ній умова активації, або, якщо на карті немає умови активації, під час відповідного вікна гравця. (див. «Миттево» на 13 с.).

Коли зіграна карта події, її ефекти розігруються, а потім вона кладеться у відбій свого власника.

Коли зіграна карта здобутку, вона кладеться в ігрову зону дослідника, який її зіграв, і лишається у грі, доки властивість або ігровий ефект не змусять її вийти з гри. Знаходячись у грі, більшість здобутків займають хоча б один слот (див. «Слоти» на 20 с.).

Карти вмінь не можна «зіграти». Щоб використати властивості карти вміння, її потрібно додати до перевірки з руки гравця..

Див. також: «Додаток І: Порядок застосування карт та властивостей» на 22 с., «Обмеження, Дозволи та Інструкції Розіграшу» на 14 с.

Зіграти карту (дія)

«Зіграти карту» – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Виконуючи цю дію, дослідник обирає карту здобутку або події зі своєї руки, сплачує її ціну в ресурсах і розіграє (див. «Зіграти» на 9 с.).

- ❖ Цією дією не можна зіграти карти з ключовим словом «миттево» (див. «Миттево» на 13 с.).
- ❖ Карти вмінь не можна «зіграти». Щоб використати властивості карти вміння, її потрібно додати до перевірки з руки гравця.

Знайти карту

Коли гравцю дається вказівка знайти карту, йому дозволяється переглянути всі карти у вказаній зоні пошуку, не показуючи їх іншим гравцям.

- ❖ Якщо ефект вказує знайти карту в колоді, після завершення пошуку колоду потрібно перетасувати.
- ❖ Розігруючи ефект, який дає вказівку знайти що-небудь, гравець не може відмовитися знаходити об'єкт пошуку, якщо у вказаній зоні є хоча б один придатний варіант.
- ❖ Поки гравець переглядає карти в процесі пошуку, вважається, що вони не покидають зону, де знаходилися до цього.

Зона Боротьби

Зона боротьби дослідника – це ігрова зона, в яку кладуться карти контактів, які наразі б'ються з цим дослідником та/або впливають на нього.

- ❖ Карти в зоні боротьби дослідника знаходяться в тій самій локації, що і дослідник.

Імунітет

Якщо карта має імунітет до певної групи ефектів (наприклад, «імунітет до ефектів карт підступностей» або «імунітет до ефектів карт гравців»), то ці ефекти не можуть вплинути на неї і її не можна вибрати як ціль для цих ефектів. Імунітет

захищає лише саму карту, а не пов'язані з нею другорядні об'єкти (як-от приєднані до неї здобутки, покладені на неї жетони або властивості, які походять від неї).

- ❖ Якщо карта отримує імунітет до ефекту, дія тривалих ефектів, які були застосовані до неї раніше, не відмінюється. Якщо карта втрачає імунітет до ефекту, тривалі ефекти такого роду, які були застосовані раніше, не починають впливати на карту.
- ❖ Імунітет захищає карту лише від ефектів. Він не захищає її від цін.

Кампанія (Режим Гри)

Кампанія – це серія взаємопов'язаних сценаріїв, в якій кожен гравець грає за того самого дослідника від одного сценарію до іншого. По мірі просування кампанії дослідник отримує досвід і травми, що відображається змінами в його колоді. Кожне рішення, прийняте в кампанії, може вплинути на подальші сценарії.

Починаючи кампанію, слідує інструкціям її підготовки у «Путівнику по кампанії». Завершивши сценарій в ході кампанії, запишіть результати цього сценарію в журнал кампанії.

Досвід

Після запису результатів сценарію дослідники готові оцінити свій досвід та придбати нові карти для своїх колод. Для цього виконайте послідовно такі кроки:

- 1. Порахуйте досвід.** Кожен дослідник отримує досвід, який дорівнює сумі переможних балів на усіх картах на переможному рахунку плюс або мінус будь-які бонуси або штрафи, вказані у «Путівнику по кампанії» для цієї розв'язки. Ця сума додається до невитраченого досвіду, який дослідник записав із попередніх сценаріїв цієї кампанії.
- 2. Придбайте нові карти.** Щоб придбати і додати до своєї колоди нову карту, гравець витрачає стільки балів досвіду, скільки дорівнює рівень карти, позначений числом крапок у її верхньому лівому куті. Під час додавання нових карт дотримуйтесь наступних правил:
 - ❖ Купуючи нові карти, дослідник повинен дотримуватись інструкцій щодо створення колоди, вказаних на звороті карти дослідника. Дослідник має право купувати лише ті карти, до яких він має доступ. При цьому має зберігатись розмір колоди, тому за кожен придбану і додану до колоди карту (окрім постійних) слід прибрати з колоди іншу карту. Купуючи нові карти, не можна прибирати з колоди карти слабкостей та карти, які повинні бути включені в колоду дослідника.
 - ❖ Кожна карта коштує стільки балів досвіду, скільки дорівнює її рівень, але не менше 1 (щоб придбати карту нульового рівня, потрібно витратити 1 бал досвіду). Число крапок під ціною карти вказує на її рівень.
 - ❖ Купуючи вищу за рівнем версію карти, яка в нього вже є, дослідник може «покрасити» свою карту, сплативши балами досвіду (як мінімум одним) лише різницю в рівні цих двох карт і прибравши нижчу за рівнем версію карти зі своєї колоди.

- ❖ Нові карти купуються (або покращуються) по одній. Якщо дослідник хоче придбати більше 1 копії нової карти, він повинен окремо сплатити кожну копію і прибрати по одній карті з колоди за кожну придбану копію карти.
 - ❖ В ході кампанії дослідник може змінити свою колоду лише вищевказаним способом або виконуючи особливі вказівки «Путівника по Кампанії».
- 3. Запишіть невитрачений досвід.** Кожен дослідник запише в журнал увесь свій невитрачений досвід. Цей досвід можна буде витратити пізніше в ході цієї кампанії.

Травма

Травма відображає непоправну шкоду, нанесену здоров'ю і/або психіці дослідника. Якщо дослідник був переможений в сценарії, цей дослідник усувається зі сценарію, але не обов'язково із кампанії.

Якщо дослідник переможений внаслідок отримання ран, число яких зрівнялося з його здоров'ям, він отримує 1 фізичну травму (і запише це в журнал). За кожну фізичну травму, яку має дослідник, він починає кожен наступний сценарій з 1 раною. Якщо число фізичних травм дослідника зрівнялося з його значенням здоров'я, дослідник **вбитий**.

Якщо дослідник переможений внаслідок отримання жаху, число якого зрівнялося з його розумом, він отримує 1 психічну травму (і запише це в журнал). За кожну психічну травму, яку має дослідник, він починає кожен наступний сценарій з 1 жахом. Якщо число психічних травм зрівнялося з його значенням розуму, дослідник **збожеволів**.

Якщо дослідник переможений, через те що одночасно отримав і число ран, яке зрівнялося з його здоров'ям, і число жаху, яке зрівнялося з його розумом, він сам обирає, яку травму отримати.

Якщо дослідник вбитий або збожеволів, гравець повинен обрати нового дослідника для гри в наступному сценарії та зібрати для нього нову колоду. Вбитих та доведених до божевілля дослідників більше не можна використовувати до кінця кампанії (див. «Вбиті та доведені до божевілля дослідники» на 3 с.).

Якщо гравцю потрібно обрати нового дослідника, а жодних дослідників більше не лишилось, гравці програли і кампанія завершується.

Переможений Властивістю Карти

Дослідник може бути переможений властивістю карти. Переможений дослідник усувається з гри (див. «Усунення» на 21 с.). Слідуйте вказівкам властивості, яка перемогла дослідника, щоб визначити, чи матиме це якісь довготривалі наслідки.

Перехід до Наступного Сценарію

Завершивши сценарій, розігравши його розв'язку, оновивши журнал кампанії та придбавши нові карти, переходьте до наступного сценарію в кампанії, якщо тільки розв'язка сценарію не вказує дослідникам перейти до іншого сценарію.

Приєднатись до Кампанії, Покинути Кампанію

Щойно кампанія розпочалася, гравці можуть вільно приєднуватись і покидати кампанію між сценаріями.

Якщо гравець покидає кампанію, не видаляйте інформацію про цього гравця з журналу кампанії, оскільки він може знову приєднатися в будь-який час між сценаріями.

Якщо новий гравець приєднується до кампанії, він має обрати дослідника, який раніше не використовувався в цій кампанії. Цей гравець починає гру без досвіду і травм, немовби це його перший сценарій у кампанії.

Карти, які впливають самі на себе

Якщо у властивості карти згадується її назва, вона відноситься лише до даної карти, а не до інших копій цієї карти.

Якщо властивість карти вказує на цю саму карту словом «цей» (наприклад, «ця карта»), вона відноситься лише до карти, на якій вказана, а не до інших копій цієї карти.

Ключові Слова

Ключове слово – це властивість, яка наділяє карту особливими правилами. У кожного ключового слова є свої унікальні правила, які описані в окремих розділах цього глосарія. У грі існують такі ключові слова: відчужений, миттєво, мисливець, масивний, небезпека, месник, навала, багаторазовий.

- ❖ Крім того, існує два ключових слова для створення колоди: винятковий та постійний. Ці ключові слова впливають на процес створення та покращення колоди, але під час самої гри вони не мають ніякого ефекту. В базовому наборі немає виняткових або постійних карт – вони з'являться в майбутніх доповненнях.
- ❖ Карта, яка має та/або отримує те саме ключове слово декількома різними способами, вважається такою, яка має лише одне дане ключове слово.
- ❖ Будь-яке ключове слово, в описі якого є слово «може», активується за бажанням. Застосування всіх інших ключових слів є обов'язковим.

Див. «Властивість» на 5 с.

Колекція

Якщо властивість посилається на колекцію гравця (наприклад, «знайдіть у колекції»), мається на увазі колекція карт, з яких була зібрана колода цього гравця.

Наприклад: Богдан та Євген грають колодами, які були зібрані з колекції Богдана. Якщо Євген отримав вказівку «знайти у колекції», він шукає в колекції Богдана.

Коли

Слово «коли» позначає момент часу, який настає одразу після вказаної ігрової події або умови активації, але до того, як буде розіграний її вплив на ігрову ситуацію. Розіграш властивості зі словом «коли» перериває розіграш вказаної ігрової події або умови активації. *Наприклад, властивість з текстом «Коли ви берете карту ворога» спрацює одразу після того, як ви взяли карту ворога, але до розіграшу її властивостей «розкриття», «розміщення» тощо.*

Див. також: «Властивість» на 5 с., «Пріоритети При Одночасному Розіграші» на 17 с.

Колода

У грі існує 4 основні типи колод: Колода Дослідників, Колода Контактів, Колода Справ і Колода Загроз.

- ◆ Порядок карт в колоді міняти не можна, якщо тільки властивість карти не дає вказівку гравцю зробити це.

Див. також: «Колода Дослідника» на 12 с., «Колода Контактів» на 12 с., «Колода Справ та Колода Загроз» на 12 с.

Колода Дослідника

Колода дослідника складається з карт здобутків, подій, вмінь та слабкостей. Слова «ваша колода» відносяться до колоди дослідника, якою ви розпоряджаєтесь.

Колода Загрози

Див. «Колода Справ і Колода Загроз» на 12 с.




Колода Контактів

Колода контактів складається із карт контактів (вороги, підступності та карти сюжетних здобутків), в які дослідники вступають протягом сценарію.

- ◆ Якщо колода контактів закінчилась, перетасуйте відбій контактів та утворіть нову колоду.

Колода Справ і Колода Загроз

Колода справ відображає прогрес, досягнутий дослідниками у сценарії. Колода загроз відображає прогрес та цілі темних сил, які протистоять дослідникам у сценарії. Загалом, для дослідників просування колоди справи вигідне, а просування колоди загрози – навпаки.

- ◆ Колода справ просувається, якщо дослідники спільно витрачають необхідне число здогадок, вказане на карті справи. На карті справи може бути вказане конкретне число (наприклад, «4») або значення «за дослідника» (із символом ) (із символом ). Зазвичай просування справи здійснюється як  властивість гравця. Кожен дослідник може зробити будь-який внесок в число здогадок, необхідне для просування справи. Якщо на карті справи є вказівка «Ціль», ця вказівка повністю або частково змінює звичайний спосіб просування справи.
- ◆ Колода загроз просувається, якщо у грі опиняється необхідне число приреченості, вказане на карті загрози. При цьому враховуються всі жетони приреченості у грі: як на карті загрози, так і на інших картах. На карті загрози може бути вказане конкретне число або значення «за дослідника». Якщо на карті загрози є вказівка «Ціль», ця вказівка повністю або частково змінює звичайний спосіб просування справи.
- ◆ Верхня справа/загроза у своїй колоді називається «поточною» справою/загрозою.

Щоб просунути колоду справ/загроз, виконайте послідовно такі кроки:

4. Приберіть усі жетони з карти, яка має просунути. Якщо просувається колода загроз, приберіть усі жетони приреченості з усіх карт у грі.
5. Переверніть карту та слідує вказівкам на її зворотній («б») стороні.

- ◆ Якщо зворотна сторона карти справи або загрози, це карта контакту, розіграйте її згідно з типом цієї карти. Інакше просто слідує вказівкам на карті.

6. Іноді, просуваючись, карта справи/загрози вказує, яка саме карта стане наступною справою/загрозою. Якщо таких вказівок немає, наступна карта в колоді стає поточною справою/загрозою і водночас попередня карта прибирається з гри.

- ◆ На деяких картах справ/загроз (як і на інших картах контактів) є вказівка на розв'язку у форматі: «(->P#)». Якщо гравці досягли розв'язки, сценарій завершується. Читайте відповідну розв'язку у «Путівнику по кампанії».

Див. «Здогадки» на 9 с., «Приреченість» на 18 с.

Копія

Копія карти визначається за назвою. Друга копія карти – це будь-яка інша карта з такою ж назвою, незалежно від типу карти, тексту, ілюстрації або будь-яких інших характеристик, якими вони відрізняються між собою.

Ліміти та Максимуми

«Ліміт: X разів (за період)» – це обмеження, вказане на картах, які лишаються у грі після розіграшу їх властивості. Кожна властивість з таким обмеженням може бути активована X разів за вказаний період. Якщо карта виходить з гри і повторно входить у гру в той самий період, її властивість починає діяти заново, немовби карта вперше увійшла у гру.

«Ліміт: X (об'єкт)» – це обмеження, вказане на приєднаних картах, що обмежує кількість копій цієї карти (з тою самою назвою), які можна приєднати до призначеного об'єкту.

- ◆ Якщо не вказано інше, ліміт стосується лише конкретного гравця.
- ◆ Проте «спільний ліміт» стосується всієї групи дослідників. (Наприклад, якщо дослідник активує властивість з текстом «Спільний ліміт: 1 раз за гру», жоден інший дослідник не може активувати цю властивість протягом цієї гри.)

«Максимум X (за період)» встановлює обмеження на всі копії даної карти (з тою самою назвою) для всіх гравців. Зазвичай ця фраза вказує, скільки разів можна зіграти дану карту за вказаний період часу. Якщо в тексті максимуму є слова «на перевірку» (наприклад, «Максимум 1 така карта на перевірку»), він встановлює максимальне число копій цієї карти, які можна додати до перевірок за вказаний період. Якщо максимум вказаний як частина властивості, він встановлює максимальне число активації цієї властивості з усіх копій карт (з тою самою назвою, враховуючи цю карту) з цією властивістю за вказаний період.

Якщо ефекти карти або властивості з лімітами і максимумами відмінні, вони все одно йдуть в рахунок обмежень, оскільки властивість була активована.

Літера «X»

Значення X визначається властивістю карти або вибором гравця. Якщо X не визначено, його значення дорівнює 0.

- ❖ Для цін, в які входить X, значення X визначається властивістю карти або вибором гравця, після чого ціна може бути модифікована ефектами, не змінюючи значення X.

Локації (тип карти)

Локації являють собою місця, які дослідники можуть відвідати під час проходження сценарію.

- ❖ Щоб відмітити, в якій локації знаходиться дослідник, використовуйте його міні-карту.
- ❖ Коли дослідник знаходиться в локації, разом з ним в цій локації знаходяться всі його здобутки і всі карти в його зоні боротьби.
- ❖ Локації входять у гру в «закритому» стані – стороною, на якій немає значення мороку та/або числа здогадок, догори. На цьому етапі не читайте текст на «відкритій» стороні локації.
- ❖ Коли дослідник вперше входить у локацію, ця локація відкривається – перевертається долиць – і на неї кладеться стільки здогадок, скільки вказано на карті (це може відбутись і під час підготовки до гри). Здебільшого число здогадок вказане у форматі «за дослідника (♠)».
- ❖ Локація, яка лежить стороною зі значенням мороку та/або числом здогадок догори, знаходиться у відкритому стані.

Масивний

Масивний – це ключове слово. Оновлений ворог з ключовим словом «масивний» б'ється з усіма дослідниками, з якими знаходиться в одній локації.

- ❖ Задіяний масивний ворог не вступає в бій з жодним із дослідників.
- ❖ Масивний ворог не кладеться у зону боротьби дослідника.
- ❖ Коли масивний ворог атакує у фазі ворогів, повністю розіграйте його атаку проти кожного дослідника, з яким він б'ється. Атаки розігруються окремо, у порядку, визначеному провідним дослідником. Масивний ворог не задіюється, доки не буде розіграна його остання атака у цій фазі.
- ❖ Коли масивний ворог здійснює атаку на випередження, ця атака розігрується лише проти дослідника, який її спровокував.
- ❖ Масивний ворог не переміщується разом з дослідником, з яким б'ється, коли той залишає локацію.
- ❖ Якщо дослідник провалив перевірку сили проти масивного ворога, то рани не наносяться іншим дослідникам, які перебувають в цьому бою.

Месник

Месник – це ключове слово.

Щоразу, коли дослідник провалює перевірку зміння, атакуючи оновленого ворога-месника, після застосування усіх результатів для цієї перевірки такий ворог атакує атакуючого дослідника. Ворог-месник не задіюється після здійснення атаки.

- ❖ Така атака здійснюється незалежно від того, перебуває ворог-месник в бою з дослідником чи ні.

Мисливець

Мисливець – це ключове слово.

Під час фази ворогів (на структурному кроці 3.2) кожен оновлений ворог-мисливець, який ні з ким не б'ється, переміщується в сполучену локацію найкоротшим шляхом у напрямку найближчого дослідника. Вороги в локації з одним або декількома дослідниками не переміщуються.

- ❖ Якщо декілька дослідників підпадає під визначення «найближчий дослідник», ворог переміщується в напрямку того дослідника, який найточніше відповідає вказівці «Жертва». Якщо жоден з них не відповідає цій вказівці або у ворога немає вказівки «Жертва», провідний дослідник обирає, в напрямку якого дослідника переміститься ворог.
- ❖ Якщо ворог-мисливець повинен прийти в локацію, переміщення до якої заблоковане властивістю карти, ворог не переміщується.

Див. також: «Жертва» на 8 с.

Миттєво

Миттєво – це ключове слово. Щоб зіграти миттєву карту, не потрібно витратити дію.

- ❖ Карту миттєвої події можна зіграти з руки гравця в будь-який момент, який дозволяє її ігровий текст. Якщо момент часу вказаний зі словами «коли» і «після», таку карту можна зіграти так, ніби описаний момент часу був умовою активації для розіграшу цієї карти. Якщо в тексті вказаний період часу, карту можна зіграти під час будь-якого вікна гравця в межах цього періоду. Якщо в тексті вказані і момент (зі словами «коли»/«після»), і період часу, карту можна зіграти відповідно до описаної умови активації в межах цього періоду.
- ❖ Дослідник може зіграти миттєвий здобуток під час будь-якого вікна у свій хід.
- ❖ Розіграш миттєвої карти не проковує атаки на випередження, оскільки не потребує витрати дії (див. «Атака на Випередження» на 3 с.).

Модифікатори

Деякі властивості модифікують значення або кількість характеристик. В ході гри ці змінні постійно відстежуються і в разі потреби перераховуються.

Щоразу, коли новий модифікатор починає або припиняє застосовуватися, значення змінної перераховується заново з урахуванням незмінного базового значення і всіх діючих модифікаторів.

- ❖ Обчислюючи значення, вражайте, що всі модифікатори застосовуються одночасно. Однак при обчисленні спочатку проведіть усі операції додавання і віднімання, а вже потім – множення і ділення.
- ❖ Дробові значення округлюються в більшу сторону, після того як усі модифікатори були застосовані.

❖ Значення на картах (як-от цифри, символи, в деяких випадках риси або ключові слова) не можуть впасти нижче нуля. Від'ємні модифікатори в будь-якому разі застосовуються повною мірою, але після врахування всіх модифікаторів будь-яке від'ємне значення вважається нулем. *Наприклад: Денис проходить перевірку спритності і витягує жетон хаосу –8. Його спритність дорівнює 4, і такий модифікатор повинен зменшити її до –4. Однак його спритність не може впасти нижче нуля. І хоч діє модифікатор –8, спритність Дениса вважається нулем. Якщо Денис грає карту «Поцестило!», щоб отримати +2 до перевірки, цей бонус не додається до поточного нульового значення, а враховується разом з усіма застосованими модифікаторами. Спритність Дениса перераховується: базове значення 4, –8 від жетону хаосу, +2 від карти «Щасливчик!», в результаті –2, що, як і раніше, вважається за нуль.*

Може

Слово «може» вказує на те, що у певного гравця є вибір: робити чи не робити те, що описано далі. Якщо конкретний гравець не вказаний, вибір надається тому, хто розпоряджається картою з цією властивістю.

Набір Контактів

Набір контактів – це декілька карт контактів, позначених тим самим символом набору поряд із типом карти.

Навала

Навала – це ключове слово.

Після того, як дослідник взяв і розіграв карту контакту із ключовим словом «навала», він повинен взяти ще одну карту з колоди контактів.

❖ Якщо карта із ключовим словом «навала» береться під час підготовки, «навала» також розігрується.

Надрукований

Слово «надрукований» відноситься до тексту, характеристики, символу або значення, які надруковані безпосередньо на карті.

Найближчий

Деякі властивості карти посилаються на «найближчий» об'єкт. Найближчим вважається об'єкт, який знаходиться в локації, до якої можна дістатись через найменшу кількість сполучень, навіть якщо деякі з цих сполучень заблоковані властивістю карти. Шлях до найближчого об'єкта – це «найкоротший» шлях до нього.

Нанесення Ран/Жаху

У грі дослідник може отримати пошкодження двох типів: рани і жах. Рани вражають здоров'я дослідника, а жах – його розум.

Коли досліднику або ворогу наносяться рани та/або жах, виконайте послідовно такі кроки:

1. **Розподіліть Рани/Жах:** Визначте, яке число ран та/або жаху наноситься. Покладіть відповідну кількість жетонів ран та/або жаху поряд з картами, які повинні отримати ці рани та/або жах.

❖ Коли досліднику наносяться рани або жах, він може покласти їх на відповідні карти здобутків, якими він розпоряджається. Рани можна класти лише на карти здобутків, у яких є здоров'я, а жах – лише на карти здобутків, у яких є розум.

❖ На здобуток не можна покласти більше ран та/або жаху, ніж потрібно, щоб перемогти карту.

❖ Всі рани та/або жах, які не можна покласти на здобуток, дослідник повинен покласти на свою карту.

2. **Розкладіть Рани/Жах:** Усі розподілені рани/жах, яких не вдалося запобігти, одночасно кладуться на карти, куди вони були розподілені. Якщо на цьому кроці не викладено ран/жаху, це означає, що рани/жах не були успішно нанесені.

❖ Властивості, які запобігають, зменшують або перерозподіляють отримані рани та/або жах, розігруються між кроками 1 і 2.

❖ Якщо після розміщення ран/жаху дослідник отримав рани, число яких зрівнялося з його здоров'ям, або отримав жах, число якого зрівнялося з його розумом, цей дослідник переможений. Коли дослідник переможений, він усувається зі сценарію (див. «Усунення» на 21 с.).

❖ Якщо після розміщення ран/жаху ворог отримав рани, число яких зрівнялося з його здоров'ям, цей ворог переможений і кладеться у відбій контактів (або у відбій свого власника, якщо це слабкість).

❖ Якщо після розміщення ран/жаху здобуток отримав рани, число яких зрівнялося з його здоров'ям, або отримав жах, число якого зрівнялося з його розумом, цей здобуток переможений і кладеться у відбій свого власника.

Не може

Заборона «не може» є абсолютною і не може бути відмінена іншими властивостями.

Небезпека

Небезпека – це ключове слово.

Розігруючи взятую карту контакту з ключовим словом «небезпека», дослідник не може вдаватися до допомоги інших гравців і радитися з ними. Зокрема, інші гравці не можуть грати карти, активувати властивості і додавати карти до перевірок, коли розігрується такий контакт.

Носії

Носії слабкості – це дослідник, який почав гру із слабкістю у своїй колоді або ігровій зоні.

Див. «Слабкість» на 19 с.

Обмеження, Дозволи та Інструкції Розіграшу

У тексті багатьох карт і властивостей є особливі інструкції, які вказують на те, коли саме або як саме їх можна чи не можна використати, або особливі умови, які потрібно виконати, щоб їх застосувати. Щоб використати таку властивість або зіграти таку карту, потрібно дотримуватись обмежень їх розіграшу.

Дозвіл надає гравцю право зіграти карту або використати властивість поза часовими рамками, встановленими правилами гри.

Інструкція розіграшу карти описує, в який момент часу або протягом якого періоду часу можна зіграти карту події.

Одиночний Режим

В одиночному режимі гравці проходять окремо взятий сценарій як разову пригоду, а не як частину кампанії. В цьому режимі діють такі правила:

- ❖ Збираючи колоду для одиночного режиму, дослідник може включити в неї карти більш високого рівня, якщо вони відповідають списку можливих карт цього дослідника. Для цього дослідник повинен підрахувати загальну кількість досвіду, потрібну для придбання карт більш високого рівня, і додати до колоди додаткові базові слабкості згідно з такою схемою:

0-9 досвіду: жодної додаткової базової слабкості;
10-19 досвіду: 1 додаткова випадкова базова слабкість;
20-29 досвіду: 2 додаткові випадкові базові слабкості;
30-39 досвіду: 3 додаткові випадкові базові слабкості;
40-49 досвіду: 4 додаткові випадкові базові слабкості.

В одиночному режимі гравець не може включити в колоду карти загальною вартістю 50 або більше балів досвіду.

- ❖ Обравши сценарій для гри, зверніться до «Путівника по кампанії», до якого входить обраний сценарій. Виконайте підготовку до кампанії. Прочитайте вступ до першого сценарію, а потім перейдіть одразу ж до його розв'язок і оберіть одну з них. Ви можете обрати будь-яку розв'язку за власним бажанням (щоб ускладнити гру, обирайте розв'язки, які залишили дослідників у скрутному становищі). Якщо гравці не впевнені, яку розв'язку обрати, або якщо це не важливо, оберіть **Розв'язку 1**. Запишіть в журнал кампанії результати обраної розв'язки, немовби ви пройшли цей сценарій в режимі «Кампанія», **але не отримуйте бали досвіду**.
- ❖ Повторюйте цей процес для кожного наступного сценарію, доки не відстанетеся до того, який хочете зіграти. Підготуйте і розіграйте цей сценарій як зазвичай.
- ❖ Якщо в ході гри вам потрібно ухвалити сюжетне рішення, запишіть його результат у журнали кампанії.
- ❖ Якщо дослідник переможений в ході гри, він не отримує травму, але травми, які призначаються в розв'язці сценарію, дослідники отримують як зазвичай.
- ❖ Якщо в ході сценарію ви отримуєте слабкість або здобуток із доповнення, якого у вас немає, просто продовжуйте грати без цієї карти.

Оновлена карта

Оновлена карта знаходиться у вертикальному положенні – так, щоб гравець, який нею розпоряджається, міг прочитати її текст зліва направо.

- ❖ Всі карти входять у гру в оновленому стані.
- ❖ Коли задіяна карта оновлюється, вона повертається у вертикальне положення і стає оновленою.
- ❖ Оновлену карту не можна оновити повторно (спершу вона має бути задіяна, що зазвичай відбувається на певному етапі гри або завдяки властивості).

Отримання Ран/Жаху

«Отримайте X ран/жаху» – це скорочення, що означає «нанесіть X ран/жаху вашому досліднику».

Див. «Нанесення Ран/Жаху» на 14 с.

Отримати Ресурс (дія)

Отримати ресурс – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Виконуючи цю дію, дослідник бере один ресурс зі сховища жетонів і додає до свого сховища ресурсів.

Отримати

Слово «отримати» вживається в декількох контекстах.

- ❖ Якщо гравець отримує ресурси, він бере вказане число ресурсів зі сховища жетонів і додає до свого сховища ресурсів.
- ❖ Якщо дослідник отримує дію, цей дослідник може виконати додаткову дію у вказаний період часу.
- ❖ Отримання ран та/або жаху описане в розділі «Нанесення Ран/Жаху» на 14 с.
- ❖ Отримання травм описане в розділі «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.

Перевірки Вмінь

В деяких ігрових ситуаціях досліднику потрібно буде пройти перевірку одного з чотирьох його вмінь: волі (🌀), інтелекту (🧠), сили (👊) або спритності (🦊). При перевірці вміння значення вказаного вміння дослідника порівнюється зі складністю, вказаною в тексті, який вимагав перевірки. Для успіху перевірки підсумкове значення вміння дослідника повинно зрівнятися зі складністю або перевищувати її.

Перевірка вміння зазвичай вказується як перевірка конкретного вміння. *Наприклад: «перевірка спритності», «перевірка сили», «перевірка волі» або «перевірка інтелекту».*

Див. «Порядок Перевірки Вміння» на 26 с.

Переміщення

Щоразу, коли дослідник або ворог переміщується, перекаладіть міні-карту цього дослідника або карту цього ворога з її поточної локації в іншу локацію.

- ❖ Об'єкт, який переміщується, повинен переміститись у сполучену локацію, якщо тільки ефект переміщення або властивість не вказує інше. Сполучені локації вказані на карті поточної локації, як показано на малюнку нижче.
- ❖ Щоразу, коли об'єкт переміщується, вважається, що він залишає попередню локацію і одночасно з цим входить у нову локацію.
- ❖ Якщо об'єкту вказано «перемістіться в» конкретну локацію, об'єкт переміщується безпосередньо в цю локацію, оминаючи на своєму шляху інші локації.
- ❖ Якщо дослідник переміщується в закриту локацію, ця локація відкривається – переверніть її іншою стороною догори і покладіть на неї стільки здогадок, скільки вказано на карті. Зазвичай число здогадок вказане у форматі «за дослідника (👤)».

- ❖ Якщо ворог переміщується в закриту локацію, ця локація залишається закритою.
- ❖ Властивості карт також можуть переміщувати ігрові об'єкти (жетони або карти) з однієї карти на іншу або з однієї ігрової зони в іншу.
- ❖ Коли об'єкт переміщується, він не може переміститись в ту саму (поточну) локацію. Якщо переміститись немає куди, переміщення неможливе.



Дослідник може переміститись із Ріввертауна у Міскатонікський Університет.

Переміщення (дія)

«Переміщення» – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідників.

Виконуючи цю дію, дослідник переміщується (використовуючи свою міні-карту) в будь-яку локацію, яка позначена як сполучена з його поточною локацією (див. «Переміщення» на 15 с).

Перемовини

Деякі властивості відмічені словом **Перемовини**. Такі властивості активуються за допомогою дії «Активція» (див. «Активція» на 2 с.).

Перемога та Поразка

Кожен сценарій має декілька можливих завершень.

Колода справ відображає прогрес, досягнутий дослідниками у сценарії. На деяких картах справ (як і на інших картах контактів) є вказівки на розв'язку сценарію у форматі: «(→ Р#)». Головна мета гравців – просуватись по колоді справ, доки вони не досягнуть розв'язки (бажано сприятливої). Якщо гравці досягли розв'язки на карті справи, сценарій завершується (можливо, навіть їхньою перемогою!). Інструкції для розіграшу вказаної розв'язки знаходяться у Путівнику по кампанії в розділі «Не читайте до завершення сценарію».

Колода загроз відображає прогрес та цілі темних сил, які протистоять дослідникам у сценарії. На деяких картах загроз (як і на інших картах контактів) також є вказівки на розв'язку сценарію у форматі: «(→ Р#)». Якщо гравці досягли розв'язки на карті загрози (зазвичай похмурої), сценарій завершується їхньою поразкою. Інструкції для розіграшу вказаної розв'язки знаходяться у Путівнику по кампанії в розділі «Не читайте до завершення сценарію».

У розділі «Не читайте до завершення сценарію» також є інструкції на випадок, якщо сценарій завершився без досягнення розв'язки (наприклад, усі дослідники усунені або відступили).

- ❖ В режимі «Кампанія» гравці просуваються до наступного сценарію кампанії незалежно від результату попереднього сценарію. Навіть якщо гравці «програли» сценарій, вони продовжують кампанію (хоча і з деякими негативними наслідками через їх невдачу).
- ❖ Граючи в одиночному режимі, гравці або перемагають, або програють. Вони перемагають, якщо досягають розв'язки на карті справи. Будь-яка інша розв'язка вважається поразкою (див. «Одиночний режим» на 15 с.).

Див. «Колода Справ та Колода Загроз» на 12 с.

Переможений

Дослідник, ворог або здобуток може бути переможений, отримавши рани та/або жаж.

- ❖ Дослідник переможений, якщо число ран на його карті зрівнялося з його здоров'ям (або число жаху на його карті зрівнялося з його розумом). Дослідник також може бути переможений властивістю карти. Коли дослідник переможений, він усувається зі сценарію (див. «Усунення» на 21 с.).
- ❖ В режимі «Кампанія» дослідник, що переможений внаслідок отримання ран, число яких зрівнялося з його здоров'ям, отримує 1 фізичну травму. Дослідник, що переможений внаслідок отримання жаху, число якого зрівнялося з його розумом, отримує 1 психічну травму. Отримана травма може **вбити** або довести до **божевілля** дослідника (див. «Кампанія (Режим гри)» на 10 с.).
- ❖ Ворог переможений, якщо число ран на його карті зрівнялося з його здоров'ям. Переможений ворог кладеться у відбій контактів (або у відбій свого власника, якщо це слабкість).
- ❖ Здобуток із значенням здоров'я переможений, якщо число ран на його карті зрівнялося з його здоров'ям. Добуток із значенням розуму переможений, якщо число жаху на його карті зрівнялося з його розумом. Переможений здобуток кладеться у відбій свого власника.

Переможний Рахунок. Переможні бали

Деякі карти контактів приносять переможні бали. Текст «**Перемога X**» вказує на те, що ця карта приносить X переможних балів.

Карта контакту з переможними балами, яку перемогли дослідники, зберігається на переможному рахунку до кінця сценарію. Переможний рахунок – це зона поза грою, спільна для всіх гравців. Після завершення сценарію карти на переможному рахунку приносять досвід, який можна використати, щоб покращити колоду дослідника (див. «Кампанія (Режим гри)» на 10 с.).

- ❖ Коли ворог з переможними балами переможений, покладіть його карту на переможний рахунок замість відбою.
- ❖ Наприкінці сценарію покладіть на переможний рахунок усі відкриті локації з переможними балами, на яких не лишилося здогадок.

- ❖ Розігравши карту підступності з переможними балами, покладіть її на переможний рахунок замість відбою.



**Кожна з цих карт
приносить 1 переможний бал**

Підступності (тип карти)

Карти підступностей являють собою прокляття, нещастя, божевілья, перешкоди, лиха та інші несподівані випробування, з якими дослідник може зіткнутися в ході сценарію.

Коли дослідник бере карту підступності, він повинен розіграти її ефекти. Потім карта кладеться у відбій, якщо її властивість не вказує інше.

Див. «1.4. Кожен дослідник бере 1 карту контакту» на 24 с.

Після

Слово «після» позначає момент часу, який настає одразу після того, як буде повністю розіграна вказана ігрова подія або умова активації.

(Наприклад, властивість з текстом «Після того, як ви взяли карту ворога» спрацьовує одразу ж після того, як ви повністю розіграли взяття карти ворога, тобто її властивості розкриття, розміщення тощо.)

Див. також: «Властивість» на 5 с., «Пріоритети При Одночасному Розігравші» на 17 с.

Повинен

Якщо досліднику дається вказівка, що він «повинен» обрати серед декількох варіантів, дослідник зобов'язаний обрати варіант, який здатен змінити ігрову ситуацію.

- ❖ Якщо при виборі серед декількох варіантів відсутнє слово «повинен», для розіграшу ефекту можна обрати будь-який варіант – навіть той, який не змінить ігрову ситуацію.

Події (тип карт)

Карти подій являють собою тактичні прийоми, маневри, заклинання, хитрощі та інші миттєві ефекти, які є в розпорядженні гравця.

- ❖ Якщо карта події не має ключового слова «миттєво», гравець може зіграти її з руки тільки у свій хід, виконавши дію «Зіграти карту». Ви маєте слідувати усім дозволам/обмеженням розіграшу цієї карти.
- ❖ Миттєву карту події гравець може зіграти у будь-який час, вказаний у тексті карти (див. «Миттєво» на 13 с.).

- ❖ Щоразу, коли гравець грає карту події, її ціна сплачується, її ефекти розігруються (або відмінюються), після чого карта кладеться у відбій її власника.
- ❖ Якщо ефекти карти події скасовані, карта все одно вважається зіграною, а її ціна лишається сплаченою. Скасовуються лише її ефекти.
- ❖ Гравець завжди сам вирішує зіграти чи не зіграти карту подій з руки, якщо тільки в інструкції розіграшу події немає слова «повинен».
- ❖ Карту події не можна зіграти, якщо розіграш її ефекту не здатний змінити ігрову ситуацію.

Порожня Локація

Порожня локація – це локація, в якій немає ані ворогів, ані дослідників.

Постійний

Постійний – це ключове слово, яке відноситься до створення колод.

- ❖ Постійна карта не входить в розмір вашої колоди.
- ❖ Постійна карта вважається частиною вашої колоди, тому її стосуються усі інші обмеження щодо створення колоди.
- ❖ При підготовці до гри постійна карта не замішується в колоду дослідника. Вона одразу починає партію у грі.
- ❖ Постійна карта не може бути скинута за жодних умов.

Постійні властивості

Див. «Властивість» на 5 с.

Потім

Якщо у тексті властивості є слово «потім», спочатку потрібно повною мірою та успішно розіграти все, що описано до цього слова, і лише після цього дозволяється перейти до частини ефекту, яка описана після слова «потім».

- ❖ Якщо частина ефекту до слова «потім» розіграна успішно і повною мірою, то частина ефекту після слова «потім» також має бути розіграна.
- ❖ Частина ефекту після слова «потім» має часовий пріоритет над усіма іншими непрямими наслідками розіграшу частини ефекту до слова «потім». *Наприклад, якщо ефект дає вказівку: «Візьміть карту контакту. Потім отримайте 1 жак», а гравець розпоряджається властивістю з текстом «Після того, як ви взяли карту контакту», то гравець спочатку повинен отримати 1 жак, і лише після цього може активувати властивість «Після того, як ви взяли карту контакту».*
- ❖ Якщо частина ефекту до слова «потім» не розіграна успішно і повною мірою, то частина ефекту після слова «потім» не розігрується.

Пріоритети При Одночасному Розігравші

Якщо ефект стосується декількох гравців одночасно, але гравці мають індивідуально вирішити як розіграти ефект, ці рішення ухвалюються в порядку гравців. Щойно всі необхідні рішення були ухвалені, ефект розігрується одночасно для всіх об'єктів, яких він стосується.

- ❖ Якщо одночасно повинні бути розіграні декілька примусових властивостей (враховуючи відстрочені ефекти), провідний дослідник визначає порядок їхнього розіграшу.
- ❖ Якщо декілька постійних властивостей та/або тривалих ефектів потрібно, але неможливо застосувати, провідний дослідник визначає порядок їхнього застосування.

Прибрати з Гри

Карта, яку прибрали з гри, поміщається подалі від ігрової зони і більше жодним чином не взаємодіє з грою протягом того періоду часу, на який вона була прибрана.

Якщо період часу не уточнюється, вважається, що карта була прибрана до кінця всієї гри.

Приєднати До

Якщо на карті є фраза «приєднати до», при введенні у гру цю карту слід приєднати до вказаного ігрового елемента, поклавши її під низ цього елемента так, щоб він трішки перекривав її. Після цього така карта вважається приєднаною.

- ❖ Коли карта має бути приєднана до ігрового елемента, потрібно перевірити, чи виконуються для цього потрібні умови, але після того, як приєднання відбулось, ці умови не перевіряються. Якщо умови не виконуються, карта не може бути приєднана і залишається в попередньому стані або ігровій зоні. Якщо така карта не може лишатися в попередньому стані або ігровій зоні, скиньте її.
- ❖ Приєднана карта лишається приєднаною доти, поки вона сама або елемент, до якого вона приєднана, не вийде з гри (у цьому разі приєднана карта скидається) або доти, поки властивість якоїсь карти чітко не вкаже від'єднати її.
- ❖ Приєднана карта задіюється і оновлюється незалежно від ігрового об'єкта, до якого вона приєднана.

Примусові властивості

Див. «Властивість» на 5 с.

Приреченість

Приреченість відображає досягнення сил Міфу у завершених нечестивих ритуалів, виклику космічних сутностей та просуванні загрози в сценарії.

- ❖ Кожної фази Міфу на поточну загрозу кладеться 1 приреченість (див. «I. Фаза Міфу» на 24 с.).
- ❖ Якщо для просування поточної загрози немає умови «Ціль» і кількість жетонів приреченості у грі (на загрозі і на інших картах) досягла необхідного числа, загроза просувається у фазі Міфу на кроці «Перевірте число приреченості». Це єдиний спосіб просування загрози, за винятком тих випадків, коли на карті прямо сказано, що вона може просунути загрозу.
- ❖ Жетони приреченості на інших картах, окрім загрози (таких як вороги, союзники, локації тощо), враховуються при підрахунку числа приреченості у грі.

Див. також: «Колода Справ та Колода Загроз» на 12 с., «Жетони Закінчилися» на 8 с.

Провідний Дослідник

Провідний дослідник час від часу повинен ухвалювати важливі рішення, які стосуються сценарію. Дослідники обирають провідного дослідника на початку сценарію. Якщо вони не можуть домовитися, провідний дослідник обирається випадковим чином.

- ❖ Якщо у грі виникає ситуація, коли потрібно обрати одну із декількох рівноправних можливостей (наприклад, ворог-мисливець на рівних підставах може переміститись як в одну локацію, так і в іншу), остаточний вибір робить провідний дослідник.
- ❖ Якщо провідний дослідник усунений з гри, гравці, які лишилися у грі (якщо такі є), обирають нового провідного дослідника.

Ресурси

Ресурси являють собою різні засоби для придбання нових карт, які є у дослідника: припаси, гроші, інструменти, знання, компоненти заклинань тощо.

- ❖ Щоб зіграти карту або використати властивість, яка має ціну в ресурсах, дослідник повинен сплатити ціну цієї карти або властивості, взявши необхідну кількість ресурсів зі свого сховища ресурсів і повернувши їх до сховища жетонів (див. «Ціни» на 22 с.).
- ❖ Ресурси можна отримати, виконавши дію «Отримати ресурс» (див. «Отримати ресурс» на 15 с.).
- ❖ Всі дослідники отримують по одному ресурсу у фазі відновлення (див. «4.4. Кожен дослідник бере 1 карту та отримує 1 ресурс» на 25 с.).

Див. також: «Жетони Закінчилися» на 8 с.

Рівень Складності

В картковій грі «Жах Аркгема» є чотири рівні складності: Легкий, Середній, Важкий та Надважкий. На початку кампанії або одиночного сценарію гравці обирають для себе рівень складності. У «Путівнику по кампанії», в розділі «Підготовка кампанії», вказано, які жетони хаосу потрібно покласти у вмістилище хаосу для кожного рівня складності.

- ❖ Обравши легкий або середній рівень, покладіть пам'ятку сценарію стороною «легкий/середній» догори. Обравши важкий або надважкий рівень, покладіть її стороною «важкий/надважкий» догори.

Риси

У більшості карт є одна або декілька рис, вказаних жирним курсивом у верхній частині ігрового тексту.

- ❖ Самі по собі риси ніяк не впливають на гру. Але деякі властивості карт посилюються на карти, які володіють певними рисами.

Розкриття

Властивість розкриття може зустрічатись на картах контактів і слабкостей.

- ❖ Коли дослідник бере карту контакту, він повинен розіграти усі властивості «**Розкриття**» на карті. Це відбувається перед тим, як карта входить у гру, або, у випадку карти підступності, перед тим, як вона скинеться у відбій.
- ❖ Коли в руці дослідника опиняється карта слабкості, він повинен негайно розіграти всі властивості розкриття на карті, немовби він тільки-но взяв її.

Розмір Руки

Див. «IV. Фаза Відновлення» на 25 с.

Розміщення

- В ігровому тексті деяких ворогів є слово «**Розміщення**» і вказівка на конкретну локацію. Після того, як така карта ворога взята з колоди, вона повинна бути викладена у вказану локацію.
- ❖ Вказівка «Розміщення» на карті ворога розігрується одразу, щойно ворог входить у гру, незалежно від того, як він це зробив.
 - ❖ Якщо на карті ворога немає вказівки «Розміщення», він розміщується в зоні боротьби дослідника, який його взяв.
 - ❖ Якщо для розміщення ворога немає потрібної локації (наприклад, якщо після слова «Розміщення» вказана локація, якої немає у грі, або жодна локація у грі не відповідає вказівці «Розміщення»), карта ворога не розміщується, а натомість скидається.
 - ❖ Якщо вказівці «Розміщення» ворога відповідає одразу декілька локацій, дослідник, який взяв цього ворога, обирає одну з цих локацій.
 - ❖ Якщо властивість дає вказівку гравцям розмістити ворога в конкретній локації (*наприклад: «Знайдіть в колоді контактів «Прислужника» і розмістіть його в «Саузсайді»*), вважайте таку властивість вказівкою «Розміщення», яка має пріоритет над іншими вказівками «Розміщення».

Розпоряджатись

Див. «Володіти та Розпоряджатись» на 6 с.

Розум та Жах

Розум відображає психічну і емоційну стійкість карти. Жаж вимірює шкоду, завдану психіці карти під впливом сил Міфу.

- ❖ Щоразу, коли карта отримує жах, кладіть на неї стільки жетонів жаху, скільки жаху ця карта щойно отримала (див. «Нанесення Ран/Жаху» на 14 с.).
- ❖ Якщо число жаху на карті дослідника зрівнялося з його значенням розуму, цей дослідник переможений. Коли дослідник переможений, він усувається із сценарію (див. «Усунення» на 21 с.).
- ❖ В режимі «Кампанія» дослідник, який переможений внаслідок отримання жаху, число якого зрівнялося з його розумом, отримує 1 психічну травму. Отримання психічних травм може **довести до божевілля** дослідника (див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.).
- ❖ Якщо число жаху на здобутку із значенням розуму зрівнялося з його розумом, цей здобуток переможений і кладеться у відбій свого власника.

- ❖ «Залишок розуму» карти – це її базове значення розуму мінус число жаху на ній, плюс або мінус будь-які застосовані модифікатори.
- ❖ Якщо у карти здобутку немає значення розуму, це не означає, що її розум дорівнює 0. Така карта не може отримати розум і на неї не можна перекладати жах.

Див. також: «Спрямовані Рани, Спрямований Жах» на 20 с.

Складність перевірки

Складність перевірки вміння – це певне число, з яким порівнюється підсумкове значення вміння дослідника. Для успіху значення вміння повинно дорівнювати складності перевірки або перевищувати її.

- ❖ Базова складність перевірки при атаці на ворога – це значення сили ворога.
- ❖ Базова складність перевірки при дослідженні локації – це значення мороку локації.
- ❖ Базова складність перевірки при спробі втечі від ворога – це значення спритності ворога.
- ❖ Базова складність перевірки, яка викликана властивістю карти, вказана в дужках після символу вміння, яке проходить перевірку. *Наприклад: Інтелект (3).*

Повні правила щодо перевірок вмінь див. у розділі «Порядок Перевірки Вміння» на 26 с.

Слабкість

Слабкість – це підтип карти. Ці карти являють собою недоліки персонажа, прокляття, божевілля, ушкодження, обов'язки, ворогів та інші неприємні випадки з минулого дослідника або ті, які стануться з ним в ході кампанії. Карти слабкостей розігруються по-різному залежно від їхнього типу.

- ❖ Коли дослідник бере карту слабкості з таким самим типом, як у карти контакту (*наприклад, ворог або підступність*), розіграйте цю карту так, наче вона була взята з колоди контактів.
- ❖ Коли дослідник бере карту слабкості з таким самим типом, як у карти гравця (*наприклад, здобуток, подія або вміння*), розіграйте всі ефекти Розкриття цієї карти і додайте її до руки цього дослідника, після чого карту можна використовувати, як будь-яку іншу карту гравця цього типу.
- ❖ Якщо карта слабкості потрапляє в руку дослідника не через взяття карти, він повинен розіграти карту (враховуючи усі властивості Розкриття), немовби щойно її взяв.
- ❖ Носій слабкості – це дослідник, який розпочав гру зі слабкістю в своїй колоді або ігровій зоні.
- ❖ Якщо слабкість додається в колоду або в руку гравця під час сценарію, ця слабкість залишається частиною колоди цього дослідника до кінця кампанії (якщо тільки не буде прибрана із кампанії властивістю карти або розв'язкою сценарію).
- ❖ Гравець не може скинути карту слабкості з руки за власним бажанням, якщо тільки на карті не вказане інше.

- ❖ Слабкостями з таким самим типом, як у карти контакту (як і іншими картами контактів), не розпоряджається ніхто з гравців. Слабкостями з таким самим типом, як у карти гравця, розпоряджається їхній носій.
- ❖ Деякі карти та ігровий текст посилаються на «базову слабкість». Базова слабкість визначається за відповідним написом та символом, зображеним нижче.



Слоти

У кожного дослідника є певна кількість слотів, які можна зайняти здобутками в будь-який момент. Доки здобуток із символом слота знаходиться у ігровій зоні дослідника або в його зоні боротьби, він займає слот відповідного типу. Слоти обмежують число карт здобутків, які дослідник може мати у грі одночасно.

Зазвичай у дослідника є наступні слоти:

- ❖ 1 слот аксесура
- ❖ 1 слот одягу
- ❖ 1 слот союзника
- ❖ 2 слоти рук
- ❖ 2 магічних слоти

Якщо на здобутку немає символів слотів, він не займає жодного слота. У дослідника в грі може бути скільки завгодно здобутків, у яких немає символів слотів. Нижче зображені символи, які вказують на те, які слоти займають здобутки:



1 слот аксесура



1 слот одягу



1 слот союзника



1 слот руки



2 слоти рук



1 магічний слот



2 магічних слоти

Якщо дослідник хоче зіграти або отримати в своє розпорядження здобуток, але потрібний йому слот вже зайнятий, дослідник повинен обрати і скинути здобутки, якими він розпоряджається, щоб звільнити слоти для нового здобутку. Це відбувається одночасно з тим, як новий здобуток займає свій слот.

Спрямовані Рани, Спрямований Жах

Якщо властивість наносить карті спрямовані рани або спрямований жах, ці рани або жах повинні бути викладені безпосередньо на вказану карту і їх не можна покласти або перекласти куди-небудь ще.

Створення колод

Створюючи власну колоду, дотримуйтесь наступних правил:

- ❖ Гравець повинен обрати лише одну карту дослідника.
- ❖ У колоді дослідника має бути рівно стільки карт гравця, скільки вказано на звороті карти дослідника в графі «Розмір колоди». Слабкості, особливі карти дослідників і карти сценаріїв, які додаються в колоду, не зараховуються в цей розмір.
- ❖ Колода дослідника не може містити більше двох копій (за назвою) будь-якої карти гравця.
- ❖ Всі звичайні карти гравців у колоді мають бути обрані з урахуванням «Можливих карт», які вказані на звороті карти дослідника.
- ❖ Більшість дослідників на початку кампанії не мають досвіду, тому вони можуть включати в свої колоди лише карти нульового рівня. Деякі дослідники та/або деякі кампанії можуть надати гравцю додатковий досвід на початку кампанії, який одразу ж можна витратити на придбання карт більш високого рівня (див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.).
- ❖ Всі «Обов'язкові карти», перелічені на звороті карти дослідника, також повинні бути додані.
- ❖ Кожна необхідна випадкова базова слабкість додається наприкінці створення колоди.
- ❖ Сюжетні здобутки не можна включати в колоду гравця, якщо правила підготовки або розв'язка сценарію не дозволяють гравцю це зробити. Такі здобутки відрізняються тим, що на них не вказаний рівень, зате присутній символ набору контактів (див. «Здобутки» на 9 с.).
- ❖ Граючи в кампанію, гравці створюють колоду перед початком першого сценарію. Між сценаріями гравці можуть купувати нові карти або покращувати карти в своїх колодах, слідуючи правилам, наведеним у розділі «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.

Класи

Більшість карт гравців, включно з картами дослідників, належать одному з 5 класів. Кожен клас має свої характерні риси і особливості, описані нижче.

Вартові (♣) відчують необхідність захищати людство, що і привело їх до боротьби із силами Міфу. Мають загострене почуття обов'язку та самовідданості, що змушує їх захищати інших та винищувати монстрів.

Містики (♠) захоплюються таємничими силами Міфу і знаходяться під їх впливом. Багато з них мають магічні таланти і володіють заклинаннями, що дозволяє їм маніпулювати силами Всесвіту.

Спритники (♠) корисливі та егоїстичні. Хитрі та безпринципні, вони завжди прагнуть отримати вигоду з будь-якої ситуації.

Шукачі (♠) насамперед прагнуть дізнатися більше про світ і Міф. Вони бажають розшукати забуті знання, нанести на мапи незвідані землі та дослідити дивовижних істот.

Вцілілі (♣) – звичайні люди, які просто намагаються вижити, опинившись не в тому місці і не в той час. Без підготовки і необхідного спорядження вони неочікувано беруть ситуацію в свої руки, коли їхнє життя в небезпеці.

Деякі карти не відносяться до жодного класу, такі карти нейтральні.

Зазвичай дослідники мають доступ лише до карт свого класу. Деякі дослідники мають доступ до карт інших класів. Щоб дізнатись, які карти доступні досліднику, подивіться графу «Можливі карти» на звороті карти дослідника.

Типи Карт

Типи карт перераховані і докладно описані у Додатку IV (див. «Додаток IV: Позначення на картах» на 28 с.).

- ❖ Якщо властивість дає вказівку карті змінити свій тип, вона втрачає усі інші свої типи і діє за правилами для карт свого нового типу.

Див. також: «Здобутки» на 9 с., «Вороги» на 6 с., «Події» на 17 с., «Локації» на 13 с., «Вміння» на 6 с., «Підступності» на 17 с.

Травми

Див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с.

Тривалі ефекти

Деякі властивості карти створюють умови, які впливають на ігрову ситуацію протягом певного часу (наприклад, «до кінця фази» або «в цій перевірці вміння»).

Такі ефекти називаються тривалими ефектами.

- ❖ Тривалий ефект зберігається після розіграшу властивості, яка створила його, протягом терміну, встановленого цим ефектом. Ефект продовжує впливати на гру протягом вказаного часу, незалежно від того, чи лишилась у гри карта, яка створила тривалий ефект.
- ❖ Якщо тривалий ефект впливає на карти у гри (або у певній зоні), він застосовується лише до карт, які знаходились у гри (або у цій зоні) в момент його виникнення. Тривалий ефект не впливає на карти, які ввійшли у гру (або у цю зону) після його виникнення.
- ❖ Тривалий ефект припиняється, щойно настає встановлений для цього момент часу. Це означає, що тривалий ефект, який діє «до кінця фази», припиняється перед тим, як стає можливо активувати властивість або відстрочений ефект зі словами «наприкінці фази».
- ❖ Тривалий ефект, який спливає наприкінці певного періоду часу, можна активувати лише протягом цього періоду.

У гри та Поза грою

Кarti, які лежать у ігровій зоні гравця і якими цей гравець розпоряджається, знаходяться у гри.

Поточна справа, поточна загроза, кожна локація в ігровій зоні та кожна карта контакту в зоні боротьби дослідника або в локації – всі вони знаходяться у гри.

Поза грою знаходяться карти на руці гравця, в будь-якій колоді, в будь-якому відбої, на переможному рахунку, а також карти, які були відкладені та/або прибрані з гри.

- ❖ Карта входить у гру, коли вона переходить зі стану поза грою в будь-яку ігрову зону.
- ❖ Карта виходить з гри, коли вона переходить із ігрової зони в стан поза грою.
- ❖ Жетони на картах у гри знаходяться у гри. Ресурси у сховищі ресурсів кожного дослідника також знаходяться у гри.

У порядку гравців

Коли гравцям дається вказівка зробити щось «у порядку гравців», спершу це робить провідний дослідник, а потім по черзі усі інші гравці, за годинниковою стрілкою. Слова «наступний гравець» в цьому контексті відносяться до наступного гравця (за годинниковою стрілкою), який буде діяти у порядку гравців.

Умова Активації

Умова активації вказує на момент часу, в який може бути активована властивість. Більшість умов активації встановлюють зв'язок з певним моментом часу, використовуючи слово «коли» або «після».

- ❖ Кожну властивість, яка активується в зв'язку з певним моментом часу, можна використовувати один раз щоразу, коли настає цей момент часу.
- ❖ Якщо право на активацію отримують декілька однакових властивостей, кожна таку властивість можна використати лише один раз.

Див. також: «Властивість» на 5 с., «Після» на 17 с., «Коли» на 11 с.

Унікальний (*)

Карта, перед назвою якої стоїть символ *, називається унікальною. У будь-який момент часу у гри не може бути більше одного екземпляру кожної унікальної карти (з такою самою назвою).

- ❖ Гравець не може ввести у гру унікальну карту, якщо копія цієї карти (з такою самою назвою) вже знаходиться у гри.
- ❖ Якщо в гру має увійти унікальна карта контакту, яка має таку саму назву, що й унікальна карта гравця, скиньте цю карту гравця одночасно з тим, як карта контакту входить у гру.

Усунення

Гравець усувається із сценарію щоразу, коли його дослідник переможений або відступив. Усунений гравець взаємодіє з грою лише при визначенні значення «за дослідника» (див. «За дослідника» на 8 с.). Щоразу, коли гравець усувається:

1. Кarti у гри, якими він розпоряджається, і всі карти в його позаігрових зонах (як-от рука, колода, відбій) прибираються з гри.
 - ❖ Кarti у гри, якими гравець володіє, але не розпоряджається, лишаються у гри, але якщо потім така карта виходить з гри, вона прибирається з гри.
2. Всі жетони здогадок, якими володіє гравець, кладуться у локацію, в якій дослідник був у момент усунення, а всі його ресурси повертаються до сховища жетонів.
3. Всі вороги, з якими гравець бився, кладуться в локацію, в якій гравець був у момент усунення, вони покидають бій, але зберігають свій поточний стан.
4. Всі інші карти в зоні боротьби усуненого дослідника кладуться у відповідний відбій.
5. Якщо усунено провідного дослідника, решта гравців (якщо такі є) обирає нового провідного дослідника.

6. Якщо у грі більше не лишилося гравців, сценарій завершується. Читайте текст «якщо ви не досягли розв'язки» у Путівнику по кампанії для цього сценарію.

Фаза Відновлення

Див. «IV. Фаза Відновлення» на 25 с.

Фаза Ворогів

Див. «III. Фаза Ворогів» на 25 с.

Фаза Дослідників

Див. «II. Фаза Дослідників» на 24 с.

Фаза Міфу

Див. «I. Фаза Міфу» на 24 с.

Художній текст

Художній текст – це додатковий текст, який наділяє карту та/або її властивості тематичним змістом. Художній текст жодним чином не впливає на ігрову ситуацію.

Ціни

У грі є два типи цін: ціна в ресурсах та ціна властивості.

Ціна карти в ресурсах – це кількість ресурсів, яка має бути сплачена, щоб зіграти карту з руки. Щоб сплатити цю ціну, дослідник бере вказану кількість ресурсів зі свого сховища ресурсів та кладе їх у сховище жетонів.

Деякі властивості з активацією представлені у форматі «ціна: ефект», в якому текст перед двокрапкою вказує ціну, яку потрібно сплатити, і будь-які умови активації, які треба виконати, щоб активувати властивість, а текст після двокрапки описує сам ефект.

- ❖ Якщо за використання карти або властивості потрібно сплатити декілька цін, вони сплачуються одночасно.
- ❖ Заплатити ціну за використання карти або властивості може лише той, хто ними розпоряджається. Не можна платити ігровими об'єктами іншого гравця.
- ❖ Коли гравець задіює, жертвує або в інший спосіб використовує карти для сплати ціни, він може використовувати лише ті карти, якими розпоряджається і які знаходяться у грі, якщо тільки у описі ціни не вказано інше.
- ❖ Якщо для сплати потрібен ігровий об'єкт, який не ввійшов у гру, гравець може використати для цього лише об'єкти, які знаходяться в його позаігрових зонах (як-от рука або колода).
- ❖ Якщо дослідникам дається вказівка сплатити ціну спільно, кожен дослідник (або кожен дослідник, вказаний властивістю) може зробити внесок до сплати цієї ціни.
- ❖ Властивість не можна активувати – і відповідно, не можна сплатити її ціну – якщо розіграш її ефекту не здатен змінити ігрову ситуацію.
- ❖ Якщо дослідник як сплату отримав рани або жах і переклав їх на здобуток, ціна все одно вважається сплаченою.

Додаток I: Порядок застосування карт та властивостей

Коли гравець хоче застосувати властивість з активацією або зіграти карту, спершу він заявляє про свій намір. Перед тим, як почати активувати властивість або грати карту, потрібно спершу переконатись у таких двох моментах:

- ❖ Перевірте обмеження розіграшу: визначте, чи можна зіграти карту або активувати властивість саме в цей момент. Також переконайтесь, що розіграш ефекту здатен змінити ігрову ситуацію. Якщо ці умови не виконуються, застосувати карту або властивість не можна.
- ❖ Визначте ціну (або ціни) застосування карти або властивості, враховуючи всі актуальні модифікатори. Якщо гравець не може повністю сплатити ціну, застосувати карту або властивість не можна.


Коли гравець перевірів ці умови і впевнився, що може застосувати карту або властивість, він послідовно виконує такі кроки:

1. Застосуйте будь-які модифікатори до ціни (цін).
2. Сплатіть ціну (ціни). Якщо на цьому кроці ви не можете сплатити ціну (ціни), припиніть цей процес, нічого не сплачуючи.
 - ❖ Якщо потрібно, після завершення цього кроку розіграйте атаки на випередження.
3. Почніть грати карту або застосовувати ефекти властивості.
4. Розіграйте ефекти властивості або зіграної карти (якщо вони не відмінені на кроці 3). Одночасно із завершенням цього кроку карта вважається зіграною (покладіть її у гру або, якщо це подія, у відбір власника), а властивість вважається розіграною.
 - ❖ Якщо властивість, яка застосовується, знаходиться на карті у грі, процес її застосування продовжується і завершується, навіть якщо ця карта виходить з гри в ході цього процесу.

Додаток II: Структура раунду

На наступній сторінці розміщена схема, яка наочно демонструє структуру ігрового раунду, з усіма його фазами і кроками. Щоразу, коли дослідник проходить перевірку вміння, користуйтеся аналогічною схемою «Порядок Перевірки Вміння» на 26 с.

Пронумеровані рядки на сірому фоні називаються структурними подіями. Структурні події – це обов'язкові події, задані структурою гри.

Рядки на червоному фоні називаються вікнами гравців. В ці періоди часу гравці можуть використовувати властивості з активацією .

Докладний опис кожного з цих кроків ви знайдете на 24 с.

I. Фаза Міфу (пропустіть у першому раунді)

1.1. Початок раунду. Початок фази Міфу.

1.2. Покладіть 1 приреченість на поточну загрозу.

1.3. Перевірте число приреченості.

1.4. Кожен дослідник бере 1 карту контакту.


 ВІКНО ГРАВЦЯ

1.5. Кінець Фази Міфу.


Перейдіть до Фази Дослідників.

II. Фаза Дослідників

2.1. Початок Фази Дослідників.

 ВІКНО ГРАВЦЯ

2.2. Початок ходу чергового дослідника.

 ВІКНО ГРАВЦЯ

2.2.1. Активний дослідник може виконати дію. Якщо дія була виконана, поверніться до попереднього вікна гравця. Якщо жодної дії не було виконано, перейдіть до пункту 2.2.2.

2.2.2. Кінець ходу дослідника. Якщо дослідник ще не здійснив свій хід у цій фазі, поверніться до пункту 2.2. Якщо кожен дослідник здійснив хід, перейдіть до пункту 2.3.


2.3. Кінець Фази Дослідників.

Перейдіть до Фази Ворогів.


III. Фаза Ворогів

3.1. Початок фази ворогів.

3.2. Вороги-мисливці переміщуються.

 ВІКНО ГРАВЦЯ

3.3. Черговий дослідник розіграє атаки ворогів, з якими б'ється. Якщо гравець ще не розіграв атаки ворогів у цій фазі, поверніться до попереднього вікна гравця. Після того, як останній гравець розіграв атаки ворогів, перейдіть до наступного вікна гравця.


 ВІКНО ГРАВЦЯ

3.4. Кінець фази Ворогів.

Перейдіть до Фази Відновлення.

IV. Фаза Відновлення

4.1. Початок фази Відновлення.

 ВІКНО ГРАВЦЯ

4.2. Відновіть дії.

4.3. Поновіть усі задіяні карти.

4.4. Кожен дослідник бере 1 карту та отримує 1 ресурс.

4.5. Кожен дослідник перевіряє кількість карт на руці.

4.6. Кінець фази Відновлення. Кінець раунду.

Перейдіть до фази Міфу наступного раунду.

Структурні Події

В цьому розділі докладно описано, як виконується кожна структурна подія, вказана на схемі раунду, в порядку їх виконання.

I. Фаза Міфу

В першому раунді гри пропустіть фазу Міфу.

1.1. Початок фази Міфу.

Цей крок відмічає початок фази Міфу. Оскільки це перша структурна подія раунду, вона також відмічає початок нового раунду гри.

Початок фази – важливий етап гри, на який може посилатись текст карти, як на момент, в який можуть або повинні бути розіграні властивості, чи момент, в який розігрується відстрочений ефект або спливає тривалий ефект.

1.2. Покладіть 1 приреченість на поточну загрозу.

Візьміть 1 приреченість із сховища жетонів та покладіть на поточну карту загрози.

1.3. Перевірте число приреченості.

Порівняйте загальну кількість жетонів приреченості у грі (на поточній зазрозі та на інших картах у грі) з необхідним числом приреченості поточної зазрозі. Якщо кількість жетонів приреченості у грі досягла необхідного числа приреченості поточної зазрозі, просуньте колоду зазрозі.

Коли зазроза просувається, приберіть з гри усі жетони приреченості і поверніть їх до сховища жетонів.

Переверніть поточну зазрозі, прочитайте художній текст на зворотній стороні і виконайте всі інструкції просування. Якщо в інструкціях не вказано інше, лицьова сторона наступної по порядку карти зазрозі стає поточною зазрозію і одночасно з цим карта попередньої просунутої зазрозі прибирається з гри.

Примітка: Якщо на карті не вказані інші способи просування зазрозі, зазроза може просунутись лише на цьому кроці.

1.4. Кожен дослідник бере 1 карту контакту.

У порядку гравців кожен дослідник бере верхню карту колоди контактів, розіграє всі її властивості розкриття та виконує вказані нижче інструкції залежно від типу карти.

Щоразу, коли дослідник бере карту контакту, виконайте послідовно такі кроки:

1. Візьміть карту з колоди контактів.
2. Перевірте, чи немає на взятій карті ключового слова «небезпека». Якщо є, то дослідник, який взяв цю карту, не може радитися з іншими гравцями. Коли розігрується небезпечний контакт, інші гравці не можуть грати карти, активувати властивості або додавати карти до перевірок.
3. Розіграйте властивість розкриття взятної карти.
4. Якщо ви взяли карту ворога, розмістіть її, дотримуючись вказівки розміщення на карті (вказівка розміщення – це будь-який текст після слова «розміщення»). Якщо на карті ворога немає вказівки розміщення, то цей ворог розміщується в зоні боротьби дослідника, який його

взяв, і вступає з ним в бій.

Якщо ви взяли карту підступності, скиньте її у відбій контактів, якщо властивість не вказує щось інше.

5. Якщо у взятій карті є ключове слово «навала», дослідник повинен взяти ще одну карту контакту. Повторіть весь процес спочатку, починаючи з кроку 1.

1.5. Кінець фази Міфу.

Цей крок відмічає кінець фази міфу.

Кінець фази – це важливий етап гри, який може бути згаданий у тексті карти. В цей момент розігруються (або можуть бути розіграні) певні властивості і відстрочені ефекти, а також можуть припинятись тривалі ефекти.

II. Фаза Дослідників

2.1. Початок фази Дослідників.

Цей крок відмічає початок фази Дослідників.

2.2. Початок ходу чергового дослідника.

Дослідники можуть ходити в довільному порядку.

Дослідники обирають, хто з них ходитиме першим, і той, кого вони обрали, починає хід дослідника. Дослідник, який виконує свій хід, називається «активним дослідником».

Щойно дослідник почав свій хід, він повинен завершити його до того, як почнеться хід наступного дослідника.

Кожен дослідник здійснює 1 хід в раунд.

2.2.1. Дослідник виконує дію, якщо має право це зробити.

У свій хід дослідник може виконати три дії. Дію можна використати, щоб зробити що-небудь одне з такого:

- ◆ Дослідити свою локацію.
- ◆ Переміститись у сполучену локацію.
- ◆ Взяти 1 карту.
- ◆ Отримати 1 ресурс.
- ◆ Зіграти карту здобутку або події з руки.
- ◆ Активувати властивість ►-на карті у грі, якою він розпоряджається, на карті контакту у своїй локації, на карті у своїй зоні боротьби, на карті поточної справи або поточної зазрозі.
- ◆ Атакувати ворога у своїй локації.
- ◆ Вступити в бій з ворогом у своїй локації.
- ◆ Спробувати втекти від ворога, з яким б'ється.

У свій хід дослідник може виконати будь-які три вищевказані дії у довільному порядку або навіть виконати ту саму дію тричі поспіль.

Важливо: Коли дослідник, який б'ється з одним чи декількома ворогами, виконує будь-яку дію, окрім атаки, втечі або активації властивості перемовин чи відступу, кожен з цих ворогів здійснює проти дослідника атаку на випередження в порядку, обраному дослідником.

Після того, як дослідник виконав дію, поверніться до попереднього вікна гравця. Якщо є бажання, дослідник може завершити свій хід раніше і не виконувати всі три дії. Якщо дослідник більше не хоче або не може виконувати дії, перейдіть до кроку 2.2.2.

2.2.2. Кінець ходу дослідника.

Переверніть міні-карту активного дослідника чорно-білою стороною догори, щоб відмітити завершення ходу. Якщо є гравець, який ще не здійснив свій хід у цьому раунді, поверніться до кроку 2.2. Якщо всі дослідники здійснили свій хід у цьому раунді, перейдіть до кроку 2.3.

2.3. Кінець фази Дослідників.

Цей крок відмічає кінець фази Дослідників.

III. Фаза Ворогів

3.1. Початок фази Ворогів.

Цей крок відмічає початок фази Ворогів.

3.2. Переміщення ворогів-мисливців.

Розіграйте властивість «мисливець» кожного оновленого ворога, який не перебуває в бою і має це ключове слово на карті (див. «Мисливець» на 13 с.).

3.3. Черговий дослідник розіграє атаки ворогів, з якими б'ється.

Розіграйте атаки всіх ворогів, з якими б'ються дослідники, в порядку гравців. Кожен гравець розіграє атаки всіх ворогів, з якими б'ється, перш ніж це робить наступний гравець.

Кожен оновлений ворог, який б'ється з дослідником, здійснює атаку на цього дослідника. Коли ворог атакує, він одночасно наносить число ран і жаху, вказане для його атаки, досліднику, з яким б'ється. Після завершення розіграшу атаки (і всіх активованих нею властивостей) задійте ворога. Якщо дослідник б'ється з декількома ворогами, їхні атаки розігруються в тому порядку, який обирає атакований дослідник.

Після того, як дослідник розіграв атаки ворогів, з якими він б'ється, поверніться до попереднього вікна гравця. Після того, як останній дослідник розіграв атаки ворогів, перейдіть до наступного вікна гравця.

3.4. Кінець фази Ворогів.

Цей крок відмічає кінець фази Ворогів.

IV. Фаза Відновлення

4.1. Початок фази Відновлення.

Цей крок відмічає початок фази Відновлення.

4.2. Відновіть дії.

Переверніть міні-карти дослідників кольоровою стороною догори. Це означає, що дії дослідника відновлені для наступного ходу.

4.3. Поновіть задіяні карти.

Одночасно поновіть усі задіяні карти.

4.4. Кожен дослідник бере 1 карту та отримує 1 ресурс.

У порядку гравців кожен дослідник бере 1 карту. Після того, як гравці взяли карти, кожен дослідник отримує 1 ресурс.

4.5. Кожен дослідник перевіряє кількість карт в руці.

У порядку гравців кожен дослідник, який має більше 8 карт в руці, обирає та скидає карти з руки, доки у нього в руці не залишиться 8 карт.

4.6. Кінець фази Відновлення.

Цей крок відмічає кінець фази Відновлення.


Оскільки фаза Відновлення є останньою фазою в раунді, цей крок також відмічає кінець раунду. Дія будь-якого тривалого ефекту «до кінця раунду» завершується в цей момент.

Після виконання цього кроку гра переходить до початку фази Міфу наступного ігрового раунду.




Порядок Перевірки Вміння

1. Визначте вміння для перевірки.
Перевірка цього вміння починається.

 ВІКНО ГРАВЦЯ

2. Додайте до перевірки карти з руки.

 ВІКНО ГРАВЦЯ

3. Витягніть жетон хаосу.

4. Розіграйте ефект(и) символу хаосу.

5. Визначте модифіковане значення вміння гравця.

6. Визначте успіх/провал перевірки вміння.

7. Застосуйте результати перевірки.

8. Перевірка вміння завершена.

Порядок Перевірки Вміння

1. Визначте вміння для перевірки. Перевірка цього типу вміння починається.

Цей крок відмічає початок перевірки вміння. Існує чотири типи перевірок вмінь: перевірка волі, перевірка інтелекту, перевірка сили та перевірка спритності. Властивість карти або правило гри визначають, який саме тип перевірки потрібно пройти, після чого починається перевірка цього типу вміння.

2. Додайте до перевірки карти з руки.

Дослідник, який проходить перевірку вміння, може додати до неї будь-яку кількість карт із відповідним символом вміння зі своєї руки.

Будь-який інший дослідник у тій самій локації, що і дослідник, який проходить перевірку, може додати до неї одну карту з відповідним символом вміння.





Відповідний символ вміння – це або символ, який збігається із символом вміння, яке проходить перевірку, або універсальний символ. Дослідник, який проходить перевірку, отримує +1 до значення свого вміння в цій перевірці за кожен відповідний символ, який додали до цієї перевірки.



Додавати до перевірки карти, на яких немає відповідного символу, не можна. Щоб додати карту до перевірки, не потрібно платити її ціну в ресурсах.

3. Витягніть жетон хаосу.

Дослідник, який проходить перевірку, витягує один випадковий жетон хаосу із вмістилища хаосу.

4. Застосуйте ефект(и) символу хаосу.

Розіграйте всі ефекти, які активуються символом на витягнутому жетоні хаосу. Кожен з цих символів вказує активувати властивість на пам'ятці сценарію: , ,  або .

Символ  вказує активувати властивість  на карті дослідника, який проходить перевірку.

Якщо жоден з вищевказаних символів не витягнутий або якщо витягнутому символу не відповідає жодна властивість, цей крок завершується без наслідків.

5. Підрахуйте підсумкове значення вміння.

Почніть з базового значення потрібного вміння дослідника, який проходить цю перевірку, та застосуйте всі можливі модифікатори, враховуючи відповідні символи, які були додані до перевірки, ефекти витягнутого жетону (жетонів) і всі активні властивості карт, які змінюють значення вміння дослідника.


6. Визначте успіх/провал перевірки вміння.

Порівняйте підсумкове значення вміння зі складністю перевірки.

Якщо підсумкове значення вміння дослідника зрівнялось зі складністю або перевищило її, дослідник успішно проходить перевірку.

◆ Якщо дослідник автоматично успішно проходить перевірку завдяки властивості карти, вважається, що складність цієї перевірки дорівнює 0.

Якщо підсумкове значення вміння дослідника менше складності перевірки, дослідник провалює перевірку.

- ◆ Якщо дослідник автоматично провалює перевірку через властивість карти або витягнутий жетон , вважається, що його підсумкове значення вміння в цій перевірці дорівнює 0.

7. Застосуйте результати перевірки.

Зазвичай у тексті карти або інструкції, яка викликала перевірку вміння, вказані наслідки успіху та/або провалу цієї перевірки. Крім того, властивості інших карт можуть змінити або доповнити результати перевірки на цьому кроці. Розіграйте наслідки, які відповідають успіху або провалу перевірки (залежно від результату попереднього кроку).

Якщо на цьому кроці потрібно застосувати декілька результатів, то дослідник, який проходить перевірку, застосовує ці результати у будь-якому порядку на свій вибір.

8. Перевірка вміння завершена.

Цей крок відмічає кінець перевірки вміння. Скиньте всі карти, які були додані до перевірки вміння, та поверніть у вмістилище хаосу всі витягнуті жетони.

Додаток III: Підготовка Гри

Щоб підготуватись до гри, виконайте послідовно такі кроки:

- 1. Оберіть дослідників.** Всі гравці обирають різних дослідників та кладуть їхні карти у свої ігрові зони.
 - 2. Отримайте рани/жах від травм.** В сюжетній кампанії кожен гравець кладе на карту свого дослідника стільки поранень, скільки в нього фізичних травм, і стільки жажів, скільки в нього психічних травм.
 - 3. Оберіть, хто з дослідників буде провідним дослідником в цій грі.**
 - 4. Зберіть та перетасуйте колоди дослідників.**
 - 5. Зберіть сховище жетонів.** Розмістіть жетони ран, жаху, здогадок/приреченості та ресурсів так, щоб всі гравці могли до них дотягтися.
 - 6. Зберіть вмістилище хаосу.** Покладіть жетони хаосу, які вказані у підготовці до кампанії, у вмістилище та поверніть решту жетонів у коробку.
 - ◆ В режимі «Кампанія» використовуйте вмістилище хаосу з тим вмістом, який лишився після завершення попереднього сценарію.
 - 7. Візьміть стартові ресурси.** Кожен дослідник отримує 5 ресурсів зі сховища жетонів.
 - 8. Візьміть на руку стартові карти.** Кожен гравець бере 5 карт і на цьому кроці може один раз замінити карти (в порядку гравців).
 - ◆ Кожну карту слабкості, взяту на цьому кроці, відкладайте вбік (не розігруючи її), а замість неї беріть іншу карту з колоди. Після завершення цього кроку затасуйте кожну відкладену карту слабкості у колоду її власника.
 - 9. Прочитайте вступ до сценарію в путівнику по кампанії.**
 - 10. Виконайте інструкції з підготовки до сценарію, вказані у «Путівнику по кампанії».** Зокрема зберіть перераховані набори контактів, розмістіть локації, розмістіть міні-карту кожного дослідника в локації, в якій він починає гру, відкладіть в сторону карти, які вказано відкласти, і перетасуйте карти контактів, які лишилися, щоб утворити з них колоду контактів.
 - 11. Зберіть колоду загроз.** Зберіть колоду загроз у послідовному порядку стороною з ілюстрацією догори, так щоб «загроза 1а» була зверху. Зачитайте сюжетний текст на загрозі 1а.
 - 12. Зберіть колоду справ.** Зберіть колоду справ у послідовному порядку стороною з ілюстрацією догори, так щоб «справа 1а» була зверху. Зачитайте сюжетний текст на справі 1а.
 - 13. Покладіть пам'ятку сценарію поряд із колодою загроз.**
- Під час підготовки немає вікон гравців. На цьому етапі гравці можуть лише активувати властивості карт гравців або грати карти з руки, якщо умова активації відповідної карти або властивості виконується.

Додаток IV: Позначення на Картах

В цьому розділі докладно описані карти усіх типів. Карти Сценарію описані на 28-29 с., а карти Дослідників/Гравців – на 30-31 с.

До карт сценарію відносяться карти справ, карти загроз, карти локацій, карти підступностей, карти ворогів, а також пам'ятка сценарію.

До карт гравців відносяться карти дослідників, міні-карти дослідників, карти здобутків, карти подій та карти вмінь.

Позначення на Картах Сценарію

- Символ Набору Контактів:** Вказує, до якого набору контактів належить карта.
- Тип Карт:** Вказує на те, як карта взаємодіє або як її можна використати у грі.
- Назва:** Найменування цієї карти.
- Риси:** Якості карти, на які можуть посылатися властивості карт.
- Властивість:** Особливий спосіб взаємодії цієї карти з грою.
- Значення Сили Ворога:** Визначає складність перевірки для атаки на цього ворога.
- Значення Здоров'я Ворога:** Вимірює фізичну стійкість цього ворога.
- Значення Спритності Ворога:** Визначає складність перевірки для втечі від цього ворога.
- Рани:** Число ран, які цей ворог наносить своєю атакою.
- Жах:** Число жаху, який цей ворог наносить своєю атакою.
- Морок:** Визначає складність перевірки для дослідження цієї локації.
- Число Здогадок:** Кількість здогадок, які кладуться на цю локацію, коли вона вперше відкривається.
- Символи Сполучення:** Вказують на сполучення для переміщення між локаціями.
- Послідовність Справ/Загроз:** Вказує на порядок карт в колоді справ/загроз.
- Необхідне Число Здогадок:** Кількість здогадок, яку потрібно витратити, щоб просунути цю справу.
- Необхідне Число Приреченості:** Загальне число приреченості у грі, необхідне, щоб просунути цю загрозу.
- Інформація про Випуск:** Вказує на випуск (базовий набір або доповнення), до якого належить карта.
- Номер в Наборі Контактів:** Вказує на кількість карт в наборі контактів і порядковий номер карти в цьому наборі.

Закрита локація



Відкрита локація



3

Загроза (сторона «а»)



Справа (сторона «а»)

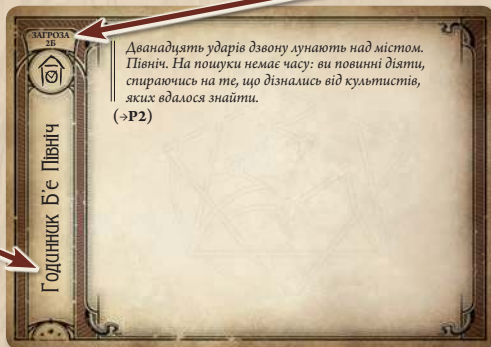


16

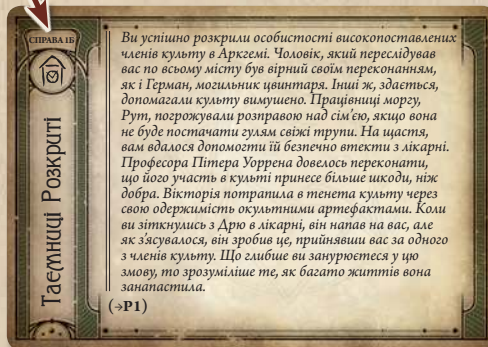
8

14

Загроза (сторона «б»)



Справа (сторона «б»)



15

3

Підступність



Ворог



1

6

4

5*

4

8

4

7

5

17

9

10

Позначення на Картах Гравця

- Ціна:** Ціна в ресурсах за те, щоб зіграти карту.
- Рівень:** Кількість досвіду, потрібного для того, щоб придбати цю карту в свою колоду.
- Тип Карти:** Вказує на те, як карта взаємодіє або як її можна використати у грі.
- Символ Класу:** Клас, до якого належить карта. Нейтральні карти не мають символу класу.
- Назва:** Найменування цієї карти.
- Підзаголовок:** Додаткове найменування карти.
- Вміння:** Значення вмінь дослідника, по порядку: Воля (♠), Інтелект (♣), Сила (♣), Спритність (♣).
- Риси:** Якісті карти, на які можуть посилалися властивості карт.
- Властивість:** Особливий спосіб взаємодії цієї карти з грою.
- Властивість Знаку Прадавніх:** Властивість дослідника для жетону зі Знаком Прадавніх.
- Здоров'я:** Значення здоров'я цієї карти, яке вимірює її фізичну стійкість.
- Розум:** Значення розуму цієї карти, яке вимірює її психічну стійкість.
- Символи Вмінь:** Збільшують значення вміння при додаванні карти до перевірки.
- Інформація про Випуск:** Вказує на випуск (базовий набір або доповнення), до якого належить карта.

Міні-карта Дослідника



Дослідник

*** Дедзі Уокер**
Бібліотекар

Міскатонік.
У свій хід ви можете виконати додаткову дію, лише для того щоб використати властивість Книги.
☆ +0. У разі успіху візьміть 1 карту за кожну **Книгу**, якою ви розпоряджатесь.
<Я знаю про книги настільки могутні, що вони здатні переписати реальність.>

Здобуток



Вміння



Подія



Зміст

А	Автоматичний Провал/ Успіх 2	Примусові Властивості (див. Властивість).....18
	Активізація (дія).....2	Приреченість.....18
	Активний Гравець.....2	Провідний Дослідник.....18
	Атака (дія).....2	Просування Справ/Загроз (див. Колода Справ і Колода Загроз).....12
	Атака на Випередження.....3	
	Атакуючий, Атакований.....3	Р
Б	Базове Значення.....3	Рани (див. Здоров'я і Рани).....9
	Бій з Ворогом.....3	Ресурси.....18
В	Вартовий (див. Створення Колода).....20	Рівень Карт (див. Кампанія (Режим Гри).....10
	Вбиті та Доведені до Божевілля	Рівень Складності.....18
	Дослідники.....3	Риси.....18
	Вважайте, Вважається.....3	Розкриття.....18
	Ввести у Гру.....3	Розмір Колоди (див. Створення колоди).....20
	Взяти Карту (дія).....3	Розмір Руки (див. Фаза Відновлення).....19
	Взяття Карт.....3	Розміщення.....19
	Ви/Ваш.....4	Розпоряджатись (див. Володіти і розпоряджатись).....19
	Вибір Цілі.....4	Розум і Жах.....19
	Визначення.....4	С
	Вилікувати.....4	Складність Перевірки.....19
	Винятковий.....4	Слабкість.....19
	Виходить з гри.....4	Слоти.....20
	Відбій.....4	Спільні Ліміти/Максимуми (див. Ліміти та Максимуми).....12
	Від'ємні Значення (див. Модифікатори).....13	Спритник (див. Створення Колода).....20
	Відкласти.....4	Спрямовані Рани, Спрямований Жах.....20
	Відкрити Локацію (див. Локація (тип карти)/	Створення Колоди.....20
	Переміщення).....13/15	Сюжетні Здобутки (див. Здобутки (тип карт).....9
	Відмінити.....4	Т
	Відстрочені Ефекти.....4	Таємниці (див. Застосовність).....8
	Відступ.....5	Типи Карт.....21
	Відчужений.....5	Травми (див. Кампанія (Режим Гри).....10
	Вікно Гравця (див. Додаток П).....23	Тривалі Ефекти.....21
	Властивості з Активіцією.....6	У
	Властивість.....5	У Грі та Поза грою.....21
	Властивості, які активуються безкоштовно (див. Властивість).....5	У Порядку Гравців.....21
	Властивості, які активуються дією (➔) (див. Властивість).....5	Умови Активації.....21
	Властивості, які активуються реакцією (↻) (див. Властивість).....5	Унікальний (*).....21
	Вміння (тип карти).....6	Усунення.....21
	Володіти і Розпоряджатись.....6	Ф
	Вороги (тип карт).....6	Фаза Відновлення.....25
	Вступити в бій (дія).....6	Фаза Ворогів.....25
	Втеча (дія).....7	Фаза Дослідників.....24
	Входить у Гру.....7	Фаза Міфу.....24
	Вцілілий (див. Створення Колоди).....20	Х
Г	Гра (Партія).....7	Художній текст.....22
		Ц
		Ціни.....22
		Ш
		Шукач (див. Створення Колоди).....20
Д	Додавання Карт до Перевірки (див. Порядок Перевірки Вміння).....26	
	Досвід (див. Кампанія (Режим Гри).....10	
	Дослідження (дія).....7	
Е	Ефекти.....7	
Ж	Жах (див. Розум і Жах).....19	
	Жертва.....8	
	Жетони Закінчилися.....8	
	Жетони Хаосу.....8	
З	За Дослідника (♣).....8	
	Задіяти, Задіяна карта.....8	
	Закрита Локація (див. Локації (тип карти).....13	
	Замінний Ефект (див. Замість).....8	
	Замість.....8	
	Запаси (див. Застосовність).....8	
	Заряди (див. Застосовність).....8	
	Застосовність (X «тип»).....8	
	Захисник (див. Створення Колоди).....20	
	Здобутки (тип карти).....9	
	Загадки.....9	
	Здоров'я і Рани.....9	
	Зіграти.....9	
	Зіграти карту (дія).....10	
	Знайти Карту.....10	
	Зона Боротьби.....10	
І	Імунітет.....10	
К	Кампанія (Режим Гри).....10	
	Карты, які впливають самі на себе.....11	
	Класи (див. Створення Колоди).....20	
	Ключові Слова (див. Властивість).....11	
	Колекція.....11	
	Коли.....11	
	Колода Дослідників.....12	
	Колода Загроз.....12	
	Колода Контактів.....12	
	Колода Справ і Колода Загроз.....12	
	Копія.....12	
Л	Ліміт (див. Ліміти та Максимуми).....12	
	Ліміти та Максимуми.....12	
	Літера «X».....12	
	Локації (тип карти).....13	
М	Максимум (див. Ліміти та Максимуми).....12	
	Масивний.....13	
	Месник.....13	
	Мисливець.....13	
	Миттєво.....13	
	Містик (див. Створення Колоди).....20	
	Модифікатори.....13	
	Може.....14	
	Можливі Карты (див. Створення Колоди).....20	
Н	Набір Контактів.....14	
	Набої (див. Застосовність).....8	
	Навала.....14	
	Надрукований.....14	
	Найближчий.....14	
	Нанесення Ран/Жаху.....14	
	Не може.....14	
	Небезпека.....14	
	Нейтральний (див. Створення Колоди).....20	
	Нижче нуля (див. Модифікатори).....13	
	Носій.....14	
О	Обмеження, Дозволи та Інструкції Розіграшу.....14	
	Обов'язкові карти (див. Створення Колоди).....20	
	Одиночний Режим.....15	
	Оновлена карта.....15	
	Отримання Ран/Жаху.....15	
	Отримати Ресурс (дія).....15	
	Отримати.....15	
П	Перевірки Вмінь.....15	
	Переміщення.....15	
	Переміщення (дія).....16	
	Перемовини.....16	
	Перемога та Поразка.....16	
	Переможний рахунок.....16	
	Переможні бали.....16	
	Перехід до Наступного Сценарію (див. Кампанія (Режим Гри).....10	
	Підступності (тип карти).....17	
	Після.....17	
	Повинен.....17	
	Події (Тип карт).....17	
	Поза грою (див. У грі та Поза грою).....21	
	Позначення на Картах Гравця.....30	
	Позначення на Картах Сценарію.....28	
	Покращення Карт (див. Кампанія (Режим Гри).....10	
	Порожня Локація.....17	
	Порядок Гравців (див. У порядку гравців).....21	
	Порядок Перевірки Вміння.....26	
	Постійний.....17	
	Потім.....17	
	Пріоритети Одночасного Розіграшу.....17	
	Прибрати з Гри.....18	
	Придбання Нових Карт (див. Кампанія (Режим Гри).....10	
	Приєднати До.....18	
	Приєднатись до Кампанії, Покинути Кампанію (див. Кампанія (Режим Гри).....10	

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



FANTASY FLIGHT GAMES

