



Правила игры

Добро пожаловать в Аркхэм!

1926 год, пик «бурных двадцатых». В прокуренных притонах ветреные девицы танцуют до рассвета, а незаконный алкоголь льётся рекой — спасибо гангстерам и контрабандистам. Великая война позади, наступило время Великой вечеринки.

Но веселье омрачает зловещая тень, нависшая над городом. В пустоте за пределами пространства и времени затаились Древние — могущественные существа, обитающие на границах миров. Если не остановить оккультные ритуалы и не дать отпор иноземным чудовищам, человечество не устоит перед натиском сил зла.

На пути ужасов Аркхэма стоит только горстка сыщиков. Справятся ли они?

«Ужас Аркхэма» — это настольная игра о колдовских тайнах и сверхъестественных ужасах. Место действия — вымышленный городок Аркхэм в штате Массачусетс, ставший всемирно известным благодаря рассказам Г. Ф. Лавкрафта.

Об игре

Аркхэму угрожают жуткие существа, обитающие за пределами пространства и времени. Совместными силами игроки должны предотвратить нависшую угрозу. Если не помешать силам зла, они разрушат не только Аркхэм, но и весь мир.

«Ужас Аркхэма» — это кооперативная игра. Все игроки находятся в одной команде и побеждают или проигрывают вместе. Каждый игрок управляет своим отважным сыщиком — одним из тех немногих, кому известно о грозящей опасности. Сыщики исследуют город, встречают различных людей и существ: как земных, так и сверхъестественных. В своих приключениях сыщики находят улики и снаряжение, которые позволят им противостоять Древним и навсегда изгнать их из нашего мира.

Как пользоваться этим буклетом

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «Ужас Аркхэма». Чтобы не усложнять вашу первую партию, здесь опущены некоторые сложные правила и игровые взаимодействия. Полный список правил и все исключения, которые не упомянуты здесь, находятся в отдельном буклете — справочнике. Ответы на вопросы, возникающие в ходе игры, лучше всего искать в нём.

Примечания на полях

На полях буклета правил приведены примечания, в которых содержатся подробности правил, схемы игрового поля, советы по стратегии или дополнительные описания.



Состав игры

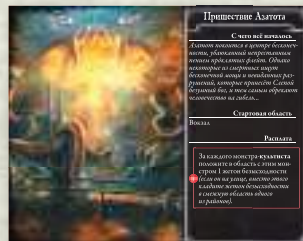


Справочник



12 фрагментов поля

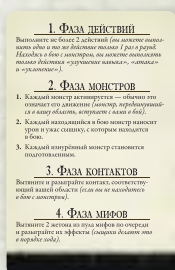
5 районов
7 улиц



4 листа сценариев



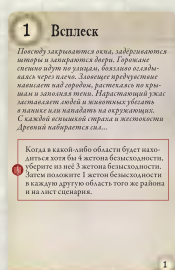
12 листов сыщиков
с 12 фишками и 6 пластиковыми
подставками



6 карт-памяток



32 карты заголовков



40 карт архива



36 карт аномалий



96 карт событий

Рубашки карт событий и районов совпадают.
Не сортируйте их до тех пор, пока не начнёте
подготовку к игре.



72 карты районов



12 карт союзников



28 карт вещей



10 карт заклинаний



26 особых карт



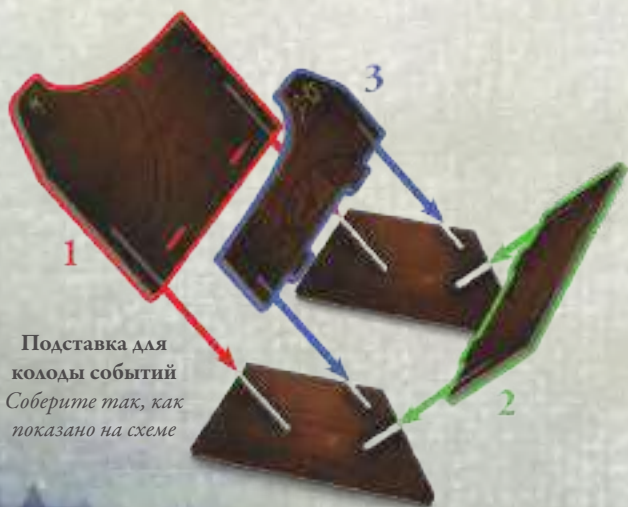
37 стартовых карт



12 карт состояний



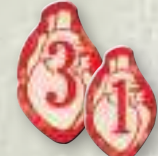
62 карты монстров



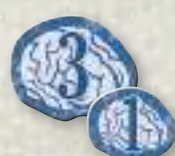
Подставка для
колоды событий
Соберите так, как
показано на схеме



48 жетонов улик/
безысходности



42 жетона урона
36 номиналом «1 урон»
6 номиналом «3 урона»



42 жетона ужаса
36 номиналом «1 ужас»
6 номиналом «3 ужаса»



40 жетонов денег
31 номиналом
«1 доллар»
9 номиналом
«5 долларов»



5 жетонов
аномалий



30 жетонов навыков
6 для каждого навыка



6 кубиков



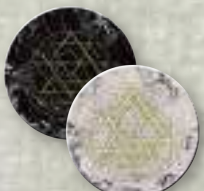
24 жетона
трофеев



18 жетонов мифов



10 маркеров



6 жетонов
активации

Подготовка к игре

По порядку пройдите эти этапы подготовки.

1. Выберите сценарий

Сообща выберите один из доступных листов сценариев. Для первой партии рекомендуем выбрать «Пришествие Азатота». Положите этот лист так, чтобы все его видели, а остальные листы уберите в коробку.

2. Подготовьте игровое поле и контакты

Соберите фрагменты поля (районы и улицы) так, как показано на обороте листа сценария. На каждой улице есть символ с обозначением её типа. Используйте улицы с указанными в сценарии обозначениями.

В игре присутствуют карты контактов для каждого района города, а также карты контактов для улиц. На лицевой стороне этих карт в правом нижнем углу указаны числа от 1 до 8. Отделите эти карты от других карт с такими же рубашками (от карт событий, см. этап 3, и от карт архива, см. этап 9), затем разделите по районам и перемешайте по отдельности, чтобы сформировать колоды контактов. В каждой колоде района должно быть ровно 8 карт. Из получившихся колод вам понадобятся только колоды тех районов, которые присутствуют в текущем сценарии, а также колода улиц. Например, в «Пришествии Азатота» используются Даунтаун, ▲ Исттаун, ▲ Нортсайд, Ривертаун и Торговый район. Карты остальных районов верните в коробку.

Лист сценария



Колода улиц



Колоды районов

3. Подготовьте колоду событий

У каждого сценария есть уникальная колода событий, которая соответствует пяти районам, участвующим в сценарии. Карты событий представляют собой одну колоду несмотря на то, что у них разные рубашки.

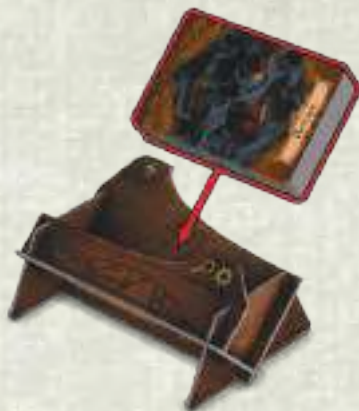
В левом нижнем углу всех карт событий написано, к какому сценарию относится та или иная карта (см. примечание справа). Возьмите 24 карты событий, относящиеся к текущему сценарию (в нашем примере это «Пришествие Азатота»), перемешайте их и положите в закрытую в подставку для колоды событий.

Карты событий, относящиеся к другим сценариям, верните в коробку.

Подставка

для колоды событий

В этой подставке карты находятся под углом. Благодаря этому вы можете с лёгкостью брать карты как с верха, так и из-под низа колоды.



4. Сформируйте колоду монстров

Возьмите карты монстров, указанные в разделе «Колода монстров» на обороте листа сценария. Остальные карты монстров верните в коробку.

Разместите стартовых монстров, как указано на обороте листа сценария. Например, в сценарии «Пришествие Азатота» нужно разметить одну фигуру в мантии на площади Независимости, а другую — в Чёрной пещере.

Разместите монстров в указанных областях подготовленной стороной вверх (сторона с иллюстрацией крупного размера).

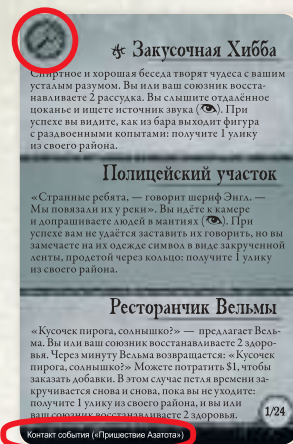


Затем перемешайте оставшиеся карты, чтобы сформировать колоду монстров, и положите её рядом с игровым полем подготовленной стороной вверх.

5. Сформируйте пул мифов

Пул мифов — это непрозрачный контейнер (например, мешочек для кубиков, миска или крышка коробки от игры), из которого будут случайным образом доставаться жетоны мифов. Контейнер в состав игры не входит.

Возьмите те жетоны мифов, которые указаны на обороте листа сценария, и положите их в пул мифов. Остальные жетоны мифов верните в коробку.



Рубашки карт событий совпадают с рубашками карт районов. Карты событий можно отличить по символу улики (🔍) в левом верхнем углу и по названию сценария внизу карты.

Разные рубашки карт

В колодах событий и монстров карты имеют разные рубашки, поэтому вам всегда известно, какого типа карты находятся наверху этих колод.

Перемешав колоду событий или монстров, снимите верхнюю часть колоды и положите под низ, чтобы верхняя карта колоды была случайной.



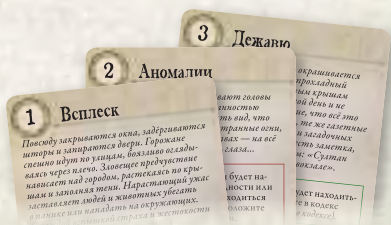
Жетоны мифов



Карты заголовков



Среди особых карт могут встречаться вещи, союзники, заклинания или таланты, но все они обладают одинаковой рубашкой (показана на иллюстрации выше, слева). Карты состояний двухсторонние. Разложите особые карты и карты состояний в алфавитном порядке (во время игры вам будет нужно находить и брать конкретные карты этих типов).



На лицевой стороне каждой карты архива в левом верхнем углу есть порядковый номер. По уникальному номеру вы будете находить конкретные карты в архиве, так как внешний вид этих карт крайне разнообразный.

Лицевая сторона карты архива — это сторона с порядковым номером в левом верхнем углу.

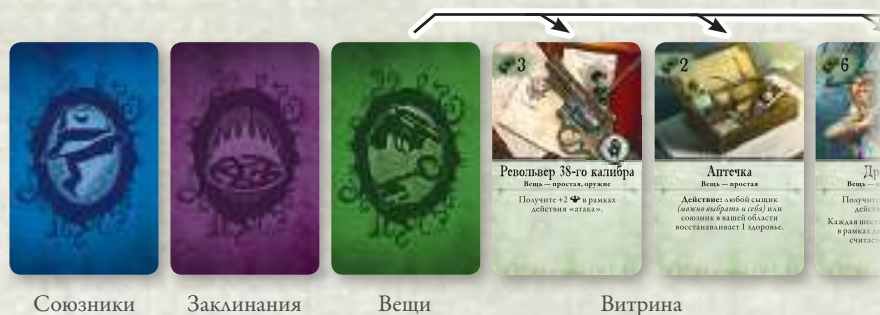
6. Сформируйте колоду заголовков

Перемешайте карты заголовков и вытяните 13 карт взакрытую. Эти карты составят колоду заголовков. Остальные карты заголовков верните в коробку.

7. Подготовьте активы и витрину

Перемешайте по отдельности карты вещей, союзников и заклинаний и разместите их колоды рядом с полем. Особые карты и карты состояний упорядочите и отложите в сторону (подробности см. в примечании слева).

Возьмите 5 верхних карт из колоды вещей и положите их в открытую рядом с колодой вещей. Это **ВИТРИНА**. Вещи с витрины можно будет купить или получить в результате контактов в ходе игры. Определённые области, например магазин, позволяют вам тратить деньги и получать взамен вещи с витрины.



8. Подготовьте запасы жетонов

Разложите жетоны по типам и вместе с кубиками положите их так, чтобы все игроки могли дотянуться.



9. Подготовьте архив

Архив — это набор карт, с помощью которых в ходе игры разворачивается повествование. У карт архива могут быть разные лицевые и оборотные стороны, но в левом верхнем углу на лицевой стороне каждой карты архива находится порядковый номер. Перед началом партии сложите все карты архива в одну стопку, отсортированные по номерам (от 1 до 40), лицевой стороной вверх. В течение игры различные игровые эффекты укажут вам найти в архиве карту с конкретным номером и выложить на стол.

10. Выберите сыщика или сыщиков

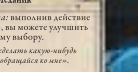
Каждый игрок выбирает лист сыщика. В игре есть несколько сыщиков, и каждый из них обладает уникальными навыками и способностями.

Данила Рейес

Мексика

Любимая работа: выполнение действий «Сбор средств», вы можете улучшить 1 лавку по своему выбору.

«Если кому-нибудь какому-нибудь работнику, обратится ко мне».



Собранность: 3

7	5
3	3
3	1
3	3
3	3

ЗНАНИЯ ОВЩЕНИЕ ВНИМАНИЕ СИЛА ВОЛЯ	
---	---



[illegible]

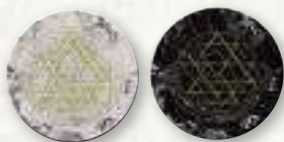
7

Игровой процесс

Отслеживание ходов

Во время фазы действий и фазы контактов сыщики могут делать ходы в любом порядке.

Выполнив два действия в фазе действий, переверните свой жетон неактивной стороной вверх.



Активная
сторона

Неактивная
сторона

Разыграв контакт в фазе контактов, переверните свой жетон активной стороной вверх.

Кодекс

Кодекс — это несколько карт, выложенных рядом с листом сценария. Они добавляют в игру цели и особые правила, относящиеся к этому сценарию. Правила на этих картах действуют до тех пор, пока карта не будет убрана из кодекса.

Когда на листе сценария будет найдена хотя бы 3 улики, добавьте в кодекс карту 4 (карту 3 оставьте в кодексе).

Когда на листе сценария будет найдена хотя бы 3 жетона безысходности, переверните эту карту.

На многих картах указано, что нужно изучить определённое число улик или не допустить размещения определённого числа жетонов безысходности. Для удобства этот текст отмечен символами улики или безысходности.

Игровой процесс состоит из серии раундов. Каждый раунд делится на 4 фазы:

1. **Фаза действий.** Во время фазы действий сыщики делают ходы, и каждый из них выполняет не более 2 действий (таких как движение или атака).
2. **Фаза монстров.** Во время фазы монстров монстры активируются: те, кто находится в бою, нападают на сыщиков, а те, кто изнурён, становятся подготовленными.
3. **Фаза контактов.** Во время фазы контактов сыщики по очереди разыгрывают контакты. В каждом контакте содержится короткий текст, повествующий о тех событиях, которые происходят с сыщиком.
4. **Фаза мифов.** Во время фазы мифов каждый сыщик тянет 2 жетона, которые могут вызывать появление в Архэме улики, монстров или жетонов безысходности.

После фазы мифов начинается новый раунд и новая фаза действий. Подробное описание каждой фазы находится на следующих страницах.

Победа в игре

В начале игры способ, которым можно одержать победу, неочевиден. Вам стоит начать с расследования всех имеющихся зацепков и изучить улики. Это позволит вам раскрыть главную тайну сценария и найти способ дать отпор надвигающейся угрозе. На картах кодекса (см. примечание слева) указаны задачи, которые позволят вам продвинуться по сценарию. Первая задача «Пришествия Азатота», указанная на карте 3, — положить на лист сценария 3 улики. Когда первая задача будет выполнена, в кодекс добавится новая карта, на которой будет указана следующая задача. Выполнение всех задач в итоге приведёт вас к победе.

Изучение улики

В начале сценария «Пришествие Азатота» в районах города появляются 3 улики. Если вы перейдёте в любую из областей района с уликой и разыграете в ней **контакт** (об этом мы расскажем позже), то сможете забрать улику. Однако, чтобы найти улику, может потребоваться несколько контактов.

Когда улики собраны, используйте действие «**ИЗУЧЕНИЕ**» (о нём мы тоже расскажем позже), чтобы проанализировать свою находку и положить изученную улику на лист сценария. Таким образом вы сможете продвинуться в решении своей первой задачи.

Защита от безысходности

Карты кодекса также описывают условия, при которых противостоящие вам тайные силы могут замедлить ваше продвижение. Так, в «Пришествии Азатота» вы должны перевернуть карту 3, если на листе сценария будет находиться хотя бы 3 жетона безысходности. Вы можете убирать безысходность с поля при помощи действия «**ЗАЩИТА**» (оно будет описано далее).

Вам не стоит чересчур увлекаться расследованием в ущерб другим делам. Если не обращать внимания на безысходность, она может распространиться по Архэму и быстро захлестнёт весь город, что приведёт к вашему поражению в игре. Ключ к спасению Архэма от полного уничтожения — баланс между поиском улики для достижения целей и защитой от наступающего зла.

Ключевые понятия

Прежде чем перейти к описанию фаз, необходимо разъяснить некоторые ключевые понятия, которые повсеместно используются в игре.

Проверки навыков

Проверка навыка отображает некое испытание, связанное с вашими физическими и ментальными возможностями или социальными навыками. Указание провести проверку может содержаться в тексте карты или обозначаться символом соответствующего навыка в скобках (как в первом предложении примечания справа).

Чтобы провести проверку, бросьте столько кубиков, сколько указано рядом с символом проверяемого навыка на вашем листе сыщика. Это значение может быть увеличено или уменьшено различными эффектами или модификатором проверки (например, «-1»). Вы всегда бросаете по крайней мере один кубик, даже если итоговое число кубиков на проверку после применения всех модификаторов равно нулю.

Все выброшенные вами пятёрки и шестёрки считаются **УСПЕХАМИ**. Если вы выбросили хотя бы один успех, вы **УСПЕШНО ПРОШЛИ** проверку. Если вы не выбросили ни одного успеха, вы **ПРОВАЛИЛИ** проверку. Общее количество полученных успехов — это **РЕЗУЛЬТАТ ПРОВЕРКИ**. На него могут ссылаться эффекты карт.

Успешно пройдя или провалив проверку, следуйте указаниям карты в соответствии с полученным результатом. Если для полученного результата нет указаний, значит, дальнейшего эффекта у карты нет.

Модификаторы проверок

Некоторые игровые компоненты позволяют **ПЕРЕБРАСЫВАТЬ** кубики, переворачивать их или напрямую добавлять успех к результатам проверок. Например, **вы можете потратить жетон улики или жетон навыка, чтобы перебросить один кубик**. Это можно сделать после того, как вы произвели бросок, но до определения его окончательного результата.

Урон и ужас

На улицах Архэма сыщиков ждут как физические, так и ментальные испытания. Когда вы получаете урон или ужас, кладите соответствующее количество жетонов урона или ужаса на свой лист сыщика.

На вашем листе сыщика указаны ваше здоровье и рассудок (см. примечание справа). Если полученный вами урон равен или превышает ваше здоровье или же полученный вами ужас равен или превышает ваш рассудок, вы побеждены.

Восстановив здоровье или рассудок, уберите со своего листа сыщика соответствующее количество жетонов урона или ужаса.

Побеждённые сыщики

Если вы побеждены, уберите фишку своего сыщика с поля и **сбросьте все свои карты и жетоны**. Вы не только теряете сыщика и снаряжение: поражение сыщика сказывается и на Архэме. Если вы побеждены, **положите один жетон безысходности на лист сценария**.

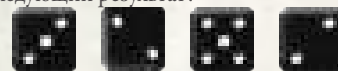
Затем вам нужно **выбрать нового сыщика**. Верните лист и фишку побеждённого сыщика в коробку и выберите нового сыщика, за которого в этой партии ещё никто не играл.

Возьмите лист, фишку и уникальное стартовое имущество нового сыщика, как во время подготовки к игре.

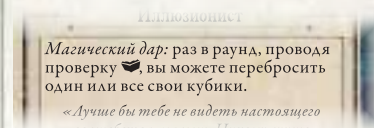
После окончания фазы мифов разместите фишку вашего сыщика в стартовой области (в «Пришествии Азатота» это вокзал). Теперь вы готовы продолжить расследование.

Пример проверки

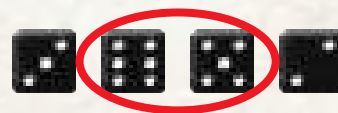
Игровой компонент предписывает Декстеру Дрейку провести проверку знаний (🧠). Его навык знаний равен 4, так что он бросает 4 кубика и получает следующий результат:



Он выбросил один успех (пятёрка). Одного успеха достаточно, чтобы успешно пройти проверку, но Дрейк надеялся на большее.



Способность Дрейка «Магический дар» позволяет ему перебросить один или все свои кубики. Он не хочет перебрасывать пятёрку, поэтому решает перебросить один кубик.



Перебросив кубик, Декстер получает шестёрку, так что у него теперь два успеха: пятёрка и шестёрка. Он успешно прошёл проверку.

Здоровье и рассудок

Ваше здоровье и рассудок указаны на вашем листе сыщика.



Здоровье Рассудок

Чтобы восстановить здоровье и рассудок, попробуйте разыгрывать контакты в областях, помеченных соответствующими символами (например, в ресторанчике Вельмы).

Побеждённые сыщики

Между моментом, когда ваш прежний сыщик был побеждён, и моментом, когда ваш новый сыщик появится на поле, вы не разыгрываете контакты и на вас не влияют карты заголовков. Однако во время фазы мифов вы всё равно тянете 2 жетона мифов (об этой фазе будет рассказано далее).

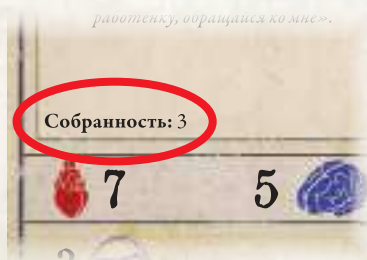
Фаза действий

Области поля

Каждый район включает 3 области, разделённые белыми линиями. Центр района не считается областью, поэтому сыщик не может в нём находиться. Каждая улица считается отдельной областью.



Обычно сыщики двигаются из своей области в одну из смежных. С помощью действия «движение» Даниэла может преодолеть расстояние от одной до двух областей. Первая часть её движения — переход из рестораника Вельмы на смежную область улицы.



Собранность

Трофеи



Трофеи отображают остатки коловских ритуалов или сверхъестественных созданий. Вы можете использовать трофеи, чтобы обезопасить себя при чтении заклинаний, или обменивать их на деньги в рамках некоторых контактов в «Архэм эдвертайзер» или в речном порту.

Во время фазы действий сыщики передвигаются по городу, собирают ресурсы и дают отпор надвигающимся силам зла. Каждый сыщик делает один ход. Порядок хода во время этой фазы сыщики устанавливают по своему выбору. В свой ход вы выполняете не более двух действий из перечисленных ниже. **Вы можете выполнить каждое действие не больше одного раза в раунд.**

Движение

Переместите фишку своего сыщика на расстояние не более двух областей (см. примечание слева). Потратив деньги, вы можете продвинуться и дальше: если вы потратите 1 или 2 доллара, то сможете передвинуться на такое же число областей дополнительно.

Если вы передвигаетесь в область с подготовленным монстром, этот монстр **вступает с вами в бой**. Возьмите карту монстра с поля и положите её рядом с вашим листом сыщика. (Когда вы в бою с монстром, удобнее всего держать его карту изнурённой стороной вверх: см. примечание на следующей странице.)

Сбор средств

При выполнении действия «сбор средств» вы получаете 1 доллар.



Жетон денег

Улучшение навыка

Выберите один навык и получите соответствующий ему жетон навыка. Пока у вас этот жетон, значение соответствующего навыка увеличено на 1.



Жетоны навыков

Жетоны навыков можно тратить при проведении проверок, чтобы перебрасывать кубики. Каждый потраченный жетон навыка даёт вам право перебросить 1 кубик, **даже если проверяемый навык не совпадает с навыком, изображённым на жетоне**.

У вас не может быть больше одного жетона каждого навыка. На листе сыщика указана **СОБРАННОСТЬ** (см. примечание слева), которая показывает максимальное количество жетонов навыков, которое вы можете иметь одновременно.

Защита

Чтобы выполнить действие «защита», проведите проверку знаний (📖).

Каждый выброшенный успех позволяет вам сбросить 1 жетон безысходности из области, в которой находится ваш сыщик. Если вы сбрасываете хотя бы 2 жетона безысходности в рамках одного действия «защита», вы также получаете 1 трофей (см. примечание слева).

Атака

Выберите монстра в своей области — даже если он находится в бою с вами или другим сыщиком — и **вступите с ним в бой**, положив его карту рядом со своим листом сыщика (если она ещё не там). Проведите проверку силы (☛) с учётом модификатора атаки монстра (см. примечание справа).

Каждый выброшенный успех наносит монстру 1 урон. Отметьте его, положив на карту монстра жетоны урона по числу ваших успехов. Эти жетоны не сбрасываются при движении монстра. Если монстр получает урон, равный или превышающий его здоровье, вы его побеждаете. Поместите карту побеждённого монстра **на верх** колоды монстров. Если на карте монстра есть символ трофея (🏆), получите 1 трофей.

Уклонение

Когда вы находитесь в бою с монстром, вы обладаете ограниченным набором действий (см. примечание справа). Чтобы выйти из боя с монстрами, вы можете выполнить действие «уклонение», проведя проверку внимания (👁) с учётом модификатора уклонения от монстра. Если вы находитесь в бою с несколькими монстрами, учитывайте только тот модификатор, который вынудит вас бросать меньше всего кубиков.

Каждый выброшенный успех позволяет вам **выйти из боя** с одним монстром и **изнурить** его: верните его карту на поле (в вашу область) изнурённой стороной вверх. Если вы выбросили достаточно успехов, чтобы уклониться от всех монстров, с которыми вы находитесь в бою, вы можете выполнить 1 дополнительное действие.

Изучение

В большинстве сценариев требуется положить на лист сценария определённое количество улик. Основной способ положить улики на лист сценария — это действие «изучение».

Чтобы выполнить это действие, проведите проверку внимания (👁). Каждый выброшенный успех позволяет вам положить одну из своих улик на лист сценария.

Обмен

Обмен позволяет сыщикам, находящимся в одной области, обмениваться любым количеством союзников, вещей, заклинаний, денег, улик и/или трофеев. Здоровьем, рассудком, талантами и состояниями, как правило, обмениваться нельзя.

Особые действия

Кроме перечисленных выше, существуют особые действия: их позволяют выполнять некоторые компоненты игры. Каждое особое действие начинается со слова «Действие», выделенного жирным шрифтом.

Задержанные сыщики

Во время игры вы можете стать **ЗАДЕРЖАННЫМ**. Если вы задержаны, положите фишку своего сыщика набок. Верните свою фишку в вертикальное положение в начале своего хода в следующей фазе действий. Во время этой фазы вы можете выполнить только 1 действие.



Задержанный сыщик

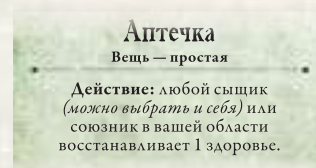
Карты монстров:



1. Здоровье: сколько урона необходимо нанести монстру, чтобы победить его.
2. Модификатор атаки: влияет на проверку навыка сыщика в рамках действия «атака».
3. Модификатор уклонения: влияет на проверку навыка сыщика в рамках действия «уклонение».
4. Трофей: победив монстра с этим символом, получите 1 трофей.

Если вы в бою с монстром

Пока вы находитесь в бою с монстром, вы можете выполнять только действия «улучшение навыка», «атака» и «уклонение». Вы не можете разыгрывать контакты.



Особое действие на карте вещи



Подготовленная
сторона

Изнурённая
сторона

Если вы в бою с монстром

Пока вы находитесь в бою с монстром, вы можете выполнять только действия «улучшение навыка», «атака» и «уклонение». Вы не разыгрываете контакт во время фазы контактов.

Карты монстров



1. Появление: в этой графе указывается, в какой области появляется монстр.
2. Текст активации: в этой графе указывается, как именно активируется монстр.
3. Скорость: указывает, как далеко движется монстр во время своей активации.



4. Урон и ужас: указывает, сколько урона и ужаса наносит этот монстр.

Фаза монстров

Потусторонние силы поджидают в Аркхэме на каждом углу, угрожая сыщикам. Во время фазы монстров монстры двигаются, атакуют и творят злодеяния.

Статусы монстров

Монстр может быть **подготовленным**, **изнурённым** или **находящимся в бою** в зависимости от того, где он находится и какой стороной вверх лежит его карта.

- **Подготовленный:** подготовленные монстры активно ищут сыщиков и готовы двигаться или атаковать. Монстр, чья карта лежит в области подготовленной стороной вверх (см. примечание слева), считается подготовленным. Если подготовленный монстр оказывается в одной области с сыщиком (по любой причине), он вступает с ним в бой. Изнурённые монстры и монстры, уже находящиеся в бою, не вступают в бой с сыщиками в своих областях.
- **Изнурённый:** изнурённых монстров что-то отвлекает или задерживает. Как правило, это происходит из-за попытки сыщика уклониться от боя. Монстр, чья карта лежит в области изнурённой стороной вверх, считается изнурённым. Изнурённый монстр не может двигаться, атаковать и вступать в бой с сыщиком.
- **Находящийся в бою:** монстры, находящиеся в бою с сыщиком, не отвлекаются ни на что, кроме самого сыщика. Монстр, чья карта лежит рядом с листом сыщика, находится с ним в бою. Находящихся в бою монстров стоит держать изнурённой стороной вверх, чтобы видеть необходимую для боя информацию. Большинство монстров могут находиться в бою только с одним сыщиком. Сыщик же может находиться в бою с любым количеством монстров.

Этапы фазы монстров

Фаза монстров состоит из трёх этапов.

1. **Активация подготовленных монстров:** каждый подготовленный монстр активируется согласно своему тексту активации.
 - *Охотящийся:* движется к определённому сыщику, например, к тому, у кого ниже всего или больше всего улик, и вступает с ними в бой.
 - *Патрулирующий:* движется не к сыщикам, а к определённой области, например к нестабильной (см. ниже) или где больше всего безысходности.
 - *Притаившийся:* не движется, а вместо этого оказывает некоторый негативный эффект, например вызывает появление безысходности на поле.

При движении монстр проходит столько областей, какова его скорость, или меньше. Исключение: если в тексте указано, что монстр «движется напрямую», то он переходит в указанную область вне зависимости от того, как далеко от неё находится. Важно помнить, что монстр прекращает движение, как только оказывается в одной области с сыщиком, и сразу же вступает с ним в бой.

Нестабильные области притягивают паранормальную активность. Область, отмеченная символом безысходности () на верхней карте сброса карт событий, является нестабильной.
2. **Нападение монстров, находящихся в бою:** каждый монстр, находящийся в бою с сыщиком, наносит ему урон и ужас по числу символов урона и ужаса внизу карты монстра (см. примечание слева).
3. **Подготовка изнурённых монстров:** каждый изнурённый монстр становится подготовленным — переверните его карту подготовленной стороной вверх. В этом раунде монстр не движется и не атакует, но готовится сделать это в следующий ход. Так как этот монстр теперь подготовлен, он тут же вступает в бой, если в одной с ним области находится сыщик.

Фаза контактов

Во время фазы контактов сыщик узнаёт, что произошло с ним в той области, в которой он очутился. В зависимости от выбора сыщика и результатов проверок такие **контакты** могут иметь самые разнообразные последствия. Порядок хода во время этой фазы сыщики устанавливают по своему выбору.

В свой ход, **если вы не находитесь в бою с монстром**, вытяните карту района и разыграйте контакт. В противном случае вы не разыгрываете контакт.

Если вы находитесь в одной из областей района, вытяните карту из колоды этого района и разыграйте контакт, соответствующий названию той области, в которой вы находитесь. Если вы находитесь на улице, вытяните карту из колоды улиц и разыграйте контакт, соответствующий типу вашей улицы:



Жилые дома



Мост



Парк

Особенности контактов

У областей районов есть символы, подсказывающие, чего можно ожидать от контактов в той или иной области.

Символы слева от стрелки указывают, какая плата или какие проверки могут потребоваться в этой области. Символы справа от стрелки указывают, что можно получить в результате контакта. Список этих символов с пояснениями находится на обороте справочника.



Символы в области «Магазин» указывают, что здесь вам, скорее всего, понадобится потратить деньги, чтобы получить простые вещи.

Завершение контакта

Закончив разыгрывать эффекты контакта, положите карту под низ колоды, из которой вы её взяли, **если только это не карта события** (см. примечание справа).

Если, разыграв контакт с карты события, **вы получили улику** из своего района, положите эту карту в стопку сброса карт событий в открытую. Если **вы не получили улику**, верните карту в колоду соответствующего района следующим образом: возьмите 2 верхние карты колоды района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды.



Для продвижения по сюжету большинства сценариев необходимы жетоны улики. Жетон улики, размещённый в районе, указывает, что одна из трёх верхних карт колоды этого района даст вам шанс получить эту улику.

Вы можете использовать улики не только для продвижения по сюжету. Во время проведения проверки вы можете сбросить 1 улику, чтобы перебросить 1 кубик.

Как читать контакты



Если в партии несколько игроков, пусть кто-то другой вслух прочитает ваш контакт для вас. Тот, кто читает, не должен раскрывать вам результаты проверки или выбора раньше, чем будет проведена проверка или сделан выбор. Таким образом у каждого решения сохранится интрига!

Получение карт с конкретным названием



Если эффект предписывает вам получить карту, название которой указано заглавными буквами, ищите эту карту в колоде особых карт или карт состояний.

«**Благословлён**» и «**Проклят**» — две стороны одной и той же карты состояния. У состояния «**Тёмная сделка**» есть скрытая информация на обороте. Заключив тёмную сделку, возьмите случайную карту этого состояния, не глядя на оборот.

Карты событий



Контакты на картах событий дают сыщикам возможность получить улики и продвинуться в расследовании. Если вам не удалось получить улику во время контакта, карта возвращается в колоду, чтобы в дальнейшем вы смогли снова разыграть этот контакт.

Фаза мифов

Во время фазы мифов каждый сыщик по очереди вытягивает жетоны из пула мифов, начиная с ведущего игрока и далее по часовой стрелке. Когда наступит ваш ход, по очереди вытяните из пула мифов 2 жетона и разыграйте их эффекты. **Не возвращайте вытянутые жетоны в пул.**



Распространите безысходность (4): сбросьте **нижнюю** карту из колоды событий в открытую и положите 1 жетон безысходности в область, отмеченную символом безысходности (4) на сброшенной карте.

Чем больше безысходности появляется на поле, тем хуже обстоят дела в Архэме. То, какие ужасные события произойдут при накоплении безысходности, описано в кодексе.



Разместите монстра (M): вытяните **нижнюю** карту из колоды монстров и положите её на поле в соответствии с её графой появления. Если в графе появления указана **ДОБЫЧА** монстра, это означает сыщика, к которому монстр движется во время своей активации.



Прочитайте заголовок (B): вытяните и зачитайте верхнюю карту из колоды заголовков. Если в тексте карты не указано иное, её эффекты касаются только вас. Затем положите эту карту в открытую в сброс заголовков. Если игра предписывает вам вытянуть карту заголовка, но колода пуста, вместо этого **положите 1 жетон безысходности на лист сценария.**



Разместите улику (K): вытяните **верхнюю** карту из колоды событий и положите 1 жетон улики в центр района, соответствующего вытянутой карте. Затем возьмите 2 верхние карты колоды этого района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды.



Прорыв врат (S): возьмите **верхнюю** карту из колоды событий и разместите по 1 жетону безысходности **во все области соответствующего района**. Затем замешайте эту карту в стопку сброса событий и положите эту стопку под низ колоды событий.



Расплата (H): разыграйте эффекты расплаты, отмеченные соответствующим символом (H), на всех компонентах в игре. Как правило, они встречаются на листе сценария, но некоторые заголовки или другие карты тоже могут ими обладать.



Пустой жетон: если вы вытягиваете этот жетон, ничего не происходит. Судьба дала вам возможность ненадолго отдохнуть от надвигающихся опасностей.

Пополнение пула мифов

Если игра предписывает вам вытянуть жетон, но пул мифов закончился, верните в пул все жетоны мифов, которые использовались в игре. Затем вытяните жетон из обновлённого пула мифов.

Добавление жетонов мифов

Изредка эффекты указывают вам добавить жетоны в пул мифов. Берите эти жетоны из коробки.

Следующий раунд!

После окончания фазы мифов начинается следующий раунд игры и следующая фаза действий. Раунды разыгрываются один за другим, пока сыщики не одержат победу или не потерпят поражение.

Дополнительные правила

Есть ещё несколько вещей, которые вам стоит знать, чтобы спасти Архэм. Следующие разделы содержат описание аномалий, вещей, союзников и заклинаний, которые встретятся вам на пути.

Вещи, союзники и заклинания

Во время контактов в Архэме вам будут встречаться союзники, заклинания и вещи, которые помогут вам противостоять силам Мифа. Когда игра предписывает вам получить одну из этих карт, тяните карту из соответствующей колоды.



Союзники



Заклинания



Вещи

Если игра предписывает вам получить карту с определённым атрибутом (например, «простая вещь» или «дикий вещь»), тяните карты с верха колоды, пока вам не встретится карта с необходимым атрибутом. Возьмите её, а остальные вытянутые карты замешайте в колоду.

Витрина

Когда игра предписывает вам получить карту, вы, вместо того чтобы тянуть её из колоды, можете выбрать вещь с указанными атрибутами с витрины (если она там есть). Взяв вещь с витрины, вытяните новую карту на замену и положите на витрину.

Если игра говорит вам **купить** вещь с витрины, то, чтобы взять её, вам необходимо потратить деньги в количестве, равном цене этой вещи (см. примечание справа).

Руки

Во время проведения проверки вы можете использовать любое количество карт, которые суммарно будут занимать не больше двух рук (см. примечание справа). Например, во время атаки вы можете использовать двуручный дробовик или одноручный револьвер, но не обе эти вещи сразу.

В игре нет ограничения на вещи, которые вы можете носить с собой.

Чтение заклинаний

В отличие от вещей и союзников, за использование заклинаний нужно платить. При чтении заклинания сперва получите столько ужаса, сколько символов ужаса указано в нижней части карты (см. примечание справа). Если вы не хотите получать ужас от заклинаний, вы можете потратить любое количество трофеев, чтобы отменить получение такого же количества ужаса.

Перенаправление урона и ужаса

У некоторых карт (как правило, союзников) есть здоровье и рассудок, как и у сыщиков. Вместо получения урона или ужаса вы можете перенаправить его на одну из своих карт со здоровьем или рассудком, положив на неё соответствующие жетоны. Вы не можете перенаправить урон на карты, у которых нет здоровья, или перенаправить ужас на карты, у которых нет рассудка. Если полученный союзником или другим активом урон равен или превышает его здоровье или полученный ужас равен или превышает его рассудок, сбросьте эту карту актива.

Иногда вы получаете **урон напрямую** или **ужас напрямую**. Такой урон и ужас нельзя перенаправить на союзников или вещи. Вы должны получить его сами.

Карты вещей



1. Цена: количество денег, которое нужно потратить, чтобы купить эту вещь.
2. Атрибуты: не имеют собственного эффекта, но на них могут ссылаться контакты или другой игровой текст.
3. Руки: количество рук, необходимое для использования вещи во время проверки.

Сброс карт

Когда вы сбрасываете карту состояния, особую карту или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

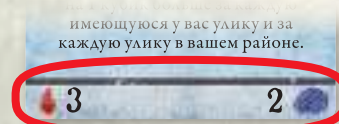
Когда вы сбрасываете союзника, вещь или заклинание, кладите её под низ соответствующей колоды.

Магия в Мифе

Магия в «Ужасе Архэма» — это жуткая непостижимая сила, которую можно подчинить своей воле. Однако она может обратиться против вас и разбить ваш разум на осколки.



При чтении заклинания вы сперва получаете столько ужаса, сколько символов ужаса указано в нижней части карты.



Здоровье и рассудок на карте союзника



Жетон аномалии размещается в центре района.



Карта контакта с аномалией

Аномалии

Аномалии — это необычные и страшные явления, например возникновение порталов в иные миры. Они возникают из-за бесконтрольного распространения безысходности и являются первым признаком того, что вы в беде!

Аномалии используются не во всех сценариях, но в «Пришествии Азатота» они есть. Если в сценарии используются аномалии, кодекс содержит карту с кратким описанием их правил (карта 2).

Размещение жетонов аномалий

Если в одной любой области находится 3 жетона безысходности, положите в центр района с этой областью жетон аномалии. Сделайте то же самое, если в районе суммарно находится 5 жетонов безысходности. В одном районе может быть только один жетон аномалии.

Аномалии и безысходность

Если вы должны положить жетон безысходности в район с аномалией, **вместо этого кладите его на лист сценария**, вне зависимости от того, сколько жетонов безысходности находится в этом районе.

Уничтожение аномалий

Вы можете убрать безысходность из своей области с помощью действия «защита» или контакта с аномалией. Если в районе больше не осталось безысходности, аномалия в нём стабилизируется: уберите жетон аномалии.

Контакты с аномалиями

Если в свой ход во время фазы контактов вы находитесь в районе с аномалией, **вы должны разыграть контакт с аномалией вместо обычного контакта района** (см. примечание слева). Вытяните верхнюю карту из колоды аномалий и разыграйте контакт, соответствующий количеству жетонов безысходности в вашей области.

Создатели игры

Разработчик третьей редакции: Никки Валенс

Разработчики оригинальной игры: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

Дополнительная разработка: Дэниел Ловат Кларк, Дейн Белтрами, Пэт Харриган и Тим Урсн

Редактор: Адам Бейкер

Корректор: Моли Главер и Мэтт Каик

Менеджер отдела разработки: Эндрю Фишер

Сюжетные аналитики «Ужаса Архэма»: Кара Сентелл-Данк и Мэтт Ньюман

Главный сценарист: Катрина Острандер

Оформление: Уил Спрингер, Эван Симоне и Кристофер Хош

Автор иллюстраций на обложке: Андерс Финер

Автор иллюстраций фрагментов поля: Джокубас Уогинас

Авторы других иллюстраций: Джастин Адамс, Томми Арнольд, Кристи Баланеску, Тициано Барачи, Марк Бем, Массимилиано Бертолини, Сара Бидда, Димитрий Белах, Грег Бобровски, Джон Боско, Мэтт Брэдбери, Игорь Бурлаков, Джошуа Кайрос, Майк Капроти, Челси Конлин, Мэтью Кодери, Александр Дейнч, Мауро Дал Бо, Кристина Дэвис, Ник Делигарис, Энтони Девин, Dual Brush Studios, Пильом Дуко, Николас Элиас, Александр Еличев, Мелисса Финдли, Аврора Фолни, Тони Фоти, Мишель Фриго, Николас Грегори, Итан Патрик Харрис, Дэни Хартел, Илич Энрикес, Джефф Химмельман, Рафаль Гринкевич, Кларк Наттинс, Тейлор Ингварссон, Мэрри Айви, Джейсон Джута, Романа Кенделак, Джеффи Кляйн, Сэм Ламонт, Роберт Ласки, Чунь Ло, Дан Мэссо, Джесси Мид, Линдси Мессекар, Михал Милковский, Аарон Б. Миллер, Марк Молнар, Монте Рейко Мураками, Джейк Мюррей, Дэвид Оден Нэш, Герман Нобиль, Эндрю Олсон, Джон Пэсер, Крис Пойлер, Борха Пиндадо, Скотт Пёрди, Крис Раллис, Хосе Мануэль Рей, Роберто Риччи, Брэд Ригни, Джордан Сайя, Адам Шумперт, Стивен Сомерс, Анна Штайнбауэр, Sagavan Studio, Андрея Уграи, Брайан Валденсуэла, VIKO, Магали Вильнёв, Эс Си Уотсон, Оуэн Уильям Уэбер, Жаро Уимберли, Дарек Заброски, Андреас Заратос

Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон, Мелисса Шетлер

Координатор отдела качества: Зак Тевалтомас

Руководство производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер по продукту: Джон Франц-Вихлац



Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Каролина Бланкен, Питер Бланкен, Андреа Делл'Аньезе, Катерина Д'Агостини, Джулия Фэта, Кристин Флорес, Анита Хильбердинг, Алин Хорнер, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Мэтью Лэндис, Эмиль де Маат, Кестрел Маккарти, Мишель Маккарти, Джереми Рейнбоу, Кендра Рейнбоу, Джерри Сантос, Эмиль Спитс, Леон Тишлар, Марьян Тишлар-Хауг, Люк Вельфреден, Мари Вельфреден

Отдельная благодарность всем нашим бета-тестерам!

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселёв

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



УЖАС АРКХЭМА®



Справочник

Как пользоваться справочником

Этот буклет — исчерпывающий источник всех правил третьей редакции «Ужаса Аркхэма». Он не предназначен для обучения правилам. Если это ваша первая партия, вам необходимо для начала подробно ознакомиться с буклетом правил, а к этому буклету обращаться при необходимости во время игры.

Буклет включает в себя пять основных разделов: золотые правила, подготовка к игре, структура раунда, конец игры и глоссарий. Глоссарий содержит подробные правила игры, структурированные в алфавитном порядке. Для поиска конкретных тем игроки могут обратиться к алфавитному указателю на стр. 24. В конце буклета вас ждут ответы на часто задаваемые вопросы и пояснения по отдельным картам.

0 Золотые правила

- 001 Если текст компонента напрямую противоречит тексту правил, предпочтение отдаётся тексту компонента. Текст компонента главенствует над текстом только того правила, которое применимо к конкретной ситуации.
- 002 Если правило или эффект что-то позволяют или предписывают, а другое правило или эффект это запрещают, предпочтение отдаётся запрещающему правилу или эффекту.
- 003 Любая часть эффекта, которую невозможно разыграть, опускается.
- 004 Если у эффекта есть несколько возможных исходов, игроки сообща решают, какой исход выбрать. Если несколько эффектов должны быть разыграны одновременно, игроки сообща решают, в каком порядке их разыгрывать.

005 Ограничения на компоненты

- 005.1 Все компоненты можно разделить на две большие категории: с игровым текстом и без игрового текста.
- 005.2 Компоненты с текстом (такие как листы сыщиков и карты) ограничены тем количеством, которое находится в коробке.

Пример: вы не можете получить заклинание, если колода заклинаний закончилась. Также вы не можете взять нового сыщика, если все сыщики используются или были побеждены, сожраны или ушли в отставку.

- 005.3 Компоненты без текста (кубики и жетоны) не ограничены тем количеством, которое находится в коробке. Если вам по какой-то причине понадобится больше этих компонентов, вы можете использовать любой удобный заменитель, например пуговицы или компоненты из другой игры.

Пример: если вы должны получить доллар, но все жетоны денег (45 долларов) находятся у Дженни Барнс, вы можете заменить доллар другим предметом или забрать доллар у Дженни и дать заменитель ей, так как ей в любом случае не нужно так много денег.

1 Подготовка к игре

- 100 По порядку пройдите эти этапы подготовки.

101 1. Выберите сценарий

- 101.1 Выберите один из доступных листов сценариев (вслепую или любым удобным вам способом). Остальные листы сценариев верните в коробку.

102 2. Подготовьте игровое поле и контакты

- 102.1 На обороте листа сценария изображена схема поля. Соберите фрагменты поля (районы и улицы) так, как указано на схеме. Лишние районы и улицы уберите в коробку.
- 102.2 Разложите жетоны безысходности и карты монстров, как указано на схеме.
- 102.3 Подготовьте колоду улиц, перемешав карты улиц.
- 102.4 Подготовьте колоды районов, перемешав по отдельности карты тех районов, которые есть на схеме. Карты тех районов, которых нет на схеме, верните в коробку.

103 3. Подготовьте колоду событий

- 103.1 Подготовьте колоду событий, перемешав карты событий, соответствующие выбранному сценарию. Положите колоду взакрытую (текстом вниз) на подставку для колоды событий. Остальные карты событий верните в коробку.

104 4. Сформируйте колоду монстров

- 104.1 Сформируйте колоду монстров, перемешав карты монстров, указанные на листе сценария. Положите эту колоду подготовленной стороной вверх.
- 104.2 Монстры, которые кладутся на поле, берутся из этой колоды (см. правило 102.2).

105 5. Сформируйте пул мифов

- 105.1 Сформируйте пул мифов, выбрав указанные на листе сценария жетоны мифов и положив их в непрозрачный контейнер (например, в мешочек для кубиков «Ктулху», который продаётся отдельно в магазинах *Hobby Games*). Остальные жетоны мифов верните в коробку.

106 6. Сформируйте колоду заголовков

- 106.1 Сформируйте колоду заголовков, случайным образом выбрав 13 карт из всех доступных карт заголовков и перемешав их. Остальные карты заголовков верните в коробку.

107 7. Подготовьте активы и витрину

- 107.1 Подготовьте колоды обычных активов, перемешав по отдельности карты вещей, союзников и заклинаний.
- 107.2 Сформируйте витрину, положив 5 верхних карт из колоды вещей в открытую рядом с колодой.
- 107.3 Упорядочите особые карты и карты состояний (в алфавитном порядке или так, как вам удобно) и разместите их рядом с полем.

108 8. Подготовьте запасы жетонов

- 108.1 Разложите все жетоны по типам и разместите их рядом с полем.

109 9. Подготовьте архив

- 109.1 Разложите карты архива по номерам и разместите их рядом с полем.

110 10. Выберите сыщика или сыщиков

- 110.1 Каждый игрок выбирает один из доступных листов сыщиков (вслепую или любым удобным способом) и берёт фишку этого сыщика, 1 жетон активации и 1 карту-памятку.
- 110.2 Один из игроков берёт в качестве жетона активации жетон ведущего игрока.
- 110.3 Остальные листы сыщиков, фишки сыщиков, жетоны активации и карты-памятки верните в коробку.
- 110.4 Слово «сыщики» в правилах и тексте игры относится к игрокам.

110.5 Стартовое имущество

- 110.5a Сыщики получают стартовое имущество, указанное на их листах. Кроме того, на каждом листе указано несколько вещей, из которых сыщик должен что-то выбрать. Вы можете рассмотреть варианты, прежде чем принять решение.

110.6 Стартовая область

- 110.6a Каждый игрок ставит свою фишку сыщика в стартовой области, указанной на листе сценария.

111 11. Последние приготовления

- 111.1 Чтобы закончить подготовку, пройдите следующие этапы.
- 111.2 **Разместите стартовые улики**
- 111.2a Разместите 3 улики (см. правило 488.3).

111.3 Распространите безысходность один раз

- 111.3a Распространите безысходность один раз (см. правила 406.2–406.3).

111.4 Завершите подготовку сценария

- 111.4a Разыграйте эффекты, описанные в разделе «Завершение подготовки» на листе сценария.
- 111.4b В разделе будет содержаться указание добавить в кодекс одну или несколько карт архива. Перед началом игры прочитайте текст всех карт кодекса.
- 111.5 В этом разделе указано, какие карты аномалий используются в этом сценарии (если используются вообще). Сформируйте колоду аномалий, перемешав указанные карты, а остальные карты верните в коробку.

2 Структура раунда

- 200 Каждый раунд состоит из четырёх фаз, которые разыгрываются в следующем порядке: действий, монстров, контактов и мифов.

201 Фаза действий

- 201.1 В свой ход сыщик может выполнить не более 2 действий (см. правило 417, «Действие»).
- 201.2 Порядок хода во время фазы действий сыщики устанавливают по своему выбору. Сделав ход, переверните свой жетон активации неактивной стороной вверх.
- 201.3 Некоторые эффекты позволяют вам выполнять действия во время других фаз или выполнять дополнительные действия. Такие действия разыгрываются как обычно и не входят в счёт тех, что вы разыгрываете во время фазы действий.
- 201.4 Во время боя с монстром вы можете выполнять только ограниченный набор действий (см. правило 448.5).

202 Фаза монстров

- 202.1 Фаза монстров состоит из трёх этапов, которые разыгрываются в следующем порядке: активация монстров, нападение монстров, подготовка монстров (см. правило 445, «Монстр»).

202.2 Этап активации монстров

- 202.2a Во время этапа активации монстров все подготовленные монстры активируются. Порядок активации монстров сыщики устанавливают по своему выбору.
- 202.2b Чтобы активировать монстра, разыграйте эффекты, описанные в тексте активации на подготовленной стороне карты монстра (см. правило 445.3с).

- 202.2c Если активация монстра заключается в движении, он движется на количество областей, равное его скорости (см. правило 445.3d).
- 202.2d В тексте активации монстра может быть описание области или добычи, в сторону которой он движется самым коротким путём, а затем вступает в бой или выполняет другие действия (см. правила 494, «Целевая область», и 419, «Добыча»).
- 202.2e Если во время своего движения монстр оказывается в одной области с одним или несколькими сыщиками, он вступает в бой с одним из сыщиков и его активация заканчивается (см. правило 413, «Вступить в бой»).
- 202.2f Только подготовленные монстры могут активироваться. Находящиеся в бою и изнурённые монстры не активируются (см. правило 445.2).
- 202.2g Если у монстра есть несколько вариантов, куда двигаться, предпочтение отдаётся варианту, который находится ближе. Если несколько таких вариантов находятся на одинаковом расстоянии от монстра, игроки сообща решают, куда направится монстр.

202.3 Этап нападения монстров

- 202.3a Во время этапа нападения монстров каждый монстр, находящийся в бою, наносит урон и ужас сыщику, с которым он находится в бою. Нападения монстров разыгрываются начиная с монстра, находящегося в бою с ведущим игроком, и далее в порядке хода.
- 202.3b Каждый монстр наносит урон и ужас по числу символов урона и ужаса на изнурённой стороне его карты (см. правило 445.8i).
- 202.3c Если во время этапа нападения монстров сыщик был побеждён, он выходит из боя с каждым монстром, с которым находился в бою, и эти монстры становятся изнурёнными (см. правило 483.6).
- 202.3d Наносить урон и ужас могут только те монстры, которые находятся в бою. Подготовленные и изнурённые монстры не находятся в бою и не наносят урон и ужас (см. правило 445.2).

202.4 Этап подготовки монстров

- 202.4a Во время этапа подготовки монстров каждый изнурённый монстр становится подготовленным (см. правило 461.2).
- 202.4b Если в одной области с подготовленным монстром находится один или несколько сыщиков, монстр вступает в бой с одним из этих сыщиков (см. правила 461.5–461.6).

203 Фаза контактов

- 203.1 Во время фазы контактов сыщики по очереди разыгрывают контакты. Когда наступит ваш ход, вытяните карту района и разыграйте контакт, соответствующий вашей области (см. правило 438, «Контакт»).
- 203.2 Порядок хода во время фазы контактов сыщики устанавливают по своему выбору. Сделав ход, переверните свой жетон активации активной стороной вверх.
- 203.3 Если вы находитесь в бою с одним или несколькими монстрами, вы не разыгрываете контакт. Вместо этого просто переверните свой жетон активации активной стороной вверх.

204 Фаза мифов

- 204.1 Во время фазы мифов сыщики по очереди вытягивают жетоны из пула мифов. Когда наступит ваш ход, по очереди вытяните из пула мифов 2 жетона и разыграйте их эффекты.
- 204.2 Сыщики вытягивают жетоны в порядке хода, начиная с ведущего игрока.
- 204.3 Жетоны, вытянутые из пула, не возвращаются в пул мифов, пока он не опустеет.
- 204.4 Вы вытягиваете и разыгрываете жетоны мифов, даже если ваш сыщик был побеждён, сожран или ушёл в отставку.
- 204.5 Если игра говорит вам вытянуть жетон, но пул мифов пуст, верните все жетоны мифов в пул, а затем вытяните жетон.
- 204.6 Жетоны мифов и их эффекты описаны в правилах 204.7–204.13.

204.7 Распространите безысходность (жетон мифа)

- 204.7a Распространите безысходность один раз (см. правила 406.2–406.3).

204.8 Разместите монстра (жетон мифа)

- 204.8a Разместите на поле 1 монстра (см. правило 445.5).

204.9 Разместите улику (жетон мифа)

- 204.9a Разместите на поле 1 улику (см. правило 488.3).

204.10 Прочитайте заголовок (жетон мифа)

- 204.10a Вытяните и разыграйте верхнюю карту из колоды заголовков (см. правило 423, «Заголовок»).

204.11 Прорыв врат (жетон мифа)

- 204.11a Положите по 1 жетону безысходности во все области района, соответствующего верхней карте колоды событий. Затем замешайте эту карту в стопку сброса и положите эти карты под низ колоды событий.

204.12 Расплата (жетон мифа)

- 204.12a Сыщики разыгрывают эффекты расплаты, указанные на листе сценария, всех картах кодекса и всех картах, которыми владеют сыщики.
- 204.12b Эффекты расплаты — это тип игровых эффектов, отмеченных символом расплаты (🔪) и заключённых в красную рамку. Эффекты расплаты разыгрываются только тогда, когда из пула мифов достаётся жетон расплаты.
- 204.12c Порядок розыгрыша эффектов расплаты сыщики устанавливают по своему выбору.

204.13 Пустой жетон (жетон мифа)

- 204.13a Эффекта нет.

205 Конец раунда

- 205.1 После того как все 4 фазы будут завершены, игроки начинают новый раунд и новую фазу действий.
- 205.2 Если ваш сыщик был побеждён, сожран или ушёл в отставку, то перед тем как перейти к следующему раунду, выберите нового сыщика, следуя указаниям правила 483.7.

3 Конец игры

- 300 Игра «Ужас Архэма» может закончиться по-разному. Способы, которыми может закончиться игра, как правило, зависят от сценария и карт кодекса.

301 Победа в игре

- 301.1 В игре нет определённых способов одержать победу. Чтобы победить, вы должны добиваться позитивного прогресса в игре согласно тексту на картах кодекса до тех пор, пока одна из карт не определит, что вы победили в игре (см. правило 403.5c).
- 301.2 Чтобы победить в игре, как правило, вам нужно получать улики в ходе контактов событий, изучать их и тратить улики с листа сценария, чтобы разыгрывать эффекты карт кодекса.

302 Поражение в игре

- 302.1 Существует только один предопределённый способ проиграть, однако поражение может также наступить из-за выполнения негативных условий карт кодекса (см. правило 403.5d).

- 302.2 Обычно игроки терпят поражение из-за того, что на листе сценария оказывается слишком много жетонов безысходности: в этом случае карты кодекса выкладываются в последовательности, ведущей к негативной развязке.

- 302.3 Кроме того, игроки терпят поражение, если все доступные в игре сыщики были побеждены, сожраны или ушли в отставку. Если у игроков не остаётся сыщиков, за которых они могли бы играть, они терпят поражение.

4 Глоссарий правил

- 400 Текст на компонентах «Ужаса Архэма» можно разделить на три основных типа: игровой, справочный и художественный.

400.1 Игровой текст

- 400.1a Игровой текст — это текст на компоненте, который производит какой-либо игровой эффект. Игровой текст никогда не пишется курсивом или в скобках. Большая часть текстов на компонентах игры — это игровой текст.
- 400.1b Атрибут — это тип игрового текста, который не имеет собственного эффекта, однако на него часто ссылается другой игровой текст.
- 400.1c Некоторые игровые эффекты появляются часто или обладают нюансами, которые нельзя кратко описать. В таких случаях текст карты содержит только ключевое слово (обозначение способности) и справочный текст, кратко описывающий эту способность.
- 400.1d В тексте карты может упоминаться плата, отделённая от эффекта словом «чтобы». В таком случае эффект после слова «чтобы» можно разыграть только в том случае, если сыщик заплатил за него в полном объёме.

Пример: согласно контакту, «вы можете потратить \$3, чтобы получить 1 простую вещь». Вы выбираете: заплатить («потратить \$3») или нет. Если платите, вы разыгрываете эффект «получить 1 простую вещь». В противном случае вы не разыгрываете эффект.

- 400.1e Плата за эффект, сам эффект или они оба могут быть оформлены в виде художественного текста. В таком случае в конце предложения находится игровой текст, описывающий результат эффекта.

Пример: согласно контакту, «вы можете заключить тёмную сделку, скрепив её кровью. В этом случае по вашим жилам струится энергия: станьте благословлённым». Вы можете заплатить («заключить тёмную сделку»), но текст «скрепив её кровью» — художественный и не имеет игрового эффекта. Вместо этого конец предложения указывает на игровой эффект: «станьте благословлённым» — но только если вы заключили тёмную сделку в качестве платы.

- 400.1f Если вы не можете заплатить полную цену, вы не платите ничего и не разыгрываете эффект после слова «чтобы».
- 400.1g Вы не можете стать задержанным в качестве платы, если вы уже задержаны (см. правило 424, «Задержанный»).
- 400.1h Вы не можете получить состояние в качестве платы, если у вас уже есть одноимённое состояние (см. правило 479, «Состояние»).
- 400.1i Иногда игровой текст начинается с условия «при успехе» или «при провале». В таком случае эффект этого предложения разыгрывается только в том случае, если это условие выполнено. Игровой текст вне этого предложения не относится к данному условию.

400.2 Справочный текст

- 400.2a Справочный текст — это текст курсивом в скобках, который содержит краткое описание правила, относящегося к компоненту с этим текстом. Обычно он находится в том же абзаце, что и игровой текст, к которому он относится, но может появляться и отдельно, если относится не к игровому тексту.
- 400.2b Справочный текст не имеет собственного игрового эффекта и содержит лишь краткое описание какого-либо правила или правил.
- 400.2c Справочный текст не является исчерпывающим источником правил и может опускать какие-либо нюансы описываемого правила.

400.3 Художественный текст

- 400.3a Текст, который не является игровым или справочным, является художественным.
- 400.3b Художественный текст, как и иллюстрация компонента, добавляет глубины в повествование сценария и игру в целом. У него нет игрового эффекта.
- 400.3c Как правило, художественный текст написан курсивом и не заключён в скобки. Однако художественный текст контактов курсивом не выделяется.

400.3d В контактах художественный текст отделён от игрового точкой, запятой, двоеточием или словом «чтобы».

400.3e Обозначения способностей (текст курсивом перед двоеточием) — это художественный текст, призванный придать глубину игровому тексту, который идёт после двоеточия (см. правило 453, «Обозначение способности»).

401 Актив

- 401.1 Активы — это собирательное название всех карт, которые может получить сыщик. Существует пять типов активов: вещи, заклинания, союзники, состояния и таланты.
- 401.2 Активы представлены картами вещей, заклинаний и союзников, а также особыми и стартовыми картами. Особые и стартовые карты могут представлять собой любой тип активов.
- 401.3 На картах всех активов, независимо от типа, присутствует определённый набор стандартных элементов, но их отображение на карте актива зависит от типа карты.
- 401.4 Название и иллюстрация актива не имеют игрового эффекта.
- 401.5 Строка с указанием типа актива не имеет игрового эффекта, но указывает, к какому типу относится та или иная карта.
- 401.6 Текстовое поле актива может быть пустым или содержать игровой и/или художественный текст.
- 401.7 На актив, здоровье которого больше нуля, можно перенаправлять получение урона. На актив, распад которого больше нуля, можно перенаправлять получение ужаса (см. правила 492.6 и 485.6).
- 401.8 Если актив получил урон, равный его здоровью, или ужас, равный его рассудку, он сбрасывается.
- 401.9 Сыщик не может намеренно перенаправить на актив урон или ужас, превышающий здоровье или рассудок актива соответственно.
- 401.10 Сбрасывая карту вещи, заклинания или союзника, кладите её под низ соответствующей колоды. Сбрасывая особую карту или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

402 Аномалия

- 402.1 Аномалия отображает необычное явление, появившееся в районе. Аномалии представлены жетонами и картами аномалий.
- 402.2 Характер аномалии определяется сценарием. В игре есть несколько колод аномалий, каждая из которых используется в своём сценарии.

Пример: в сценарии «Завеса сумерек» используется колода аномалий «Разорванная реальность», а в сценарии «Пришествие Азатота» — колода «Брешиё во времени».

- 402.3 Сценарий может указать сыщикам добавить в кодекс карту архива 2 («Аномалии»). Эта карта добавляет в игру правила 402.3а–402.3е. Эти правила кратко описаны на самой карте и действуют только тогда, когда эта карта включена в кодекс.
- 402.3а Если в области находится 3 жетона безысходности или в районе находится суммарно 5 жетонов безысходности, положите в центр этого района жетон аномалии. Он не влияет на другие жетоны в центре района.
- 402.3б Если вы должны положить жетон безысходности в какую-либо область района с жетоном аномалии, вместо этого кладите его на лист сценария.
- 402.3с Если вы должны разыграть контакт в какой-либо области района с жетоном аномалии, вместо этого разыграйте контакт с аномалией.
- 402.3д Чтобы разыграть контакт с аномалией, вытяните верхнюю карту из колоды аномалий и прочитайте контакт, соответствующий количеству жетонов безысходности в вашей области.
- 402.3е Если в районе с аномалией нет жетонов безысходности, уберите аномалию из этого района.
- 402.4 Каждый компонент, который указывает добавить в кодекс карту архива 2, также указывает ввести в игру колоду аномалий. Контакты, содержащиеся в этой колоде, — это контакты с аномалиями.
- 402.5 Каждая карта аномалии содержит 3 уникальных контакта.
- 402.6 Каждый контакт с аномалией соответствует количеству жетонов безысходности в области сыщика, разыгрывающего этот контакт.
- 403 Архив**
- 403.1 Архив — это основной инструмент формирования сюжета и игрового процесса сценария. Архив представляет собой колоду пронумерованных карт, с помощью которых ведётся повествование, добавляются новые правила, обозначаются условия победы и поражения и совершаются другие действия, необходимые для сценария.
- 403.2 Карты архива, которые не используются, стоит держать упорядоченными по номерам.
- 403.3 Карты архива используются для самых разных целей и могут сильно отличаться друг от друга.
- 403.4 В левом верхнем (на лицевой стороне) и правом нижнем углу каждой карты архива находится уникальный номер этой карты. Остальные элементы карт архива могут не совпадать.
- 403.5 Иногда игровой текст (в том числе и на самих картах архива) указывает взять из архива одну или несколько определённых карт. Текст такого эффекта указывает, как именно должны использоваться эти карты.
- 403.5а Как правило, карты архива добавляются в кодекс. Карты, добавленные в кодекс, вносят в игру новые правила и игровые эффекты в течение всего времени, пока остаются в кодексе (см. правило 437, «Кодекс»).
- 403.5б Прежде чем добавить карту архива в кодекс, необходимо прочитать и выполнить все указанные на ней инструкции.
- 403.5с Игровой текст карт архива, отмеченный символом улики (🔍), позволяет сыщикам продвинуться в выполнении их текущей задачи. Если сыщики будут следовать этим эффектам, они победят в игре.
- 403.5д Игровой текст карт архива, отмеченный символом безысходности (💀), указывает обстоятельства, которые могут привести сыщиков к поражению.
- 403.5е Некоторые карты архива представляют собой эпических монстров и по сути являются увеличенными картами монстров. Эпические монстры считаются монстрами. Их карты имеют ту же структуру, что и карты монстров, и они подчиняются тем же правилам и эффектам.
- 403.5ф Иногда в игровом тексте могут упоминаться «неэпические» монстры. Такие эффекты относятся к монстрам, представленным обычными картами монстров, но не к эпическим монстрам.
- 403.5g Победив или сбросив эпического монстра, верните его карту в архив.
- 403.5h Чтобы присоединить карту архива к другому компоненту (как правило, к колоде района), положите её под этот компонент так, чтобы был виден текст эффекта.
- 403.5i Игровой эффект присоединённой карты срабатывает при взаимодействии с компонентом, к которому он присоединён.

404 Атака (действие)

- 404.1 Атака — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 404.2 Чтобы выполнить действие «атака», выберите 1 монстра в своей области, вступите с ним в бой и проведите проверку силы (👊). Каждый выброшенный успех наносит этому монстру 1 урон (о нанесении урона монстру см. правило 413, «Вступить в бой», а также правила 492.12 и 492.14).
- 404.3 Вы можете атаковать монстра, который находится в бою с другим сыщиком в вашей области. В этом случае этот монстр вступает в бой с вами и больше не находится в бою с другим сыщиком.

- 404.4 У каждого монстра есть модификатор атаки, влияющий на количество кубиков, которое вы бросаете во время проведения проверки силы (см. правило 445.8f).
- 404.5 Если вы находитесь в бою с несколькими монстрами, вы можете атаковать только одного из них и учитываете модификатор атаки только того монстра, которого атакуете.
- 404.6 Если монстр, которого вы атакуете, изнурён, вы не вступаете с ним в бой. Монстр остаётся изнурённым, и вы наносите ему урон как обычно.
- 404.7 Если на карте монстра, которого вы победили в рамках действия «атака», есть символ трофея (🏆), вы получаете 1 трофей.

405 Атрибут

- 405.1 Атрибут — это тип игрового текста, не имеющий собственного эффекта. На атрибут карты могут ссылаться другие игровые эффекты.
- 405.2 Атрибуты указаны в одной строке с типом карты под её названием. Перед указанием атрибута обычно стоит тире.

406 Безысходность

- 406.1 Безысходность отображает угрозу, которую Древние несут нашему миру. Иногда правила и игровой текст указывают вам распространить безысходность один или несколько раз.
- 406.2 Чтобы распространить безысходность, вытяните нижнюю карту из колоды событий и положите её в открытую в сброс рядом с колодой. Положите 1 жетон безысходности в область, обозначенную на карте символом безысходности (👁️).
- 406.3 Если на карте события несколько символов безысходности, положите в отмеченные области 1 жетон безысходности за каждый такой символ.
- 406.4 Каждый сценарий добавляет в кодекс одну или несколько карт, указывающих, при каких обстоятельствах накопление безысходности на поле приводит к накоплению безысходности на листе сценария. Последнее в конечном итоге приведёт к поражению игроков.
- 406.5 Сыщики могут убирать безысходность с поля при помощи действия «защита» (см. правило 426, «Защита (действие)»).
- 406.6 Жетон безысходности и жетон улики (см. правило 488, «Улика») — это две стороны одного и того же жетона.

407 Боец

- 407.1 «Боец» — это одна из ролей сыщиков (см. правило 474, «Роль сыщика»).

- 407.2 Если вы боец, вы способны умело противостоять неумолимым ударам мифа и помогать в этом своим товарищам. Взаимопомощь приведёт вас к победе.
- 407.3 Как правило, бойцы обладают способностями или стартовым имуществом, которые позволяют им с меньшими потерями переживать опасные ситуации. Они часто могут увеличить шансы на успешное проведение проверок — как у себя, так и у товарищей.

408 Бросок

- 408.1 Обычно сыщики бросают кубики во время проведения проверок навыков, но иногда игровой текст указывает бросить 1 или несколько кубиков вне проверки навыка.
- 408.2 Эффекты, позволяющие изменить результат проверки, не влияют на броски кубиков, сделанные вне проверок навыков.

Пример: текст карты «Тёмная сделка» указывает бросить 1 кубик. Этот бросок не является проверкой. Этот кубик нельзя перебросить при помощи эффекта, позволяющего перебросить кубик во время проверки.

409 Ведущий игрок

- 409.1 Игрок с жетоном ведущего игрока считается ведущим (см. правило 420.4, «Жетон ведущего игрока»).
- 409.2 Этап нападений монстров и фаза мифов разыгрываются в порядке хода, начиная с ведущего игрока.
- 409.3 Иногда игровой текст обращается к ведущему игроку или указывает ему разыграть дополнительные эффекты.
- 409.4 Если сыщикам нужно сообща принять решение, но они не могут прийти к согласию, последнее слово остаётся за ведущим игроком.

410 Вещь

- 410.1 Вещь — это инструмент или какое-то снаряжение, которое может использовать сыщик. Вещь — это тип актива, представленный картой вещи, особой картой или стартовой картой. Все правила, касающиеся активов, применимы и к вещам (см. правило 401, «Актив»).
- 410.2 Вещи, представленные картами вещей, имеют стоимость (см. правило 441, «Купить»). Вещи, представленные особыми и стартовыми картами, не имеют цены.
- 410.3 Символ руки на карте вещи указывает, сколько рук занимает эта вещь при проведении проверки (см. правило 470.2с).
- 410.4 Здоровье и рассудок вещи (если есть) указывают, сколько урона и ужаса можно перенаправить на эту вещь (см. правила 401.7 и 401.9).

- 410.5 Иногда игровой текст указывает получить вещь. Для этого либо возьмите любую вещь по своему выбору с витрины, либо возьмите верхнюю карту из колоды вещей. Положите её рядом со своим листом сыщика.
- 410.6 Обычно игровой текст указывает получить вещь с определённым атрибутом, например «простая» или «диовинная». Для этого возьмите любую вещь по своему выбору, обладающую указанным атрибутом, с витрины или по очереди тяните карты с верха колоды вещей, пока не найдёте карту с указанным атрибутом. Положите её рядом со своим листом сыщика, а просмотренные карты перемешайте и положите под низ колоды вещей.
- 410.7 Иногда игровой текст указывает купить вещи с витрины (см. правило 441, «Купить»).
- 410.8 Сыщики могут обмениваться вещами в рамках действия «обмен» (см. правило 452, «Обмен (действие)»).
- 410.9 Сбрасывая карту вещи, кладите её под низ колоды вещей. Сбрасывая особую или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

411 Витрина

- 411.1 Витрина — это 5 выложенных в ряд карт вещей.
- 411.2 Иногда игровой текст указывает купить или получить вещи с витрины (см. правило 441, «Купить»).
- 411.3 Если эффект позволяет вам купить что-либо с витрины, но вы не можете или не хотите ничего покупать, вы можете сбросить с витрины 1 или 2 карты.
- 411.4 Если по любой причине на витрине меньше 5 карт, открывайте и кладите на витрину верхние карты из колоды вещей, пока на витрине не окажется 5 карт.
- 411.5 Если эффект указывает купить несколько вещей с витрины за один раз, эти покупки происходят одновременно.

412 Всплеск

- 412.1 Иногда сценарий указывает добавить в кодекс карту архива 1 («Всплеск»). Эта карта добавляет в игру правило 412.1а. Описание этого правила есть на карте архива 1. Правило действует только в том случае, если эта карта включена в кодекс.
- 412.1а Когда в любой области будет находиться хотя бы 4 жетона безысходности, уберите из неё 3 жетона безысходности. Затем положите 1 жетон безысходности в каждую другую область того же района и на лист сценария.

413 Вступить в бой

- 413.1 Вступив в бой с монстром, положите карту этого монстра рядом со своим листом сыщика. Теперь вы находитесь с ним в бою, а он находится в бою с вами (см. правило 445.2).
- 413.2 Монстр, который находится в бою, не является ни подготовленным, ни изнурённым. Пока вы находитесь в бою с монстром, вы можете класть его карту как угодно, однако рекомендуется держать её изнурённой стороной вверх.

414 Выйти из боя

- 414.1 Выйдя из боя с монстром, с которым вы находитесь в бою, разместите его карту в своей области подготовленной стороной вверх (если только эффект, например от действия «уклонение», не предписывает вам изнурить его). Вы больше не находитесь в бою с этим монстром, и монстр является подготовленным (см. правило 445.2).
- 414.2 Вы можете выйти из боя только с тем монстром, с которым находитесь в бою.

415 Движение

- 415.1 Иногда игровой текст указывает сыщикам или компонентам передвигаться между различными территориями. Чаще всего он указывает сыщикам или монстрам передвинуться из одной области в другую.
- 415.2 Если в игровом тексте говорится о движении сыщика и не указываются другие компоненты, двигается только соответствующая фишка сыщика.
- 415.3 Иногда игровой текст указывает передвинуть компоненты на то или иное количество областей (подразумеваются области игрового поля). В таком случае компонент двигается через смежные области по одной области за раз: входит в каждую область, через которую он двигается, а потом выходит из неё.
- 415.4 Иногда игровой текст предписывает компонентам двигаться напрямую в определённую область или другое место при помощи слов «передвиньтесь напрямую в». Компонент, перемещённый таким образом, убирается из своей текущей области или другого места и помещается в новую область или другое место. Во время этого движения он не входит в другие области по пути и не выходит из них.

416 Движение (действие)

- 416.1 Движение — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).

416.2 Чтобы выполнить действие «движение», передвиньте фишку своего сыщика на расстояние не более 2 областей. Вы можете потратить 1 или 2 доллара, чтобы передвинуться ещё на 1 область за каждый потраченный таким образом доллар (см. правило 415.3).

416.3 Если вы передвигаетесь в область, в которой есть подготовленный монстр, этот монстр немедленно вступает с вами в бой и ваше движение прекращается (см. правило 413, «Вступить в бой»).

417 Действие

417.1 Действия — это тип игровых эффектов, которые могут разыгрывать сыщики.

417.2 Во время фазы действий сыщики по очереди выполняют действия. В свой ход вы можете выполнить не более 2 действий (см. правило 201, «Фаза действий»).

417.3 Некоторые эффекты позволяют вам выполнять действия во время других фаз или выполнять дополнительные действия. Такие действия разыгрываются как обычно и не входят в счёт тех 2 действий, что вы разыгрываете во время фазы действий.

417.4 Вы можете выполнить одно и то же действие только один раз в раунд вне зависимости от источника действия или того, какая сейчас фаза хода.

417.5 В бою с монстром вы можете выполнять только следующие действия: атака, уклонение, улучшение навыка и все действия, в описании которых прямо указано, что их можно выполнять во время боя (см. правило 448, «Находится в бою»).

417.6 Игровой текст может позволить разыграть те или иные эффекты «в рамках» какого-либо действия. Такой эффект является дополнением к обычному эффекту этого действия.

417.7 Список действий, которые может выполнять сыщик, содержится в картах-памятках.

418 Деньги

418.1 Жетоны денег представлены в игре в виде однодолларовых и пятидолларовых жетонов.

418.2 Пятидолларовый жетон равен пяти однодолларовым. Вы в любое время можете обменивать жетоны одного номинала на жетоны другого.

418.3 Сыщики могут обмениваться деньгами в рамках действия «обмен» (см. правило 452, «Обмен (действие)»).

419 Добыча

419.1 Добыча монстра — это определённый сыщик или сыщики, в сторону которых монстр движется, с которыми он вступает в бой и/или на которых влияет другим образом с помощью своего текста активации.

Пример: в тексте активации монстра «Преследователь в капюшоне» говорится, что он «движется к сыщику, у которого ниже всего , и вступает с ним в бой». Добыча монстра — это сыщик с самым низким значением силы (или сыщики, если таких несколько).

420 Жетон активации

420.1 Жетоны активации позволяют следить за тем, кто из сыщиков сделал ход во время фазы действий и фазы контактов. У жетона активации две стороны: активная и неактивная.

420.2 Сделав ход во время фазы действий, переверните свой жетон активации неактивной стороной вверх.

420.3 Сделав ход во время фазы контактов, переверните свой жетон активации активной стороной вверх.

420.4 Жетон ведущего игрока

420.4a Жетон ведущего игрока — это особый жетон активации. Сыщик с жетоном ведущего игрока считается ведущим (см. правило 409, «Ведущий игрок»).

420.4b Жетон ведущего игрока используется точно так же, как остальные жетоны активации.

421 Жетон мифа

421.1 У жетонов мифов много облиций. Каждый жетон мифа, который сыщики достают из пула мифов, оказывает на игру уникальный эффект.

421.2 Перечень и эффекты жетонов мифов указаны в правилах 204.7–204.13.

422 Жетон трофея

422.1 Трофеи отображают останки побеждённых монстров, фрагменты ритуальных наборов и другие странности, обнаруженные сыщиками.

422.2 Вы можете тратить трофеи при чтении заклинаний, чтобы предотвращать получение ужаса (см. правило 425.9).

422.3 Иногда игровой текст указывает вам потратить трофеи в обмен на что-нибудь ещё.

422.4 Чаще всего сыщики получают трофеи при победе над монстрами в рамках действия «атака» (см. правило 404.7) или при удалении хотя бы 2 жетонов безысходности из одной области в рамках действия «защита» (см. правило 426.3).

422.5 Сыщики могут обмениваться трофеями в рамках действия «обмен» (см. правило 452, «Обмен (действие)»).

423 Заголовок

423.1 Заголовки дают представление о течении времени и об угрозах, которые просачиваются в наш мир. Структура карты заголовка описана в правилах ниже.

- 423.1a Название карты заголовка не имеет игрового эффекта.
- 423.1b Художественный текст карты заголовка не имеет игрового эффекта.
- 423.1c Обозначение атрибутов карты заголовка не имеет игрового эффекта.
- 423.1d Игровой текст карты заголовка содержит точное описание эффекта этой карты и может содержать справочный текст.
- 423.2 Иногда правила и игровой текст указывают вытянуть и зачитать карту заголовка. В таком случае выполните условия её игрового текста.
- 423.3 Если в тексте не указано иное, игровой текст карты заголовка относится только к тому сыщику, который её вытянул.
- 423.4 Выполнив условия игрового текста карты заголовка, сбросьте эту карту.
- 423.5 Сбрасывая карту заголовка, кладите её в открытую в стопку сброса рядом с колодой заголовков.
- 423.6 Если игра предписывает вам вытянуть карту заголовка, но колода заголовков пуста, вместо этого положите 1 жетон безысходности на лист сценария.
- 423.7 Некоторые карты заголовков имеют атрибут «слухи», указанный после длинного тире. Текст всех заголовков-слухов указывает добавить эту карту в кодекс и сбросить из кодекса все остальные заголовки-слухи (см. правило 437, «Кодекс»).
- 423.8 Эффект заголовка-слуха длится всё время, пока эта карта остаётся в кодексе.

424 Задержанный

- 424.1 «Задержанный» — это игровой статус, который могут иметь сыщики. Если сыщик задержан, положите его фишку набок.
- 424.2 Будучи задержанным, вы не можете выполнять действия. В следующий раз, когда вы должны будете выполнить действие, вместо этого верните фишку своего сыщика в вертикальное положение и пропустите это действие. Вы больше не задержаны.
- 424.3 Иногда игровой текст указывает или позволяет вам стать задержанным в качестве платы за эффект.
- 424.4 Если игровой текст указывает вам стать задержанным, но вы уже задержаны, ничего не происходит. Статус «задержан» не суммируется.
- 424.5 Вы не можете стать задержанным в качестве платы за эффект, если вы уже задержаны (см. правила 400.1d–400.1h).

425 Закливание

- 425.1 Закливания отображают загадочные, а порой и опасные колдовские ритуалы, которые могут находить и совершать сыщики. Закливание — это тип актива, представленный картой заклинания, особой картой или стартовой картой. Все правила, касающиеся активов, применимы и к заклинаниям (см. правило 401, «Актив»).
- 425.2 У заклинаний, представленных картами заклинаний, есть цена (см. правило 441, «Купить»). Закливания, представленные особыми и стартовыми картами, не имеют цены.
- 425.3 Символ руки на карте заклинания указывает, сколько рук занимает это заклинание при чтении или использовании в проверке (см. правило 470.2с).
- 425.4 Символы ужаса на карте заклинания указывают, сколько ужаса получает сыщик при прочтении этого заклинания (см. правило 425.7).
- 425.5 Иногда игровой текст указывает получить заклинание. Для этого возьмите верхнюю карту из колоды заклинаний и положите её рядом со своим листом сыщика.
- 425.6 Иногда игровой текст указывает получить заклинание с особым атрибутом, например «ритуал» или «чары». Для этого по очереди тяните карты с верха колоды заклинаний, пока не найдёте карту с указанным атрибутом. Положите её рядом со своим листом сыщика, а просмотренные карты перемешайте и положите под низ колоды заклинаний.
- 425.7 В отличие от других активов, чтобы воспользоваться эффектом заклинания, его сперва нужно прочитать. Чтобы прочитать заклинание, получите столько ужаса, сколько символов ужаса указано на карте, и разыграйте описанный на ней эффект, который всегда включает проверку знаний (🧠).
- 425.8 Вы получаете ужас до того, как проводите проверку. Если из-за получения ужаса вы будете побеждены, вы не заканчиваете прочтение заклинания.
- 425.9 Вы можете предотвратить получение ужаса от прочтения заклинания, если потратите трофей. Каждый потраченный трофей предотвращает получение 1 ужаса.
- 425.10 Читая заклинания, на которых есть символы рук, учитывайте, что во время проведения проверки знаний при чтении этих заклинаний у вас не может быть занято больше двух рук (см. правило 470.2с).
- 425.11 Игроки могут обмениваться заклинаниями в рамках действия «обмен» (см. правило 452, «Обмен (действие)»).
- 425.12 Сбрасывая карту заклинания, кладите её под низ колоды заклинаний. Сбрасывая особую или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

426 Защита (действие)

- 426.1 Защита — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 426.2 Чтобы выполнить действие «защита», проведите проверку знаний (). Каждый выброшенный успех позволяет вам убрать из своей области 1 жетон безысходности и вернуть его в запас жетонов безысходности.
- 426.3 Если в рамках действия «защита» вы убираете хотя бы 2 жетона безысходности, вы получаете 1 трофей.

427 Здоровье

- 427.1 Здоровье — это параметр сыщиков, монстров и некоторых активов, обозначающий максимальное количество урона, которое они могут получить (см. правило 492, «Урон»).

428 Изнурённый

- 428.1 «Изнурённый» — это игровой статус, который присваивается монстрам (см. правило 445.2).
- 428.2 Пока монстр изнурён, его карта находится в одной из областей поля изнурённой стороной вверх.
- 428.3 Будучи изнурённым, монстр не активируется, не вступает в бой с сыщиками в своей области и не наносит урон или уяз.
- 428.4 Во время этапа подготовки монстров фазы монстров каждый изнурённый монстр становится подготовленным (см. правило 461.2).

429 Изнурить

- 429.1 Чтобы изнурить монстра, переверните его карту изнурённой стороной вверх. Теперь этот монстр изнурён и больше не является подготовленным (см. правило 445.2).
- 429.2 Если монстр становится изнурённым, находясь в бою с сыщиком, этот сыщик выходит из боя с монстром и кладёт карту монстра в свою область изнурённой стороной вверх. Этот сыщик больше не находится в бою с этим монстром, а монстр является изнурённым.

430 Изучение (действие)

- 430.1 Изучение — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 430.2 Чтобы выполнить действие «изучение», проведите проверку внимания (). Каждый выброшенный успех позволяет вам изучить 1 улику (см. правило 431.1).

431 Изучить

- 431.1 Изучить улику — значит положить жетон улики, находящийся рядом с вашим листом сыщика, на лист сценария. В основном сыщики изучают улики в рамках действия «изучение».
- 431.2 Вы можете изучить только те улики, которые лежат рядом с вашим листом сыщика, если только эффект прямо не укажет вам, что вы можете изучить улики из других источников.

432 Искатель

- 432.1 Искатель — это одна из ролей сыщиков (см. правило 474, «Роль сыщика»).
- 432.2 Искатели отлично справляются с работой ищейки. Если вы искатель, вам стоит заниматься сбором улик и их тщательным изучением. Ваш вклад играет решающую роль в предотвращении планов злых сил.
- 432.3 Как правило, искатели обладают способностями или стартовым имуществом, которое даёт им преимущества при изучении улик, сборе улик или при нахождении в районе с уликой.

433 Карта района

- 433.1 Каждому району соответствует уникальный набор карт. Каждый набор этих карт представляет собой колоду района.
- 433.2 Каждая карта района содержит три контакта, по одному для каждой области этого района.
- 433.3 Если в свой ход во время фазы контактов вы находитесь в области какого-либо района, вы разыгрываете контакт района.
- 433.4 Чтобы разыграть контакт района, вытяните верхнюю карту колоды того района, в котором вы находитесь, и прочитайте контакт, соответствующий вашей области.
- 433.5 Рядом с названием каждой области есть символы, указывающие, каких эффектов можно ожидать от контактов в этой области. Символ или символы слева от стрелки указывают на то, какие проверки и/или какая плата могут потребоваться в этом месте. Символ или символы справа от стрелки указывают на то, что можно здесь получить.

Пример: над названием области «Магазин» указаны символ денег () в качестве требования и символ простой вещи () в качестве выгоды. Скорее всего, в контактах здесь вы будете тратить деньги и получать взамен простые вещи.

434 Карта улицы

- 434.1 Каждая карта улицы содержит три контакта, по одному для каждого типа улицы (см. правило 489.1).
- 434.2 Если в свой ход во время фазы контактов вы находитесь на улице, вы разыгрываете контакт улицы.

- 434.3 Чтобы разыграть контакт улицы, вытяните верхнюю карту колоды улиц и прочитайте контакт, соответствующий типу улицы, на которой вы находитесь.

435 Карта-памятка

- 435.1 Карты-памятки позволяют игрокам легче ориентироваться в структуре раунда и доступных действиях.
- 435.2 Карты-памятки не содержат исчерпывающее описание упоминающихся в них правил. Полное описание правил вы можете найти в соответствующих главах этого справочника.

436 Ключевое слово

- 436.1 Ключевым словом обозначается игровой текст способности, которая часто указывается на картах, но имеет нюансы, которые нельзя коротко объяснить.
- 436.2 Ключевые слова обычно сопровождаются справочным текстом, кратко описывающим ту или иную способность.
- 436.3 К ключевым относятся следующие слова: кормящийся, наблюдающий, неуловимый, огромный, элитный.

437 Кодекс

- 437.1 Кодекс — это место рядом с игровым полем, где находится лист сценария и все карты (как правило, карты архива), которые были добавлены в кодекс согласно указаниям игры.
- 437.2 Добавляя карту в кодекс, кладите её рядом с листом сценария.
- 437.3 Карты, добавленные в кодекс, вносят в игру новые правила и игровые эффекты в течение всего времени, пока остаются в кодексе.

438 Контакт

- 438.1 Контакт — это описание происходящих с вами событий, указанное на карте (как правило, карте района или карте улицы).
- 438.2 Во время фазы контактов сыщики по очереди разыгрывают контакты. В свой ход вы вытягиваете и разыгрываете карту контакта, соответствующую вашей области (см. правило 203, «Фаза контактов»).
- 438.3 Существует несколько типов контактов в зависимости от области, в которой вы находитесь, и других обстоятельств. Обычно вам будет доступен только один контакт. Однако если в области вам доступно больше одного контакта, вы можете сами выбрать, какой тип контакта разыграть.
- 438.4 Если вы находитесь в области внутри одного из районов, вы разыгрываете контакт района (см. правило 433.4).
- 438.5 Если вы находитесь на улице, вы разыгрываете контакт улицы (см. правило 434.3).
- 438.6 Иногда правила и игровой текст дают вам выбрать, какой контакт разыграть, или ограничивают этот выбор.

- 438.7 Иногда контакты указывают провести проверку. Такие проверки представлены либо символом навыка в скобках после художественного текста, либо прямым указанием провести проверку. Вы проводите проверку до того, как продолжить розыгрыш контакта (см. правило 470, «Проверка»).

Пример: в контакте говорится: «Вы пробуете расшифровать колдовские записи (🔮)». Контакт указывает, что прежде чем продолжить, вы должны провести проверку знаний.

- 438.8 У контактов, указывающих провести проверку, есть эффекты «при успехе» и/или «при провале». Читайте только тот текст, который соответствует результату проверки.
- 438.9 Иногда контакты предписывают вам сделать выбор. Этот выбор может начинаться со слова «можете» или включать в себя несколько вариантов, разделённых словом «или». Вы делаете выбор до того, как продолжить розыгрыш контакта.
- Например, в контакте говорится: «Проведите проверку 🗡, чтобы научить ведьму рецепту, или потратьте 1 трофей, чтобы дать ингредиент». Вы можете провести проверку знаний или потратить 1 трофей. Прежде чем продолжить, вы должны сделать выбор.*
- 438.10 Если в партии несколько игроков, рекомендуем следующее: пусть кто-то другой вслух прочитает ваш контакт для вас. Тот, кто читает, не должен раскрывать вам результаты проверки или выбора раньше, чем будет проведена проверка или сделан выбор.
- Мы (команда разработки) играем именно таким образом и находим это весьма увлекательным. Такой способ добавляет в игру интриги.*
- 438.11 Закончив розыгрыш контакта, верните карту контакта под низ колоды, из которой вы её взяли, если только это не карта события.

439 Кормящийся

- 439.1 «Кормящийся» — это ключевое слово, встречающееся на картах некоторых монстров.
- 439.2 Когда кормящийся монстр наносит урон сыщику или союзнику, он восстанавливает столько же здоровья, сколько урона нанёс (см. правило 492.13).
- 439.3 Предотвращённый урон не считается нанесённым и не позволяет кормящемуся монстру восстановить здоровье.

440 Кубик

- 440.1 В «Ужасе Архэма» используются стандартные шестигранные кубики. В комплект игры входит 6 кубиков, но в игре нет ограничения на количество кубиков, так что вы можете использовать любые шестигранные кубики.

441 Купить

- 441.1 Купить вещь или заклинание — значит потратить деньги в количестве, равном цене той или иной карты, и получить эту карту.
- 441.2 Иногда игровой текст позволяет купить вещь или заклинание «за полцены». В таком случае вы тратите деньги в количестве, равном половине цены этой карты (округляя вверх).
- 441.3 Эффекты, позволяющие купить вещь или заклинание за полцены, не суммируются.
- 441.4 Если эффект позволяет вам купить что-либо с витрины, но вы не можете или не хотите ничего покупать, вы можете сбросить с витрины 1 или 2 карты (см. правило 411, «Витрина»).

442 Ловкач

- 442.1 Ловкач — это одна из ролей сыщиков (см. правило 474, «Роль сыщика»).
- 442.2 Ловкачи обладают уникальным набором навыков, позволяющим им лучше справляться с определёнными задачами.
- 442.3 Каждый из ловкачей специализируется на тех задачах, которые характерны для него как для персонажа. Некоторые из этих специализаций могут быть схожи с другими ролями. Специализация ловкача описана на его листе сыщика.

443 Маркер

- 443.1 Лицевая сторона маркеров может различаться, но обратная сторона всех маркеров совпадает.
- 443.2 У маркеров нет собственного игрового эффекта или значения. Маркеры появляются в игре согласно эффекту карт архива и других компонентов, и этот же эффект определяет их значение.

444 Мистик

- 444.1 Мистик — это одна из ролей сыщиков (см. правило 474, «Роль сыщика»).
- 444.2 Мистики хорошо умеют сдерживать силы зла. Если вы мистик, вам стоит заниматься удалением жетонов безысходности с поля. Вы как никто можете защитить мир от пришествия Древних.
- 444.3 Навык знаний (📖) у мистиков выше обычного, поэтому им проще читать заклинания и убирать жетоны безысходности с поля в рамках действия «защита».

445 Монстр

- 445.1 Монстры отображают врагов, с которыми сыщики сталкиваются в течение игры. На обеих сторонах карт монстров находится множество элементов.

- 445.2 В игре есть три статуса, которыми могут обладать монстры: подготовленный, изнурённый и находящийся в бою. В определённый момент времени монстр может обладать только одним статусом (см. правила 448, «Находится в бою», 428, «Изнурённый», и 461, «Подготовленный»).
- 445.3 Структура подготовленной стороны карты монстра описана в правилах ниже.
 - 445.3a Иллюстрация монстра присутствует на обеих сторонах карты и не имеет игрового эффекта.
 - 445.3b В графе появления на карте монстра указывается, как и где появляется монстр (см. правило 445.5).
 - 445.3c Текст активации монстра указывает, что именно делает монстр во время этапа активации монстров (см. правило 202.2, «Этап активации монстров»).
 - 445.3d Скорость монстра указывает, на сколько областей он движется во время своей активации.
- 445.4 Игровой текст может дать указание разместить одного или нескольких монстров.
- 445.5 Чтобы разместить монстра, возьмите нижнюю карту из колоды монстров и разместите её в области, указанной в графе появления на карте монстра.
- 445.6 Игровой текст, указывающий разместить монстра, также может указывать, где и как его разместить. Такой текст имеет приоритет над текстом на карте монстра.
- 445.7 Монстр размещается подготовленным, если в графе появления или игровом тексте, указывающем разместить монстра, не указано разместить его изнурённым или находящимся в бою.
- 445.8 Структура изнурённой стороны карты монстра описана в правилах ниже.
 - 445.8a Название монстра не имеет игрового эффекта, но игровой текст может на него ссылаться.
 - 445.8b Тип монстра не имеет игрового эффекта, но игровой текст может ссылаться на монстров определённого типа.
 - 445.8c На картах некоторых монстров есть символ трофея (🏆). Это значит, что, победив этого монстра в рамках действия «атака», сыщик получает 1 трофей (см. правило 404.7).
 - 445.8d Иллюстрация монстра присутствует на обеих сторонах карты и не имеет игрового эффекта.
 - 445.8e Здоровье монстра указывает, сколько урона необходимо ему нанести, чтобы его победить (см. правило 445.9).
 - 445.8f Модификатор атаки монстра влияет только на проверку, которая проводится в рамках действия «атака» (см. правило 470.2b).

- 445.8g Модификатор уклонения от монстра влияет только на проверку, которая проводится в рамках действия «уклонение» (см. правило 470.2b).
- 445.8h Текстовое поле монстра может содержать описание его способностей и/или художественный текст.
- 445.8i Символы урона и ужаса указывают, сколько урона и ужаса наносит монстр при нападении (см. правило 202.3b).
- 445.9 Если монстр получает урон, равный или превышающий его здоровье, он побеждён. Как правило, сыщики наносят урон монстрам в рамках действия «атака» (см. правило 404, «Атака (действие)»).
- 445.10 Иногда игровой текст указывает вам победить монстра напрямую, не нанося ему урона.
Пример: на особой карте «Наручники» указано: «Раз в раунд, после того как вы нанесли урон неэпическому монстру-человеку, вышли из боя с таким монстром или получили от него урон, вы можете победить этого монстра». При помощи этого эффекта сыщик побеждает монстра-человека несмотря на то, что монстр не получил урона, равного его здоровью.
- 445.11 Если монстр, представленный картой монстра, побеждён или сбрасывается, положите его карту на верх колоды монстров.
- ## 446 Наблюдающий
- 446.1 «Наблюдающий» — это ключевое слово, встречающееся на картах некоторых монстров.
- 446.2 Наблюдающие монстры не ограничивают набор действий, которые вы можете выполнять, когда находитесь с ними в бою. Это правило имеет приоритет над правилом 448.5.
- 446.3 Если вы находитесь в бою с ещё одним или несколькими монстрами, которые не являются наблюдающими, вы подчиняетесь правилу 448.5.
- 446.4 Если вы передвинетесь во время боя с наблюдающим монстром, этот монстр передвинется вместе с вами и продолжит находиться с вами в бою.
- ## 447 Навык
- 447.1 В игре есть пять навыков, совокупность которых отображает сильные и слабые стороны сыщика: внимание () , воля () , знания () , общение () и сила () .
- 447.2 У каждого навыка есть значение. Чем выше значение того или иного навыка сыщика, тем лучше сыщик умеет его применять.
- 447.3 Иногда правила и игровой текст указывают провести проверку одного из навыков (см. правило 470, «Проверка»).
- 447.4 Внимание () отображает вашу способность замечать детали, ориентироваться и решать задачи. Это ключевой навык для действий «изучение» и «уклонение». Также он может пригодиться в некоторых областях.
- 447.5 Воля () отображает вашу выдержку и решимость. Хотя с этим навыком не связано ни одно из стандартных действий, он пригодится для получения выгоды во время контактов во многих областях. Кроме того, негативным эффектам карт заголовков зачастую можно противостоять проверкой воли.
- 447.6 Знания () отображают ваш уровень эрудиции и способности к колдовству. Это ключевой навык для действия «защита» и чтения заклинаний. Также он может пригодиться в некоторых областях.
- 447.7 Общение () отображает ваше обаяние и социальные навыки. Хотя с этим навыком не связано ни одно из стандартных действий, он пригодится для получения выгоды во время контактов во многих областях.
- 447.8 Сила () отображает ваши физические способности. Это ключевой навык для действия «атака», позволяющего вам побеждать монстров. Также он может пригодиться в некоторых областях.
- ## 448 Находится в бою
- 448.1 «Находится в бою» — это игровой статус, который присваивается монстрам и сыщикам (см. правило 445.2).
- 448.2 Пока монстр находится в бою, его карта лежит рядом с листом того сыщика, с которым он находится в бою.
- 448.3 Пока монстр находится в бою, рекомендуем держать его карту изнурённой стороной вверх.
- 448.4 Монстр, который находится в бою, не является ни подготовленным, ни изнурённым.
- 448.5 Пока вы находитесь в бою с одним или несколькими монстрами, вы можете выполнять только следующие действия: атака, уклонение, улучшение навыка и все действия, в описании которых прямо указано, что их можно выполнять во время боя.
- 448.6 Если во время фазы контактов вы находитесь в бою с одним или несколькими монстрами, вы не разыгрываете контакт.
- 448.7 Во время этапа нападений монстров фазы монстров каждый находящийся в бою монстр наносит урон и ужас тому сыщику, с которым он находится в бою (см. правило 202.3b).
- 448.8 Считается, что монстр находится в одной области с тем сыщиком, с которым он находится в бою.
- 448.9 Монстр может находиться в бою только с одним сыщиком за раз.

- 448.10 Сыщик может находиться в бою с любым количеством монстров.
- 448.11 Если вы находитесь в бою с монстром и другой сыщик вступает в бой с этим монстром, вы больше не находитесь в бою с этим монстром: вместо вас в бою с ним теперь находится другой сыщик.
- 448.12 Понятия «вы находитесь в бою с монстром» и «монстр находится в бою с вами» являются синонимами.

449 Нестабильная область

- 449.1 Нестабильная область — это область, которая меняется с течением игры.
- 449.2 Если в сбросе колоды событий есть хотя бы 1 карта, то область, отмеченная символом безысходности (♣) на верхней карте сброса событий, считается нестабильной. Если на этой карте символами безысходности отмечено несколько областей, они все считаются нестабильными.
- 449.3 Если в сбросе событий нет карт, нестабильной считается стартовая область (указана на листе сценария).

450 Неуловимый

- 450.1 «Неуловимый» — это ключевое слово, встречающееся на картах монстров.
- 450.2 Подготовленный неуловимый монстр не вступает в бой с сыщиками в своей области, если только другой эффект не указывает ему это сделать.

Пример: вы передвигаетесь в область с подготовленным монстром. У монстра есть свойство «Неуловимый», поэтому он не вступает с вами в бой. Чтобы вступить с ним в бой и нанести ему урон, вы должны выполнить действие «атака».

451 Область

- 451.1 Область — это часть поля, в которой могут находиться сыщики, монстры и другие компоненты.
- 451.2 Каждая область представляет собой либо улицу, либо часть района, имеющую название.
- 451.3 Области являются смежными, если у них есть общая граница, представленная белой линией (см. правило 476, «Смежный»).

452 Обмен (действие)

- 452.1 Обмен — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 452.2 Действие «обмен» позволяет вам обмениваться с одним или несколькими сыщиками в своей области любым количеством вещей, денег, заклинаний, трофеев, союзников и улик.

- 452.3 Вы можете обмениваться даже с тем сыщиком, который находится в бою с монстром.
- 452.4 Активы, которые другой сыщик использовал в фазе действий, а затем в течение той же фазы отдал другому сыщику, не могут быть использованы другим сыщиком до начала следующей фазы действий.

453 Обозначение способности

- 453.1 В некоторых случаях в игровом тексте содержится обозначение способности, написанное курсивом и отделённое от игрового текста двоеточием. У обозначения способности нет игрового эффекта.
- 453.2 Обозначения способностей используются как для одной способности, так и для набора способностей, обладающих схожими игровыми эффектами.
- 453.3 Игровой текст, идущий после обозначения способности, содержит точное описание того, как эта способность влияет на игру.

454 Огромный

- 454.1 «Огромный» — это ключевое слово, встречающееся на картах некоторых монстров.
- 454.2 Огромный монстр вступает в бой с каждым сыщиком в своей области и с каждым сыщиком, который передвигается в область с этим монстром, даже если этот монстр уже находится в бою.
- 454.3 Чтобы обозначить, что огромный монстр находится в бою с одним или несколькими сыщиками, разместите его карту в его области изнурённой стороной вверх (как если бы этот монстр был изнурён).
- 454.4 Во время этапа нападения монстров огромный монстр наносит урон и ужас каждому сыщику, с которым он находится в бою.
- 454.5 Огромный монстр не может стать изнурённым. Если после того, как вы уклонились от огромного монстра и выполнили дополнительное действие, вы остаётесь в одной области с этим монстром, он снова вступает с вами в бой.

455 Особое действие

- 455.1 Игровой текст компонентов (как правило, листов сыщиков и активов) содержит уникальные действия, которые могут выполнять сыщики. Такие действия отмечены словом «Действие:», выделенным жирным шрифтом.
- Пример: на листе сыщика Дженни Барнс указано: «Действие: если у вас меньше \$3, получите \$3».*
- 455.2 Вы можете выполнить особое действие, только если оно указано на вашем листе сыщика или на карте актива, которая входит в ваше имущество.

- 455.3 Все особые действия не зависят друг от друга. Вы можете выполнить каждое особое действие только один раз в раунд.
- 455.4 Некоторые особые действия можно выполнить только при особых обстоятельствах, например только в определённой области. Эти ограничения всегда указаны в тексте действия (например: «это действие можно выполнить только в обсерватории»).

456 Особые карты

- 456.1 Среди особых карт могут встречаться вещи, заклинания, союзники и таланты. Все правила, касающиеся активов, применимы и к особым картам (см. правило 401, «Актив»).
- 456.2 Чтобы особыми картами было проще пользоваться, их стоит держать в алфавитном порядке.
- 456.3 В игровом тексте, который ссылается на особые карты, всегда есть название конкретной карты. Название особой карты указано в игровом тексте заглавными буквами.
- 456.4 Игровой текст указывает получить особую карту словами «получите», «станьте» или «к вам присоединяется». Тип получаемой карты в игровом тексте не упоминается.
- Пример: текст «к вам присоединяется Эзра Грейвз» указывает вам взять особую карту «Эзра Грейвз».*
- 456.5 Чтобы получить особую карту, просто найдите её по названию в упорядоченной стопке особых карт.
- 456.6 Сбрасывая особую карту, возвращайте её на своё место в стопке особых карт.

457 Отложить в сторону

- 457.1 Иногда игровой текст указывает отложить компоненты в сторону. В таком случае просто положите их так, чтобы все сыщики могли до них дотянуться.
- 457.2 Отложенные в сторону компоненты остаются таковыми, пока эффект не укажет что-нибудь с ними сделать.
- 457.3 Компоненты, которые откладываются в сторону или уже были отложены в сторону, подчиняются тем же правилам, что и другие компоненты того же типа, и сбрасываются как обычно.

458 Охотящийся

- 458.1 «Охотящийся» — это обозначение способности, присутствующее в тексте активации на картах некоторых монстров (см. правило 453, «Обозначение способности»).
- 458.2 Охотящиеся монстры двигаются в сторону своей добычи и вступают с ней в бой (см. правило 419, «Добыча»).

459 Патрулирующий

- 459.1 «Патрулирующий» — это обозначение способности, присутствующее в тексте активации на картах некоторых монстров (см. правило 453, «Обозначение способности»).
- 459.2 Патрулирующие монстры двигаются в сторону своей целевой области. В тексте активации также может быть указана добыча, с которой этот монстр вступает в бой (см. правила 494, «Целевая область», и 419, «Добыча»).

460 Перемешать

- 460.1 Перемешать колоду — значит расположить карты в случайном порядке, чтобы никто из игроков не знал их порядок относительно друг друга.

461 Подготовленный

- 461.1 «Подготовленный» — это игровой статус, который присваивается монстрам (см. правило 445.2).
- 461.2 Чтобы подготовить монстра, переверните его карту подготовленной стороной вверх. Теперь монстр подготовлен и не является ни находящимся в бою, ни изнурённым (см. правило 445.2).
- 461.3 Пока монстр подготовлен, его карта находится в одной из областей поля подготовленной стороной вверх.
- 461.4 Во время этапа активации монстров фазы монстров каждый подготовленный монстр активируется (см. правило 202.2, «Этап активации монстров»).
- 461.5 Если подготовленный монстр по любой причине находится в одной области с сыщиком, он вступает в бой с этим сыщиком (см. правило 413, «Вступить в бой»).
- 461.6 Если подготовленный монстр находится в одной области с несколькими сыщиками, он вступает в бой со своей добычей (см. правило 419, «Добыча»). Если у него нет добычи, сыщики в одной области с этим монстром сами выбирают, с кем из них монстр вступает в бой.

462 Подставка для колоды событий

- 462.1 Во время игры подставка для колоды событий держит колоду в таком положении, которое позволяет с лёгкостью брать карты как с верха, так и из-под низа колоды, а также класть карты под низ колоды.

463 Поле

- 463.1 Поле — это собирательное название для всех районов и улиц, а также для всех областей, представленных на этих фрагментах поля (см. правило 451, «Область»).

464 Половина

- 464.1 Иногда в игровом тексте упоминается половина какого-либо числового значения. В таком случае получившееся после деления число всегда округляется вверх.
- 464.2 Эффекты, которые указывают взять половину от одного и того же значения, не суммируются.

465 Положить

- 465.1 Кладите компонент в область или другое место, указанное в тексте эффекта, предписывающего положить тот или иной компонент.

466 Порядок хода

- 466.1 Когда игра указывает разыграть последовательность эффектов «в порядке хода», первым свою часть последовательности разыгрывает ведущий игрок, далее наступает черёд его соседа слева и так далее по часовой стрелке (см. правило 409, «Ведущий игрок»).

467 Потратить

- 467.1 Потратить компонент — значит сбросить его в качестве платы за что-либо (см. правила 400.1d–400.1h).

468 Предотвратить

- 468.1 Иногда игровой текст указывает предотвратить урон или ужас. В таком случае источник урона или ужаса не наносит его, а компонент его не получает (см. правило 492, «Урон», и 485, «Ужас»).

469 Притаившийся

- 469.1 «Притаившийся» — это обозначение способности, присутствующее в тексте активации на картах некоторых монстров (см. правило 453, «Обозначение способности»).
- 469.2 Как правило, притаившиеся монстры не двигаются. Вместо этого они оказывают тот или иной негативный эффект, например наносят урон или ужас или распространяют безысходность.

470 Проверка

- 470.1 Проведение проверки отображает попытку сыщика преодолеть те или иные трудности. Чтобы провести проверку, выполните этапы 470.2–470.5с в указанном порядке.

470.2 1. Определите запас кубиков

- 470.2a Запас кубиков — это количество кубиков, которые вы бросаете во время проверки. Чтобы посчитать запас кубиков, для начала возьмите значение проверяемого навыка с учётом увеличения от жетона навыка (если есть).

- 470.2b Примените все модификаторы проверки, указанные в тексте контакта или другого компонента, ставшего причиной проведения проверки. Положительный модификатор добавляет кубики к запасу, отрицательный — отнимает.

- 470.2с Чтобы изменить модификатор проверки, выберите любое количество своих активов или других компонентов так, чтобы на них суммарно было изображено не больше двух рук. Если проверка проводится в рамках действия, во время этого действия можно использовать активы, которые суммарно занимают не больше двух рук.

- 470.2d Эффекты, позволяющие бросать дополнительные кубики или повышать значение проверяемого навыка, применяются на этом этапе: до того, как сыщик бросит кубики.

470.3 2. Бросьте кубики

- 470.3a Бросьте кубики в количестве, равном вашему запасу кубиков.
- 470.3b Если ваш запас кубиков меньше 1, вместо этого бросьте 1 кубик.
- 470.3с Количество кубиков, которые вы можете бросить, не ограничено количеством кубиков, имеющихся в игре.

470.4 3. Повлияйте на результат броска

- 470.4a Вы можете потратить свои жетоны улик и навыков, чтобы за каждый потраченный жетон перебросить 1 кубик.
- 470.4b Вы можете использовать любое количество эффектов на выбранных вами компонентах, чтобы перебросить кубики или поменять их значения.
- 470.4с Если эффект указывает перебросить кубики в количестве, превышающем ваш запас кубиков, вместо этого перебросьте все свои кубики.

Пример: если ваш запас кубиков составляет 1 кубик, а эффект позволяет вам перебросить «1 или 2 кубика», перебросьте свой кубик один раз.

- 470.4d Эффекты, которые добавляют успехи к результатам бросков, используются на этом этапе: после броска кубиков, но до того, как будет определён окончательный результат.

- 470.4е Вы можете тратить жетоны улик и навыков или использовать эффекты, влияющие на броски кубиков, в любом порядке.

470.5 4. Определите результат

- 470.5a Все выброшенные пятёрки и шестёрки считаются успехами. Результат проверки — это общее количество успехов.

- 470.5b Если вы выбрасываете хотя бы один успех, вы успешно проходите проверку. Если вы не выбрасываете ни одного успеха, вы проваливаете проверку.
- 470.5c Последствия успешного прохождения или провала проверки определяются эффектом, который указал вам её провести.

471 Пул мифов

- 471.1 Пул мифов — это непрозрачный контейнер (*например, мешочек для кубиков «Ктулху», продающийся отдельно*), в котором в течение игры хранятся жетоны мифов.

472 Район

- 472.1 Слово «район» относится к самому району, областям в нём и его центру.
- 472.2 Каждый район состоит из трёх разных областей и центра. Центр района не является областью (см. правило 451, «Область»).
- 472.3 У каждой области района есть название и символы, указывающие, чего, как правило, можно ожидать от контактов в этой области (см. правило 433.5).
- 472.4 Если эффект указывает положить компонент в район без указания конкретной области, положите этот компонент в центр района.
- 472.5 Улики и другие жетоны в центре района дают представление о необычной активности, которая имеет место в этом районе.

473 Рассудок

- 473.1 Рассудок — это параметр сыщиков и некоторых активов, обозначающий максимальное количество ужаса, которое они могут получить (см. правило 485, «Ужас»).

474 Роль сыщика

- 474.1 В игре есть пять ролей, представляющих собой общие тактические рекомендации при игре за того или иного сыщика: боец, искатель, ловкач, мистик и хранитель.
- 474.2 У каждого сыщика есть основная роль, а у некоторых из них — ещё и второстепенная. Как правило, способности и стартовое имущество сыщика соответствуют его роли.

475 Сбор средств (действие)

- 475.1 Сбор средств — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 475.2 Выполнив действие «сбор средств», получите 1 доллар (см. правило 418, «Деньги»).

476 Смежный

- 476.1 «Смежный» — это свойство областей и компонентов, находящихся в областях.
- 476.2 Две области являются смежными, если обладают общей границей (белая линия, разделяющая две области).
- 476.3 Компонент считается смежным с каждой областью, которая является смежной с областью, содержащей этот компонент. Кроме того, компонент является смежным с компонентами в смежных областях.
- 476.4 Компонент или область не могут быть смежными по отношению к самим себе. Компонент не является смежным с областью, в которой находится, и с другими компонентами в этой области.

477 Событие

- 477.1 Карты событий используются для распространения безысходности, размещения улики и розыгрыша прорывов врат. Также они содержат контакты.
- 477.2 В течение игры большая часть карт событий содержится в колоде событий, размещённой взакрытую на подставке. Подставка позволяет вам с лёгкостью брать карты как с верха, так и из-под низа колоды (см. правило 462, «Подставка для колоды событий»).
- 477.3 Колода событий — это один из двух основных инструментов формирования сюжета и игрового процесса сценария. У каждого сценария есть свой набор карт событий, которые используются только в нём.
- 477.4 Карты событий могут выглядеть по-разному, но все они похожи на карты районов. Структура карты события описана в правилах ниже.
- 477.4a На картах событий присутствуют те же элементы, что и на картах районов, а также некоторые дополнительные элементы (см. правило 433, «Карта района»).
- 477.4b В левом верхнем углу карт событий есть символ улики (🔍), помогающий отличать их от карт районов.
- 477.4c В левом нижнем углу карт событий есть текст, указывающий, к какому сценарию принадлежит эта карта.
- 477.5 Карты событий, использующиеся при размещении улики, замешиваются в одну из колод районов (см. правило 488.3).
- 477.6 Если вы вытянули карту события из колоды района, разыграйте её так же, как карту района. Этот контакт может позволить вам получить улику из вашего района.

- 477.7 Если вы, разыграв контакт карты события, получили улику из своего района, сбросьте эту карту. Если вы не получили улику из своего района, возьмите 2 верхние карты колоды этого района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды.
- 477.8 Карты событий также используются для распространения безысходности, после чего сбрасываются (см. правила 406.2–406.3).
- 477.9 Карты событий используются для розыгрыша прорыва врат. Разыграв прорыв врат, перемешайте стопку сброса карт событий и положите её под низ колоды событий (см. правило 204.11a).
- 477.10 Если карта события по любой причине сбрасывается, положите её в открытую в стопку сброса рядом с колодой событий.

478 Сожранный

- 478.1 Иногда игровой текст указывает, что сыщик сожран. Сожранный сыщик является побеждённым вне зависимости от того, сколько урона или ужаса он получил (см. правило 483.6).

479 Состояние

- 479.1 Состояние — это тип актива, отображающий статус, который позитивно или негативно влияет на сыщика. Все правила, касающиеся активов, применимы и к состояниям (см. правило 401, «Актив»).
- 479.2 Существует три вида состояний: «благословлён», «проклят» и «тёмная сделка». «Благословлён» и «проклят» — это две стороны одной и той же карты.
- 479.3 В игровом тексте, который касается состояний, всегда указано название конкретного состояния, написанное ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ.
- 479.4 Вы не можете получить состояние, если у вас уже есть одноимённое состояние.
- 479.5 Вы не можете получить состояние в качестве платы, если у вас уже есть одноимённое состояние (см. правила 400.1d–400.1h).
- 479.6 Существует несколько карт с каждым состоянием. Получив состояние, возьмите случайную карту этого состояния и положите её рядом со своим листом сыщика.

Пример: в игре присутствует 6 уникальных карт «Тёмная сделка». Когда эффект указывает заключить тёмную сделку, возьмите одну случайную карту из этих шести.

- 479.7 Игрокам нельзя просматривать оборот своих состояний, если только эффект прямо не укажет перевернуть карту или посмотреть её оборот.
- 479.8 Сбрасывая карту состояния, возвращайте её на своё место в колоде состояний.

480 Союзник

- 480.1 Союзник — это тип активов, представленный картой союзника, особой или стартовой картой. Все правила, касающиеся активов, применимы и к союзникам (см. правило 401, «Актив»).
- 480.2 Здоровье и рассудок союзника указывают, сколько урона и ужаса можно на них перенаправить (см. правила 401.7 и 401.9).
- 480.3 Иногда игровой текст указывает вам получить союзника. Для этого возьмите верхнюю карту из колоды союзников и положите её рядом со своим листом сыщика.
- 480.4 Иногда игровой текст указывает союзнику восстановить здоровье или рассудок. Восстановление здоровья убирает урон, а восстановление рассудка убирает ужас (см. правила 492.9 и 485.9).
- 480.5 Игроки могут обмениваться союзниками в рамках действия «обмен» (см. правило 452, «Обмен (действие)»).
- 480.6 Сбрасывая карту союзника, кладите её под низ колоды союзников. Сбрасывая особую или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

481 Стартовая карта

- 481.1 Стартовые карты отображают уникальное имущество сыщиков.
- 481.2 Среди стартовых карт могут встречаться все пять типов активов: вещи, заклинания, состояния, союзники и таланты. Все правила, касающиеся активов, применимы и к особым картам (см. правило 401, «Актив»).
- 481.3 Чтобы стартовыми картами было проще пользоваться, их стоит держать упорядоченными: или по алфавиту, или по сыщикам.
- 481.4 Игроки получают стартовые карты только при подготовке к игре или при выборе нового сыщика.
- 481.5 Чтобы получить стартовую карту, просто найдите её по названию в упорядоченной стопке стартовых карт.
- 481.6 Сбрасывая стартовую карту, возвращайте её на своё место в стопке стартовых карт.

482 Сценарий

- 482.1 Каждая партия в «Ужас Аркхэма» проводится в соответствии с одним из имеющихся сценариев. Каждый сценарий — это отдельная история, в которой сыщики противостоят силам Древних.
- 482.2 Каждый сценарий имеет собственные указания по подготовке, влияющие на игровой процесс. Повествование, фрагменты поля, монстры, события, а также условия победы и поражения — всё это определяется сценарием.

- 482.3 Структура лицевой стороны листа сценария описана в правилах ниже.
- 482.3a Иллюстрация и название сценария не имеют игрового эффекта.
- 482.3b Стартовая область сценария определяет, где размещаются фишки сыщиков во время подготовки к игре (см. правило 110.6a). Стартовая область считается изначальной нестабильной областью (см. правило 449.3).
- 482.3c Эффект расплаты сценария разыгрывается каждый раз, когда сыщик достаёт из пула мифов жетон расплаты (см. правило 204.12).
- 482.4 Структура оборота листа сценария описана в правилах ниже.
- 482.4a Схема поля на обороте листа сценария используется только во время подготовки к игре (см. правило 102.1).
- 482.4b Список монстров сценария определяет, какие монстры используются в этой партии (см. правило 104, «Сформируйте колоду монстров»).
- 482.4c Пул мифов сценария определяет, какие жетоны мифов используются в этой партии (см. правило 105, «Сформируйте пул мифов»).
- 482.4d В разделе сценария «Завершение подготовки» указано, что нужно сделать, чтобы завершить подготовку (см. правило 111.4).

483 Сыщик

- 483.1 Слово «сыщик» относится как к игроку, так и к листу и фишке управляемого им сыщика.
- 483.2 Структура лицевой стороны листа сыщика описана в правилах ниже.
- 483.2a Имя и род занятий сыщика не имеют игрового эффекта.
- 483.2b Иллюстрация сыщика не имеет игрового эффекта.
- 483.2c Собранность сыщика указывает максимальное количество жетонов навыков, которое сыщик может иметь одновременно (см. правило 491, «Улучшение навыков»).
- 483.2d Способность (или способности) сыщика — это игровые эффекты, доступные только этому сыщику.
- 483.2e Здоровье и рассудок сыщика указывают, сколько урона и ужаса он может получить, прежде чем станет побеждённым (см. правила 492, «Урон», и 485, «Ужас»).
- 483.2f Навыки сыщика дают общее представление о сильных и слабых сторонах этого персонажа (см. правило 447, «Навык»).

- 483.3 Структура оборота листа сыщика описана в правилах ниже.
- 483.3a На обороте листа сыщика указано его стартовое имущество (см. правило 110.5, «Стартовое имущество»).
- 483.3b На обороте листа сыщика указана его роль или роли (см. правило 474, «Роль сыщика»).
- 483.3c Личная история сыщика не имеет игрового эффекта, но помогает вам вжиться в роль.
- 483.4 Фишки сыщиков позволяют отмечать их местоположение на поле. У каждого сыщика есть собственная фишка, иллюстрация на которой совпадает с иллюстрацией на листе сыщика.
- 483.5 Чтобы использовать фишку сыщика, необходимо поставить её на пластиковую подставку.
- 483.6 **Побеждённый сыщик**
- 483.6a Если вы получили урон, равный или превышающий ваше здоровье, или ужас, равный или превышающий ваш рассудок, вы побеждены.
- 483.6b Если вы побеждены, выйдите из боя со всеми монстрами, изнурите их, сбросьте все свои карты и жетоны и верните лист и фишку своего сыщика в коробку. Затем положите 1 жетон безысходности на лист сценария.
- 483.6c Если ваш сыщик побеждён, сожран или ушёл в отставку, выберите нового сыщика. Он вступит в игру в начале следующей фазы действий. Этапы выбора нового сыщика описаны в правилах ниже.
- 483.7 **Выбор нового сыщика**
- 483.7a Возьмите лист сыщика, за которого никто не играет и который не был побеждён, не был сожран и не ушёл в отставку в этой партии. Возьмите соответствующую ему фишку сыщика.
- 483.7b Получите стартовое имущество, указанное на обороте вашего нового листа сыщика.
- 483.7c Поставьте фишку своего сыщика в стартовую область, указанную на листе сценария.
- 484 **Талант**
- 484.1 Таланты представляют собой врождённые или приобретённые умения, которые дают сыщику преимущество. Талант — это тип актива, представленный особой или стартовой картой. Все правила, касающиеся активов, применимы и к талантам (см. правило 401, «Актив»).
- 484.2 Здоровье и рассудок карты таланта (если есть) указывают, сколько урона и ужаса можно перенаправить на эту карту (см. правила 401.7 и 401.9).
- 484.3 Сбрасывая особую или стартовую карту, возвращайте её на своё место в соответствующей колоде.

485 Ужас

- 485.1 Ужас — это психическое потрясение, которое могут испытывать сыщики и активы. В игре ужас представлен жетонами ужаса.
- 485.2 Жетон номиналом «3 ужаса» равен трём жетонам номиналом «1 ужас». Они взаимозаменяемы.
- 485.3 Когда вы получаете ужас, кладите на свой лист сыщика соответствующее количество жетонов ужаса.
- 485.4 Когда вы восстанавливаете рассудок, убирайте со своего листа сыщика соответствующее количество жетонов ужаса.
- 485.5 Если вы получили ужас в количестве, равном вашему рассудку, вы побеждены (см. правило 483.6).
- 485.6 Когда вы должны получить ужас, вместо этого вы можете полностью или частично перенаправить его на один из своих активов (см. правило 401, «Актив»).
- 485.7 Иногда игровой текст указывает получить ужас напрямую. Такой ужас нельзя перенаправить на активы.
- 485.8 Когда актив получает ужас, кладите на его карту соответствующее количество жетонов ужаса.
- 485.9 Когда актив восстанавливает рассудок, убирайте с его карты соответствующее количество жетонов ужаса.
- 485.10 Если актив получил ужас, равный или превышающий его рассудок, сбросьте его (см. правило 401.10).
- 485.11 Вы не можете намеренно перенаправить на актив ужас, превышающий его рассудок.

486 Уйти в отставку

- 486.1 Иногда игровой текст позволяет сыщику уйти в отставку. Сыщики, которые ушли в отставку, больше не могут участвовать в партии.
- 486.2 После того как ваш сыщик ушёл в отставку, выберите нового сыщика. Он вступит в игру в начале следующей фазы действий (см. правило 483.7).

487 Уклонение (действие)

- 487.1 Уклонение — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 487.2 Чтобы выполнить действие «уклонение», проведите проверку внимания (👁). Каждый выброшенный успех позволяет вам выйти из боя с одним монстром по вашему выбору и изнурить его. Если вы вышли из боя со всеми монстрами, с которыми находились в бою, вы можете выполнить одно дополнительное действие (см. правила 414, «Выйти из боя»; 429, «Изнурить», и 417.3 о дополнительных действиях).

- 487.3 У каждого монстра есть модификатор уклонения, влияющий на количество кубиков, которые вы бросаете во время проверки внимания (см. правило 445.8g).
- 487.4 Если вы находитесь в бою с несколькими монстрами, учитывайте только тот модификатор, который вынудит вас бросать меньше всего кубиков.
- 487.5 Вы можете выполнить действие «уклонение» только в том случае, если находитесь в бою с одним или несколькими монстрами.

488 Улика

- 488.1 Улики отображают собранные сыщиками сведения о необычных происшествиях в городе.
- 488.2 Иногда правила и игровой текст указывают разместить одну или несколько улик.
- 488.3 Чтобы разместить улику, положите 1 улику из запаса в центр района, соответствующего верхней карте колоды событий. Затем возьмите 2 верхние карты колоды этого района, замешайте их с этой картой события и положите все 3 карты на верх колоды этого района.
- 488.4 Каждая улика в районе означает, что одна из нескольких верхних карт соответствующего района является картой события.
- 488.5 В игровом тексте контакта района с уликой может содержаться указание получить улику из этого района (см. правило 477.6).
- 488.6 Получив улику, положите её рядом со своим листом сыщика.
- 488.7 Полученную улику в дальнейшем можно будет положить на лист сценария с помощью действия «изучение» (см. правило 430, «Изучение (действие)») или потратить, чтобы перебросить 1 кубик во время проведения проверки (см. правило 470.4a).
- 488.8 Сбор и изучение улик — основной способ одержать победу в игре (см. правило 301.2).
- 488.9 Жетон улики и жетон безысходности (см. правило 406, «Безысходность») — это две стороны одного и того же жетона.
- 488.10 Сыщики могут обмениваться уликами в рамках действия «обмен» (см. правило 452, «Обмен (действие)»).

489 Улица

- 489.1 В игре присутствует три типа улиц. Описания этих типов содержатся в правилах ниже.
- 489.1a На улицах типа «жилые дома» изображены дома.
- 489.1b На улицах типа «мост» изображён мост.

- 489.1с На улицах типа «парк» изображены деревья.
- 489.2 На улицы не кладутся жетоны безысходности. Если вы по любой причине должны положить в область улицы жетон безысходности, вместо этого кладите его в смежную область района.

490 Улучшение навыка (действие)

- 490.1 Улучшение навыка — это одно из действий, которые могут выполнять сыщики (см. правило 417, «Действие»).
- 490.2 Выполнив действие «улучшение навыка», улучшите один навык по своему выбору (см. правило 491.4).
- 490.3 Вы не можете улучшить один и тот же навык больше одного раза.
- 490.4 Если после выполнения действия «улучшение навыка» количество ваших жетонов навыков превышает вашу собранность, сбросьте один из жетонов навыков (см. правило 483.2с).

491 Улучшение навыков

- 491.1 Улучшение навыков отображает то, как ваш сыщик приспособляется к поставленным задачам.
- 491.2 В игре есть пять типов жетонов навыков, по одному на каждый из пяти навыков (см. правило 447, «Навык»).
- 491.3 Иногда правила и игровой текст указывают улучшить определённый навык или навык по вашему выбору.
- 491.4 Чтобы улучшить навык, положите соответствующий ему жетон навыка на свой лист сыщика.
- 491.5 Вы не можете улучшить один и тот же навык больше одного раза.
- 491.6 Каждый полученный вами жетон навыка увеличивает значение соответствующего ему навыка на 1.
- 491.7 Во время проведения проверки вы можете потратить жетоны навыков, чтобы перебросить 1 кубик за каждый потраченный жетон (см. правило 470, «Проверка»).
- 491.8 На листе каждого сыщика указана собранность: максимальное количество жетонов навыков, которое вы можете иметь одновременно (см. правило 483.2с).
- 491.9 Если вам предписано улучшить навык, но из-за этого ваша собранность будет превышена, сбросьте один из своих жетонов навыков.

- 491.10 Иногда игровой текст указывает улучшить один или несколько навыков, «даже если это превысит вашу собранность». В таком случае вы не сбрасываете жетоны навыка. Однако такие эффекты не позволяют вам улучшить один и тот же навык больше одного раза.

- 491.11 Ваша собранность может меняться в течение игры: или из-за способности, или в соответствии с игровым текстом.

- 491.12 Если ваша собранность стала ниже имеющегося у вас количества жетонов навыков, вы не сбрасываете лишние жетоны.

- 491.13 Жетонами навыков нельзя обмениваться.

492 Урон

- 492.1 Урон могут получать сыщики, активы и монстры. В игре урон представлен жетонами урона.
- 492.2 Жетон номиналом «3 урона» равен трём жетонам номиналом «1 урон». Они взаимозаменяемы.
- 492.3 Когда вы получаете урон, кладите на свой лист сыщика соответствующее количество жетонов урона.
- 492.4 Когда вы восстанавливаете здоровье, убирайте со своего листа сыщика соответствующее количество жетонов урона.
- 492.5 Если вы получили урон в количестве, равном вашему здоровью, вы побеждены (см. правило 483.6).
- 492.6 Когда вы должны получить урон, вместо этого вы можете полностью или частично перенаправить его на один из своих активов (см. правило 401, «Актив»).
- 492.7 Иногда игровой текст указывает получить урон напрямую. Такой урон нельзя перенаправить на активы.
- 492.8 Когда актив получает урон, кладите на его карту соответствующее количество жетонов урона.
- 492.9 Когда актив восстанавливает здоровье, убирайте с его карты соответствующее количество жетонов урона.
- 492.10 Если актив получил урон, равный или превышающий его здоровье, сбросьте этот актив (см. правило 401.10).
- 492.11 Вы не можете намеренно перенаправить на актив урон, превышающий его здоровье.
- 492.12 Когда монстр получает урон, кладите на его карту соответствующее количество жетонов урона.
- 492.13 Когда монстр восстанавливает здоровье, убирайте с его карты соответствующее количество жетонов урона.
- 492.14 Если монстр получил урон, равный или превышающий его здоровье, он побеждён (см. правило 445.11).

493 Хранитель

- 493.1 «Хранитель» — это одна из ролей сыщиков (см. правило 474, «Роль сыщика»).
- 493.2 Хранители отвечают за защиту других сыщиков. Например, они могут избавляться от монстров прежде, чем они станут серьёзной угрозой, или помогать своим товарищам приходить в себя после ранений.
- 493.3 Как правило, хранители обладают способностями или стартовым имуществом, которые позволяют им эффективнее вести бой с монстрами, предотвращать урон или ужас или же давать другим сыщикам возможность восстанавливать здоровье или рассудок.

494 Целевая область

- 494.1 Целевая область монстра — это определённая область, в сторону которой монстр движется или на которую он влияет.

Пример: в тексте активации монстра «Фигура в мантии» говорится, что он «движется к нестабильной области». Целевая область этого монстра — это нестабильная область или нестабильные области, если их несколько.

495 Элитный

- 495.1 «Элитный» — это ключевое слово, встречающееся на картах монстров.
- 495.2 «Элитный [число]» значит, что здоровье этого монстра увеличивается на [число] за каждого сыщика.

Пример: если в игре 5 сыщиков, то здоровье монстра со свойством «Элитный 1» увеличится на 5.

- 495.3 В свойстве «элитный» учитывается то количество игроков, которое было в начале партии. Это число не меняется, даже если один или несколько сыщиков в данный момент побеждены.
- 495.4 Знак «плюс» (+) рядом со здоровьем монстра указывает, что один или несколько игровых эффектов увеличивают здоровье этого монстра.

Алфавитный указатель

В этом указателе приведены номера статей, а не страниц. Число в конце каждого понятия относится к соответствующему правилу в этом справочнике. Информация, касающаяся этого понятия, находится или в правиле с соответствующим номером, или в одном из разделов этого правила.

А

актив, 401.0
вещь, 410.0
заклинание, 425.0
здоровье, 401.7
особая карта, 456.0
рассудок, 401.7
сбросить, 401.10
состояние, 479.0
союзник, 480.0
стартовая карта, 481.0
талант, 484.0
аномалия, 402.0
убрать аномалию, 402.3с
архив, 403.0
карта архива, 403.3
номер карты, 403.4
кодекс, 403.5а
по номеру, 403.2
атака (действие), 404.0
вступить в бой, 413.0
модификатор атаки, 404.4
несколько монстров, 404.5
получить трофей, 404.7
трофей монстра, 404.7
атрибут, 405.0

Б

безысходность, 406.0
аномалия, 402.0
всплеск, 412.0
на улице, 489.2
несколько символов безысходности, 406.3
распространить, 406.2
убрать безысходность, 406.5
благословенный, 456.4
босвая сторона, 445.8
боец, 407.0
бросок, 408.0
вне проверки, 408.2

В

в порядке хода, 466.0
в рамках действия, 417.6
ведущий игрок, 409.0
последнее слово, 409.4
жетон ведущего игрока, 420.4
вещь, 410.0
сбросить, 410.9
получить, 410.5
обычная вещь, 410.6
диковинная вещь, 410.6
руки, 410.3
здоровье, 410.4
рассудок, 410.4
витрина, 411.0
обновить витрину, 411.3
пополнить витрину, 411.4
внимание, 447.4
воля, 447.5
восстановить:
здоровье, 492.5
рассудок, 485.5
всплеск, 412.0
вступить в бой, 413.0
выйти из боя, 414.0
выполнить, 417.1

Д

движение (действие), 416.0
прекращение движения, 416.3

движение, 415.0
напрямую, 415.4
действие, 417.0
в рамках, 417.6
дополнительное действие, 417.3
задержанный, 424.0
раз в раунд, 417.4
список действий:
атака (действие), 404.0
особое действие, 455.0
уклонение (действие), 487.0
улучшение навыка (действие), 490.0
сбор средств (действие), 475.0
движение (действие), 416.0
изучение (действие), 430.0
обмен (действие), 452.0
защита (действие), 426.0
фаза действий, 201.0
деньги, 418.0
размн, 418.2
диковинная вещь, 410.6
добавить в кодекс, 437.2
добыча, 419.0
дополнительное действие, 417.3

Е

если, 400.1i

Ж

жетон активации, 420.0
жетон ведущего игрока, 420.4
порядок хода:
фаза действий, 201.2
фаза контактов, 203.1
жетон мифов, 421.0
прорыв врат (жетон), 204.11
прочитайте заголовок (жетон), 204.10
пул мифов, 471.0
пустой жетон, 204.13
разместите монстра (жетон), 204.8
разместите улику (жетон), 204.9
расплата (жетон), 204.12
распространите безысходность (жетон), 204.7
жетон навыка, 491.2

З

заголовок, 423.0
сбросить, 423.5
пустая колода, 423.6
слухи, 423.7
кодекс, 437.0
задача, 403.5с
задержанный, 424.0
не суммируется, 424.4
заклинание, 425.0
получить, 425.5
прочитать, 425.7
руки, 425.3
сбросить, 425.12
защита (действие), 426.0
трофей врат, 426.3
здоровье, 427.0
актив восстанавливает здоровье, 492.10
монстр восстанавливает здоровье, 492.14
сыщик восстанавливает здоровье, 492.5
знания, 447.6
золотые правила, 0.0

«не может» перевешивает
«может», 002.0
компоненты перевешивают
правила, 001.0
несколько исходов, 004.0
несколько эффектов, 004.0
ограничения на компоненты,
005.0
разыграть, насколько
возможно, 003.0

И
игровое поле, 463.0
игровой текст, 400.1
ключевое слово, 400.1c
плата, 400.1d
условие, 400.1i
изнурённый, 428.0
изнурённая сторона, 445.8
изнурить, 429.0
изучить (действие), 430.0
изучить, 431.0
искатель, 432.0

К
к вам присоединяется, 456.4
карта события, 477.4
колода событий, 477.2
контакт улики, 477.6
сбросить карту контакта,
477.7
сбросить, 477.10
карта-памятка, 435.0
ключевое слово, 436.0
кормящийся, 439.0
наблюдающий, 446.0
несуловимый, 450.0
огромный, 454.0
элитный, 495.0
кодск, 437.0
конец игры, 3.0
поражение, 302.0
победа, 301.0
контакт, 438.0
«при», 438.8
возможный результат, 433.5
выбор, 438.9
ограничения во время боя,
448.6
проверки, 438.7
типы, 438.3
район, 438.4
другие варианты, 438.6
улица, 438.5
читает другой игрок, 438.10
кормящийся, 439.0
кубик, 440.0
бросить больше кубиков,
470.2d
ограничения на компоненты,
440.1
купить, 441.0
за пощены, 441.2

Л
ловкач, 442.0

М
маркер, 443.0
мистик, 444.0
монстр, 445.0
боевая сторона, 445.8
добыча, 419.0
изнурённая сторона, 445.8
изнурённый, 445.2
находится в бою, 445.2
неэпический монстр, 403.5f
победа, 445.9
подготовленная сторона, 445.3
подготовленный, 445.2
разместить, 445.5
сбросить, 445.11

трофей монстра, 445.8c
трофей, 445.8c
целевая область, 494.0
эпический монстр, 403.5c
сбросить, 403.5g

Н
наблюдающий, 446.0
навык, 447.0
улучшение навыка, 491.6
нанести:
урон, 492.3
ужас, 485.3
напрямую:
передвигается напрямую в,
415.4
ужас напрямую, 485.8
урон напрямую, 492.8
находится в бою, 448.0
ограничение действий, 448.5
ограничение контакта, 448.6
не может:
«не может» перевешивает
«может», 002.0
нестабильная область, 449.0
изначальная нестабильная
область, 449.3
несуловимый, 450.0
ничья:
несколько исходов, 004.0
несколько эффектов, 004.0
последнее слово, 409.4

О
область, 451.0
нестабильная область, 449.0
обмен (действие), 452.0
обновить витрину, 411.3
обозначение способности, 453.0
общение, 447.7
ограничения на компоненты,
005.0
огромный, 454.0
округление:
всегда округлять вверх, 464.1
особая карта, 456.0
актив, 401.0
несколько уникальных копий:
по названию, 456.3
получить, 456.5
сбросить, 456.6
особое действие, 455.0
отложить в сторону, 457.0
сбросить, 457.3
охотящийся, 458.0

П
патрулирующий, 459.0
перебросить, 470.4b
перемещать, 460.0
пластиковая подставка, 483.5
плата, 400.1d
заплатить полную цену, 400.1f
получить состояние в качестве
платы, 400.1h
стать задержанным в качестве
платы, 400.1g
победа, 301.0
задача, 403.5c
побеждённый:
монстр, 445.9
сыщик, 483.6
подготовка к игре, 1.0
подготовленная сторона, 445.3
подготовленный, 461.0
подставка для колоды событий,
462.0
поле, 463.0
половина, 464.0
округлять вверх, 464.1
пощены, 441.2
положить, 465.0

получить:
вещь, 410.5
обычная, 410.6
диловинная, 410.6
заклинание, 425.5
название карты заглавными
буквами, 456.3
особая карта, 456.5
союзник, 480.3
стартовая карта, 481.5
получить:
ужас, 485.3
урон, 492.3
поражение, 302.0
порядок хода, 466.0
потратить, 467.0
превышение собранности, 491.10
предотвратить:
ужас, 468.0
урон, 468.0
присоединить, 403.5h
притаившийся, 469.0
провал, 470.5b
проверка, 470.0
больше кубиков, 470.2d
добавить успех, 470.4d
минимум 1 кубик, 470.3b
модификатор, 470.2b
перебросить кубик, 470.4b
провал, 470.5b
проверки в контактах, 438.7
результат проверки, 470.5a
руки, 470.2c
успех, 470.5a
успешно пройти, 470.5b
проклятый, 456.4
прорыв врат, 204.11
простая вещь, 410.6
противоречия:
«не может» перевешивает
«может», 002.0
компоненты перевешивают
правила, 001.0
несколько возможных
исходов, 004.0
несколько эффектов
одновременно, 004.0
прочитать заклинание, 425.7
пул мифов, 471.0

Р
разместить:
монстр, 445.5
улика, 488.3
разногласия:
последнее слово, 409.4
разыграть:
насколько возможно, 003.0
район, 472.0
карта района, 433.0
контакт района, 438.4
возможный результат, 433.5
символы, 472.3
центральная часть, 472.2
расплата:
жетон расплаты, 204.12
эффект расплаты, 204.12b
рассудок, 473.0
актив восстанавливает
рассудок, 485.10
сыщик восстанавливает
рассудок, 485.5
раунд:
конец раунда, 205.0
фазы, 2.0
фаза действий, 201.0
фаза контактов, 203.0
фаза монстров, 202.0
фаза мифов, 204.0
порядок фаз, 200.0
роль сыщика, 474.0
руки, 470.2c

С
сбор средств (действие), 475.0
сбросить:
карта вещи, 410.9
карта заголовка, 423.5
карта заклинания, 425.12
карта монстра, 445.11
карта события, 477.10
карта союзника, 480.6
особая карта, 456.6
стартовая карта, 481.6
эпический монстр, 403.5g
сила, 447.8
слухи, 423.7
кодск, 437.0
смежный, 476.0
собранный, 478.0
состояние, 479.0
несколько уникальных копий,
479.6
скрытая информация, 479.7
указано по названию, 479.3
союзник, 480.0
здоровье, 480.2
получить, 480.3
рассудок, 480.2
сбросить, 480.6
справочный текст, 400.2
стартовая карта, 481.0
получить, 481.5
сбросить, 481.6
стартовая область, 482.3b
изначальная нестабильная
область, 449.3
стать:
задержанный, 424.3
«станьте», 456.4
стоимость, 410.2
схема поля, 463.0
сценарий, 482.0
сыщик, 483.0
выбрать нового, 483.7
замена, 483.7
побеждённый, 483.6
роли, 474.0
босс, 407.0
искатель, 432.0
ловкач, 442.0
мистик, 444.0
хранитель, 493.0
стартовое имущество, 481.0

Т
талант, 484.0
текст:
игровой текст, 400.1
справка, 400.2
художественный текст, 400.3
тёмная сделка, 456.4
трофей врат, 422.4
трофей монстра, 404.7
трофей, 422.0
потратить при чтении
заклинания, 425.9
трофей врат, 426.3
трофей монстра, 445.8c

У
ужас, 485.0
жетон ужаса, 485.1
размен, 485.2
нанести, 485.3
перенаправить на карту, 485.7
получить, 485.3
предотвратить, 468.0
ужас напрямую, 485.8
уйти в отставку, 486.0
улика, 488.0
изучение, 488.7
получить улику, 488.5
потратить, чтобы перебросить

кубик, 488.7
разместить, 488.3
улица, 489.0
карта улицы, 434.0
контакт улицы, 438.5
нельзя положить
безысходность, 489.2
область, 489.3
уклонение (действие), 487.0
выйти из боя, 414.0
изнурённый, 429.0
модификатор уклонения, 487.3
несколько монстров, 487.4
улучшение навыка, 491.4
жетон навыка, 491.2
потратить, чтобы перебросить
кубик, 491.7
собранный, 491.8
превышение собранности,
491.10
урон, 492.0
восстановить, 492.5
жетон урона, 492.1
размен, 492.2
нанести, 492.3
перенаправить на карту, 492.7
получить, 492.3
предотвратить, 468.0
прямой урон, 492.8
условие, 400.1i
успех, 470.5a
добавить успех к результату
броска, 470.4d
успешно пройти, 470.5b

Ф
фаза действий, 201.0
фаза контактов, 203.0
фаза мифов, 204.0
фаза монстров:
порядок фазы, 202.1
этап активации монстров,
202.2
этап нападения монстров,
202.3
этап подготовки монстров,
202.4

Х
ход:
фаза действий, 201.2
фаза контактов, 203.2
фаза мифов, 204.2
хранитель, 493.0
художественный текст, 400.3
обозначение способности,
453.0

Ц
целевая область, 494.0

Э
элитный, 495.0
эпический монстр, 403.5c
неэпический монстр, 403.5f
сбросить, 403.5g
этап активации монстров, 202.2
этап нападения монстров, 202.3
этап подготовки монстров, 202.4

Часто задаваемые вопросы

В этом разделе находятся ответы на часто задаваемые вопросы. Раздел упорядочен в алфавитном порядке в соответствии с относящимися к вопросам правилами справочника.

Безысходность

Что происходит, если нужно положить несколько жетонов безысходности одновременно?

Если игровой эффект указывает положить больше одного жетона безысходности, кладите их по одному за раз в порядке по своему выбору. Если один из этих жетонов запустит игровой эффект, разыграйте его, прежде чем положить оставшиеся жетоны.

Пример: в сценарии с аномалиями происходит следующая ситуация. В Ривертауне уже лежат 3 жетона безысходности: 2 в Чёрной пещере и 1 на кладбище. В этом районе происходит прорыв врат, который добавляет по одному жетону безысходности во все области. Сыщики кладут один жетон на кладбище, а другой — в Чёрную пещеру, и это приводит к появлению аномалии в этом районе. Из-за аномалии третий жетон безысходности кладётся не в магазин, а на лист сценария.

Действие

Можно ли прервать движение, чтобы выполнить другое действие?

Нет. Вы должны закончить одно действие, прежде чем перейти к другому.

Жетон мифа

Я вытягиваю два жетона мифов одновременно? В каком порядке я их разыгрываю?

Вытягивайте и разыгрывайте их по одному за раз. Полностью разыграйте эффект первого жетона, потом вытяните и разыграйте эффект второго.

Заголовок

Что происходит, если я вытягиваю из пула жетон заголовок в тот момент, когда мой сыщик побеждён?

Разыграйте эффект заголовка настолько полно, насколько возможно. У вас нет сыщика, так что вы не можете получить урон, ужас или состояние. У вас нет области, так что вы не можете разместить монстра или положить жетон безысходности в вашей области. У вас нет навыков, так что вы не можете проводить проверки (значения ваших навыков не равны нулю; их просто нет). Считайте, что вы не выбросили ни одного успеха, и действуйте соответственно.

Контакт

Контакт позволяет мне или моему союзнику восстановить здоровье или рассудок. Может ли восстановиться другой сыщик?

Нет. «Союзник» — это тип карты. Когда в игре упоминаются союзники, имеются в виду эти карты. Игроки (и только они) называются сыщиками.

После того как я разыграю контакт с аномалией, что мне делать с картой контакта?

Как и в случае с другими контактами, не относящимися к событиям, положите её под низ той колоды, из которой вы её вытянули.

Навыки

Я могу тратить жетон навыка для переброса кубика во время любой проверки?

Да. Навык проверки необязательно должен совпадать с навыком, указанным на жетоне.

Проверка

Могу ли я использовать эффект, позволяющий изменять значения кубиков (как эффект счастливого портсигара), чтобы использовать дополнительную способность дробовика («Каждая шестёрка, выпавшая вам в рамках действия «атака», считается за 2 успеха»)?

Да. Изменение значения кубика запустит срабатывание любого эффекта, требующего определённого значения кубика, включая дробовик или состояние «Проклят».

Трофей

Я использовал заклинание «Иссушение», чтобы победить монстра. Я получаю трофей?

Нет. Вы получаете трофей, только если победите монстра в рамках действия «атака».

Уточнения

В этом разделе находятся уточнения конкретных карт и способностей, упорядоченные по алфавиту в соответствии с названием компонента (тип компонента указан в скобках).

Ведьмина кровь (стартовый талант)

Благодаря «Дымчатому бархату» другой сыщик не может использовать действие, которое Мари выполнила дважды, но может повторить то действие, которое выполнил сам ранее в этом раунде.

Пример: в свой ход Томми Малдун улучшает навык и атакует монстра. Мари в свой ход сбрасывает жетон безысходности в своей области, потом с помощью «Ведьминой крови» делает это повторно, а затем использует способность «Дымчатый бархат», чтобы Томми смог выполнить особое действие «Ведьмина кровь»: он может ещё раз улучшить навык или ещё раз атаковать.

Особое действие «Ведьмина кровь» не может быть передано сыщику, который ещё не активировался в этом раунде, так как этот сыщик ещё не выполнял никаких действий.

Венди Адамс (сыщик)

«Короткий путь» и «движение» — разные действия, так что Венди может в одном раунде и выполнить действие «движение», и использовать дополнительное движение, полученное от своей способности.

Габриэль и мотоцикл (стартовые вещи)

Когда вы выполняете действие «движение», это действие заменяется эффектом карты. Это всё равно считается действием «движение», поэтому вы не можете использовать Габриэля (или мотоцикл) и после этого выполнить обычное действие «движение» в тот же ход.

Кэлвин Райт (сыщик)

Способность Кэлвина «Друг познаётся в беде» работает по аналогии с обменом деньгами или трофеями в рамках действия «обмен». Кэлвин и другой сыщик (или союзник) могут свободно обмениваться жетонами урона и ужаса на своих листах сыщиков (или на карте союзника). Это может быть как односторонний обмен (например, Кэлвин берёт три жетона урона с карты Сатико Хиги и не даёт жетоны ужаса в обмен), так и двухсторонней (например, Кэлвин берёт три жетона ужаса у Томми Малдуна, а Томми берёт два жетона урона у Кэлвина).

Так как урон и ужас «обменивается», его нельзя предотвратить или перенаправить на активы, равно как и Кэлвин не может обмениваться уроном или ужасом с картой вещи или таланта. Эта способность позволяет ему обмениваться уроном и/или ужасом только с сыщиками или союзниками.

Мари Ламбо (сыщик)

После того как вы выполнили действие, полученное за счёт способности Мари Ламбо «Дымчатый бархат», у вас всё ещё останется два действия, которые вы сможете выполнить в свой ход. Действие, полученное от «Дымчатого бархата», является дополнительным действием «вне хода». Однако вы всё ещё ограничены в том, что можете выполнить одно и то же действие только один раз в раунд. Если до того, как Мари использовала «Дымчатый бархат», вы успели передвинуться, она не может дать вам ещё одно действие «движение». А если вы ходите после Мари, то не сможете передвинуться в том случае, если Мари уже успела дать вам в этом раунде действие «движение» с помощью «Дымчатого бархата».

Если Мари даёт вам действие, когда вы задержаны, вместо выполнения этого действия вы просто ставите свою фишку сыщика в вертикальное положение. В справочнике указано (424.2): «В следующий раз, когда вы должны будете выполнить действие, вместо этого верните фишку своего сыщика в вертикальное положение и пропустите это действие. Вы больше не задержаны». В свой ход вы всё ещё сможете выполнить то же действие, какое было у Мари, так как вы пропустили своё действие, когда восстанавливались после статуса «задержан».

Рекс Мерфи (сыщик)

У Рекса неограниченная собранность, что позволяет ему получать полную выгоду от игровых эффектов, позволяющих улучшать каждый навык больше одного раза, включая его стартовый талант «Вопреки неудачам».

Памятка

Жетоны мифов



Распространите безысходность (⚡): сбросьте **нижнюю** карту из колоды событий в открытую и положите 1 жетон безысходности в область, отмеченную символом безысходности (⚡) на сброшенной карте.



Разместите монстра (🦇): вытяните **нижнюю** карту из колоды монстров и положите её на поле в соответствии с её графой появления.



Прочитайте заголовок (📖): вытяните и зачитайте **верхнюю** карту из колоды заголовков. Если в тексте карты не указано иное, её эффекты касаются только вас.



Разместите улику (🔑): вытяните **верхнюю** карту из колоды событий и положите 1 жетон улики в центр её района. Затем замешайте эту карту с двумя верхними картами колоды этого района.



Прорыв врат (★): вытяните **верхнюю** карту из колоды событий и разместите по 1 жетону безысходности во **все** области её района. Затем замешайте эту карту в стопку сброса событий и положите эту стопку под низ колоды событий.



Расплата (👊): разыграйте эффекты расплаты на всех присутствующих в игре компонентах.



Пустой жетон: нет эффекта.

Символы контактов

Проверки/плата



Проведите проверку знаний



Проведите проверку общения



Проведите проверку внимания



Проведите проверку силы



Проведите проверку воли



Потратьте деньги



Потратьте трофеи

Награды



Восстановите здоровье



Восстановите рассудок



Получите простую вещь



Получите диковинную вещь



Получите заклинание



Получите союзника



Получите деньги



Получите трофеи



Уберите безысходность

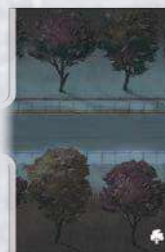
Контакты улиц



🏠 Жилые дома



🌉 Мост



🌳 Парк

Карты монстров



Подготовленная сторона



Изнурённая сторона

Завершение контакта

Если, разыграв контакт с карты события, **вы получили улику** из своего района, положите эту карту в стопку сброса карт событий в открытую.

Если **вы не получили улику**, верните карту в колоду соответствующего района следующим образом: возьмите 2 верхние карты колоды района, замешайте их с картой события и положите все 3 карты на верх этой колоды.



© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 USA 651-639-1905.



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия справочника 1.1