

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

По ту сторону времени и пространства

Я утверждаю, что в ту ночь, находясь в здравом уме и памяти, я столкнулся с явлением, могущим в корне переменить наш взгляд на окружающий мир. Всё, что я стремился развенчать как легенду и вымысел, получило, наоборот, ужасающее подтверждение.

Говард Ф. Лавкрафт «За гранью времён»

Об игре

«Ужас Архэма. Карточная игра» — это командная живая карточная игра (ЖКИ) для 1–4 сыщиков, которые совместными усилиями раскрывают потусторонние тайны и заговоры, одновременно сражаясь с демонами из собственного прошлого.

Каждый игрок выбирает себе одного из сыщиков и составляет колоду, исходя из его свойств. Игровой процесс состоит из взаимосвязанных сценариев, которые складываются в единую сюжетную кампанию, раскрывающую более глобальную тайну. В каждом из этих сценариев сыщики будут исследовать опасные локации в поисках улик, которые позволят им продвинуться на своём пути, а также попытаются победить коварные силы зла или хотя бы скрыться от них.

По мере развития сюжета каждый сыщик приобретает опыт и знания, которые позволяют ему расти, добавляя в свою колоду новые, более эффективные и высокоуровневые карты. Но будьте осторожны: чем больше узнаёшь о потустороннем мире, тем выше риск сойти с ума. Сыщикам предстоит не только разгадывать жуткие тайны, но и бороться за собственную жизнь и рассудок.

Для чего нужна эта книга

Эта книга правил предназначена для того, чтобы преподать начинающим игрокам основы карточного «Ужаса Архэма». Используйте её, когда учитесь правилам игры и играете в первый раз. Новым игрокам рекомендуется изучить основные правила игры с помощью вводного сценария и заранее созданных колод, описанных в разделе «Колоды для начинающих» на стр. 4. В конце книги размещены правила по сюжетной кампании и улучшению стартовых колод. Также на задней обложке этой книги находится памятка по ключевым словам и основным игровым символам.

Полные правила игры вы найдёте в справочнике, который также касается более сложных вопросов, таких как понимание текста карты, разрешение временных противоречий и подробное описание фаз раунда. Начинающим игрокам необязательно читать справочник от корки до корки: достаточно изучить эту книгу, а в справочник заглядывать во время игры по мере необходимости.

Живая карточная игра

«Ужас Архэма. Карточная игра» — это командная игра для 1–4 игроков. С помощью данного базового набора в неё могут играть 1–2 игрока, а приобретя вторую такую коробку, вы сможете играть втрём и вчетвером. Однако «Ужас Архэма» — это ещё и живая карточная игра (ЖКИ) с регулярно выходящими дополнениями, которые разнообразят и обогащают игровой процесс. В дополнениях появляются новые сыщики, дополнительные сценарии или кампании и новые игровые карты, добавляющие колодам сыщиков новые возможности и глубину. Каждый сценарий можно разыгрывать и как отдельное приключение, и как часть сюжетной кампании из нескольких сценариев — хотя второй вариант, разумеется, предпочтительнее. В отличие от коллекционных карточных игр, все дополнения ЖКИ состоят из фиксированного, а не случайного набора карт: вы всегда знаете, что найдёте в каждой коробке.



Состав игры

Примеры игровых компонентов представлены здесь для ознакомления. Полный разбор карт ищите на стр. 28–31 справочника.



44 жетона хаоса



27 жетонов ран (по 1 и по 3 раны)



30 жетонов ресурсов



30 жетонов улик/безысходности (двусторонние)



18 жетонов ужаса (по 1 и по 3 ужаса)

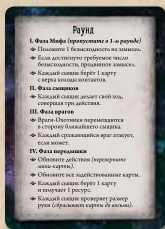


5 карт сыщиков



5 мини-карт сыщиков

119 карт игроков



памятка игрока



карта актива



карта навыка



карта события



карта слабости

110 карт сценариев



карта замысла



карта сцены



памятка сценария



карта локации (двусторонняя)



карта врага



карта напасти

Подготовка к первой игре

Перед началом первой игры сделайте то, что описано ниже. Осваивать игру лучше всего одному или вдвоём.

1. Выберите сыщика (сыщиков). Каждый игрок выбирает себе сыщика и кладёт перед собой его карту. В вашей первой партии одному игроку рекомендуется выбрать Роланда Бэнкса (карта 1). Если есть второй игрок, ему стоит выбрать Венди Адамс (карта 5).

2. Решите, кто из игроков будет ведущим сыщиком в этой партии, и выдайте ему книгу сценариев.

❖ Ведущий сыщик разрешает споры и принимает решения за всю группу, когда возникают конфликты.

3. Соберите и перемешайте колоды игроков. Состав колоды для начинающих подробно описан справа.

❖ У некоторых карт есть улучшенные версии с одной или несколькими белыми точками в верхнем левом углу. Собирая колоды для начинающих, не используйте такие карты.



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

❖ В резерве лежат все жетоны, которые не используются в данный момент.

5. Соберите мешок хаоса. Положите 16 жетонов хаоса, перечисленных ниже, в непрозрачную ёмкость — например, в мешочек, пакет или кружку. Эта ёмкость называется «мешком хаоса». Уберите остальные жетоны хаоса в коробку.

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,

❖ В ходе игры сыщики будут в разных ситуациях вытягивать случайные жетоны из мешка хаоса, чтобы определить успех или провал предпринятого действия.

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

❖ Сыщик тратит ресурсы, чтобы играть карты с руки.

7. Возьмите на руку начальные карты. Каждый сыщик берёт 5 карт с верха своей колоды. Если на данном этапе вам попалась карта слабости, не берите её на руку — вместо этого отложите её в сторону, возьмите взамен другую карту, а затем замешайте карту слабости обратно в колоду.

❖ На данном этапе каждый игрок при желании может один раз заменить карты: отложить в сторону до пяти только что взятых карт, взять столько же новых карт с верха колоды и замешать отложенные карты обратно в колоду. Заменять карты рекомендуется в том случае, если игрок не получил достойную стартовую руку. Например, если игроку не досталось ни одного актива, это серьёзное основание заменить карты.

Колоды для начинающих

Колода Роланда Бэнкса (в скобках даны номера карт):

- «Револьвер Роланда» (6)
- «Замести следы» (7)
- «Пистолет 45-го калибра» (16)
- «Физическая подготовка» (17)
- «Патрульный» (18)
- «Первая помощь» (19)
- «Мачете» (20)
- «Сторожевой пёс» (21)
- «Доказательства!» (22)
- «Уклонение» (23)
- «Взрыв динамита» (24)
- «Мощный удар» (25)
- «Луна» (30)
- «Старинная книга знаний» (31)
- «Библиотекарь-консультант» (32)
- «Доктор Милан Кристофер» (33)
- «Обострённое внимание» (34)
- «Медицинский справочник» (35)
- «Разум сильнее плоти» (36)
- «Сработавшее предчувствие» (37)
- «Баррикада» (38)
- «Дедукция» (39)
- 2 карты «Нож» (86)
- 2 карты «Фонарь» (87)
- 2 карты «Неприкосновенный запас» (88)
- 2 карты «Храбрость» (89)
- 2 карты «Ловкость рук» (92)
- «Параноя» (97)

Колода Венди Адамс (в скобках даны номера карт):

- «Амулет Венди» (14)
- «Оставленная и одинокая» (15)
- «Выкидной нож» (44)
- «Кража со взломом» (45)
- «Карманная кража» (46)
- «„Дерринджер“ 41-го калибра» (47)
- «Лео Де Лука» (48)
- «Школа улиц» (49)
- «Неуловимость» (50)
- «Нож в спину» (51)
- «Внезапная атака» (52)
- «Изворотливость» (53)
- «Кожаное пальто» (72)
- «Рытьё в мусоре» (73)
- «Бейсбольная бита» (74)
- «Кроличья лапка» (75)
- «Бродячий кот» (76)
- «Упорство» (77)
- «Отвлекающий манёвр» (78)
- «„Гляньте, что тут!“» (79)
- «Повезло!» (80)
- «Инстинкт выживания» (81)
- 2 карты «Нож» (86)
- 2 карты «Фонарь» (87)
- 2 карты «Неприкосновенный запас» (88)
- 2 карты «Превозможение» (91)
- 2 карты «Внезапная отвага» (93)
- «Амнезия» (96)

Подготовка сценария

Далее рассказывается, как подготовиться к прохождению первого сценария кампании «Ночь фанатички».

8. Прочтите вступление к сценарию «Встреча» — курсивный художественный текст под заголовком «Часть I: Встреча» на стр. 2 книги сценариев «Ночь фанатички».

☞ *Вступление к сценарию представляет собой завязку истории, в которую вам предстоит погрузиться. Обращайте внимание на художественные тексты в книге сценариев и на картах, поскольку в них могут содержаться детали, которые помогут вам в дальнейшем принять важные игровые решения.*

9. Подберите карты сценария «Встреча». В этом сценарии используются следующие наборы карт контактов (в скобках даны номера карт): «Встреча» (карты 104–119), «Крысы» (карты 159), «Упыри» (карты 160–162), «Охваченные страхом» (карты 163–165), «Древнее зло» (карты 166) и «Пронизывающий холод» (карты 167–168). Карты каждого набора отмечены своим символом. В книге сценариев нужные наборы перечислены следующим образом:

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Встреча», «Крысы», «Упыри», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ *Многие карты контактов существуют в нескольких экземплярах. Чтобы не пропустить такие карты, обращайте внимание на два числа, разделённых косой чертой, в правом нижнем углу карт (например, 2/7). Первое число означает порядковый номер карты в наборе, а второе — общее число карт в наборе.*

10. Подготовьте колоду замыслов. Найдите все карты замыслов среди карт, отобранных на предыдущем шаге, и сложите их по порядку в колоду: наверху замысел 1а, далее замысел 2а и т. д. Прочитайте художественный текст на замысле 1а.

☞ *Когда из колоды замыслов открываются новые карты, это значит, что тёмные силы Мифа движутся к достижению своих целей. Обычно сыщикам невыгодно продвижение замыслов.*

11. Подготовьте колоду сцен. Найдите все карты сцен среди карт, отобранных на 9-м шаге, и сложите их по порядку в колоду: наверху сцена 1а, далее сцена 2а и т. д. Прочитайте художественный текст на сцене 1а.

☞ *Когда из колоды сцен открываются новые карты, это значит, что сыщики успешно приближаются к разгадке тайн и достижению целей, поставленных в сценарии. Обычно сыщикам выгодно продвижение сцен.*



12. Положите памятку сценария «Встреча» (карта 104а) рядом с колодой замыслов. В вашей первой игре используйте сторону с уровнем сложности «лёгкий/обычный».

☞ *Игроки обращаются к этой карте, когда вытягивают из мешка хаоса жетоны, или чтобы определить их эффект.*

13. Введите в игру карту «Кабинет» (карта 111). Когда карта локации входит в игру, она всегда выкладывается **ЗАКРЫТОЙ** стороной вверх. Закрытая сторона локации отмечена символом замочной скважины под названием.



☞ *Прочитайте художественный текст на закрытой стороне «Кабинета».*

14. Отложите в сторону остальные карты локаций — карты «Прихожая», «Чердак», «Подвал» и «Гостиная» (карты 112–115).

☞ *Если игрокам предписывается отложить в сторону карты контактов или игроков, это значит, что в настоящее время данные карты не используются, но могут понадобиться позже, поэтому должны оставаться под рукой.*

15. Все сыщики начинают игру в «Кабинете». Положите мини-карту каждого сыщика рядом с картой «Кабинет», чтобы отметить, что сыщик находится в «Кабинете».

☞ *Когда сыщик входит в локацию (или начинает в ней игру), переверните локацию **ОТКРЫТОЙ** стороной вверх. На открытой стороне указаны значение неясности и число улик. Когда локация открывается, положите на неё столько улик, сколько указано: например, на «Кабинет» кладётся по 2 улики за сыщика.*



Неясность локации

Число улик

16. Отложите в сторону карты «Упырь-жрец» (карта 116) и «Лита Чентлер» (карта 117; у неё такая же рубашка, как у карт игроков).

17. Соберите колоду контактов. Возьмите все оставшиеся карты, отобранные на 9-м шаге (и не использованные во время шагов 10–16), и перемешайте их. Это колода контактов.

☞ *В ходе игры сыщики берут из этой колоды карты контактов, отображающие сложности, монстров, расстройства рассудка и другие зловключения, которые им надлежит преодолеть, чтобы добиться успеха.*

На следующей странице вы найдёте пример стартового расклада.

Теперь вы готовы начинать игру.

Активы Венди

Карта сыщика

Колода Венди

Сброс Венди



Игровая зона Венди

Памятка сценария



Колода сцен



Колода замыслов



Колода контактов



Сброс контактов

Зона контактов

Зона угрозы Венди

(выкладываете сюда врагов, с которыми сражаетесь, полученные проклятия, травмы и прочие злоключения)



Пул ресурсов Венди

Мини-карта Венди



Локация «Кабинет»



Мини-карта Роланда



Резерв жетонов

Зона угрозы Роланда

(выкладываете сюда врагов, с которыми сражаетесь, полученные проклятия, травмы и прочие злоключения)

Пул ресурсов Роланда



Игровая зона Роланда

Активы Роланда



Карта сыщика



Колода Роланда



Сброс Роланда

Основные понятия

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

Золотое правило

Если текст на карте прямо противоречит тексту правил (этой книжке или справочнику), поступайте так, как велит карта. Если есть возможность следовать и тексту карты, и тексту правил, следуйте обоим.

Принятие решений

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

Если игроки не уверены, как следует разрешить противоречие (например, какие правила применяются в данной ситуации или в какой последовательности происходят действия), разрешите его наилучшим для игроков образом — так, чтобы максимально осложнить их победу, — и продолжайте игру. Это «Тёмное правило» помогает держать темп игры, не отвлекаясь на изучение сути вопроса всякий раз, когда возникнет противоречие.

Победа и поражение

Продвигаясь по сценарию, игроки в конце концов достигают того или иного исхода. Некоторые из этих исходов благоприятны и могут считаться победой, другие менее приятны и оставляют сыщиков в непростой ситуации.

Карты сцен ставят перед сыщиками задачи, которые им надо выполнить в ходе сценария. Главная цель игроков состоит в том, чтобы с помощью сбора улик (или иным способом) продвинуться по колоде сцен до достижения исхода, по возможности благоприятного.

Карты замыслов представляют собой действия сил зла, противостоящих сыщикам в текущем сценарии. Продвижение замыслов до конца колоды также приводит к исходу, но обычно печальному для сыщиков.

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

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

«В порядке игроков»

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

За сыщика (♣)

Символ ♣ рядом с числом умножает данное число на количество сыщиков, начавших сценарий. Число улик, которые выкладываются в локацию, и число улик, необходимых для продвижения текущей сцены, часто сопровождаются таким символом.

Развёрнутый и повернутый

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



Развёрнутая карта



Повернутая карта

Локации

Локации — это различные места, куда сыщики попадают в поисках улик. У каждой локации есть две стороны: открытая и закрытая. На открытой стороне локации указаны значение неясности и число улик. На закрытой стороне этой информации нет, но есть символ замочной скважины под названием.

Локация входит в игру закрытой стороной вверх. Когда сыщик впервые попадает в локацию, она открывается (переворачивается открытой стороной) и на неё выкладывается указанное число улик из резерва. Это может произойти во время подготовки к игре, если сыщики начинают игру в локации или если правила подготовки предписывают игрокам открыть локацию.



Закрытая локация



Открытая локация

Навыки и проверки навыков

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

В некоторых ситуациях от сыщика требуется пройти **проверку навыка** против определённой сложности. Чтобы сделать это, игрок вытягивает из мешка хаоса случайный жетон, который изменяет значение этого навыка. Если изменённое значение навыка равно сложности или превышает её, сыщик проходит проверку успешно. Последствия успеха или провала проверки указаны в тексте того эффекта, который потребовал проверки.

Как изменить значение навыка в проверке

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

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



Символы навыка

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

Кроме того, сыщик может изменить значение навыка, используя свойства ⚡ (бесплатная активация) со своих карт.

Эффекты жетонов хаоса

На каждом жетоне хаоса есть символ или числовой модификатор, который влияет на результат проверки. Вот что они означают:

♁, ♁, ♁, ♁ — Найдите этот символ в памятке сценария и сделайте то, что там написано.

★ — Сделайте то, что указано в свойстве ★ на карте вашего сыщика.

♁ — Проверка автоматически провалена.

Если на вытянутом жетоне указан числовой модификатор (или такой модификатор есть в описании эффекта вытянутого жетона), измените значение навыка в этой проверке в соответствии с этим модификатором.

Результат проверки

Если итоговое значение навыка сыщика больше или равно сложности проверки, сыщик проходит проверку успешно. В противном случае сыщик проваливает проверку. Выполните соответствующие инструкции того эффекта, который потребовал проверки.

Свойства некоторых карт навыков разыгрываются после завершения проверки, к которой они были добавлены.

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

Пример проверки навыка

Венди Адамс берёт карту контакта «Цепкие руки» с текстом: «**Раскрытие** — Пройдите проверку ♁ (3). При провале получите 1 рану за каждую единицу, которой вам не хватило».

Значение ловкости Венди равно 4, а сложность этой проверки равна 3. Но у Венди осталось мало здоровья, так что ей важно пройти проверку успешно. На руке у Венди нет карт с символами, которые можно было бы добавить к этой проверке. Её соратник Роланд находится в той же локации и решает добавить карту с одним символом ♁. Это даёт Венди +1 к ловкости в этой проверке.

Теперь Венди тянет из мешка хаоса случайный жетон, и ей попадается «-2». Этот модификатор применяется к ловкости Венди. Теперь значение её ловкости таково: 4 (базовое значение) + 1 (добавленная карта Роланда) – 2 (жетон хаоса), в сумме 3. Так как итоговое значение навыка равно сложности, Венди проходит проверку успешно!

Теперь Венди разыгрывает результат проверки. Карта «Цепкие руки» не наносит ран, поскольку проверка не провалена. Добавленная карта Роланда сбрасывается, а жетон хаоса возвращается в мешок.

Карты слабостей

Карты слабостей лежат в колоде сыщика и оказывают губное влияние на игру, когда взяты из колоды. Такие карты отмечены словом «Слабость» или «Базовая слабость» под названием карты или под иллюстрацией. Взяв из колоды карту слабости, сыщик обязан немедленно разыграть её свойство «Раскрытие». Подробности — в разделе «Слабость» на стр. 18 справочника.

Раунд игры

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

1. Фаза Мифа (в первом раунде пропускается)
2. Фаза сыщиков
3. Фаза врагов
4. Фаза передышки

Важно: В первом раунде игры пропустите фазу Мифа. Игра начинается сразу с фазы сыщиков. Фаза Мифа описана на стр. 13.

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

Фаза сыщиков

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

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

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

- ◆ **Взять 1 карту.**
- ◆ **Получить 1 ресурс.**
- ◆ **Активировать свойство** ➔ (активация действием).
- ◆ **Начать сражаться** с врагом в своей локации.
- ◆ **Исследовать** свою локацию.
- ◆ **Передвинуться** в связанную локацию.
- ◆ **Сыграть** с руки карту актива или события.
- ◆ Попытаться **уйти** от врага, с которым сражается.
- ◆ **Биться** с врагом в своей локации.

Если сыщик, который сражается с одним или несколькими развёрнутыми врагами, совершает любое действие, кроме **ухода**, **боя** или активации свойства «**Переговоры**» или «**Побег**», каждый из этих врагов атакует сыщика (см. «Фаза врагов» на стр. 12). Такая атака называется **внеочередной атакой**.

Если сыщик не хочет использовать все три действия, он может завершить ход досрочно. Чтобы обозначить, что сыщик закончил свой ход, переверните его мини-карту чёрно-белой стороной вверх. Неиспользованные действия сгорают — их нельзя отложить на будущие ходы. После того как каждый сыщик завершил свой ход, наступает фаза врагов.

Совет для начинающих

В начале игры сыщики заперты в кабинете. Как им лучше поступить?

*В такой ситуации одни действия полезнее других. Если у сыщика на руке есть карты активов, возможно, ему стоит сыграть пару таких карт, чтобы подготовиться к грядущим неожиданностям. Кроме того, сыщикам наверняка следует исследовать кабинет, чтобы отыскать в нём улики и продвинуться к следующей сцене. С другой стороны, сыщики могут сосредоточиться на **взятии карт** и **получении ресурсов** — они станут неплохим заделом на будущее.*

Каждое доступное сыщикам действие подробно описано ниже.

Взять карту

Сыщик берёт на руку одну карту с верха своей колоды. Во всех ситуациях, когда сыщику предписывается взять (или брать) карты, он должен брать карты с верха колоды, если прямо не сказано иного.

Получить ресурс

Сыщик берёт из резерва жетонов один жетон ресурса.

Активировать

Сыщик разыгрывает свойство ➔ (активация действием) со своей карты, с карты контакта в своей локации либо с текущей карты сцены или замысла.

Начать сражаться

Сыщик начинает сражаться с одним врагом в своей локации. Для этого сыщик помещает этого врага в свою зону угрозы.

Совет: С помощью этого действия можно начать сражаться как с врагом, который пока ни с кем не сражается, так и с врагом, который в данный момент сражается с другим сыщиком в той же локации.

Исследование

Сыщик исследует в поисках улики локацию, в которой находится. Для этого он проходит проверку интеллекта (🧠) против неясности локации.



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

Если проверка провалена, сыщик не находит улики.

Продвижение колоды сцен

Карты сцен ставят перед сыщиками задачи, которые они должны выполнить для прохождения сценария. Как правило, для продвижения от одной сцены к следующей сыщикам надо совместно потратить определённое число улик. Потраченные улики возвращаются с карт сыщиков в резерв жетонов. Продвижение сцены таким способом не требует действия и может быть сделано в ход любого сыщика. Число улик, нужных для продвижения, указано внизу текущей карты сцены.

На некоторых сценах есть текст, начинающийся со слова «Цель». Такой текст описывает особые условия продвижения данной сцены и заменяет собой стандартный способ продвижения, описанный выше.

Выполнив условия продвижения сцены, переверните карту текущей сцены на сторону b, сделайте то, что там написано, и удалите карту из игры. Теперь текущей сценой становится следующая карта в колоде сцен. Когда сыщики продвигают сцену, оставшиеся у них улики (найденные, но непотраченные) остаются в их игровых зонах.

Уход

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



При успехе сыщик успешно уходит от врага и перестаёт с ним сражаться. Поверните карту этого врага и переместите её из зоны угрозы сыщика в его текущую локацию.

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

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

Движение

Сыщик перемещается в связанную локацию. Переместите мини-карту сыщика в любую другую локацию, которая связана с текущей локацией сыщика (см. ниже). Связь локаций обозначена символами. Слева от названия локации указан её символ, а в нижней части карты — символы тех локаций, с которыми она связана.

Когда сыщик перемещается в закрытую локацию, переверните её открытой стороной вверх. Не забудьте положить на локацию указанное число улик (см. «Локации» на стр. 7).



Сыщик может переместиться из прихожей в подвал.

Сыграть карту

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



«Пистолет 45-го калибра» — актив, цена которого составляет 4 ресурса.

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

Карты каждого типа разыгрываются по своим правилам:

- Эффекты **события** разыгрываются сразу после того, как карта была сыграна, а затем карта уходит в сброс своего владельца.
- Сыграв **актив**, сыщик кладёт его в свою игровую зону. Эта карта остаётся в игре до тех пор, пока что-либо не заставит её выйти из игры.
- Карты **навыков** нельзя сыграть с помощью этого действия. Чтобы использовать свойства и символы карты навыка, её надо добавить к проверке с руки (см. стр. 8).

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

Слоты

Слоты ограничивают число карт определённой категории, которые одновременно могут быть под контролем сыщика. Актив, на котором есть один или несколько символов слотов, может быть введён в игровую зону сыщика только в том случае, если у этого сыщика свободны соответствующие слоты.

У сыщика есть следующие слоты:

- 1 слот союзника, 1 слот одежды, 1 слот аксессуара, 2 слота рук и 2 магических слота.

Ниже изображены символы, указывающие, какие слоты занимает актив. Если на активе нет таких символов, это значит, что данный актив не занимает слотов.



1 слот аксессуара



1 слот одежды



1 слот союзника



1 слот руки



2 слота рук



1 магический слот



2 магических слота

Если у сыщика нет свободного слота под актив, который он хочет сыграть или получить под контроль, сыщик должен освободить нужные слоты. Для этого сыщик выбирает и сбрасывает активы под своим контролем, которые занимают эти слоты.

Бой

Сыщик атакует одного врага в своей локации. Сыщик проходит проверку силы (♣) против значения боя врага:



При успехе атака завершается успешно, и сыщик наносит атакованному врагу **1 рану**. Оружие, заклинания и особые атаки могут изменить число нанесённых ран. Положите на карту врага нужное количество жетонов ран. Если число ран на карте врага равно его здоровью (или превышает это значение), враг побеждён — уберите его в сброс контактов. Однако если на карте врага указано победное значение, не сбрасывайте её, а добавьте к победному счёту, положив в отдельную стопку.

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

Обратите внимание: Слова «бой» и «сражаться» — это разные игровые термины. Сражаться — это длительное состояние, во время которого враг находится в зоне угрозы сыщика. Бой — одномоментная атака сыщика по врагу. Чтобы атаковать врага, необязательно с ним сражаться, достаточно находиться с ним в одной локации.

Командная игра

В фазе сыщиков игрокам предоставлен огромный выбор действий. Лучше, если они будут сотрудничать и договариваться о том, чего собираются достичь в каждом раунде. Исход партии может во многом зависеть от того, в каком порядке сыщики делают свои ходы и какие действия они совершают.

Хотя сыщики могут планировать свои действия сообща, окончательное решение о том, что именно будет делать сыщик, остаётся за его игроком. В разделе «Общение» на следующей странице вы найдёте наши рекомендации о том, как лучше беседовать во время игры.

Общение

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

Пример: Венди хочет, чтобы её коллега Роланд совершил действие исследования, и желает сообщить ему, что может оказать поддержку. Вместо того чтобы сказать что-то вроде «Выполни исследование, я могу сыграть „Проницательность“» или «Исследуй нашу локацию, я могу добавить два символа», Венди остаётся в образе и говорит: «Тебе стоит осмотреться. Если нужно, помогу».

Фаза врагов

В фазе врагов сыщики сталкиваются с агрессивными приспешниками сил зла.

Разыграйте следующие шаги в указанном порядке. Если в игре нет врагов, переходите к фазе передышки.

1. Перемещение врагов-Охотников. У некоторых врагов есть ключевое слово «Охотник». На этом шаге каждый такой враг перемещается в связанную локацию в сторону ближайшего сыщика. Если враг-Охотник повернут или находится в одной локации с сыщиком, он не перемещается.

Когда враг-Охотник перемещается в локацию с одним или несколькими сыщиками, он немедленно начинает сражаться с одним из сыщиков (см. «Сражение с врагом» на стр. 13).

2. Враг атакует. Каждый развёрнутый враг, который сражается с сыщиком, атакует этого сыщика. Сыщики разыгрывают атаки врагов в порядке игровых.

Когда враг атакует, он одновременно наносит раны и ужас сыщику, с которым сражается (см. «Раны и ужас» справа).

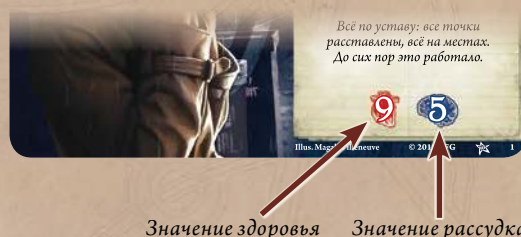
Число ран и ужаса, которые враг наносит своей атакой, указаны на его карте ниже игрового текста:



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

Раны и ужас

В ходе игры сыщику могут быть нанесены раны и ужас. Раны уменьшают здоровье, а ужас — рассудок сыщика.



Когда сыщику нанесены раны, возьмите нужное количество жетонов ран и положите их на карту этого сыщика и/или на любые карты его активов, у которых есть здоровье. Число жетонов ран на карте не должно превышать значения её здоровья. Нельзя нанести раны карте, у которой нет здоровья.

Когда сыщику нанесён ужас, возьмите нужное количество жетонов ужаса и положите их на карту этого сыщика и/или на любые карты его активов, у которых есть рассудок. Число жетонов ужаса на карте не должно превышать значения её рассудка. Нельзя нанести раны карте, у которой нет рассудка.

Если число ран на карте равно её здоровью (или превышает его) или число ужаса на карте равно её рассудку (или превышает его), эта карта побеждена. Победённая карта актива сбрасывается. Победённый сыщик выбывает из игры (см. «Выбытие» на стр. 5 справочника).

Фаза передышки

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

Разыграйте следующие шаги в указанном порядке:

1. Каждый сыщик переворачивает свою мини-карту цветной стороной вверх.
2. Разверните все повёрнутые карты. Когда враг, который ни с кем не сражается, разворачивается в одной локации с сыщиком, он сразу начинает с ним сражаться (см. «Сражение с врагом» справа).
3. Каждый сыщик берёт 1 карту и получает 1 ресурс.
4. Каждый сыщик, у которого **на руке больше 8 карт**, сбрасывает с руки карты по своему выбору, пока их не останется 8.

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

Фаза Мифа

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

Фаза Мифа состоит из следующих трёх шагов:

1. Положите на текущий замысел один жетон безысходности.
2. Сравните общее количество жетонов безысходности в игре (на текущем замысле и на других картах в игре) с требуемым числом безысходности текущего замысла. Если количество жетонов безысходности в игре равно требуемому числу (или выше его), замысел продвигается. Сбросьте из игры все жетоны безысходности, перевёрните текущую карту замысла, выполните инструкции на её обороте и удалите этот замысел из игры. После этого текущим замыслом становится лицевая сторона следующей карты в колоде замыслов. **Обратите внимание:** Это единственный способ продвижения замысла, за исключением тех случаев, когда на карте прямо сказано, что она может продвинуть замысел.



Жетон
безысходности



В игре 3 жетона безысходности.
Таким образом, замысел продвигается.

Сражение с врагом

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

Как только развёрнутый, но ещё не сражающийся враг оказывается в одной локации с сыщиком, он начинает сражаться с этим сыщиком и переходит в его зону угрозы. Если такой враг оказался в одной локации с несколькими сыщиками, ведущий сыщик выбирает, с кем из них враг начнёт сражаться. На некоторых картах врагов есть слово «Добыча», после которого указано, с кем из сыщиков враг начнёт сражаться, если у него есть выбор (см. «Добыча» на стр. 6 справочника).

Враг немедленно начинает сражаться, если:

- ❖ Он выложен в развёрнутом состоянии в локацию с сыщиком.
- ❖ Он переместился в развёрнутом состоянии в локацию с сыщиком.
- ❖ Сыщик переместился в локацию с развёрнутым врагом.
- ❖ Повёрнутый враг разворачивается в одной локации с сыщиком.

3. Каждый сыщик в порядке игроков берёт верхнюю карту колоды контактов. Эти карты разыгрываются следующим образом.



Карта напасти



Карта врага

Напасть. Если сыщик взял карту напасти, он разыгрывает её свойство и кладёт её в сброс контактов.

Враг. Если сыщик взял карту врага, он выкладывает её в свою зону угрозы: теперь он сражается с этим врагом. Однако если на взятой карте врага есть слово «Выходит», вместо этого враг выкладывается в локацию, указанную после этого слова.

Что дальше?

После того как разыграна фаза Мифа, игра вновь переходит к фазе сыщиков. Продолжайте партию, пока игроки не достигнут исхода сценария (см. «Победа и поражение» на стр. 7).

Закончив свою первую игру, вы можете продолжить сюжетную кампанию. Для этого ознакомьтесь с «Дополнительными правилами кампании» на стр. 3–4 книги сценариев. Затем переходите к сценарию «Полуночные маски», используя правила подготовки, описанные на стр. 27 справочника.

Кроме того, вы можете заново пройти сценарий «Встреча», чтобы попрактиковаться перед продолжением кампании. Для этого соберите другие колоды по нижеизложенным правилам или используйте стартовые колоды, описанные на стр. 14–15.

На задней обложке этой книги вы найдёте памятку по ключевым словам, символам и важным игровым терминам. Кроме того, все тонкости игры подробно разъяснены в справочнике. Не забывайте пользоваться им, когда играете.

Создание колод

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

Зачем создавать свою колоду?

Создание колоды позволяет игроку реализовать собственные идеи и стратегии игры, чтобы опробовать их в сценарии. Игрок может пройти сюжет по-своему вместо того, чтобы следовать принципам, заложенным в стартовых колодах. Это даёт возможность посмотреть на игру с новой точки зрения и получить уникальный опыт. Создавая свою колоду, игрок не просто участвует в игре — он самостоятельно решает, как именно он будет в неё играть.

Правила создания колод

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

- ❖ Игрок должен выбрать одну и только одну карту сыщика.
- ❖ В колоде сыщика должно быть в точности столько обычных карт игроков, сколько указано на обороте карты сыщика в разделе «Размер колоды». У всех сыщиков из базового набора размер колоды равен 30. В это число не входят слабости, персональные карты сыщиков и карты сценариев, которые добавляются в колоду.
- ❖ Все обычные карты игроков в колоде следует выбирать в соответствии со списком возможных карт, который также находится на обороте карты сыщика.

- ❖ В колоде должно быть не более двух карт игроков с одинаковым названием.
- ❖ Также в колоду надо включить все обязательные карты, перечисленные на обороте карты сыщика.
- ❖ В начале сюжетной кампании сыщик может включать в свою колоду только карты нулевого уровня (см. врезку «Уровень карты» на стр. 15).

Случайная слабость

Большинство сыщиков обязаны добавить к своей колоде случайную базовую слабость.

Базовые слабости отмечены следующим символом:



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

Пример: У Степана два базовых набора, первое большое дополнение и первое малое дополнение. Он берёт все базовые слабости из одного базового набора, первого большого дополнения и первого малого дополнения и мешает их. Из получившегося набора карт он тянет базовую слабость для колоды сыщика.

Выбранная таким образом случайная базовая слабость добавляется к колоде игрока в последнюю очередь, после того как будут собраны все остальные карты. Если вы играете сюжетную кампанию, эта слабость остаётся в колоде сыщика в течение всей кампании, если только не будет удалена свойством карты. Новые слабости не добавляются автоматически в начале следующих сценариев кампании, однако свойства карт или указания сценария могут обязать сыщика получить дополнительные слабости.

Стартовые колоды

Если вы не хотите собирать оригинальные колоды по вышеизложенным правилам, используйте следующие готовые сборки.

Из одного экземпляра базового набора можно одновременно собрать две из этих колод в следующих сочетаниях: Роланд и Агнес, Роланд и Венди, Дейзи и Скот, Дейзи и Венди, Агнес и Скот. Приобретя второй экземпляр базового набора карточного «Ужаса Архэма», вы сможете одновременно собрать любые четыре из этих колод.

Уровень карты

Уровень карты равен числу белых точек под её ценой.



3 белые точки указывают, что это карта третьего уровня.

В сюжетной кампании сыщик может получить очки опыта после завершения сценария. На эти очки можно приобрести карты более высокого уровня, чтобы использовать их в колоде в рамках этой кампании (см. «Сюжетная кампания» на стр. 20 справочника).

В скобках дан номер (номера) каждой карты или группы карт.

Кроме того, в каждой стартовой колоде должна быть одна базовая слабость, выбранная случайным образом из карт 96–103.

Стартовая колода Роланда Бэнкса: Роланд Бэнкс (1), «Револьвер Роланда» (6), «Замести следы» (7), 1 экземпляр каждой карты Хранителя ♣ 0-го уровня (16–25), 1 экземпляр каждой карты Искателя ♠ 0-го уровня (30–39), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Храбрость» (89) и 2 карты «Ловкость рук» (92).

Стартовая колода Дейзи Уокер: Дейзи Уокер (2), «Сумка Дейзи» (8), «Некрономикон» (9), 1 экземпляр каждой карты Искателя ♠ 0-го уровня (30–39), 1 экземпляр каждой карты Мистика ▲ 0-го уровня (58–67), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Проницательность» (90) и 2 карты «Ловкость рук» (92).

Стартовая колода Ската О'Тула: Скат О'Тул (3), «В бегах» (10), «Больничные долги» (11), 1 экземпляр каждой карты Ловкача ♦ 0-го уровня (44–53), 1 экземпляр каждой карты Хранителя ♣ 0-го уровня (16–25), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Храбрость» (89) и 2 карты «Превозможение» (91).

Стартовая колода Агнес Бейкер: Агнес Бейкер (4), «Гиперборейская реликвия» (12), «Тёмные воспоминания» (13), 1 экземпляр каждой карты Мистика ▲ 0-го уровня (58–67), 1 экземпляр каждой карты Выжившего ♣ 0-го уровня (72–81), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Проницательность» (90) и 2 карты «Внезапная отвага» (93).

Стартовая колода Венди Адамс: Венди Адамс (5), «Амулет Венди» (14), «Оставленная и одинокая» (15), 1 экземпляр каждой карты Выжившего ♣ 0-го уровня (72–81), 1 экземпляр каждой карты Ловкача ♦ 0-го уровня (44–53), 2 карты «Нож» (86), 2 карты «Фонарь» (87), 2 карты «Неприкосновенный запас» (88), 2 карты «Превозможение» (91) и 2 карты «Внезапная отвага» (93).

Создатели игры

Авторы игры: Нэйт Френч и Мэтью Ньюман

Редактор: Патрик Бреннан

Корректоры: Брэд Андрес, Эрик Далмэн, Кристофер Флетчер, Кевин Томчик, Александр Хайнс и Кристин Крэбб

Дизайнеры: Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хош

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстраций на коробке: Игнасио Басан Ласкано

Арт-директор: Зои Робинсон

Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Энди Кристенсен, Мэтью Ньюман, Майкл Хёрли, Катрина Острандер и Никки Валенс

Менеджер производства: Меган Дуэн

Менеджер направления ЖКИ: Крис Гербер

Креативный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен



Особая благодарность всем, кто тестировал игру. Ваш вклад оценим, и без вас мы бы не смогли создать эту игру: Марк Андерсон, Брэд Андрес, Сэм Бэйли, Крейг Бергман, Патрик Бреннан, Зак Варберг, Аарон Джей Вон, Крис Гербер, Калейб Грэйс, Доминик Грин, Мидзухо Далмэн, Эрик Далмэн, Андреа дель'Аньезе, Гарет Дин, Суньи Дин, Сэмюел Лангенеггер, Марк Ларсон, Лукас Лицзингер, Рик Мейер, Изн Мартин, Тиг Мерфи, Кэтлин Миллер, Патрис Мундиар, Роза Мэллой, Алан Ньюман, Катрина Острандер, Мерседес Опхайм, Мэтт Пачефски, Павел Смочик, Дэймон Стоун, Майк Странк, Алекс Файлвуд, Джефф Фаррелл, Джулия Фазта, Джереми Фредин, Кристофер Хош, Джереми Цвирн, Брайан Швебах, Дэниел Шейфер, Али Эдди и Люк Эдди.

The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 2.0



Фазы раунда

1. Фаза Мифа (кроме первого раунда игры)
2. Фаза сыщиков
3. Фаза врагов
4. Фаза передышки

Ключевые слова

Ключевое слово — это игровой текст, добавляющий карте особые свойства. Эти свойства вкратце описаны здесь. Полные правила по ключевым словам смотрите в справочнике. На карте ключевое слово может стоять в любом роде и числе, в зависимости от названия или типа карты.

Быстрый: Игрок может сыграть быструю карту, не тратя действие.

Многоразовый (X): В скобках указано число и тип жетонов, которые надо положить на такую карту, когда она входит в игру. Эти жетоны обозначаются жетонами ресурсов, однако, пока жетоны ресурсов лежат на такой карте, они считаются не ресурсами, а жетонами указанного типа. Эти жетоны используются в соответствии с текстом карты.

Мститель: Если сыщик проваливает проверку навыка, атакуя такого врага, этот враг (если он развёрнут) атакует этого сыщика, нанося ему раны и ужас.

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

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

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

Осторожный: Такой враг не начинает сражаться с сыщиками сам (однако сыщик может начать сражаться с ним с помощью действия или свойства карты). Осторожного врага нельзя атаковать, если с ним не сражается ни один сыщик.

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

Указания

Выходит: Указывает, куда следует выложить взятого врага.

Добыча: Указывает, с каким сыщиком враг начнёт сражаться (или к кому переместится, если это враг-Охотник), если у него есть выбор.

Способы активации

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

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

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

Символы

За сыщика



Классы персонажей

Выживший



Искатель



Ловкач



Мистик



Хранитель



Навыки

Воля



Интеллект



Сила



Ловкость



Универсальный



Жетоны хаоса



См. соответствующее свойство сыщика, проходящего проверку.



Сыщик автоматически проваливает проверку, как если бы значение его навыка было равно 0.



См. соответствующий текст на памятке сценария.

