

ЖАХ АРКГЕМА®

КАРТКОВА ГРА



ДОВІДНИК

Те, чого не має бути...

Людина не здатна до кінця осягнути свій власний розум, і у цьому, я думаю, полягає найщедріший і наймилосердніший дарунок, отриманий нею від матінки-природи.

Говард Лавкрафт, «Поклик Ктулху»

Зупиніться!

Спершу прочитайте книгу правил. Якщо під час гри будуть виникати питання, зверніться до цього довідника. Після завершення вступної гри ми радимо прочитати додатки, що починаються на с. 22.

У довіднику міститься вичерпна інформація про різні аспекти гри, проте він не створений з метою ознайомити вас із правилами. Варто спочатку повністю прочитати книгу правил, а цей довідник використовувати у разі потреби під час гри.

Більшу частину довідника займає глосарій, що містить впорядкований за алфавітом список термінів та описів ситуацій, з якими можуть стикатися гравці під час гри. Коли у гравців виникають питання щодо правил, у першу чергу варто звертатися сюди.

Наприкінці цього довідника містяться чотири додатки. Перший докладно описує процес розігрування карт та активацію властивостей. У другому додатку наводяться діаграми, що ілюструють перебіг раунду, та докладний опис, що робити на кожному його етапі. Третій додаток містить повні правила підготовки до партії в «Жах Аркгема. Карткова гра». Четвертий додаток докладно описує всі типи карт.

Золоті правила

Якщо текст у цьому довіднику на пряму суперечить тексту в книзі правил, перевага надається тексту довідника.

Якщо текст на карті на пряму суперечить тексту в книзі правил або довіднику, перевага надається тексту на карті.

Безжальне правило

У разі, коли гравці не в змозі знайти у цьому довіднику відповідь на питання щодо правил або порядку виконання дій, конфлікт має вирішуватись у найгірший для дослідників спосіб (такий, що найбільше ускладнює їхню перемогу в сценарії).

Глосарій

Далі наведений впорядкований за алфавітом список правил, термінів та ситуацій, що можуть зустрітись під час гри.

Автоматичний успіх/провал

Властивості деяких карт або жетонів можуть спричинити автоуспіх або автопровал при перевірці навичок. Якщо перевірка автоматично проходиться або автоматично провалюється, це відбувається під час кроку 6 у «Порядку виконання перевірки навички», що описаний на с. 26.

- ❖ Якщо перевірка закінчується автопровалом, підсумкове значення навички дослідника вважається рівним нулю.
- ❖ Якщо перевірка закінчується автоуспіхом, підсумкове значення складності перевірки вважається рівним нулю.

Активація (дія)

Активація – дія, яку може виконати дослідник під час свого ходу у фазі дослідження.

Виконуючи цю дію, дослідник задіює властивість, вартість якої містить один або декілька символів ►. Кількість цих символів вказує на кількість дій, які необхідно витратити, щоб активувати цю властивість. Виконуючи дію активації, спочатку дослідник сплачує всю вартість властивості, потім спрацьовує її ефект.

Дослідники можуть активувати властивості таких карт:

- ❖ Карти, що перебувають у грі та підконтрольні гравцю. Це також стосується карти дослідника.
- ❖ Карти сценарію у грі, що перебувають в одній локації з дослідником. Це стосується карти локації, карт контактів у цій локації, а також карт у зонах небезпеки будь-яких дослідників у цій локації.
- ❖ Активна карта акту та загрози.

Активний гравець

Активний гравець – під час фази дослідження гравець, що зараз виконує свій хід.

Атакувати (дія)

Атакувати – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідження.

Щоб атакувати ворога у поточній локації, дослідник проходить перевірку бою проти значення бою ворога (див. «Перевірки навичок» на с. 15).

У разі успішної перевірки атака досягає цілі й атакованому ворогу завдаються рани. Звичайна атака завдає 1 рану. Деяка зброя, закляття або інші особливі атаки можуть змінити число ран. Це відбувається на 7-му кроці перевірки навички, див. «Крок 7. Застосуйте результати перевірки» на с. 25.

У разі провалу атакований ворог не отримує ран. Однак, якщо дослідник провалює перевірку проти ворога, що перебуває в бою з іншим одним дослідником, усі рани від цієї атаки отримує дослідник, що наразі перебуває в бою із цим ворогом.

- ❖ Дослідник може атакувати будь-якого ворога у поточній локації, зокрема: ворога, з яким він сам перебуває в бою; ворога у тій самій локації, з яким ніхто не б'ється; ворога, що перебуває в бою з іншим дослідником у тій самій локації.

Атакуючий, атакований

Атакуючий – суб'єкт (зазвичай ворог або дослідник), що атакує іншого суб'єкта. Суб'єкт, якого атакують, називається «атакований ворог» або «атакований дослідник».

Базове значення

Базовим значенням називається значення компонента до застосування будь-яких модифікаторів. Якщо не вказано інше, базовим значенням будь-якої характеристики карти є значення, надруковане на карті.

Байдужий

Байдужий – це ключове слово. Байдужі вороги не вступають автоматично в бій із дослідниками на їхній локації.

- ❖ При появі байдужі вороги не вступають у бій.
- ❖ Дослідник може використати дію «Вступити в бій» або властивість карти, щоб вступити в бій із байдужим ворогом.
- ❖ Дослідники не можуть атакувати байдужих ворогів, якщо ті не перебувають у бою з дослідником.

Вартість

У грі є два типи вартості: вартість у ресурсах та вартість активації.

Вартість у ресурсах – числове значення ресурсів, які дослідник має сплатити, щоб розіграти карту з руки. Щоб сплатити таку ціну, гравець має перемістити вказану кількість ресурсів зі свого запасу до резерву.

Деякі властивості з активацією мають вартість активації у вигляді «вартість: ефект». У такому разі те, що стоїть перед двокрапкою, визначає вартість активації, яку треба сплатити, та умови, які мають виконуватись для активації властивості. Те, що йде після двокрапки, описує результат активації.

- ❖ Якщо карта або властивість вимагає сплати кількох типів вартості, вони мають бути сплачені одночасно.
- ❖ Тільки той, хто контролює карту або властивість, може сплачувати їхню вартість. Не можна платити ігровими компонентами, які перебувають під контролем інших гравців.
- ❖ Якщо у вартості не згадуються карти із зони поза грою, гравець може користуватися лише картами у грі, що він контролює (коли він виснажує, жертвує або у будь-який інший спосіб використовує карти, щоб сплатити вартість).
- ❖ Якщо вартість потребує ігрового елемента, що перебуває поза грою, гравець може використовувати тільки ті компоненти, які перебувають у зонах, що належать йому (наприклад, його карти в руці або його колода).
- ❖ Якщо дослідники мають сплатити вартість разом, всі дослідники (або ті, що вказані в умові сплати) можуть брати участь у сплаті вартості.
- ❖ Властивість не можна задіяти (отже, її вартість не можна сплатити), якщо її ефект не зможе вплинути на ігрову ситуацію.
- ❖ Якщо дослідник отримує рану або потрясіння як частину сплати вартості та переносить частину або всі рани/ потрясіння на свої активи, вартість однаково вважається сплаченою.

Ввести у гру

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

- ❖ Вартість введеної карти в ресурсах **не сплачується**.
- ❖ Карта, введена в такий спосіб у гру, розміщується в тій самій зоні, куди б вона потрапила за звичайними правилами розіграшу або витягування карт (для карт контактів), якщо тільки в тексті властивості, яка вводить карту в гру, не вказано інше.
- ❖ Карта, яку було введено в гру, не вважається розіграною або витягнутою.

Ви/ваш

- ❖ Коли властивість карти містить слова «ви» або «ваш», йдеться про дослідника, який наразі контролює карту, взаємодіє з нею або перебуває із нею в бою.
- ❖ Карта з ефектом «розкриття», що містить слова «ви» або «ваш», має на увазі дослідника, що її витягнув та застосовує її ефект.
- ❖ Якщо властивість активується дією «Активация», слова «ви» або «ваш» стосуються дослідника, який виконує активацію.

Вибування зі сценарію

Щоразу, коли дослідника долають або він відступає, цей дослідник (гравець) вибуває зі сценарію. Дослідники, що вибули зі сценарію, ніяк більше не можуть впливати на гру, крім підрахунку значення «за дослідника» (див. с. 8). Щоразу, коли дослідник вибуває зі сценарію:

0. Для карт слабкостей цього дослідника вважається, що настав кінець гри. Активуйте всі властивості «наприкінці гри» всіх карт слабкостей цього дослідника, що наразі перебувають у грі. Після цього вилучіть ці карти з гри.
1. Вилучіть із гри всі карти дослідника, які він контролює – як ті, що наразі перебувають у грі, так і ті, що поза грою (у руці, в колоді, у скиді).
- ❖ Якщо в грі є карти, що належать досліднику, які він наразі не контролює, вони лишаються в грі, проте коли карта вийде із гри, вилучіть її.
2. Покладіть всі зачіпки, що були у дослідника, на карту локації, де він перебував, та поверніть усі жетони ресурсів до резерву.
3. Покладіть усіх ворогів, що були в бою з дослідником, у локацію, де він перебував. Їхній стан не змінюється (виснажені або напоготові).
4. Покладіть всі інші карти, що були в зоні небезпеки дослідника, до відповідного скиду.
5. Якщо з гри вибув провідний дослідник, гравці обирають нового провідного дослідника з тих, хто залишився.
6. Якщо у грі не залишилось гравців, сценарій завершується. Прочитайте розділ «Якщо ви не досягли розв'язки» у книзі сценаріїв.

Використання (X «тип»)

Використання – ключове слово.

Коли карта із цим ключовим словом входить у гру, покладіть на неї з резерву стільки жетонів ресурсів, скільки дорівнює значенню (X). Слово після значення визначає і встановлює,

жетони якого типу лежать на цій карті. Жетони ресурсів, які лежать на цій карті, вважаються жетонами встановленого типу, а не жетонами ресурсів.

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

Вилікувати

Слово «вилікуйте» у тексті властивості дає вказівку прибрати зазначену кількість ран та/або потрясінь із карти.

- ❖ Якщо треба вилікувати карту на більшу кількість ран та/або потрясінь, ніж на ній є, приберіть з неї усі наявні жетони ран та/або потрясінь.

Вилучити з гри

Карта, яку було вилучено з гри, прибирається з ігрової зони (наприклад, до коробки), вона більше ніяк не взаємодіє з будь-якими ігровими елементами на час, поки її було вилучено.

Якщо не було вказано жодних часових меж, карта, яку вилучили з гри, вважається вилученою до кінця гри.

Виняткова

Виняткова – ключове слово, що впливає на правила побудови колоди.

- ❖ Виняткова карта коштує подвійну кількість надрукованого значення досвіду при придбанні.
- ❖ У колоді дослідника може бути лише одна копія будь-якої виняткової карти (за назвою).

Виснажити, виснажений

Інколи правила гри або властивість карти дають вказівку виснажити карту, щоб позначити, що її було використано для застосування певних ефектів. Коли карта виснажується, поверніть її на 90 градусів. Карти в такому стані є виснаженими.

- ❖ Виснажені карти не можна виснажити ще раз, доки вони не будуть підготовлені (зазвичай ігровими правилами або властивістю карти).

Витягти карту

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

Коли гравцю дається вказівка витягти одну чи декілька карт контактів, ці карти беруться згори колоди контактів і розігруються за правилами витягання карт контактів, що описані в розділі «1.4. Кожен дослідник повинен витягти одну карту контактів» на с. 23.

- ❖ Коли властивість або ігровий етап дає гравцю вказівку витягти кілька карт, вони тягнуться одночасно. Якщо через це колода закінчується, оновіть колоду і продовжуйте тягти карти.
- ❖ У гравця нема обмежень по кількості карт, які він може витягти за раунд.
- ❖ Якщо досліднику потрібно витягти карту, а його колода закінчилась, він перетасовує свій скид та утворює нову колоду, потім тягне потрібну кількість карт, після чого отримує одне потраєння.

Витягти карту (дія)

Витягти карту – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідження.

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

Виходить із гри

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

Коли карта виходить із гри, одночасно з цим відбувається така послідовність подій:

- ❖ Будь-які жетони на карті повертаються до резерву.
- ❖ Будь-які приєднані карти скидаються з цієї карти.
- ❖ Будь-які тривалі або відкладені ефекти, що впливали на цю карту, доки вона була у грі, перестають на неї діяти.

Відкладені ефекти

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

- ❖ Кожний відкладений ефект задіюється автоматично і негайно (як примусова властивість), коли настає відповідний момент часу або умова.
- ❖ Відкладений ефект впливає на всі вказані суб'єкти (об'єкти), які перебувають у вказаній ігровій зоні в момент спрацювання ефекту.

Відкласти вбік

Деякі сценарії дають гравцям вказівку відкласти певні карти вбік. Карти, що були відкладені вбік, не взаємодіють із грою, доки інструкції до сценарію або властивості карт не дадуть вказівок щодо них.

Відступити

Деякі властивості мають визначник дії «відступ». Такі властивості можна задіяти, скориставшись дією «Активация» (див. «Активация (дія)» на с. 2).

- ❖ Коли дослідник відступає, він вибуває з гри (див. «Вибування зі сценарію» на с. 3). Дослідник, що відступив, не вважається здоланим.

Відшукати

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

- ❖ Якщо ефект вказує відшукати карту в колоді, після завершення пошуку колоду потрібно перетасувати.
- ❖ Розігравши ефект, який дає вказівку відшукати що-небудь, гравець не може відмовитися від пошуку, якщо у вказаній зоні є хоча б один об'єкт, що відповідає критеріям.
- ❖ Поки гравець переглядає карти в процесі пошуку, вважається, що ці карти не покидають зону, в якій знаходилися до того.

Властивість

Властивість – спеціалізований ігровий термін, що вказує, яким чином карта взаємодіє з грою.

- ❖ Властивість карти взаємодіє з грою, тільки якщо ця карта перебуває у грі, за винятком тих випадків, коли властивість (або правила щодо такого типу карти) конкретно вказує на інше.
- ❖ Властивість карти взаємодіє лише з тими картами, які перебувають у грі, за винятком тих випадків, коли властивість конкретно вказує на інше.
- ❖ Якщо одна й та сама властивість у грі одночасно присутня на декількох картах, кожна взаємодіє (або може взаємодіяти) з грою окремо.

Серед типів властивостей є постійні, примусові, розкриття, з активацією, ключові слова та вказівки на картах ворогів (поява та жертва). Кожен тип докладніше описано нижче.

Див. також: «Вартість» на с. 3, «Ефекти» на с. 7, «Означення» на с. 14, «Кarti, які посилаються самі на себе» на с. 10.

Постійні властивості


Постійні властивості надруковані на картах звичайним текстом, без виділення. Такі властивості завжди впливають на ігрову ситуацію, доки карта перебуває у грі. (Деякі постійні властивості потребують певної умови, позначеної такими словами, як «під час» або «доки». Ефект таких властивостей активний, тільки якщо виконується ця умова.) Постійні властивості не потребують задіяння.

Примусові властивості

Примусова властивість позначається словом «Примусово –», виділеним напівжирним шрифтом. Такі властивості спрацьовують автоматично в певний момент часу, зазвичай визначений такими словами, як «коли», «після» або «якщо».

- ❖ Якщо примусова властивість не може якось вплинути на ігрову ситуацію, вона не спрацьовує.
- ❖ Якщо така властивість може вплинути на ігрову ситуацію, вона обов'язково спрацьовує щоразу, коли настає визначений момент часу.
- ❖ Примусова властивість, в якій визначений момент описується словом «коли», автоматично спрацьовує, щойно гра досягає цього моменту – до того, як результат ефекту цього моменту може вплинути на ігрову ситуацію.

- ❖ Примусова властивість, момент задіяння якої описаний словом «після», автоматично задіюється відразу після того, як настане описаний момент.



- ❖ Примусові властивості, задіяні в певний момент часу, спрацьовують до будь-яких  властивостей (див. нижче), які активуються у той самий момент із тим самим словом.


Див. «Пріоритети при одночасному розіграві» на с. 17.



Властивості розкриття


Властивість розкриття вказана словом «Розкриття –», виділеним напівжирним шрифтом. Вона задіюється, коли гравці витягують карту контактів або слабкості з цієї властивості (див. «Розкриття» на с. 18).


Властивості з активацією


Властивості з активацією позначаються символами  або . Якщо властивість має якісь передумови (вартість у ресурсах та/або інші умови), вони вказані в тексті одразу після символу. Гравці завжди мають виконувати всі вказані умови такої властивості, перш ніж її активувати. Є три типи властивостей з активацією.



Властивість із безкоштовною активацією () – гравець може активувати таку властивість під час будь-якого вікна нагоди. (Див. «Додаток II: Координація порядку гри» на с. 22, там міститься повний перелік вікон нагоди.)

Властивість, що активується реакцією () – така властивість може бути активована будь-якої миті, якщо виконуються умови її активації. *Наприклад:* « Після перемоги над ворогом:»

- ❖  властивість з умовою, що розпочинається зі слова «коли», може бути активована, щойно вказана подія починає відбуватись, але до того, як її ефект вплине на ігрову ситуацію.

- ❖  властивість з умовою, що розпочинається зі слова «після», може бути активована, щойно ефект події, описаної в умові, вплине на ігрову ситуацію.

- ❖ Кожна  властивість може бути активована щоразу, коли відбувається описана в умові подія, проте – лише один раз. *Наприклад, властивість, яку можна активувати «Після того, як відбудеться X», можна використовувати один раз за кожну подію «X», що відбулася.*

Властивості з активацією дією () – гравець може активувати цю властивість у свій хід у фазі дослідження, виконавши дію «Активация» (він має витратити одну дію за кожен , вказаний у вартості активації).

Усі активовані властивості керуються такими правилами:

- ❖ Активовані властивості на картах, що контролює гравець, активуються за бажанням цього гравця (або без) у момент, вказаний у властивості.
- ❖ Розпочати активацію властивості можна, лише якщо її результат має шанс вплинути на ігрову ситуацію і є змога сплатити її вартість (якщо вона є) у повному обсязі, враховуючи всі активні модифікатори, що впливають на неї. При оцінюванні впливу не беруться до уваги наслідки сплати вартості або взаємодія з іншими властивостями.
- ❖ При задіянні властивості гравець має виконувати всі зазначені інструкції, крім випадків, коли в тексті використовується слово «може» (див. «Може» на с. 13).

Ключові слова

Ключове слово – властивість карти, що підпорядковує її певним правилам використання (див. «Ключові слова» на с. 11).

Вказівки «поява» та «жертва»

Вказівка «поява» диктує, де з'являється ворог, коли він входить у гру (див. «Поява» на с. 17).

Вказівка «жертва» визначає, котрого дослідника ворог буде переслідувати та/або атакувати, якщо у нього є вибір (див. «Жертва» на с. 7).

Назви дій у властивостях

Текст деяких властивостей містить назви дій, виділені напівжирним шрифтом (наприклад, «Атака», «Втеча», «Дослідження» або «Переміщення»). Активація такої властивості дає змогу виконати вказану дію за базовими правилами зі змінами, наведеними у тексті властивості.

Властивості з активацією

Властивості з активацією – властивість карти, яку можна активувати за бажанням гравців. Властивості з активацією можна впізнати за такими символами:

- ❖ Символ ➔ означає властивість, для активації якої потрібно витратити дію.
- ❖ Символ ⚡ означає властивість із безкоштовною активацією, яка не потребує дії та може бути активована під час будь-якого вікна нагоди.
- ❖ Символ ⚡ означає властивість, яка виступає реакцією – не потребує дії та може бути активована щоразу, коли виконується її умова активації.

Див. також: «Властивість» на с. 5, «Додаток I: Порядок виконання дії» на с. 22.

Ворог (тип карти)

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

Коли дослідник витягує карту ворога, він повинен розмістити її згідно із вказівкою «поява» на карті (див. «Поява» на с. 17). Якщо на взятій карті ворога немає вказівки «поява», ворог розміщується в зоні небезпеки дослідника, який витягнув цю карту.

Див. «1.4. Кожен дослідник повинен взяти одну карту контактів» на с. 23.

- ❖ Коли ворог наготові, що не перебуває в бою, опиняється в одній локації із дослідником, він одразу ж вступає з ним у бій (див. «Напад ворогів» на с. 14).
- ❖ Коли дослідник, що перебуває в бою з одним або декількома ворогами, виконує дію, що не є атакою чи втечею, або активує властивість із перемовинами чи відступом, цей ворог здійснює спровоковану атаку (див. «Спровокована атака» на с. 20).
- ❖ Вороги з ключовим словом «переслідувач» переміщуються у фазі ворогів (див. «III. Фаза ворогів» на с. 23).
- ❖ Вороги, які перебувають в бою, атакують у фазі ворогів (див. «III. Фаза ворогів» на с. 23).

Вступає у гру

Фраза «вступає у гру» означає, що карта переходить із зони поза грою в ігрову зону (див. «У грі та поза грою» на с. 21).

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

Вступити в бій (дія)

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

Щоб вступити в бій із ворогом у поточній локації (наприклад, це можна зробити, щоб вступити в бій із виснаженим ворогом, байдужим ворогом або ворогом, що перебуває в бою з іншим дослідником), дослідник розміщує вибраного ворога у свою зону небезпеки. Тепер дослідник і ворог перебувають в бою.

- ❖ Дослідник може виконати цю дію, щоб вступити в бій із ворогом, що перебуває в бою з іншим дослідником у поточній локації. Ворог одночасно залишає бій із попереднім дослідником і вступає в бій із дослідником, який виконав цю дію.
- ❖ Дослідник не може виконати цю дію, щоб вступити в бій із ворогом, з яким уже перебуває в бою.

Втекти (дія)

Втекти – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідження.

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

В разі успіху досліднику вдається втекти від ворога (див. нижче). Це відбувається на 7-му кроці перевірки навички, див. «Крок 7. Застосуйте результати перевірки» на с. 25.

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

- ❖ Якщо властивість дає змогу «автоматично» втекти від 1 або декількох ворогів, для втечі не потрібно проходити перевірку навички.
- ❖ Щоразу, коли досліднику вдалося втекти від ворога (завдяки дії «Втекти» або властивості карти), цей ворог виснажується (якщо він був наготові) і бій припиняється. Перемістіть ворога із зони небезпеки дослідника до його поточної локації, щоб відмітити, що цей ворог не перебуває в бою.
- ❖ На відміну від дій «Атака» та «Вступити в бій», дію «Втекти» дослідник може виконати лише проти ворога, з яким перебуває в бою.

Готові (наготові)

Готова карта перебуває у вертикальному положенні – так щоб гравець, який її контролює, міг прочитати її текст зліва направо.

- ❖ Всі карти входять у гру в готовому стані.
- ❖ Коли виснажена карта підготовлюється, вона повертається у вертикальне положення і стає готовою.
- ❖ Готову карту не можна підготувати повторно (спершу вона має бути виснажена, що зазвичай відбувається на певному етапі гри або завдяки властивості).

Гра

Гра складається з одного сценарію, не всієї кампанії. Під час кампанії початок кожного сценарію позначає початок нової гри.

Дія

У свій хід дослідник може виконати до **трьох** дій. При виконанні будь-якої дії спочатку сплачується уся вартість її виконання, потім розігруються її наслідки.

- ❖ Якщо дослідник отримав вказівку втратити одну або більше дій, у свій хід він має виконати на вказану кількість менше дій.

Для ознайомлення з повним списком можливих дій див. розділ «2.2.1. Активний дослідник може виконати дію» на с. 24.

Дослідити (дія)

Дослідити – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідження.

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

У разі успішної перевірки досліднику вдалося дослідити локацію і він знаходить одну зачіпку в цій локації. Це відбувається на 7-му кроці перевірки навички, див. «Крок 7. Застосуйте результати перевірки» на с. 25.

Щоразу, коли дослідник знаходить у локації зачіпку, цей гравець забирає жетон зачіпки з локації й кладе до свого запасу. Тепер ця зачіпка належить йому (під його контролем).

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

Ефекти

Ефект карти – це будь-який ефект, який виникає внаслідок спрацювання властивості, надрукованої на карті або отриманої завдяки карті. Структурний ефект – це будь-який ефект, який виникає в результаті розіграшу структурної події (див. «Докладно про структурні події» на с. 23).

- ❖ Перед текстом ефекту можуть бути вказані вартість, умови активації, обмеження та/або дозволи розіграшу – такі елементи не вважаються ефектами (див. «Властивість» на с. 5).
- ❖ Гравці повинні розіграти усі частини задіяного ефекту повною мірою, наскільки це можливо, якщо тільки в тексті ефекту немає слова «може».
- ❖ Коли ефект, у якого немає конкретної цілі, намагається взаємодіяти з декількома об'єктами (наприклад, «взьміть 3 карти» або «відшукайте серед 5 верхніх карт своєї колоди»), а в зазначеній зоні недостатньо потрібних об'єктів, ефект взаємодіє із максимально можливим числом доступних об'єктів.
- ❖ Завершення дії тривалого ефекту (або завершення дії постійної властивості) не вважається ефектом карти, що вплинув на ігрову ситуацію.
- ❖ Всі частини ефекту передують у часі усім властивостям з умовами спрацювання, що містять слово «після...», які можуть спрацювати внаслідок цього ефекту. Наприклад, якщо ефект вказує «Отримайте 3 ресурси та витягніть 3 карти», розіграйте обидві частини ефекту (отримання ресурсів та витягування карт) перед задіянням властивості зі словами «Після того, як ви витягли карту».

Див. також «Відкладені ефекти» на с. 4, «Тривалі ефекти» на с. 20, «Пріоритети при одночасному спрацюванні» на с. 17.

Жертва

За нагоди деякі вороги будуть переслідувати певного дослідника. У тексті карт таких ворогів є слово «жертва», за яким слідує уточнення, кого саме вони будуть переслідувати.

- ❖ Якщо ворог повинен автоматично вступити в бій із дослідником і в його локації є декілька варіантів, із ким битися, цей ворог вступає в бій з дослідником, який найточніше відповідає його вказівці «жертва». Якщо цій вказівці однаково точно відповідають декілька дослідників, провідний дослідник вибирає між ними (див. «Напад ворогів» на с. 14).
- ❖ Якщо ворог повинен переміститися в бік найближчого дослідника й у нього є вибір між кількома рівновіддаленими дослідниками, цей ворог переміщується в бік того із них, хто найточніше відповідає його вказівці «жертва». Якщо цій вказівці однаково точно відповідають декілька рівновіддалених дослідників, провідний дослідник вибирає, кого ворог переслідуватиме (див. «Переслідувач» на с. 16).
- ❖ Якщо у вказівці «жертва» на карті ворога є слово «тільки», цей ворог переміщується виключно в бік вказаного дослідника і вступає в бій виключно з ним (немовби це єдиний дослідник у грі), при цьому ігноруючи всіх інших дослідників. Інші дослідники можуть використати дію «Вступити в бій» або властивості карт, щоб вступити в бій з цим ворогом.
- ❖ Вказівка «жертва» не впливає на те, де з'являється ворог (див. «Поява» на с. 17).

Жетони хаосу

Жетони хаосу витягують із торби хаосу під час перевірки навички, і вони змінюють або іншим чином впливають на результат перевірки.

☠☢☣☤ – якщо будь-які з цих жетонів було витягнуто під час перевірки навички, скористайтесь пам'яткою сценарію, щоб визначити їхній ефект під час перевірки.

☞ – це жетон автопровалу. Якщо цей жетон було витягнуто під час перевірки, це означає, що дослідник автоматично не пройшов її (див. «Автоматичний успіх/провал» на с. 2).

☞ – це знак Прадавніх. Якщо під час перевірки було витягнуто такий жетон, розіграйте ☞ ефект на карті дослідника, що проходив перевірку.

Якщо витягнутий жетон хаосу (ефект зображеного на ньому символу) має числове значення, додайте його до значення навички дослідника, яка перевіряється, на час перевірки.

Див. «Крок 3. Витягніть жетон хаосу» на с. 25.

Жетони, нестача жетонів

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

За дослідника (♣)

Якщо після числового значення стоїть символ ♣, це значення множиться на кількість дослідників, що розпочинали сценарій.

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

За порядком ходу гравців

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

Завдання ран/потрясіння

У грі дослідник може отримати ушкодження двох типів: рану та потрясіння. Рани вражають здоров'я дослідника, потрясіння виснажує його розсудок.

Коли досліднику завдають рани або потрясіння, виконайте такі кроки по черзі:

- 1. Розподіліть рани/потрясіння.** Визначте кількість ран та/або потрясіння, які завдано досліднику. Розмістіть відповідну кількість жетонів ран та/або потрясіння біля карт, які отримують їх.
 - ❖ Коли досліднику завдають рани або потрясіння, він може перенести їх на підхожі карти активів, які контролює. Карти зі здоров'ям можуть отримувати рани, карти з розсудком можуть отримувати потрясіння.
 - ❖ Активи не можуть отримати більше ран або потрясіння, ніж потрібно для подолання карти (сумарна кількість ран/потрясіння не може перевищувати максимальне значення здоров'я/розсудку).
 - ❖ Усі рани та потрясіння, які не можна перенести на активи, мають бути завдані досліднику.
- 2. Завдайте рани/потрясіння.** Усі розподілені рани/потрясіння, яких не вдалося уникнути, одночасно розміщуються на карти, на які їх було розподілено. Якщо не лишилося жодної рани/потрясіння, досліднику не завдано жодних ушкоджень.
 - ❖ Між кроками 1 та 2 можна активувати властивості, щоб запобігти, зменшити або перерозподілити рани та/або потрясіння.
 - ❖ Якщо після завдання ран/потрясіння у дослідника стільки ж або більше ран, ніж його показник здоров'я, або стільки ж або більше потрясіння, ніж його показник розсудку, цього дослідника здолано. Здолані дослідники вибувають зі сценарію (див. «Вибування зі сценарію» на с. 3).
 - ❖ Якщо після завдання ран/потрясіння у ворога стільки ж або більше ран, ніж його показник здоров'я – його здолано. Перемістіть його карту у скид колоди контактів (або у скид власника, якщо це карта слабкості).

- ❖ Якщо після завдання ран/потрясіння у карти активів стільки ж або більше ран, ніж її показник здоров'я, або стільки ж або більше потрясіння, ніж її показник розсудку, цю карту активів здолано. Перемістіть її у скид колоди власника.

Загиблі/божеволіні дослідники

Дослідників, які загинули або збожеволіли під час кампанії, потрібно записати в журнал кампанії – ними не можна грати до завершення кампанії.

- ❖ Якщо число фізичних травм дослідника зрівнялося з його здоров'ям, дослідник гине.
- ❖ Якщо число психічних травм дослідника зрівнялося з його розсудком, дослідник божеволіє.
- ❖ Дослідник також може загинути або збожеволіти через властивість карти або під час розв'язки сценарію.
- ❖ Під час гри в режимі самостійного сценарію немає жодної практичної різниці між тим, щоб загинути, збожеволіти або бути подоланим.

Див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9.

Заміна початкових карт

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

- ❖ Гравці вирішують скористатися або відмовитися від заміни початкових карт за порядком ходу.

Зачіпки

Зачіпки відображають прогрес, якого дослідники досягли на шляху до вирішення таємниці, розкриття змови та/або просування по сценарію.

- ❖ Коли дослідник вперше переміщується до локації, вона відкривається (перевертається горілиць), і гравці розміщують із резерву зачіпки, кількість яких вказана на карті локації. Здебільшого ця кількість розраховується «за дослідника (♣)». Все це може відбутись під час підготовки до сценарію.
- ❖ Зачіпку в локації можна знайти, успішно дослідивши локацію (див. «Дослідження (дія)» на с. 7), або за допомогою властивостей карт. Коли дослідник знаходить зачіпку, він розміщує її на своїй карті дослідника (тепер вона під його контролем).
- ❖ Якщо вказівка «**Мета**» на активній карті акту відсутня, то під час свого ходу дослідники можуть спільно скинути необхідну кількість зачіпок (зазвичай виражену як значення «за дослідника») зі своїх карт дослідників, щоб завершити поточний акт та перейти до наступного. Зазвичай це виконується як ⚡ активція властивості. Будь-яка кількість дослідників може скинути довільну кількість зачіпок так, щоб у сумі вийшла кількість, вказана на карті акту.
- ❖ Якщо в тексті властивості карти згадуються зачіпки «у локації», мова йде про ще не знайдені зачіпки, що наразі перебувають на карті локації.

Див. також «Колода актив та колода загроз» на с. 11, «Жетони, нестача жетонів» на с. 7.

Здоланий

Отримавши рани та/або потрясіння, дослідник, ворог або актив може бути здоланим.

- ❖ Якщо дослідник має стільки ж або більше ран, ніж його показник здоров'я (або стільки ж або більше потрясіння, ніж його показник розсудку), його здолано. Дослідника також можна здолати властивістю карти. Коли дослідника здолано, він вибуває зі сценарію (див. «Вибування зі сценарію» на с. 3).
- ❖ У режимі кампанії дослідник, якого було здолано внаслідок отримання ран, число яких зрівнялося з його показником здоров'я, отримує 1 фізичну травму. Дослідник, якого було здолано внаслідок отримання потрясіння, число якого зрівнялося з його показником розсудку, отримує 1 психічну травму. Через отриману травму дослідник може **загинутися** або **збожеволіти** (див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9).
- ❖ Ворога буде здолано, якщо число ран на його карті зрівняється або перевищить його показник здоров'я. Здоланий ворог кладеться у скид колоди контактів (або у скид свого власника, якщо це слабкість).
- ❖ Коли карта активу, що має значення здоров'я, отримує кількість ран, що дорівнює або більше цього значення, її здолано. Коли карта активу, що має значення розсудку, отримує кількість потрясінь, що дорівнює або більше цього значення, її також здолано. Здоланий актив кладеться у скид свого власника.

Здоров'я та рани

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

- ❖ Щоразу, коли карта отримує рану, розмістіть на неї стільки жетонів ран, скільки ран ця карта щойно отримала (див. «Завдання ран/потрясіння» на с. 8).
- ❖ Якщо число ран на карті дослідника зрівнялось або перевищило його здоров'я, цього дослідника здолано. Коли це відбувається, дослідник вибуває зі сценарію (див. «Вибування зі сценарію» на с. 3).
- ❖ У режимі кампанії дослідник, якого було здолано внаслідок отримання ран, отримує 1 фізичну травму. Отримання фізичних травм може **вбити** дослідника (див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9).
- ❖ Якщо число ран на карті ворога зрівнялось або перевищило його здоров'я, цього ворога було здолано, покладіть його у скид колоди контактів.
- ❖ Якщо число ран на карті активу рівне або перевищило його здоров'я, цей актив було здолано, покладіть його у скид власника.
- ❖ Якщо в карті активу немає значення здоров'я, це не означає, що її здоров'я дорівнює 0. Така карта не може отримати здоров'я і на неї не можна перерозподілити рани.
- ❖ «Залишок здоров'я» карти – це її базове значення здоров'я мінус число ран на ній, плюс або мінус будь-які активні модифікатори.

Див. також «Прямі рани/потрясіння» на с. 18.

Зона небезпеки

Зона небезпеки дослідника – це ігрова зона, в яку розміщуються карти контактів, які наразі перебувають у бою із цим дослідником та/або впливають на нього.

- ❖ Карти у зоні небезпеки дослідника перебувають у тій самій локації, що і дослідник.

Імунітет

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

Імунітет захищає лише саму карту, а не пов'язані з нею другорядні об'єкти (наприклад, приєднаний до неї актив, покладені на неї жетони або властивості, які походять від неї).

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

Кампанія (режим гри)

Кампанія – послідовність пов'язаних сюжетом сценаріїв, у яких кожен грає одним і тим самим дослідником. Під час кампанії дослідники отримують досвід та травми, що відзначається змінами в їхніх колодах. Кожне рішення, ухвалене протягом кампанії, може мати наслідки у наступних сценаріях.

Перед початком кампанії дотримуйтесь вказівок із підготовки до кампанії у книзі сценаріїв. Після завершення сценарію занотуйте результат проходження в журнал кампанії.

Досвід

Після занотовування результатів сценарію дослідники можуть придбати нові карти для власних колод, згадуючи пережиті ними події. Для цього виконайте такі дії по черзі:

1. Порахуйте досвід. Кожен із дослідників отримує досвід, що дорівнює сумі всіх значень перемоги на картах у колоді перемоги, плюс будь-які бонуси або штрафи, вказані в тексті добутої розв'язки у книзі сценаріїв. До результату додається залишок досвіду, який не був витрачений дослідником у минулому сценарії цієї кампанії.
2. Придбайте нові карти. Дослідники можуть придбати нові карти у власні колоди, витративши одиниці досвіду в кількості, що дорівнює рівню карти (рівень карти визначається кількістю білих крапок у лівому верхньому куті карти). Під час придбання нових карт дотримуйтесь таких правил:
 - ❖ Зважайте на вимоги до колоди дослідника (вказані на звороті карти дослідника). Дослідник може придбати тільки ті карти, до яких у нього є доступ. Також необхідно дотримуватись вимог щодо розміру колоди, тому з придбанням нової (змінної) карти необхідно також вилучити одну карту з колоди. Карти слабкостей та карти, що повинні залишатись у колоді, не можна вилучати з придбанням нових карт.

- ❖ Вартість нової карти дорівнює рівню карти, але *не менше однієї одиниці досвіду* (придбання карт нульового рівня однаково потребує сплати 1 одиниці досвіду). Рівень карти дорівнює кількості білих крапок під вартістю карти.
- ❖ Дослідник має змогу «покращити» карту, що вже є в колоді, придбавши карту вищого рівня з такою самою назвою. При цьому він сплачує тільки різницю у вартості між двома картами (*мінімум 1*) і вилучає карту нижчого рівня з колоди.
- ❖ Придбання (або покращення) кожної карти відбувається окремо. Якщо дослідник бажає придбати більше однієї копії карти, вартість кожної з них сплачується окремо й за кожну придбану таку копію з колоди треба вилучити по одній карті.
- ❖ Під час кампанії дослідник може змінити свою колоду лише у виведений спосіб або виконуючи особливі вказівки книги сценаріїв.

3. Занотуйте невитрачений досвід. Кожен дослідник записує в журнал увесь свій невитрачений досвід. Цей досвід можна буде використати пізніше під час цієї кампанії.

Травма

Травми відображають безповоротні ушкодження, завдані здоров'ю та/або психіці дослідників.

Коли дослідника здолано, він більше не бере участі в сценарії, проте може повернутись у наступному.

Якщо дослідника подолали, зменшивши його здоров'я до нуля, він отримує 1 фізичну травму (це записується у журнал кампанії). Дослідник починає кожен сценарій з одною раною за кожну свою фізичну травму. Якщо кількість фізичних травм у дослідника дорівнює надрукованому значенню його здоров'я, цей дослідник **гине**.

Якщо дослідника подолали, зменшивши його розсудок до нуля, він отримує 1 психічну травму (це записується у журнал кампанії). Дослідник починає кожен сценарій з одним потрясінням за кожну свою психічну травму. Якщо кількість психічних травм у дослідника дорівнює надрукованому значенню його розсудку, цей дослідник **божеволіє**.

Якщо дослідника подолали, зменшивши *і його* здоров'я, *і його* розсудок до нуля, він сам вирішує, яку травму він отримує.

Коли дослідник гине або божеволіє, у наступному сценарії його гравець має вибрати нового дослідника та зібрати йому нову колоду. Загиблі та божевільні дослідники не можуть грати до кінця кампанії (див. «Загиблі/божевільні дослідники» на с. 8).

Якщо гравець має обрати собі нового дослідника, але у наборі більше не залишилось живих та здорових дослідників, гравці зазнали поразки і програли кампанію.

Поразка від властивості карти

Дослідника може подолати властивість карти. Подоланий таким чином дослідник вибуває зі сценарію (див. «Вибування зі сценарію» на с. 3). У такому разі слідуйте вказівкам у тексті властивості, щоб визначити, чи є в такої поразки довготривалі наслідки.

Перехід до наступного сценарію

Після завершення сценарію, виконання інструкцій його розв'язки, занесення необхідних нотаток у журнал кампанії та придбання нових карт перейдіть до наступного за порядком сценарію кампанії, за виключенням випадків, коли розв'язка сценарію конкретно вказує, який сценарій треба грати далі.

Приєднання та вихід із кампанії

Після початку кампанії гравці можуть вільно приєднуватись та покидати кампанію між сценаріями.

Коли гравець покидає кампанію, не видаляйте його дані з журналу кампанії, адже він може приєднатись після будь-якого сценарію.

Коли до кампанії приєднується новий гравець, він має обрати собі дослідника, яким ще в цій кампанії ніхто не грав. Цей дослідник починає гру, наче це його перший сценарій, без досвіду та без травм.

Карту активів

Карту активів – предмети, союзники, навички, закляття та інші резерви, які можуть знадобитись дослідникам у сценарії.

- ❖ Коли гравець розіграє карту активу, він розміщує її у своїй ігровій зоні. Загалом актив залишається у грі, доки властивості карти або правила гри не вкажуть його скинути.
- ❖ Деякі активи мають здоров'я та/або розсудок. Коли дослідник отримує рану або потрясіння, він може передати частину або всі рани/потрясіння підходящим картам активів, які він контролює (див. «Завдання ран/потрясінь» на с. 8).
- ❖ Більшість активів займає одне або більше відведених місць, перебуваючи у грі (див. «Місця для активів» на с. 13).
- ❖ Деякі активи містять символ набору контактів та не мають позначки рівня. Такі активи називаються сюжетними. Сюжетні активи є частиною набору контактів і їх не можна вклячати до колоди дослідника, крім випадків, коли вказівки підготовки до сценарію або його розв'язки дають змогу гравцеві це зробити.

Карту події

Карту події являють собою тактичні прийоми, маневри, закляття, хитрощі та інші миттєві ефекти, якими володіє дослідник.

- ❖ Якщо карта події не має ключового слова «миттєва», гравець може розіграти її з руки тільки у свій хід, виконавши дію «Розіграти карту». Він має дотримуватись усіх дозволів/обмежень розіграшу цієї карти.
- ❖ Миттєву карту події гравець може розіграти будь-якої миті, вказаної у тексті карти (див. «Миттєва» на с. 12).
- ❖ Щоразу, коли гравець грає карту події, він сплачує її вартість, застосовує її ефекти (якщо їх не скасовано), після чого карта кладеться у скид її власника.
- ❖ Якщо ефекти карти події було скасовано, карта однаково вважається розіграною, а її вартість лишається сплаченою. Скасовуються лише її ефекти.
- ❖ Гравець завжди сам вирішує, чи розігравати карту події з руки, якщо тільки в інструкції розіграшу події немає слова «повинен».
- ❖ Карту події не можна розіграти, якщо її ефект не здатний змінити ігрову ситуацію.

Карту, які посилаються самі на себе

Якщо у властивості карти згадується її назва, вона стосується лише цієї карти, а не інших копій цієї карти з такою ж назвою.

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

Ключові слова

Ключове слово – це властивість карти, що підпорядковує її певним правилам використання. У кожного ключового слова є свої унікальні правила, які описано в окремих розділах цього довідника. У грі існують такі ключові слова: байдужий, масивний, використання, мстивий, навала, переслідувач, халепа, миттева.

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

Див. «Властивість» на с. 5.

Колекція

Якщо у тексті властивості карти згадується колекція (наприклад, «знайдіть у колекції...»), зверніться до колекції карт, яку ви використовували, коли збирали колоду дослідника.

Наприклад, Антон та Ірина грають колодами, зібраними з карт колекції Антона. Коли Ірина має знайти щось у колекції, вона використовує колекцію Антона.

Коли

Слово «коли» позначає мить, яка настає відразу після вказаної ігрової події або умови активації, але до того, як це вплине на ігрову ситуацію. Розіграш властивості зі словом «коли» перериває спрацювання вказаної ігрової події або умови активації.

Наприклад, властивість із текстом «коли ви тягнете карту ворога» задіюється відразу після того, як ви витягли карту ворога, але до спрацювання її властивостей «розкриття», «поява» тощо.

Див. також: «Властивість» на с. 5, «Пріоритети при одночасному спрацюванні» на с. 17.

Колода



Існує чотири типи колод, що зустрічаються в кожній грі: колода дослідника, колода контактів, колода актів та колода загроз.

- ❖ Порядок карт у колоді не можна змінювати, крім випадків, коли це пряма вказівка властивості карти.

Див. також «Колода дослідника», «Колода контактів», «Колода актів та колода загроз» на с. 11.

Колода актів та колода загроз

Колода актів показує прогрес дослідників у сценарії. Колода загроз відображає цілі та прогрес злих сил, що протистоять дослідникам у сценарії. Зазвичай просування колодою актів є бажаним для дослідників, у той час як просування колодою загроз означає, що злі сили міфу беруть гору.

- ❖ Гравці можуть просунутися колодою актів, якщо разом скинуть стільки зачіпок, скільки вказано на активній карті акту. Це може бути лише значення (наприклад, 4) або значення за дослідника (позначається символом ). Зазвичай для цього потрібно активувати  властивість гравця. У цій дії може брати участь будь-яка кількість дослідників, кожен із яких має змогу докласти будь-яку кількість зачіпок, щоб просунутися колодою актів. Якщо на карті акту є вказівка «**Мета** –», ця вказівка замінює або додається до звичайної умови скидання зачіпок.
- ❖ Колодою загроз гравці просуваються, коли у грі одночасно перебуває стільки жетонів приреченості (на активній карті загрози та на всіх інших картах), скільки вказано на карті загрози. Це може бути лише значення або значення за дослідника. Якщо на карті загрози є вказівка «**Мета** –», ця вказівка замінює або додається до зазначеної умови.
- ❖ Карта акту/загрози, що перебуває зверху колоди актів/загроз, називається «активною» картою.

Просуваючись колодою актів або загроз, виконайте такі кроки:

1. Приберіть усі жетони з карти, колодою якої будете просуватись. Якщо це колода загроз, також приберіть усі жетони приреченості з карт у грі.
2. Відкрийте наступну карту колоди, якою ви просунулись, та виконайте інструкції на її звороті (бік «б»).
- ❖ Якщо на звороті карти виявляється карта контактів, скористайтеся правилами, що виконуються при витяганні карти контактів відповідного типу. Інакше просто виконайте вказівки на карті.
3. Інколи карта акту/загрози вказує, яка карта має стати наступною. Якщо ні, наступна карта в колоді стає активною (вилучіть попередню з гри).
- ❖ Деякі вказівки на картах загрози або акту (а також на деяких картах контактів інших типів) містять точки розв'язки у форматі «(→P#)». Коли гравці досягають такої точки, сценарій закінчується. Прочитайте текст вказаної розв'язки в путівнику по кампанії.

Див. також «Зачіпки» на с. 8, «Приреченість» на с. 17.

Колода дослідника

Колода дослідника – колода, що містить карти активів, подій, навичок та слабкостей гравця. У фразі «ваша колода» йдеться про колоду дослідника, яку ви контролюєте.

Колода загроз

Див. «Колода актів та колода загроз» на с. 11.

Колода контактів

Ця колода містить карти спікань (ворогів, нападів та сюжетні карти активів), які можуть підстерігати дослідників протягом сценарію.

- ❖ Якщо колода контактів закінчилась, перетасуйте її скид та побудуйте нову колоду.

Контроль та володіння

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

Гравець контролює карти, які перебувають у його зонах поза грою (наприклад, рука, колода, скид).

Сценарій контролює карти у своїх зонах поза грою (наприклад, колоди контактів, активів та загроз, а також скид контактів).

- ❖ У звичайній ситуації карта входить у гру під контролем свого власника. У процесі гри деякі властивості можуть змусити карти перейти під чужий контроль.
- ❖ Якщо карта повинна потрапити в зону поза грою, яка не належить власнику карти, натомість карта кладеться в аналогічну зону поза грою свого власника. Вважається, що карта потрапила в зону поза грою гравця, який її контролював, хоча фізично вона перебуває в зоні поза грою свого власника.

Контролювати

Див. «Контроль та володіння» на с. 11.

Копія

Копії карт визначаються за назвою. Копією карти вважається будь-яка карта з такою самою назвою, незважаючи на тип карти, текст, малюнок або будь-які інші відмінні елементи.

Ліміт та максимум

«**Ліміт: X разів за [період]**» – це обмеження, вказані на картах, які залишаються у грі після активації властивостей. Кожна властивість із таким лімітом може бути задіяна X разів за вказаний період.

Якщо карта виходить із гри та повторно входить у гру в той самий період, її властивість починає діяти заново, немовби карта вперше увійшла в гру.

«**Ліміт: X на [карту/ігровий елемент]**» – це обмеження, вказане на приєднаних картах, що обмежує кількість копій цієї карти (з тою самою назвою), які можна приєднати до вказаного об'єкту.

- ❖ Якщо не вказано інше, ліміт стосується лише конкретного гравця.
- ❖ «Загальний ліміт» натомість стосується всієї групи дослідників. (Наприклад, якщо дослідник активує властивість із текстом «Загальний ліміт: 1 раз за гру», жоден інший дослідник не може активувати цю властивість до кінця цієї гри.)

«**Максимум X за [період]**» встановлює обмеження на всі копії цієї карти (із тою самою назвою) для всіх гравців. Зазвичай ця фраза вказує, скільки разів можна розіграти цю карту за вказаний період часу. Якщо у тексті максимуму є слово «залучити» (наприклад, «Максимум 1 залучення за перевірку»), це визначає максимальне число копій цієї карти, які можна залучити в перевірках за вказаний період. Якщо максимум вказаний як частина властивості, це визначає максимальне число використань цієї властивості на всіх копіях карт (з тою самою назвою) із цією властивістю за вказаний період.

Якщо щось скасує ефект або властивість із лімітом або максимумом, вона все одно вважається використаною і йде у рахунок ліміту або максимуму.

Літера «X»

Значення літери «X» визначається текстом карти або вибором гравця. Якщо X невизначений, він прирівнюється до нуля.

- ❖ Коли вартість чогось залежить від X, X визначається текстом карти або вибором гравця, після цього сплачена сума може бути модифікована іншими ефектами, та це не впливає на значення X.

Локація (тип карти)

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

- ❖ Щоб відмітити, в якій локації перебуває дослідник, використовуйте його мінікарту.
- ❖ Коли дослідник перебуває в локації, разом із ним у цій локації перебувають всі його активи, а також усі карти, що перебувають у його зоні небезпеки.
- ❖ Локації входять у гру в «закритому» стані, так щоб не було видно їхнє значення мороку та/або кількість зачіпок. Не дивіться «відкритий» бік локації у цю мить.
- ❖ Коли дослідник вперше переміщується до закритої локації, ця локація відкривається – перевертається відкритим боком догори – і на неї розміщується стільки зачіпок, скільки вказано на карті (це може відбутись і під час підготовки до гри). Здебільшого число зачіпок вказане у форматі «за дослідника» (♣).
- ❖ Локація, яка лежить боком зі значенням мороку та/або числом зачіпок догори, перебуває у відкритому стані.

Масивний

Масивний – ключове слово. Ворог наготові з цим ключовим словом перебуває у бою з усіма дослідниками, що перебувають із ним в одній локації.

- ❖ Виснажений масивний ворог не перебуває в бою із жодним дослідником.
- ❖ Масивного ворога не можна розмістити у зоні небезпеки дослідника.
- ❖ Коли масивний ворог атакує під час фази ворогів, він здійснює всю свою атаку по черзі проти кожного із дослідників, які перебувають з ним у бою. Провідний дослідник вирішує, в якому порядку виконувати ці атаки. Масивний ворог не виснажується, доки не здійснить всі свої атаки у цій фазі.
- ❖ Коли масивний ворог здійснює спровоковану атаку, він атакує лише того дослідника, який спровокував цю атаку.
- ❖ Масивний ворог не рухається разом із дослідником, що перебуває із ним у бою, коли той рухається до іншої локації.

Коли дослідник провалює перевірку бою проти масивного ворога, він не завдає рани іншим дослідникам, що перебувають з ним у бою.

Миттева

Миттева – ключове слово. Щоб розіграти миттеву карту, не потрібно витратити дію.

- ❖ Миттеву карту події можна розіграти з руки гравця будь-якої миті, коли її текст дає змогу це зробити. Якщо в умовах розіграшу є слова «коли» і «після», таку карту можна розіграти так, ніби описаний момент часу був умовою для розіграшу цієї карти. Якщо в тексті вказано період часу, карту можна розіграти під час будь-якого вікна нагоди в межах

цього періоду. Якщо в тексті вказано і момент (зі словами «коли»/«після»), і період часу, то карту можна розіграти відповідно до описаної умови активації в межах цього періоду.

- ❖ Дослідник може розіграти миттєвий актив під час будь-якого вікна нагоди у свій хід.
- ❖ Розіграш миттєвої карти не спричиняє спровокованої атаки, оскільки не потребує витрати дії (див. «Спровокована атака» на с. 20).

Місця для активів

Дослідник має низку місць для активів, які можна зайняти будь-якої миті. Кожен актив у ігровій зоні дослідника або в його зоні небезпеки, що має символ «Місце для активу», займає відповідне місце. Місця для активів обмежують кількість активів, які дослідник може мати у грі одночасно. Зазвичай досліднику доступні такі опції:

- ❖ 1 місце для аксесуару
- ❖ 1 місце для спорядження
- ❖ 1 місце для союзника
- ❖ 2 місця в руках
- ❖ 2 місця для заклять

Якщо на карті немає символу «Місце для активу», ця карта не займає жодного місця. Дослідник може мати необмежену кількість активів, що не займають окремого місця. Символи (зазначені на активах) нижче вказують, який тип місця займе актив:



1 місце для аксесуару



1 місце для спорядження



1 місце для союзника



1 місце в руках



2 місця в руках



1 місце для закляття



2 місця для заклять

Коли дослідник розіграє або отримує контроль над картою активу, але розмістити її нема куди, він мусить вибрати, який актив (або активи) під своїм контролем він скидає, щоб водночас звільнити місце для нової карти активу та зайняти його.

Модифікатори

Деякі властивості модифікують значення або кількість характеристик. У ході гри ці змінні постійно відстежуються й у разі потреби перераховуються.

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

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

❖ Значення на картах (наприклад, числа, позначки, у деяких випадках – риси або ключові слова) не можуть впасти нижче нуля. Від'ємні модифікатори у будь-якому разі застосовуються повною мірою, але після врахування всіх модифікаторів будь-яке від'ємне значення вважається нулем. (Наприклад, Денис проходить перевірку спритності та витягує жетон хаосу -8. Його спритність дорівнює 4, і такий модифікатор повинен зменшити її до -4. Однак його спритність не може впасти нижче нуля. І хоч діє модифікатор -8, спритність Дениса вважається нулем.)

Якщо Денис грає карту «Поцастило!», щоб отримати +2 до перевірки, цей бонус не додається до поточного нульового значення, а враховується разом з усіма застосованими модифікаторами. Спритність Дениса перераховується: базове значення 4, -8 від жетона хаосу, +2 від карти «Поцастило!», в результаті -2, що, як і раніше, вважається нулем).

Може

Слово «може» означає, що вказаний гравець вибирає, чи виконувати те, що вказано далі. Якщо не вказано конкретного гравця, ця можливість надається гравцю, що контролює карту з цією властивістю.

Мстивий

Мстивий – ключове слово.

Щоразу, коли дослідник провалює перевірку навички, атакуючи ворога напоготові з цим ключовим словом, після застосування усіх результатів для цієї перевірки цей ворог атакує дослідника, що атакував його. Ворог не виснажується після такої атаки.

- ❖ Ця атака відбувається незалежно від того, перебувають дослідник та ворог в одному бою чи ні.

Набір контактів

Набір контактів – це колекція карт контактів, позначених однаковим символом набору поряд із типом карти.

Навала

Навала – це ключове слово.

Після того, як дослідник витягнув і застосував карту контактів із ключовим словом «навала», він повинен витягнути ще одну карту з колоди контактів.

- ❖ Якщо карта із ключовим словом «навала» витягується під час підготовки, ефект «навали» також спрацює.

Навички (тип карт)

Кarti навичок відображають набуті або вроджені вміння та риси характеру, що допомагають досліднику проходити перевірки навичок.

Кarti навичок не розігрують з руки, щоб розіграти їхні властивості, їх треба залучити під час перевірки навички.

Якщо карту навички було залучено до перевірки, її властивість можна використати під час вирішення результатів перевірки згідно із текстом на карті.

Див. «Порядок виконання перевірки навички» на с. 25.

Надрукований

Слово «надрукований» означає текст, характеристику, позначку або значення, що фізично надруковане на карті.

Найближчий

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

Напад ворогів

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

Щойно ворог напоготові, що не б'ється, опиняється в одній локації з дослідником, він вступає в бій з цим дослідником і розміщується в його зону небезпеки. Якщо в одній локації з ворогом напоготові, який не б'ється, перебуває кілька дослідників, дотримуйтесь вказівки «жертва» на карті ворога, щоб визначити, з ким із дослідників він вступить у бій. Один дослідник може битися з будь-якою кількістю ворогів.

Наприклад, ворог напоготові, що не б'ється, негайно вступить в бій, якщо:

- ❖ він опиниться в одній локації з дослідником;
- ❖ він переміститься в локацію, де є дослідник;
- ❖ дослідник переміститься в локацію, де цей ворог перебуває.

Виснажений ворог, що не б'ється, не вступає в бій, але щойно виснажений ворог підготується в одній локації з дослідником, він одразу ж вступить з ним у бій.

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

Напасть (тип карти)

Кarti напастей являють собою прокляття, недуги, божевілья, перешкоди, лиха та інші несподівані випробування, з якими дослідник може зіткнутися під час проходження сценарію.

Коли дослідник витягує карту напасті, він повинен застосувати її ефекти. Потім карта скидається, якщо її властивість не вказує інше.

Див. «1.4. Кожен дослідник повинен взяти одну карту контактів» на с. 23.

Натомість

Слово «натомість» або «замість» вказує на заміний ефект. Замінний ефект – це ефект, який замінює наслідки виконання умови альтернативними наслідками.

- ❖ Якщо виконання тієї самої умови викликало декілька замінних ефектів, створивши цим конфлікт, застосуйте заміний ефект, що з'явився найпізніше.
- ❖ Слово «має» використовується для визначення умови активації деяких властивостей і надає їм пріоритет над властивостями, які посилаються на таку ж умову виконання, але без слова «має». (Наприклад, «Коли має відбутись X» розігрується раніше, ніж «Коли відбувається X».)

- ❖ Якщо заміний ефект зі словом «має» змінює саму умову активації, то початкова умова замінюється новою і надалі жодна властивість, яка посилається на початкову умову, не може бути активована.

Не має тексту

Якщо властивість вказує, що текстове поле іншої карти не має тексту, вражайте, що на ній відсутній надрукований текст. Текст та/або позначки, отримані з інших джерел, не зникають.

- ❖ Текстове поле на карті містить риси, властивості, ключові слова та текст карти.

Не може

Заборона «не може» абсолютна та не може бути скасована іншими властивостями.

Незмінна

Незмінна – ключове слово, що працює під час побудови колоди.

- ❖ Незмінні карти не враховуються в ліміт карт у вашій колоді.
- ❖ Незмінні карти все ж вважаються звичайними картами колоди, тому мають відповідати всім стандартним вимогам до колоди.
- ❖ Незмінні карти на початку гри перебувають у грі, вони не затасовуються до колоди при підготовці.
- ❖ Незмінні карти не можуть вийти з гри (єдиний спосіб – їх власник вибув із гри).
- ❖ Після того, як незмінну карту було додано в колоду, її неможливо вилучити з колоди, чи поміняти місцями з картою не з вашої колоди, якщо прямо не вказано інше.

Носії

Носієм слабкості є дослідник, котрий розпочав гру з цією слабкістю в колоді або ігровій зоні.

Див. «Слабкість» на с. 20.

Обмеження, дозволи та інструкції розіграшу

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

Дозвіл надає гравцю право розіграти карту або активувати властивість поза часовими рамками, встановленими правилами гри.

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

Означення

Якщо текст карти містить означення, після якого йде кілька однорідних членів, це означення стосується кожного слова у переліку. (Наприклад, у фразі «кожний унікальний союзник та актив» слово «унікальний» є означенням, що стосується і слова «союзник», і слова «актив».)

Отримання ран/потрясінь

«Отримайте X ран» – скорочена форма вказівки «завдайте своєму досліднику X ран».

«Отримайте X потрясінь» – скорочена форма вказівки «завдайте своєму досліднику X потрясінь».

Див. «Завдання ран/потрясінь» на с. 8.

Отримати ресурс (дія)

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

Виконуючи цю дію, дослідник бере один ресурс із резерву й кладе до свого запасу.

Отримує

Слово «отримати» вживається в декількох контекстах.

- ❖ Якщо гравець отримує ресурси, він бере вказане число ресурсів із резерву і кладе у своїй ігровій зоні.
- ❖ Якщо дослідник отримує дію, цей дослідник може виконати додаткову дію у вказаний період часу.
- ❖ Якщо карта дає змогу отримати характеристику (наприклад, позначку, риса, ключове слово або текстову властивість), карта починає працювати так, ніби вона містить цю характеристику.
- ❖ «Отримані» характеристики не вважаються «надрукованими» на карті. Якщо властивість згадує надруковані характеристики карти, не зважайте на отримані характеристики цієї карти.

Перевірки навичок

У деяких ігрових ситуаціях досліднику потрібно буде пройти перевірку однієї з чотирьох навичок: волі (♁), інтелекту (♁), бою (♁) або спритності (♁). При перевірці навички значення вказаної навички дослідника порівнюється зі складністю, що визначається текстом властивості або етапом гри, який почав перевірку. Для успішної перевірки підсумкове значення навички дослідника повинно зрівнятися зі складністю або перевищити її.

Перевірка навички зазвичай вказується як перевірка конкретної навички. (Наприклад: «перевірка спритності», «перевірка бою», «перевірка волі» або «перевірка інтелекту».)

Див. «Порядок виконання перевірки навички» на с. 25.

Переміститися (дія)

Переміститися – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідження.

Виконуючи цю дію, дослідник переміщується (використовуючи свою мінікарту) у будь-яку локацію, яка позначена як суміжна із його поточною локацією (див. «Переміщення» на с. 15).

Переміщення

Щоразу, коли суб'єкт (дослідник або ворог) переміщується, перекладіть мінікарту цього дослідника або карту цього ворога із поточної локації у нову локацію.

- ❖ Суб'єкт, який переміщується, повинен переміститись у суміжну локацію, якщо тільки ефект переміщення або властивість карти не стверджує інше. Суміжні локації вказані на карті локації, де суб'єкт наразі перебуває (див. малюнок нижче).
- ❖ Щоразу, коли суб'єкт переміщується, вважається, що він залишає попередню локацію та одночасно із цим входить у нову локацію.
- ❖ Якщо суб'єкт отримує вказівку «переміститися у...» конкретну локацію, суб'єкт переміщується безпосередньо в цю локацію, оминаючи інші локації на своєму шляху.
- ❖ Якщо дослідник переміщується у закриту локацію, ця локація відкривається – переверніть її відкритим боком догори і покладіть на неї стільки зачіпок, скільки вказано на карті. Зазвичай число зачіпок вказане у форматі «за дослідника (♁)».
- ❖ Якщо ворог переміщується у закриту локацію, ця локація залишається закритою.
- ❖ Властивості карт також можуть переміщувати ігрові елементи (жетони або карти) з однієї карти на іншу або з однієї ігрової зони в іншу.
- ❖ Коли суб'єкт або ігровий елемент переміщується, він не може переміститись у ту саму (поточну) локацію. Якщо переміститись немає куди, переміщення неможливе.



Гравець може переміститись із Ріввертауну до Міскатонікського університету.

Перемовини

Деякі властивості мають визначник дії «перемовини». Щоб активувати такі властивості, треба виконати дію «Активція» (див. «Активція (дія)» на с. 2).

Перемога та програш

Кожен сценарій має кілька можливих розв'язок.

Колода актів відображає прогрес дослідників у сценарії. Деякі вказівки на картах актів (а також на картах інших типів контактів) мають точки розв'язки у вигляді «(→P#)». Головною ціллю гравців є просування колодою актів до такої точки розв'язки (бажано сприятливої). Коли колода актів вимагає перейти до розв'язки, гравці завершують сценарій (можливо, вони навіть перемогли!). Інструкції до вказаної розв'язки сценарію можна знайти у книзі сценаріїв у розділі «Не читайте далі, доки не завершите сценарій».

Колода загроз показує цілі та прогрес лихих сил міфу, яким протистоять дослідники в сценарії. Деякі вказівки на картах загроз (а також на картах інших типів контактів) мають точки розв'язки у вигляді «(→P#)». Коли колода загрози вказує перейти до розв'язки (зазвичай кепської), гравці програють сценарій. Інструкції до вказаної розв'язки сценарію можна знайти у книзі сценаріїв у розділі «Не читайте далі, доки не завершите сценарій».

Якщо сценарій закінчується, не досягнувши жодної розв'язки (наприклад, коли всі дослідники відступили або їх здолали), інструкції щодо закінчення сценарію можна знайти у книзі сценаріїв у розділі «Не читайте далі, доки не завершите сценарій».

- ❖ Якщо гра відбувається в режимі кампанії, гравці переходять до наступного сценарію незалежно від розв'язки. Навіть якщо гравці «програють» сценарій, вони все одно продовжують кампанію (щоправда, програш буде мати певні негативні наслідки).
- ❖ Коли гра відбувається в режимі самостійного сценарію, гравці або перемагають, або програють. Дослідники перемагають, коли досягають розв'язки у колоді активів. Будь-яка інша розв'язка вважається програшем (див. «Самостійний сценарій (режим гри)» на с. 19).

Див. «Колода активів та колода загроз» на с. 11.

Переможні бали, колода перемоги

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



Кожна з цих карт приносить 1 переможний бал.

Карта контактів із переможними балами, яку подолали дослідники, кладеться в колоду перемоги до кінця сценарію. Колода перемоги – це зона поза грою, спільна для всіх гравців. Після завершення сценарію карти у колоді перемоги приносять досвід, який можна використати, щоб покращити колоду дослідника (див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9).

- ❖ Коли ворога із переможними балами здолали, покладіть його карту в колоду перемоги замість скиду.
- ❖ Наприкінці сценарію покладіть у колоду перемоги усі відкриті локації з переможними балами, на яких не лишилося зачіпок.
- ❖ Після розігрування карти напасти з переможними балами покладіть її в колоду перемоги замість скиду.

Переслідувач

Переслідувач – ключове слово.

Під час фази ворогів (на структурному кроці 3.2.) кожен ворог-переслідувач напоготові, який ні з ким не б'ється, переміщується на одну локацію в напрямку найближчого дослідника. Вороги в локаціях, де є дослідники, не рухаються.

- ❖ Якщо декілька дослідників підпадає під визначення «найближчий дослідник», ворог рухається в напрямку того дослідника, який найточніше відповідає вказівці «жертва».

Якщо жоден із них не відповідає цій вказівці або у ворога немає вказівки «жертва», провідний дослідник вибирає, в напрямку якого дослідника рухатиметься ворог.

- ❖ Якщо ворог-переслідувач має перейти у локацію, переміщення до якої заблоковане властивістю карти, ворог не рухається.
- Див. також «Жертва» на с. 7.

Після

Слово «після» вказує на момент часу одразу після того, як вказана подія або процес повністю завершилися.

(Наприклад, властивість, в якій написано «Після витягання карти ворога», спрацьовує відразу після виконання всіх кроків витягання ворога – розігрування властивостей розкриття, появи тощо.)

Див. також «Властивість» на с. 5, «Пріоритетність при одночасному спрацьовуванні» на с. 17.

Побудова колоди

При побудові колоди дотримуйтесь наступних вказівок:

- ❖ Гравець має вибрати тільки одну карту дослідника.
- ❖ Колода дослідника має містити рівно стільки карт, скільки вказано на звороті його карти дослідника у графі «Розмір колоди». Слабкості, особисті карти дослідника та сюжетні карти, що були додані до колоди, не враховуються в цю кількість.
- ❖ Колода дослідника не може містити більше двох однакових за назвою карт.
- ❖ Кожна стандартна карта в колоді дослідника має бути вибрана зі списку допустимих карт, які вказані на звороті карти дослідника.
- ❖ Більшість дослідників вступають до гри, маючи 0 одиниць досвіду. Це означає, що вони можуть мати лише карти нульового рівня у своїй колоді. Однак деякі дослідники та/або кампанії можуть надавати додатковий досвід на початку кампанії, який одразу можна використати для придбання карт вищих рівнів (див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9).
- ❖ Всі інші «обов'язкові карти», вказані на звороті карти дослідника, також треба брати до уваги.
- ❖ Кожна випадкова слабкість, яку треба додати, додається наприкінці процесу побудови колоди.
- ❖ Сюжетні активи не можуть бути додані до колоди дослідника, крім випадків, коли в тексті підготовки або розв'язки сценарію дається пряма вказівка. Такі карти можна впізнати за відсутністю позначок рівня карти та наявністю символу набору контактів (див. «Карти активів» на с. 10).
- ❖ Під час гри в режимі кампанії гравці будують свої колоди перед тим, як почати перший сценарій. Між сценаріями гравці також мають змогу придбати або покращити карти у власних колодах, користуючись вказівками, які можна знайти в розділі «Кампанія (режим гри)» на с. 9.

Класи

Більшість ігрових карт, включно з картами дослідників, належать до одного з п'яти класів. Кожен клас має свої характерні риси і особливості, описані нижче.

Вартові (♠) мають завдання захищати людство, тому йдуть назустріч небезпеці, щоб боротися з силами міфу. Сильне почуття обов'язку та самовідданості спонукають їх захищати оточуючих та полювати на ворогів, що їм загрожують.

Містики (♣) відчують потяг до магічних сил міфу та більше за інших зазнають їхнього впливу. Багато з них мають талант до магії та здатні маніпулювати силами всесвіту.

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

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

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

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

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

Повинен

Якщо досліднику дається вказівка, що він «повинен» вибрати серед декількох варіантів, дослідник зобов'язаний зупинитися на опції, що здатна змінити ігрову ситуацію.

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

Порожня локація

Локація вважається порожньою, якщо в ній немає дослідників або ворогів.

Поява

В ігровому тексті деяких ворогів є слово «**поява**» і вказівка на конкретну локацію. Після того, як така карта ворога була витягнута, вона повинна бути розміщена у вказану локацію.

- ❖ Вказівка «поява» на карті ворога спрацьовує одразу, щойно ворог входить у гру, незалежно від того, як він це зробив.
- ❖ Якщо на карті ворога немає вказівки «поява», він розміщується в зоні небезпеки дослідника, який його витягнув.
- ❖ Якщо для появи ворога немає підходящої локації (наприклад, якщо після слова «поява» вказана локація, якої немає у грі, або жодна локація у грі не задовольняє вимоги вказівки «поява»), у ворога немає місця для появи і його карта скидається.
- ❖ Якщо вказівці «поява» ворога відповідає одразу декілька локацій, дослідник, який витягнув цього ворога, вибирає одну з цих локацій.
- ❖ Якщо властивість карти дає гравцям вказівку розмістити ворога в конкретній локації (наприклад: «Відишуйте в колоді контактів прислужника і розмістіть його в Саутсайді»), вважайте таку властивість вказівкою «появи», яка має пріоритет над іншими вказівками «появи».

Приєднати до

Якщо на карті є вказівка «приєднайте до», приєднайте її до вказаного ігрового елемента, коли вона вступає у гру (*підкладіть під низ так, щоб було видно назву*). Така карта називається приєднаною.

- ❖ Перевірка, чи може карта бути приєднана, виконується щоразу, як карта має бути приєднана. Після приєднання умова більше не має виконуватись. Якщо початкова перевірка приєднання не була пройдена, карту не можна приєднати – вона залишається в тому ж стані або ігровій зоні. Якщо це неможливо, скиньте цю карту.
- ❖ Приєднана карта лишається приєднаною, доки вона сама або елемент, до якого вона приєднана, не вийде з гри (у такому разі приєднана карта скидається), або доки властивість якоїсь карти чітко не вкаже від'єднати її.
- ❖ Приєднана карта виснажується та підготовлюється незалежно від ігрового елемента, до якого вона приєднана.

Примусові властивості

Див. «Властивості» на с. 5.

Приреченість

Приреченість відображає прогрес сил міфу в завершенні нечестивих ритуалів, виклику потойбічних істот та просуванні загрози в сценарії.

- ❖ Під час кожної фази міфу на активну загрозу кладеться 1 жетон приреченості (див. «I. Фаза міфу» на с. 22).
- ❖ Якщо для збільшення поточної загрози немає умови «**Мета**» і у фазі міфу кількість жетонів приреченості в грі (на загрозі та на інших картах) досягла значення приреченості, загроза збільшується на кроці «Перевірте поріг приреченості». Це єдиний спосіб збільшення загрози, за винятком тих випадків, коли на карті прямо сказано, що загроза зростає.
- ❖ Жетони приреченості на інших картах, окрім загрози (таких як вороги, союзники, локації тощо), враховуються при підрахунку числа приреченості у грі.

Див. також «Колода актів та колода загроз» на с. 11 та «Жетони, нестача жетонів» на с. 7.

Пріоритети при одночасному спрацьовуванні

Якщо ефект стосується декількох гравців одночасно, але гравці мають індивідуально вирішити, як розіграти ефект, ці рішення ухвалюються за порядком ходу. Щойно всі потрібні рішення було ухвалено, ефект спрацьовує одночасно для всіх суб'єктів/об'єктів, яких він стосується.

- ❖ Якщо одночасно повинні спрацювати декілька примусових властивостей (враховуючи відкладені ефекти), провідний дослідник визначає порядок їхнього розіграшу.
- ❖ Якщо декілька постійних властивостей та/або тривалих ефектів не вдається застосувати одночасно, провідний дослідник визначає порядок їхнього спрацьовування.

Провідний дослідник

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

- ❖ Якщо у грі виникає ситуація, коли потрібно вибрати одну із кількох рівноцінних можливостей (*наприклад, ворог-переслідувач рівнозначно може переміститись як в одну локацію, так і в іншу*), остаточне рішення ухвалює провідний дослідник.
- ❖ Якщо провідний дослідник вибув із гри, гравці, які залишились у грі (якщо такі є), обирають нового провідного дослідника.

Прямі рани/потрясіння

Якщо властивість вказує, що карта має отримати прямі рани або потрясіння, ці рани або потрясіння мають бути розміщені безпосередньо на вказану карту, їх не можна перерозподілити кудись інше.

Ресурси

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

- ❖ Щоб розіграти карту або активувати властивість, яка має вартість у ресурсах, дослідник повинен сплатити вартість цієї карти або властивості, взявши необхідну кількість ресурсів зі свого запасу і повернувши їх до спільного резерву (див. «Вартість» на с. 3).
- ❖ Ресурси можна отримувати, виконавши дію «Отримати ресурс» (див. «Отримати ресурс (дія)» на с. 15).
- ❖ Усі дослідники отримують по одному ресурсу у фазі відновлення (див. «4.4. Кожен дослідник витягає одну карту та отримує один ресурс» на с. 24).

Див. також: «Жетони, нестача жетонів» на с. 7.

Риси

Більшість карт мають одну або більше рис, що вказані над основним текстом карти напівжирним курсивом.

- ❖ Риси карт самі по собі ніяк не впливають на гру, але властивості деяких карт можуть посилатись на карти із певною рисою.

Розіграти

Щоб розіграти карту, дослідник повинен сплатити її вартість у ресурсах і дотримуватися всіх обмежень і умов розіграшу, які можна застосувати. Більшість карт можна розіграти лише за допомогою дії «Розіграти карту» (див. «Розіграти карту (дія)» на с. 18).

Карту з ключовим словом «миттева» не розігрують за допомогою дії «Розіграти карту». Таку карту можна розіграти, коли виконується вказана на ній умова, або якщо на карті немає умови – під час відповідного вікна нагоди. (див. «Миттева» на с. 12).

Коли розігрується карта події, спрацьовують її ефекти, а потім вона кладеться у скид свого власника.

Коли розігрується карта активу, вона кладеться в ігрову зону дослідника, який її розіграв, і залишається у грі, доки властивість або ігровий ефект не змусять її вийти з гри. Перебуваючи у грі, більшість активів займає щонайменше одне місце (див. «Місця для активів» на с. 13).

Карти навичок не можна «розіграти». Щоб активувати властивості карти навички, її потрібно залучити до перевірки з руки гравця.

Див. також: «Додаток I: Порядок виконання дії» на с. 22, «Обмеження, дозволи та інструкції розіграшу» на с. 14.

Розіграти карту (дія)

Розіграти карту – це дія, яку дослідник може виконати у свій хід у фазі дослідження.

Виконуючи цю дію, дослідник вибирає карту активу або події зі своєї руки, сплачує її вартість у ресурсах і розігрує (див. «Розіграти» на с. 18).

- ❖ Цією дією не можна розіграти карти з ключовим словом «миттева» (див. «Миттева» на с. 12).
- ❖ Карти навичок не можна «розіграти». Щоб використати властивості карти навички, її потрібно залучити до перевірки з руки гравця.

Розкриття

Розкриття – властивість, що зустрічається на картах контактів або слабкостей.

- ❖ Коли дослідник витягає карту контактів, він має розіграти всі властивості «Розкриття –» на цій карті. Це відбувається до того, як карта входить у гру, або, якщо це карта напасти, до того, як скинути її.
- ❖ Коли карта слабкості будь-яким чином потрапляє в руку гравця, він має негайно застосувати всі властивості її розкриття так, ніби він її щойно витягнув.

Розмір руки

Див. «4. Фаза відновлення» на с. 23.

Розсудок та потрясіння

Розсудок відображає психічну та емоційну стійкість карти. Потрясіння відображає ментальне виснаження, накопичене картою під час сценарію.

- ❖ Щоразу, коли карта отримує потрясіння, помістіть на неї стільки жетонів потрясіння, скільки потрясінь ця карта щойно отримала (див. «Завдання ран/потрясіння» на с. 8).
- ❖ Якщо число потрясінь на карті дослідника зрівнялось або перевищило значення його розсудку, цього дослідника було здолано. Коли це відбувається, дослідник вибуває зі сценарію (див. «Вибування зі сценарію» на с. 3).
- ❖ У режимі кампанії дослідник, якого було здолано внаслідок отримання потрясіння, отримує 1 психічну травму. Отримання психічних травм може довести дослідника до **божевілья** (див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9).
- ❖ Якщо число потрясінь на карті активу зрівнялось або перевищило значення його розсудку, цей актив було здолано, покладіть його в скид власника.

- ❖ «Залишок розсудку» карти – це її базове значення розсудку мінус число потрясінь на ній та плюс або мінус будь-які активні модифікатори.
- ❖ Якщо в карти активу немає значення розсудку, це не означає, що її розсудок дорівнює 0. Така карта не може отримати розсудок і на неї не можна перерозподілити потрясіння.

Див. також «Прямі рани/потрясіння» на с. 18.

Самостійний сценарій (режим гри)

При грі в самостійний сценарій гравці проходять окремо взятий сценарій як разову пригоду, а не як частину кампанії. У цьому режимі діють такі правила:

- ❖ Будуючи колоду для самостійного сценарію, дослідник може включити в неї карти вищого рівня, якщо вони відповідають вимогам допустимих карт цього дослідника. Для цього дослідник повинен підрахувати загальну кількість досвіду, потрібну для придбання карт вищого рівня, і додати до своєї колоди додаткові базові слабкості згідно зі схемою:

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

У режимі самостійного сценарію гравець не може включити в колоду карти загальною вартістю 50 або більше одиниць досвіду.

- ❖ Вибравши сценарій для гри, зверніться до книги сценаріїв, що містить вибраний сценарій. Виконайте підготовку до кампанії. Прочитайте вступ до першого сценарію, а потім перейдіть одразу ж до його розв'язок і оберіть одну з них. Ви можете вибрати будь-яку розв'язку за власним бажанням (щоб ускладнити гру, вибирайте розв'язки, які залишили дослідників у скрутному становищі). Якщо гравці не впевнені, яку розв'язку вибрати, або якщо це не важливо, виберіть **Розв'язку 1**. Запишіть у журнал кампанії результати вибраної розв'язки, неначе ви пройшли цей сценарій у режимі кампанії, але **не отримуйте одиниць досвіду**.
- ❖ Повторюйте цей процес для кожного наступного сценарію, доки не дістанетеся того, який хочете зіграти. Підготуйте і зіграйте у цей сценарій як зазвичай.
- ❖ Якщо під час гри вам потрібно вибрати сюжетне рішення, запишіть його результат у журналі кампанії.
- ❖ Якщо дослідника було здолано під час гри, він не отримує травму, але травми, які призначаються в розв'язці сценарію, дослідники отримують як зазвичай.
- ❖ Якщо під час проходження сценарію ви отримуєте слабкість або актив із доповнення, якого у вас немає, просто продовжуйте грати без цієї карти.

Скасувати

Деякі властивості карт можуть «скасувати» іншу карту або ігровий ефект. Такі властивості переривають задіяння ефекту та припиняють його.

- ❖ Коли було скасовано ефект властивості, сама властивість (окрім її ефекту) все ще вважається задіяною, і всі її вартості мають бути сплачені. Ефекти властивості натомість не розігруються та не вступають у силу.

- ❖ Якщо було скасовано ефект карти події, вона все ще вважається розіграною, її треба перемістити у скид гравця.
- ❖ Якщо було скасовано ефект карти напасті, вона все ще вважається витягнутою, її треба перемістити у скид контактів.

Скид

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

- ❖ Кожний скид вважається зоною поза грою.
- ❖ Кожний дослідник має власний скид, також окремий скид є у колоди контактів.
- ❖ Карти в усіх скидах – це відкрита інформація, кожний гравець має право їх подивитись будь-якої миті.
- ❖ Порядок карт у скиді не можна міняти, крім випадків, коли властивість карти дає пряму вказівку це зробити.
- ❖ Якщо одночасно скидається декілька карт, власник карт кладе їх у свій скид по одній в довільному порядку. Якщо одночасно скидається декілька карт контактів, вони кладуться в скид контактів у довільному порядку (визначеному провідним дослідником).
- ❖ Коли властивість карти містить вказівку затасувати скид до колоди, але у скиді нема жодної карти, не перетасуйте колоду.

Складність (перевірки навичок)

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

- ❖ Базова складність перевірки при здійсненні атаки на ворога – це значення бою ворога.
- ❖ Базова складність перевірки під час дослідження локації – це значення мороку локації.
- ❖ Базова складність перевірки при спробі втечі від ворога – це значення спритності ворога.
- ❖ Базова складність перевірки, ініційованої властивістю карти, вказана в дужках після зазначення навички, яка підлягає перевірці. *Наприклад, інтелект (3).*

Див. повні правила проходження перевірки у розділі «Порядок виконання перевірки навички» на с. 25.

Складність (рівень)

У грі є чотири рівні складності: простий, нормальний, складний та експертний. На початку кампанії або самостійного сценарію гравці вибирають для себе рівень складності. У книзі сценаріїв у розділі «Підготовка до кампанії» вказано, які жетони потрібно покласти до торби хаосу для кожного рівня складності.

- ❖ Вибравши простий або нормальний рівень, розмістіть пам'ятку сценарію боком «простий/нормальний» догори. Вибравши складний або експертний рівень, розмістіть її боком «складний/експертний» догори.

Слабкості

Слабкість – це підтип карти. Ці карти представляють різні вади дослідника, його прокляття, божевілья, травми, борги, старих ворогів, які є частиною його минулого або були набуті під час пригоди. Карти слабкостей спрацьовують по-різному залежно від їхнього типу.

- ❖ Коли дослідник витягує карту слабкості з таким самим типом, як у карти контактів (*наприклад, ворог або напасть*), застосуйте цю карту так, наче вона була витягнута з колоди контактів.
- ❖ Коли дослідник бере карту слабкості з таким самим типом, як у карти гравця (*наприклад, актив, подія або навичка*), спрацьовують всі ефекти розкриття цієї карти, а сама карта додається в руку цього дослідника, після чого її можна використовувати, як будь-яку іншу карту гравця цього типу.
- ❖ Якщо карта слабкості потрапляє в руку дослідника у будь-який інший спосіб, крім звичайного витягання карти, дослідник мусить застосувати карту (враховуючи усі властивості розкриття), немовби її щойно витягнув.
- ❖ Носієм слабкості є дослідник, який розпочав гру зі слабкістю у своїй колоді або ігровій зоні.
- ❖ Якщо слабкість додається в колоду, в руку, або в зону небезпеки гравця під час сценарію, ця слабкість залишається частиною колоди цього дослідника до кінця кампанії (якщо тільки не буде вилучена з кампанії властивістю карти або розв'язкою сценарію).
- ❖ Гравець не може скинути карту слабкості з руки за власним бажанням, якщо тільки на карті не вказано інше.
- ❖ Карти слабкостей такого ж типу, як і карти контактів, не контролює ніхто з гравців. Карти слабкостей такого ж типу, як і карти гравця, контролює їхній носій.
- ❖ У тексті деяких карт та правил згадується поняття «базова слабкість». Такі карти можна впізнати за написом «Базова слабкість» та символом, зображеним нижче.

Спровокована атака

Коли дослідник, що перебуває в бою з одним або декількома ворогами, виконує дію, що не є **атакою** чи **втечею**, або активує властивість із **перемовинами** чи **відступом**, кожен із ворогів здійснює по ньому спровоковану атаку в порядку на вибір дослідника. Кожна з атак ворога завдає досліднику рани та потрясіння.

- ❖ Спровокована атака виконується негайно після того, як вартість дії була сплачена в повному обсязі, але до того, як ефект дії вступить у силу.
- ❖ Властивості, для активації яких потрібно витратити більше однієї дії, провають лише одну спровоковану атаку від кожного ворога, з яким дослідник перебуває в бою.
- ❖ Після здійснення спровокованої атаки вороги не виснажуються.
- ❖ Після здійснення всіх спровокованих атак ефект дії, що спровокувала їх, вступає у силу.
- ❖ Якщо в тексті властивості карти згадуються атаки ворогів, спровоковані атаки також підпадають під її ефект.

Типи карт

Докладний опис усіх типів карт міститься в «Додатку IV: Позначення на картах» на с. 27.

- ❖ Якщо якась властивість змінює тип карти, ця карта втрачає усі попередні ознаки та починає працювати як карта нового типу.

Див. також «Карти активів» на с. 10, «Ворог (тип карти)» на с. 6, «Карти подій» на с. 10, «Локація (тип карти)» на с. 12, «Навички (тип карт)» на с. 13, «Напасть (тип карти)» на с. 14.

Тоді

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

- ❖ Якщо частина ефекту до слова «тоді» застосована успішно і повною мірою, то частина ефекту після слова «тоді» також спрацьовує.
- ❖ Частина ефекту після слова «тоді» має часовий пріоритет над усіма іншими непрямими наслідками розіграшу частини ефекту до слова «тоді». *Наприклад, якщо ефект дає вказівку: «Витягніть карту контактів. Тоді отримайте 1 потрясіння», а гравець контролює властивість із текстом «після того, як витягли карту контактів», то гравець спочатку повинен отримати 1 потрясіння, і лише після цього може активувати властивість «після того, як ви витягли карту контактів».*
- ❖ Якщо частина ефекту до слова «тоді» не застосована успішно і повною мірою, то частина ефекту після слова «тоді» не спрацьовує.

Травми

Див. «Кампанія (режим гри)» на с. 9.

Тривалі ефекти

Деякі властивості карт створюють умови, які впливають на ігрову ситуацію протягом певного часу (*наприклад, «до кінця фази»* або «в цій перевірці навички»). Такі ефекти називаються



тривалими ефектами.

- ❖ Тривалий ефект зберігається після спрацювання властивості, яка створила його, протягом терміну, встановленого цим ефектом. Ефект продовжує впливати на гру протягом вказаного часу, незалежно від того, чи лишилась у грі карта, яка створила тривалий ефект.
- ❖ Якщо тривалий ефект впливає на карти у грі (або у певній зоні), він застосовується лише до карт, які перебували у грі (або в цій зоні) у момент його виникнення. Тривалий ефект не впливає на карти, які увійшли в гру (або у цю зону) після його виникнення.

❖ Тривалий ефект припиняється, щойно настає встановлений для цього момент часу. Це означає, що тривалий ефект, який діє «до кінця фази», припиняє чинити вплив перед тим, як стає можливо задіяти властивість або відкладений ефект зі словами «наприкінці фази».

❖ Тривалий ефект, який спливає наприкінці певного періоду часу, можна задіяти лише протягом цього періоду.

У грі та поза грою

Карти, які лежать в ігровій зоні гравця і які він контролює, перебувають у грі.

Активний акт, активна загроза, кожна локація в ігровій зоні та кожна карта контактів у зоні небезпеки дослідника або в локації – всі вони перебувають у грі.

Поза грою перебувають карти в руці гравця, у будь-якій колоді, у будь-якому скиді, у колоді перемоги, а також карти, які були відкладені та/або вилучені з гри.

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

Умова активації

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

- ❖ Кожну властивість, яку можна активувати у зв'язку із певним моментом часу, можна використовувати один раз щоразу, коли настає цей момент часу.
- ❖ Якщо умова активації виконується для декількох однакових властивостей, кожен таку властивість можна активувати один раз.

Див. також: «Властивість» на с. 5, «Після» на с. 16, «Коли» на с. 11.

Унікальна (*)

Карта, перед назвою якої стоїть символ *, вважається унікальною. Будь-якої миті у грі не може бути більше однієї копії тієї самої унікальної карти (з такою самою назвою).

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

Фаза відновлення

Див. «4. Фаза відновлення» на с. 23.

Фаза ворогів

Див. «3. Фаза ворогів» на с. 23.

Фаза дослідження

Див. «2. Фаза дослідження» на с. 22.

Фаза міфу

Див. «1. Фаза міфу» на с. 22.

Халепу

Халепу – ключове слово.

Зігравши карту контакту із ключовим словом «халепу», дослідник не може порадитися з іншими дослідниками. Інші дослідники не можуть грати карти, активувати властивості та залучати карти до перевірок навичок дослідника, що втрапив у халепу.

Художній текст

Художній текст – текст, що розкриває тематичну сутність, передісторію або риси карти чи її властивостей. Художній текст ніяк не взаємодіє з грою.

Ціль

Слово «вибрати» означає, що для спрацювання властивості потрібно вибрати одну чи декілька цілей. Гравець, який застосує властивість, повинен вибрати ігровий елемент (зазвичай карту), який відповідає вимогам цілі для цієї властивості.

- ❖ Якщо властивість вимагає вибрати ціль, а цілей, що відповідають вимогам, немає (або їх недостатньо), властивість не можна задіяти.
- ❖ Якщо гравець має вибрати одразу декілька цілей, вони вибираються одночасно.
- ❖ Ефект, який дає змогу «вибрати будь-яку кількість цілей», не вважається успішно застосованим (і не здатен змінити ігрову ситуацію), якщо жодна із цих цілей не була вибрана.
- ❖ Карта не вважається піджою ціллю для властивості, якщо спрацювання ефекту властивості не здатне змінити її стан. Наприклад, виснаженого ворога не можна вибрати за ціль для ефекту, який вказує «виберіть і виснажте ворога».

Додаток I: Порядок виконання дії

Коли гравець бажає розіграти карту або задіяти властивість з активацією, він спершу оголошує свої наміри. Перш ніж розпочати будь-яку дію, треба виконати дві перевірки.

- ❖ Перевірити ігрові обмеження: визначте, чи карта може бути розіграна або – чи властивість карти може бути задіяна у цю мить. (У тому числі впевніться, що застосування цієї дії може вплинути на ігрову ситуацію.) Якщо дія порушує ігрові обмеження, припиніть цей процес.
- ❖ Визначте вартість (або вартості, якщо їх декілька) розігрування карти або задіяння властивості. Якщо встановлена вартість (враховуючи всі модифікатори) може бути сплачена, переходьте до наступних кроків.


Якщо обидві умови були виконані, виконайте такі кроки по черзі:

1. Застосуйте до вартості (або вартостей) всі необхідні модифікатори.
2. Сплатіть вартість (вартості). Якщо при досягненні цього пункту вартість (вартості) вже не може бути сплачена, припиніть цей процес без втрати будь-яких ресурсів.
 - ❖ Після виконання цього пункту здійсніть спровоковані атаки згідно з правилами.
3. Починається розіграш карти або задіяння ефекту.
4. Ефект властивості (якщо він не був скасований у попередньому пункті) спрацьовує. Карта вважається розіграною (введіть її в гру або перемістіть у шкид гравця, якщо це карта події), а властивість вважається застосованою одночасно із завершенням цього пункту.
 - ❖ Якщо гравець задіює властивість карти, що наразі перебуває у грі, описана вище послідовність не припиняється, навіть якщо ця карта виходить із гри під час виконання будь-якого з пунктів.

Додаток II: Координація порядку гри

«Діаграма перебігу раунду» відображає порядок фаз та етапів ігрового раунду. Щоразу, коли дослідник проходить перевірку навички, користуйтеся порядком дій, описаним у «Діаграмі порядку виконання перевірки навички».


Пронумеровані етапи у сірих прямокутниках називаються структурними подіями, вони є обов'язковими при перебігу гри.

Червоні прямокутники позначають вікна нагоди – у цю мить гравці можуть активувати  властивості.

Більш докладний опис кожного кроку шукайте на с. 23.

I. Фаза міфу (пропускається у першому раунді)

- 1.1. Початок раунду. Початок фази міфу.
- 1.2. Розмістіть 1 жетон приреченості на активну карту загрози.
- 1.3. Перевірте поріг приреченості.
- 1.4. Кожен дослідник повинен витягти одну карту контактів.


 ВІКНО НАГОДИ

- 1.5. Кінець фази міфу.


Перейдіть до фази дослідження.

II. Фаза дослідження

- 2.1. Початок фази дослідження.

 ВІКНО НАГОДИ

- 2.2. Початок ходу наступного дослідника.

 ВІКНО НАГОДИ

- 2.2.1. Активний дослідник може виконати дію (якщо є змога). Якщо він це робить, поверніться до попереднього вікна нагоди, якщо ні – перейдіть до п. 2.2.2.

- 2.2.2. Кінець ходу дослідника. Якщо ще є дослідники, що не ходили у цій фазі, поверніться до п. 2.2. Якщо всі дослідники вже походили, перейдіть до п. 2.3.

- 2.3. Кінець фази дослідження.

Перейдіть до фази ворогів.

III. Фаза ворогів

3.1. Початок фази ворогів.

3.2. Вороги-переслідувачі рухаються.

ВІКНО НАГОДИ

3.3. Наступний дослідник виконує атаки ворогів, що зараз із ним у бою. Якщо ще залишилися дослідники, що не виконували атак ворогів, поверніться до попереднього вікна нагоди. Якщо всі дослідники вже були атаковані, перейдіть до наступного вікна нагоди.

ВІКНО НАГОДИ

3.4. Кінець фази ворогів.

Перейдіть до фази відновлення.

IV. Фаза відновлення

4.1. Початок фази відновлення.

ВІКНО НАГОДИ

4.2. Відновіть дії дослідників.

4.3. Підготуйте виснажені карти.

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

4.5. Кожен дослідник перевіряє кількість карт у руці.

4.6. Кінець фази відновлення. Кінець раунду.

Перейдіть до фази міфу наступного раунду.

Докладніше про структурні події

У цьому розділі ми пояснимо, як проводити кожну зі структурних подій, наведених у діаграмі, у порядку, в якому вони відбуваються під час гри.

I. Фаза міфу

В першому ігровому раунді пропустіть цю фазу.

1.1. Початок фази міфу.

Цей пункт – формальне відображення початку фази міфу. Оскільки це водночас є першою подією в раунді, це також формалізує початок нового ігрового раунду.

Початок фази – ключовий момент у перебігу гри, він може згадуватись у тексті карт як початок або кінець дії якогось тривалого ефекту, або мить, в яку виконується відкладений ефект або спливає тривалий ефект.

1.2. Розмістіть жетон приреченості на активну карту загрози.

Візьміть 1 жетон приреченості з резерву та покладіть його на активну карту загрози.

1.3. Перевірте поріг приреченості.

Порівняйте сумарну кількість жетонів приреченості у грі (на активній карті загрози, а також на всіх інших картах, що наразі перебувають у грі) з порогом приреченості на карті загрози. Якщо сумарне значення приреченості у грі дорівнює або більше поточного порогу, рівень загрози зростає.

Коли це відбувається, поверніть всі жетони приреченості до резерву, переверніть карту загрози та прочитайте текст на звороті, виконуючи всі вказівки. Якщо на звороті не вказано інше, наступна карта у колоді загрози стає активною, а попередню вилучіть із гри.

Примітка. Жодним іншим чином рівень загрози не може зрости, крім випадків, коли це прямо вказано на карті.

1.4. Кожен дослідник повинен витягти 1 карту контактів.

Кожен дослідник за порядком ходу витягає верхню карту з колоди контактів, застосовує ефект її розкриття та дотримується вказівок, наведених далі, відповідно до її типу.

Щоразу, коли дослідник витягає карту контактів, виконайте такі кроки по черзі:

1. Витягніть верхню карту з колоди контактів.
2. Перевірте, чи є на карті ключове слово «халепа». (Якщо є, дослідник, що витягнув цю карту, не може радитись з іншими гравцями. Інші гравці не можуть розігрувати карти, активувати властивості або залучати карти для перевірок навичок цього дослідника, доки він не розбереться з халепою.)
3. Виконайте вказівку «розкриття» на витягнутій карті.
4. Якщо це карта **ворога**, розмістіть її згідно із вказівками щодо її появи, якщо вони є. (Вказівки щодо появи позначаються ключовим словом «поява».) Якщо карта ворога не має вказівок щодо появи, ворог одразу вступає в бій із дослідником, котрий його витягнув – розмістіть його у зоні небезпеки цього дослідника. Якщо це карта **напасти**, перемістіть її у скид контактів, якщо не вказано інше.
5. Якщо на карті є ключове слово «навала», дослідник має витягнути ще одну карту. Поверніться до першого пункту і повторіть весь процес.

1.5. Кінець фази міфу.

Цей пункт – формальне відображення кінця фази міфу.

Кінець фази – ключовий момент у перебігу гри, він може згадуватись у тексті карт як початок або кінець дії якогось тривалого ефекту, або мить, в яку виконується відкладений ефект або спливає тривалий ефект.

II. Фаза дослідження

2.1. Початок фази дослідження.

Цей пункт – формальне відображення початку фази дослідження.

2.2. Початок ходу наступного дослідника.

Дослідники ходять у довільному порядку. Гравці між собою вибирають наступного дослідника, після чого розпочинається його хід. Дослідник, що наразі ходить, називається «активним дослідником».

Щойно почнеться хід дослідника, він має завершитись до того, як почне ходити наступний дослідник. Усі дослідники роблять один хід щораунду.

2.2.1. Дослідник виконує дію, якщо може.

У свій хід дослідник всього може виконати **три** дії. Дію можна використати, щоб виконати одне зі списку далі:

- ❖ **Дослідити** поточну локацію.
- ❖ **Переміститися** до суміжної локації.
- ❖ **Витягти** одну карту.
- ❖ Отримати один **ресурс**.
- ❖ **Розіграти** карту активу або події зі своєї руки.
- ❖ **Активувати** ➔ властивість на підконтрольній вам карті у гри, на карті контактів у поточній локації, на карті у вашій зоні небезпеки, на активних картах загрози чи акту.
- ❖ **Атакувати** ворога у поточній локації.
- ❖ **Почати бій** із ворогом у поточній локації.
- ❖ Спробувати **втекти** від ворога, з яким ви наразі в бою.

Дослідник може виконати будь-які три дії з перелічених, у будь-якому порядку, може навіть виконати одну й ту саму дію тричі.

Важлива примітка. Коли дослідник, що перебуває у бою з одним або декількома ворогами, виконує дію, що не є **атакою** чи **втечею**, або активує властивість із **перемовинами** чи **відступом**, кожен із ворогів у бою із цим дослідником здійснює спровоковану атаку в порядку на вибір гравця.

Після того як дослідник виконав дію, поверніться до попереднього вікна нагоди. Дослідник може завершити свій хід, не виконуючи всіх трьох дій, якщо не лишилось дій, які він хоче виконати. Якщо дослідник не бажає або не може виконати дію, перейдіть до 2.2.2.

2.2.2. Кінець ходу дослідника.

Переверніть мінікарту активного дослідника чорно-білим боком догори, щоб позначити завершення ходу цього дослідника. Якщо ще залишились дослідники, які не ходили в цьому раунді, поверніться до 2.2. Якщо всі дослідники походили, перейдіть до 2.3.

2.3. Кінець фази дослідження.

Цей пункт – формальне відображення кінця фази дослідження.

III. Фаза ворогів

3.1. Початок фази ворогів.

Цей пункт – формальне відображення початку фази ворогів.

3.2. Вороги-переслідувачі переміщуються.

Кожен ворог напоготові з ключовим словом «переслідувач», що наразі не в бою, рухається згідно з правилами. (Див. «Переслідувач» на с. 16.)

3.3. Наступний дослідник відбиває атаки ворогів, що зараз із ним у бою.

За порядком ходу кожен гравець відбиває атаки всіх ворогів, що перебувають в бою із його дослідником, потім черга переходить до наступного гравця.

Кожен ворог напоготові в бою із дослідником атакує цього дослідника. Під час атаки ворог одночасно завдає рани та потрясіння досліднику, з яким він у бою. Після завершення атаки (та виконання всіх ефектів, які вона активує) виснажте ворога. Якщо дослідник перебуває в бою із декількома ворогами, вони атакують його у порядку на вибір гравця.

Після виконання атак усіх ворогів у бою із дослідником перейдіть до попереднього вікна нагоди. Після того як останній дослідник відіб'є атаки ворогів, перейдіть до наступного вікна нагоди.

3.4. Кінець фази ворогів.

Цей пункт – формальне відображення кінця фази ворогів.

IV. Фаза відновлення

4.1. Початок фази відновлення.

Цей пункт – формальне відображення початку фази відновлення.

4.2. Відновіть дії дослідників.

Переверніть мінікарти дослідників кольоровим боком догори. Це відображає, що вони відновили свої дії на наступний раунд.

4.3. Підготуйте виснажені карти.

Підготуйте всі виснажені карти.

4.4. Кожен дослідник витягує одну карту та отримує один ресурс.

За порядком ходу кожен дослідник витягує верхню карту своєї колоди. Після того як усі карти були витягнуті, кожен дослідник отримує один ресурс із резерву.

4.5. Кожен дослідник перевіряє кількість карт у руці.

За порядком ходу кожен дослідник скидає карти на свій розсуд, доки в руці не лишиться 8 карт.

4.6. Кінець фази відновлення. Кінець раунду.

Цей пункт – формальне відображення кінця фази відновлення.

Оскільки фаза відновлення також є останньою фазою в раунді, цей пункт також означає кінець раунду. Дія будь-якого тривалого ефекту «до кінця раунду» завершується у цю мить.

Після цього пункту гра переходить до початку фази міфу наступного раунду.

Порядок виконання перевірки навички

Крок 1. Визначте тип навички, що перевіряється.

Початок перевірки навички цього типу.

Цей крок – формальне відображення початку перевірки навички. Є чотири типи перевірок: перевірка волі, інтелекту, бою та спритності. Тип перевірки встановлюється властивістю карти або ігровим правилом, потім розпочинається перевірка.

Крок 2. Залучіть карти з руки для перевірки навички.

Дослідник, що проходить перевірку, може залучити для неї довільну кількість карт із руки, що містять підходящі позначки навичок.

Кожен дослідник, що перебуває в одній локації з дослідником, що проходить перевірку, може залучити для перевірки одну карту з руки, що містить підходящу позначку навички.





Підходяща позначка – це або та, що однакова з навичкою, яка перевіряється, або універсальна позначка. Дослідник, що проходить перевірку, отримує +1 до значення своєї навички на час перевірки за кожну підходящу позначку навички на залучених картах.



Кarti, що не містять підходяжих позначок, не можуть бути залучені до перевірки. Не сплачуйте вартість залучених карт.

Крок 3. Витягніть жетон хаосу.

Дослідник, що проходить перевірку, навмання витягує жетон хаосу із торби хаосу.

Крок 4. Застосуйте ефект (ефекти) символу.

Застосуйте всі ефекти символу на витягнутому жетоні хаосу. Усі ці символи означають, що треба задіяти властивість, вказану на карті довідки сценарію: , , , та .

Символ  означає, що задіюється  властивість на карті дослідника, який проходить перевірку.

Якщо дослідник не витяг жодного із наведених вище символів, або символ не має відповідної властивості, цей крок завершується без будь-якого ефекту.

Крок 5. Визначте модифіковане значення навички дослідника.

Візьміть базове значення навички (що відповідає типу перевірки) дослідника, який проходить перевірку, та застосуйте всі активні модифікатори, у тому числі всі підходящі позначки, що були залучені для перевірки, ефекти витягнутих жетонів хаосу та всіх діючих властивостей карт, що модифікують значення навички дослідника.


Крок 6. Визначте успіх/провал перевірки.

Порівняйте модифіковане значення навички дослідника зі складністю перевірки.

Якщо значення навички більше або дорівнює складності перевірки (що вказана на карті, яка розпочала перевірку, або у правилах гри), дослідник успішно проходить перевірку.

- ❖ Якщо дослідник автоматично проходить перевірку, складність такої перевірки вважається рівною нулю.

Якщо значення навички дослідника менше, ніж складність для цієї перевірки, він провалює перевірку.

- ❖ Якщо дослідник автоматично провалює перевірку через властивість карти або витягнувши символ , його фінальне значення навички вважається рівним нулю.

Крок 7. Застосуйте результати перевірки.

Властивість карти або ігрове правило, яке розпочало перевірку, має містити наслідки успіху та/або провалу цієї перевірки. (До того ж у цю мить властивості деяких карт можуть спричинити додаткові наслідки або замінити існуючі наслідки.) Застосуйте наслідки, які відповідають успіху або провалу перевірки (залежно від результату попереднього кроку).

Якщо є декілька ефектів, що мають бути виконані в результаті перевірки, гравець застосовує їх у довільному порядку.

Крок 8. Кінець перевірки навички.

Цей крок – формальне відображення кінця перевірки навички. Скиньте всі карти, що були залучені для цієї перевірки, та поверніть усі жетони до торби хаосу.



Порядок виконання перевірки навички

Крок 1. Визначте тип навички, що перевіряється.
Початок перевірки навички цього типу.

ВІКНО НАГОДИ

Крок 2. Залучіть карти з руки для перевірки навички.

ВІКНО НАГОДИ

Крок 3. Витягніть жетон хаосу.

Крок 4. Застосуйте ефект (ефекти) символу на жетоні.

Крок 5. Визначте модифіковане значення навички дослідника.

Крок 6. Визначте успіх/провал перевірки.

Крок 7. Застосуйте результати перевірки.

Крок 8. Кінець перевірки навички.

Додаток III: Підготовка до гри

Під час підготовки до гри виконайте такі кроки по черзі:

- 1. Виберіть дослідників.** Кожен гравець вибирає собі дослідника та розміщує його карту у своїй ігровій зоні.
- 2. Отримайте рани/потрясіння від травм.** У режимі кампанії кожен гравець розміщує на своїй карті дослідника рани в кількості його фізичних травм та потрясіння у кількості його психічних травм.
- 3. Оберіть одного дослідника на роль провідного дослідника на час цієї гри.**
- 4. Побудуйте та перетасуйте колоди дослідників.**
- 5. Утворіть резерв.** Розмістіть всі жетони ран, потрясіння, ресурсів, а також зачіпок/приреченості так, щоб усі гравці мали до них доступ.
- 6. Зберіть торбу хаосу.** Складіть у торбу хаосу всі жетони, вказані у правилах підготовки до кампанії, решту приборіть із гри.
 - ☞ У режимі кампанії використовуйте торбу хаосу в тому стані, в якому вона перебувала на момент завершення попереднього сценарію.
- 7. Отримайте початкові ресурси.** Кожен дослідник отримує по 5 ресурсів із резерву.
- 8. Витягніть карти та утворіть стартову руку.** Кожен гравець тягне 5 карт. За порядком ходу всі можуть виконати одну заміну карт.
 - ☞ Ігноруйте всі карти слабкостей, витягнуті на цьому кроці, відкладаючи їх убік (не застосовуйте їх), а замість них витягніть інші карти. Наприкінці цього кроку затасуйте карти слабкостей назад у колоду їхнього власника.
- 9. Прочитайте вступ до сценарію у книзі сценаріїв.**
- 10. Виконайте вказівки для підготовки до сценарію, наведені у книзі сценаріїв.** Зокрема, зберіть набори контактів, наведені у вказівках для підготовки в книзі сценаріїв, розкладіть локації, розмістіть мінікарти дослідників у локаціях, де вони починають гру, відкладіть убік усі вказані карти та перетасуйте решту карт контактів, щоб побудувати колоду контактів.
- 11. Побудуйте колоду загроз.** Зберіть і впорядкуйте колоду загроз, боком із малюнком догори, так щоб карта 1а була зверху. Прочитайте художній текст на карті 1а.
- 12. Побудуйте колоду актів.** Зберіть і впорядкуйте колоду актів, боком із малюнком догори, так щоб карта 1а була зверху. Прочитайте художній текст на карті.
- 13. Розмістіть пам'ятку сценарію поряд із колодою загроз.**

Під час підготовки немає вікон нагоди. Гравці можуть активувати властивості карт або розігрувати карти під час підготовки, тільки якщо виконуються специфічні умови для цього.

Додаток IV: Позначення на картах

Цей додаток докладно описує позначення на картах кожного типу. На сторінках 28-29 міститься інформація про карти сценаріїв, а на сторінках 30-31 – про карти дослідників/гравців.

До карт сценаріїв відносяться карти активів, загроз, локацій, нападів, ворогів, а також пам'ятка сценарію.

До карт гравців відносяться карти дослідників, мінікарти дослідників, а також карти активів, подій та навичок.



Позначення на картах сценаріїв

1. **Символ:** вказує, до якого набору контактів належить ця карта.
2. **Тип карти:** вказує, яку функцію карта виконує під час гри.
3. **Заголовок:** назва карти.
4. **Риса:** притаманна карті ознака, може згадуватись у властивостях інших карт.
5. **Властивість:** вказує, як карта взаємодіє із грою.
6. **Значення бою ворога:** встановлює рівень складності перевірок при атаках проти цього ворога.
7. **Значення здоров'я ворога:** кількість здоров'я ворога; максимальна кількість ран, які йому можна завдати.
8. **Значення спритності ворога:** встановлює рівень складності перевірок при втечі від цього ворога.
9. **Рани:** число ран, які ворог завдає при атаці.
10. **Потрясіння:** число потрясінь, які ворог завдає при атаці.
11. **Морок:** встановлює рівень складності перевірок під час дослідження цієї локації.
12. **Кількість зачіпок:** кількість жетонів зачіпок, що треба розмістити на цій локації, коли вона відкривається.
13. **Символи зв'язків:** відображають зв'язки між локаціями, якими можна переміщуватися.
14. **Послідовність актів/загроз:** використовується для впорядкування колод актів/загроз.
15. **Поріг зачіпок:** кількість зачіпок, необхідних, щоб завершити акт.
16. **Поріг причеченості:** кількість жетонів причеченості у грі, необхідних, щоб зріс рівень загрози.
17. **Інформація про випуск:** показує, з якого набору або доповнення ця карта.
18. **Номер набору контактів:** показує кількість карт у наборі контактів та місце цієї карти в наборі.

Закрита локація



Локація



3

Загроза (бік «а»)



16

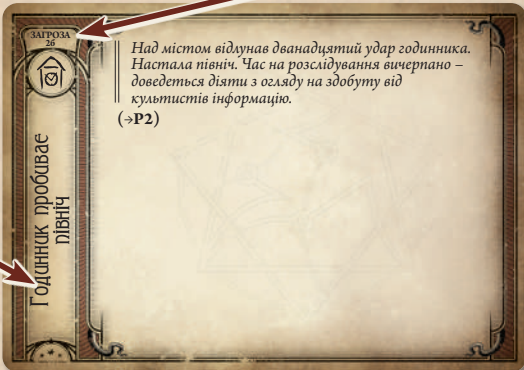
8

Акт (бік «а»)



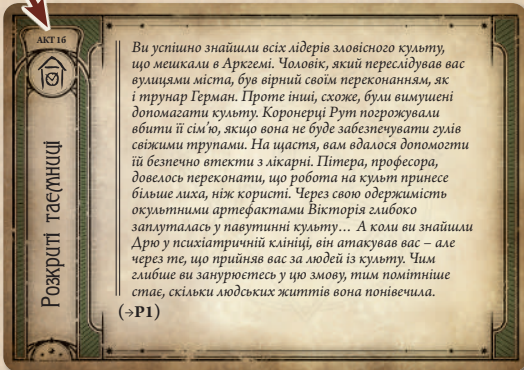
14

Загроза (бік «б»)



3

Акт (бік «б»)



15

Напасть



1

4

5

17

Ворог



6

7

9

8

10

Позначення на картах гравців

- Вартість:** ціна карти в ресурсах під час розіграшу.
- Рівень:** кількість одиниць досвіду, які необхідні, щоб додати цю карту до колоди.
- Тип карти:** вказує, яку функцію карта виконує під час гри.
- Символ класу:** клас, до якого відноситься карта. Нейтральні карти не мають символу класу.
- Заголовок:** назва карти.
- Підзаголовок:** додаткова назва карти.
- Навички:** значення навичок дослідника по черзі: воля (♣), інтелект (♠), бій (♣), спритність (♠).
- Риса:** притаманна карті ознака, може згадуватись у властивостях інших карт.
- Властивість:** вказує, як карта взаємодіє у грі.
- Властивість знака Прадавніх:** властивість знака Прадавніх для цього дослідника.
- Здоров'я:** кількість здоров'я цієї карти; максимальна кількість ран, які можна завдати.
- Розсудок:** значення розсудку цієї карти; максимальна кількість потрясінь, які можна завдати.
- Позначки перевірок навичок:** модифікують значення навичок, коли ця карта залучається до перевірки.
- Інформація про випуск:** показує, з якого набору або доповнення ця карта.

Мінікарта дослідника



Дослідник



1 → **5** **АКТИВ**

2 → **6**

11 → **2** **2**

12 → **2**

Актив

***Лео де Лука**
Луїзіанський лев

Союзник. Злочинець.
Можете виконати додаткову дію у свій хід.

«Насправді я з Міссісіпі.
Луїзіана просто звучить солідніше».

Illus. Paco Rico Torres © 2016 FFG 54

5 **Навичка**

13 → **13**

9 → **9**

14 → **61**

Навичка

Інстинкт виживання

Вроджена.
У разі успішної перевірки під час спроби втечі дослідник, який її проходив, може негайно вийти з бою з усіма іншими ворогами та може переміститись у суміжну локацію.

Illus. David Auden Nash © 2016 FFG 61

3 → **0** **ПОДІЯ**

4 → **4**

8 → **8**

Подія

Тяга до незвіданого

Інтуїція.
Витягніть верхню карту з колоди контактів. Тоді знайдіть 2 зачіпки у вашій локації.

«Ми мешкаємо на безтурботному острові незнання посеред чорних морів вічності, а проте це не означає, що у нас є потреба кудись ними мандрувати».

Говард Лавкрафт, «Поклик Ктулху»

Illus. Magali Villeneuve © 2016 FFG 64

Вказівник

А

Автоматичний успіх/провал.....	2
Активція (дія).....	2
Активний гравець.....	2
Атакувати (дія).....	2
Атакуючий, атакований.....	3

Б

Базове значення.....	3
Байдужий.....	3
Безжальне правило.....	2

В

Вартість.....	3
Вартові.....	17
Ввести у гру.....	3
Ви/ваш.....	3
Вибування зі сценарію.....	3
Використання (Х «тип».).....	3
Вилікувати.....	4
Вилучити з гри.....	4
Виняткова.....	4
Виснажити, виснажений.....	4
Витягти карту.....	4
Витягти карту (дія).....	4
Виходить із гри.....	4
Відкладені ефекти.....	4
Відкласти вбік.....	4
Відступити.....	4
Відшукати.....	5
Вказівки «пооява» та «жертва».....	6
Властивість.....	5
Властивості з активацією.....	6
Властивості розкриття.....	5
Ворог (тип карти).....	6
Вступає у гру.....	6
Вступити в бій (дія).....	6
Втекти (дія).....	6
Вцілілі.....	17

Г

Готовий (напоготові).....	6
Гра.....	6

Д

Дія.....	7
Додаток I: Порядок виконання дії.....	22
Додаток II: Координація порядку гри.....	22
Додаток III: Підготовка до гри.....	26

Додаток IV:

Позначення на картах.....	27
Досвід.....	9
Дослідити (дія).....	7

Е

Ефекти.....	7
-------------	---

Ж

Жертва.....	7
Жетони хаосу.....	7
Жетони, нестача жетонів.....	7

З

За дослідника.....	8
За порядком ходу гравців.....	8
Завдання ран/потрясінь.....	8
Загиблі/божевільні дослідники.....	8
Заміна початкових карт.....	8
Замість.....	14
Зачіпки.....	8
Здоланий.....	9
Здоров'я та рани.....	9
Золоті правила.....	2
Зона небезпеки.....	9

І

Імунітет.....	9
---------------	---

К

Кампанія (режим гри).....	9
Карті активів.....	10
Карті подій.....	10
Карті, які посилюються самі на себе.....	10
Класи.....	11
Ключові слова.....	11
Колекція.....	11
Коли.....	11
Колода.....	11
Колода активів та колода загроз.....	11
Колода дослідника.....	11
Колода загроз.....	11
Колода контактів.....	11
Колода контактів.....	11
Контроль та володіння.....	11
Контролювати.....	12
Копія.....	12

Л

Ліміт та максимум.....	12
Літера «Х».....	12
Локація (тип карти).....	12

М

Масивний.....	12
---------------	----

Миттева.....	12
Містики.....	17
Місія для активів.....	13
Модифікатори.....	13
Може.....	13
Мстивий.....	13

Н

Набір контактів.....	13
Навала.....	13
Навички (тип карт).....	13
Надрукований.....	13
Назви дій у властивостях.....	6
Найближчий.....	14
Напад ворогів.....	14
Напасть (тип карти).....	14
Натомість.....	14
Не має тексту.....	14
Не може.....	14
Незмінна.....	14
Носій.....	14

О

Обмеження, дозволи та інструкції розіграшу.....	14
Означення.....	14
Отримання ран/потрясінь.....	15
Отримати ресурс (дія).....	15
Отримує.....	15

П

Перевірки навичок.....	15
Переміститися (дія).....	15
Переміщення.....	15
Перемовини.....	15
Перемога та програш.....	15
Переможні бали, колода перемоги.....	16
Переслідувач.....	16
Перехід до наступного сценарію.....	10
Після.....	16
Побудова колоди.....	16
Повинен.....	17
Позначення на картах гравців.....	30
Позначення на картах сценаріїв.....	28
Поразка від властивості карти.....	10
Порожня локація.....	17
Порядок виконання перевірки навички.....	25
Постійні властивості.....	5
Поява.....	17
Приєднання та вихід із кампанії.....	10
Приєднати до.....	17

Примусові властивості.....	5
Приреченість.....	17
Пріоритети при одночасному спрацьовуванні.....	17
Провідний дослідник.....	18
Прямі рани/потрясіння.....	18

Р

Ресурси.....	18
Риси.....	18
Розіграти.....	18
Розіграти карту (дія).....	18
Розкриття.....	18
Розмір руки.....	18
Розсудок та потрясіння.....	18

С

Самостійний сценарій (режим гри).....	19
Скасувати.....	19
Скид.....	19
Складність (перевірки навичок).....	19
Складність (рівень).....	19
Слабкості.....	20
Спритники.....	17
Спровокована атака.....	20
Структурні події.....	23

Т

Типи карт.....	20
Тоді.....	20
Травма.....	10
Травми.....	20
Тривалі ефекти.....	20

У

У грі та поза грою.....	21
Умова активації.....	21
Унікальна (*).....	21

Ф

Фаза відновлення.....	21
Фаза ворогів.....	21
Фаза дослідження.....	21
Фаза міфу.....	21

Х

Халепа.....	21
Художній текст.....	21

Ц

Ціль.....	21
-----------	----

Ш

Шукачі.....	17
-------------	----

® & © 2021 Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A.,
1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown

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

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



FANTASY
FLIGHT
GAMES

