

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME



ГЛОССАРИЙ

То, чего не должно существовать...

Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино все, что этот мир в себя включает.

- Г.Ф. Лавкрафт, «Зов Ктулху»

[Прим. переводчика – Данный перевод является любительским и осуществлялся для собственного использования. Сомневаюсь, что кто-то возьмется за его вычитку, поэтому наличие ошибок, опечаток, нелогично построенных предложений и мыслей «что за муть тут написана» вполне вероятны. Если у вас есть предложения по улучшению данного текста, прошу высказываться, буду рад].

СТОП!

Перед чтением этого руководства, советуем вам прочитать сначала основные правила игры и в дальнейшем использовать глоссарий в этом документе в качестве подсказки. После того, как вы сыграете свою первую учебную игру, мы советуем вам ознакомиться с приложениями к этому руководству.

Этот документ представляет собой источник информации о правилах игры, но не является обучающим материалом. Игрокам следует сперва ознакомиться с основными правилами игры, перед изучением данного документа, и использовать это руководство при необходимости во время игры.

Большую часть этого руководства занимает глоссарий, представляющий собой составленный в алфавитном порядке список терминов и ситуаций, с которыми игроки могут столкнуться во время игры. Этим разделом должны воспользоваться игроки в первую очередь, если у них возникают вопросы по ходу игры.

Дальнейшая часть руководства состоит из четырех приложений. Первое приложение описывает процесс задействования карт и активации срабатывающих эффектов. Второе приложение содержит информацию о структуре игрового раунда, а также подробное описание каждой фазы. Третье приложение описывает подготовку к игре. Четвертое приложение содержит подробный разбор каждого типа карт.

«Золотое правило»

Если информация в этом руководстве прямо противоречит информации в правилах игры, информация в этом руководстве является приоритетной.

Если текст на карте прямо противоречит этому руководству, либо правилам игры, текст на карте является приоритетным.

«Беспощадное правило»

Если игроки не могут отыскать в этом руководстве ответ на возникший вопрос, они должны принять в качестве ответа наихудшее решение, усложняющее для них победу в сценарии.

Глоссарий

Ability (Эффект):

Эффект – это специальный игровой текст, описывающий как карта влияет на игру.

❖ Эффект карты может быть разыгран только, если эта карта находится в игре, кроме случаев, когда эффект (или правила для карт определенного типа) прямо не указывает на возможность розыгрыша этого эффекта будучи не в игре.

❖ Эффекты карт могут затрагивать только находящиеся в игре карты, кроме случаев, когда эффект прямо не указывает на возможность использования эффекта на карты, не находящиеся в игре.

❖ Если несколько одинаковых эффектов одновременно находятся в игре, каждый такой эффект воздействует (или может воздействовать) на процесс игры отдельно.

Различные типы эффектов карт представляют собой: постоянные эффекты, особые эффекты, эффекты при появлении, активируемые эффекты, ключевые слова и тексты противников (появление и жертва) и т.д. Каждый из этих типов описан ниже, либо в соответствующих разделах глоссария.

Постоянные эффекты

Постоянные эффекты просто указаны на карте, без какой-либо дополнительной информации. Постоянные эффекты карты всегда оказывают эффект, пока эта карта находится в игре. Однако некоторые постоянные эффекты требуют продолжительного особого условия, отмеченного словами «во время..» и «пока...». Такие эффекты всегда будут активными, пока выполняется указанное условие. У постоянных эффектов нет момента розыгрыша.

Особые эффекты

Эти эффекты отмечены в тексте вступлением «**Особый эффект** –». Особые

эффекты разыгрываются и активируются в определенный момент игры. Этот момент как правило указан в описании эффекта словами «когда», «после», «если» или «в».

❖ Если особый эффект не может как-либо повлиять на игру, этот эффект не разыгрывается.

❖ Розыгрыш особого эффекта, который может как-либо повлиять на игру, является обязательным для игроков условием, и он должен быть разыгран каждый раз, когда наступает указанный для этого момент игры.

❖ Особый эффект, разыгрываемый в момент игры, описанный словом «когда...», автоматически разыгрывается при соблюдении указанного условия, но до того, как будут разыграны остальные эффекты при достижении этого же условия.

❖ Особый эффект, разыгрываемый в момент игры, описанный словом «после...», автоматически разыгрывается сразу же после достижения указанного условия.

❖ Для каждого момента игры, все особые эффекты, срабатывающие в данный момент, должны быть разыграны до любых ☞ эффектов (см. ниже), относящихся к тому же моменту игры.

См. «Приоритет при одновременных эффектах».

Эффекты при появлении

Эти эффекты отмечены в тексте вступлением «**При появлении**». Как правило эти эффекты встречаются на картах столкновений и на картах слабостей. Эффект При появлении карты разыгрывается в момент, когда сыщик берет эту карту из колоды (см. «При

появлении» ниже).

Активируемые эффекты

Активируемыми эффектами являются любые эффекты после символов ⚡, ⚡ или ➡. Если у эффекта есть какие-либо условия (стоимость и/или состояние), они указаны в тексте эффекта сразу после символа. Игрок всегда должен обеспечить соблюдение этих условий для розыгрыша такого эффекта.

Свободно активируемые эффекты (⚡) – Такие эффекты могут быть активированы в качестве действия игрока во время любого окна действий (см. Приложение 2 для описания возможных окон действий в течение раунда).

Эффекты реакции (⚡) – Такие эффекты содержат особое условие, которое должно быть выполнено для активации этого эффекта. (Например: «⚡ После того, как вы уничтожили противника»).

❖ Эффект реакции, разыгрываемый в момент игры, описанный словом «**когда...**» может быть активирован при соблюдении указанного условия, но он разыгрывается до того, как будут разыграны другие эффекты от выполнения этого условия.

❖ Эффект реакции, разыгрываемый в момент игры, описанный словом «**после...**» может быть активирован при соблюдении указанного условия, но после розыгрыша других эффектов от выполнения этого условия.

❖ Каждый эффект реакции может быть активирован только один раз в каждый необходимый момент игры. (Например эффект, который срабатывает «после того, как случится X», может быть активирован единожды каждый раз, когда

«случается X».)

Эффекты действия (➡) – Такие эффекты могут быть активированы в течение хода игрока в фазу Расследования, путем использования действия активации и только если игрок потратит по 1 действию за каждый символ ➡ перед описанием такого эффекта.

На все активируемые эффекты распространяются следующие правила:

❖ Активируемые эффекты на карте под контролем игрока, могут быть активированы по желанию этого игрока в определенный момент игры, описанный в тексте эффекта.

❖ Активируемые эффекты могут быть разыграны только, если они могут как-либо повлиять на игру и плата за использование такого эффекта (если она есть), оплачена в полном объеме с учетом всех возможных модификаторов. Указанные условия должны быть соблюдены до розыгрыша этого эффекта.

❖ Когда игрок активирует такой эффект, он должен разыграть его в максимально возможном объеме, если только в описании эффектов нет частей со словами «**можете**» (см. «Можете» ниже).

Ключевые слова

Ключевые слова, это эффекты карты, которые добавляют ей особые правила. (см. «Ключевые слова» ниже).

Появление и Жертва



«Появление» указывает где противник появляется при входе в игру. «Жертва» указывает какого сыщика этот противник преследует и/или в чью зону угрозы он перемещается при наличии выбора.

Обозначения действий

Некоторые эффекты имеют обозначения действий, выделенные жирным шрифтом (такие как **Битва**, **Уклонение**, **Исследование** или **Перемещение**). Активация такого эффекта позволяет совершить указанное действие, описанное в правилах, но с применением определенных модификаций, указанных в описании эффекта.

Act Deck and Agenda Deck (Колода актов и колода глав):

Колода актов отражает продвижение сыщиков по сценарию. Колода глав отражает прогресс и задачи темных сил, противостоящих сыщикам в этом сценарии. Проще говоря, продвижение по колоде актов – это хорошо для сыщиков, а продвижение по колоде глав – плохо.

❖ Сыщики завершают текущий акт, если они совместно потратят определенное количество ресурсов (это количество указано на карте акта). Это количество может состоять либо из фиксированного количества (например 4), либо значения «за каждого сыщика», отмеченного символом . Трата улик как правило является  эффектом. Любой сыщик может потратить любое количество улик из своего запаса. Если текущая карта акта имеет условие «**Задача** –», его выполнение является обязательным для завершения текущего акта.

❖ Текущая глава завершается, когда в игре одновременно присутствует необходимое количество жетонов судьбы (жетонов судьбы на карте главы, плюс жетоны судьбы на других картах в игре). По аналогии с картами актов, карты главы могут указывать либо на

фиксированное количество жетонов судьбы для завершения, либо на значение «за каждого сыщика». Если текущая карта главы имеет условие «**Задача** –», ее выполнение является обязательным для завершения текущей главы.

❖ Карты акта и главы наверху соответствующих колод являются «картой текущего акта» и «картой текущей главы».

Когда текущий акт, либо текущая глава завершается, выполните следующие действие в указанном порядке:

1. Сбросьте все жетоны с завершенной карты. Если завершается текущая глава, сбросьте также все жетоны судьбы со всех карт в игре.

2. Переверните завершенную карту и следуйте инструкциям на ее обратной стороне.

❖ Если обратная сторона такой карты является картой столкновений, разыграйте ее в соответствии с правилами розыгрыша карт этого типа. Иначе просто следуйте инструкциям на карте.

3. Иногда завершаемая карта указывает какая конкретно карта акта или главы будут являться следующей стадией соответствующей колоды. Если такого указания нет, следующая карта в колоде становится «текущей», а завершенная убирается из игры.

❖ Некоторые карты актов и глав имеют в описании ссылки на развязки сценария, отмеченные форматом «(→P#)». Если игроки своими действиями достигли такой ссылки, сценарий завершается. Прочитайте указанную развязку в

руководстве кампании.

Action (Действие):

Во время своего хода, сыщик может совершить **до трех** действий. Совершая действие, сыщик сперва должен оплатить всю его стоимость и обеспечить выполнение всех необходимых требований. После этого соответствующее действие разыгрывается.

❖ Если какой-либо эффект указывает сыщику потерять определенное количество действий, количество доступных этому сыщику действий уменьшается на указанное количество.

Для полного перечня доступных сыщику действий см. раздел 2.2.1 «Сыщик совершает действия, если может» в приложениях.

Activate Action (Активация):

«Активация» - это действие, которое сыщик может совершить во время своего хода в фазу Расследования.

Совершая данное действие, сыщик активирует эффект, требующий затраты одного или более ➔ в качестве его оплаты. Количество ➔ символов отражает количество действий, которые должен потратить сыщик для активации эффекта. Совершая активацию, сыщик должен сразу потратить все необходимое количество действий для его оплаты. После этого эффект разыгрывается.

Сыщик может разыграть эффекты от активации из следующих источников:

- ❖ Карты, находящейся в игре под его контролем, включая карту сыщика.
- ❖ Карт сценария, находящиеся в игре в той же локации, что и сыщик, включая саму локацию, карты столкновений, находящиеся в этой локации, и все карты,

находящиеся в зоне угрозы любого сыщика, находящегося в свою очередь в этой локации.

❖ Карты текущей главы или текущего акта.

Active Player (Активный игрок):

Активный игрок – это игрок, совершающий свой ход в фазу Расследования.

After (После):

Слово «после» относится к моменту, который следует сразу же после завершения определенного события, либо после определенного условия.

(Например: эффект, который звучит как «После того, как вы взяли карту противника» разыгрывается сразу же после того как вы разыграли все необходимые шаги по розыгрышу карты противника, в том числе розыгрышу его эффектов «При появлении», определения места его появления и т.д.)

Agenda Deck (Колода глав):

См. «Act Deck and Agenda Deck (Колода актов и колода глав)» выше.

Alloof (Осторожный):

Осторожный – это ключевое слово. Противник с этим ключевым словом не перемещается автоматически в зону угрозы сыщика в его локации.

- ❖ Когда противник с ключевым словом Осторожный входит в игру, он не может быть помещен сразу в зону угрозы сыщика.
- ❖ Сыщик может использовать действие схватки или эффекты карт, чтобы переместить противника с ключевым словом Осторожный в свою зону угрозы.
- ❖ Сыщик не может атаковать противника с

ключевым словом Осторожный, пока тот не находится в его зоне угрозы.

Asset Cards (Карты доступа):

Карты доступа отражают предметы, союзников, навыки и другие резервы, к которым сыщик может получить доступ и использовать во время сценария.

- ❖ Когда вы играете карту доступа, она помещается в вашу игровую зону. Обычно карты доступа остаются в игре до тех пор, пока не будут сброшены каким-либо эффектом.
- ❖ Некоторые карты доступа имеют показатели здоровья и/или рассудка. Когда сыщику необходимо получить повреждения или жетоны ужаса, он может распределить часть этого урона, либо весь урон на доступную карту доступа под своим контролем. (см. «Получение урона/жетонов ужаса»).
- ❖ Большинство карт доступа занимают один или более из доступных слотов, пока находятся в игре (см. «Слоты»)
- ❖ Некоторые карты доступа имеют символ сета карт столкновений и не имеют обозначения уровня. Такие карты называются «Карты доступа истории». Эти карты являются частью сетов карт столкновений и не могут быть включены в колоду сыщика до тех пор, пока развязка или подготовка сценария не укажут, что сыщики могут это сделать.

Attach To (Приложить к):

Если в тексте карты указано «Приложите карту к...», указанная карта должна быть приложена (помещена под низ и слегка сдвинута в сторону) к определенному игровому элементу. После того, как такая

карта приложена, она считается «довеском».

- ❖ Когда эффект указывает приложить карту к игровому элементу, игроки должны проверить наличие такой возможности на текущем этапе игры, но проверять такую возможность после того, как карта будет приложена и станет довеском, не требуется. [Прим. переводчика - Иными словами, после того, как карта стала довеском, уже не требуется соблюдение условия при котором она была приложена]. Если проверка на наличие возможности приложить карту не пройдена [Прим. переводчика - т.е. нет такого игрового элемента, удовлетворяющего необходимым требованиям для приложения к нему этой карты], карта не может быть приложена и остается в своем первоначальном положении или в своей первоначальной зоне. Если эта карта не может оставаться в своем первоначальном положении или в своей первоначальной зоне, сбросьте ее.
- ❖ Будучи в игре, довесок остается приложенным к игровому элементу до тех пор, пока либо сам довесок, либо этот игровой элемент не покинет игру (при этом довесок сбрасывается), либо пока эффект карты прямо не укажет сбросить довесок.
- ❖ Довесок закрывается и открывается независимо от игрового элемента, к которому он приложен.

Attacker, Attacked (Атакующий, Атакуемый):

«Атакующим» является карта (как правило противник или сыщик), которая разыгрывает эффект атаки против другой карты. Атакуемая карта называется

«Атакуемый противник» или «Атакуемый сыщик» в зависимости от типа карты цели атаки.

Attack of Opportunity (Свободная атака):

Каждый раз, когда в зоне сыщика есть открытый противник и этот сыщик совершает любое действие, кроме Битвы, Уклонения или активации эффекта Переговоров, либо Отступления, этот противник (или каждый из таких противников, если их несколько в зоне угрозы) совершает свободную атаку по этому сыщику. Порядок, в котором противники совершают свободные атаки по сыщику, определяет сам сыщик. Каждая такая атака наносит стандартные повреждения и урон рассудку.

- ❖ Свободная атака совершается немедленно после того, как все требования для провоцирующего ее действия будут выполнены, но перед тем, как эффект этого действия будет разыгран.
- ❖ Эффект, требующий для своей активации затраты более 1 действия, все равно провоцирует только 1 свободную атаку от каждого противника, способного ее провести.
- ❖ Противник не закрывается при совершении свободной атаки.
- ❖ После совершения всех возможных свободных атак, эффект действия, спровоцировавшего эти атаки, разыгрывается.
- ❖ Свободные атаки считаются атаками для розыгрыша эффектов карт.

Automatic Failure/Success

(Автоматический успех/провал):

Некоторые эффекты карт или жетонов могут указывать на автоматический успех или провал при совершении проверки навыка. Если проверка навыка автоматически успешна или автоматически провалена, этот эффект применяется во время «шага 6» в «Порядке проверки навыков» (см. приложения).

- ❖ Если проверка навыка автоматически провалена, итоговый показатель проверяемого навыка сыщика равен 0.
- ❖ Если проверка навыка автоматически успешна, итоговый показатель сложности проверки равен 0.

Base Value (Базовое значение):

Базовое значение – это значение показателя любого игрового элемента без применения каких-либо модификаторов. Если не указано иное, базовым значением любого игрового элемента, полученного с карты, является значение, напечатанное на этой карте.

Beager (Владелец слабости):

Владелец слабости, это сыщик, начинающий игру с картой этой слабости в своей колоде.
[Прим. переводчика – не путать с владельцем карт. См. ниже «Владелец»]

Blank (Теряет все особенности):

Если какой-либо эффект указывает на то, что карта теряет все свои особенности, текстовая часть этой карты считается пустой. Текст и/или символы, полученные этой картой из других источников все еще остаются и не теряются.

- ❖ Текстовая часть карты включает в себя: черты, ключевые слова, описание способностей и прочие эффекты, указанные на карте.

Campaign Play (Игра в режиме кампании):

Кампания – это последовательность связанных между собой сценариев, в которых каждый игрок играет выбранным сыщиком и продвигается им по сюжету из сценария в сценарий. На протяжении кампании сыщик получает очки опыта и травмы. Кроме того, продвигаясь по сюжету, сыщик улучшает свою колоду. Каждое сюжетное решение, принятое сыщиками по ходу кампании, может оказать влияние на дальнейшие события.

Начиная кампанию, следуйте правилам подготовки кампании, указанные в основной Книге Правил. После завершения сценария в составе кампании запишите необходимые результаты в Лист кампании.

Очки опыта.

После того, как сыщики запишут в Лист кампании результаты сценария, они могут потратить полученные очки опыта на приобретение новых карт в свои колоды. Для этого необходимо совершить следующие действия в указанном ниже порядке:

1. Посчитайте количество очков опыта. Каждый сыщик получает очки опыта в количестве, равном суммарному показателю ключевого слова Победа карт, находящихся в конце сценария в победном запасе. После этого сыщики прибавляют (или отнимают) очки опыта в соответствии с достигнутой в сценарии развязкой (указанной в Руководстве кампании). Полученное значение прибавляется к количеству не потраченных очков опыта, оставшихся у сыщика с предыдущих сценариев этой кампании.
2. Приобретите новые карты. Сыщик может приобрести новые карты в свою колоду,

путем траты очков опыта в количестве, равном уровню новой карты (указан в виде белых точек в левом верхнем углу карты). Приобретая новые карты придерживайтесь следующих правил:

- ❖ Условия составления колоды сыщика (указанные на обратной стороне карты сыщика) должны быть соблюдены с учетом новых карт. Сыщик может приобретать только те карты, к которым он имеет доступ в соответствии с этими условиями. Требования к размеру колоды должны быть также соблюдены, т.е. для добавления новой (не постоянной) карты в колоду, сыщику необходимо удалить другую карту из колоды. Карты слабости, а также карты, которые по каким-либо условиям должны быть включены в колоду сыщика, не могут быть удалены из колоды при покупке новых карт.
- ❖ Стоимость каждой карты в очках опыта равна уровню этой карты, минимум 1 (покупая карту нулевого уровня, сыщику все равно придется заплатить 1 очко опыта). Количество белых точек под стоимостью розыгрыша карты указывает на уровень этой карты.
- ❖ Приобретая версию карты с таким же названием, что и у карты, уже находящейся в вашей колоде, но с более высоким уровнем, сыщик может по желанию «улучшить» первоначальную версию карты, оплатив в очках опыта лишь разницу между уровнями этих карт (минимум 1) и удалив версию с низким уровнем из своей колоды.
- ❖ Новые карты приобретаются (или улучшаются) каждым сыщиком

отдельно. Если сыщик хочет приобрести более 1 новой карты, он должен оплатить отдельно каждую из этих карт и за каждую приобретенную новую карту, сыщик должен удалить из своей колоды по 1 карте.

◊ Вышеописанный процесс, а также отдельные инструкции в Руководстве кампании являются единственным способом модификации колоды сыщика во время кампании.

3. Запишите непотраченные очки опыта. Каждый сыщик записывает количество оставшихся у него очков опыта в Лист кампании. Эти очки опыта могут быть потрачены позже во время кампании.

Травма.

Травма отражает продолжительные повреждения, нанесенные здоровью или рассудку сыщика.

Если сыщик побежден во время сценария, он выбывает из игры на период этого сценария, но не всей кампании.

Если сыщик побежден путем получения повреждений в количестве, равном его показателю здоровья, он получает 1 физическую травму (о чем делается соответствующая запись в Листе кампании). За каждую полученную физическую травму сыщик начинает последующие сценарии этой кампании с 1 повреждением. Если количество физических травм сыщика достигнет его показателя здоровья, сыщик считается **убитым**.

Если сыщик побежден путем получения жетонов ужаса в количестве, равном его показателю рассудка, он получает 1 психическую травму (о чем делается соответствующая запись в Листе кампании). За каждую полученную психическую травму

сыщик начинает последующие сценарии этой кампании с 1 жетоном ужаса. Если количество психических травм сыщика достигнет его показателя рассудка, сыщик считается **сошедшим с ума**.

Если сыщик одновременно получает повреждения в количестве, равном его показателю здоровья, и жетоны ужаса в количестве, равном его показателю рассудка, он сам выбирает какой тип травмы получить. Если сыщик убит или сошел с ума, игрок должен выбрать другого сыщика, которым будет проходить эту кампанию, начиная со следующего сценария, а также берет новую колоду этого сыщика. Убитых или сошедших с ума сыщиков нельзя использовать до конца кампании.

Если игроку необходимо выбрать нового сыщика, но доступных сыщиков не осталось, игроки проигрывают и кампания завершается.

Побежден от эффекта карты.

Сыщик может быть побежден от эффекта карты. Побежденный сыщик выбывает из игры (см. «Выбывание из игры»). Когда это происходит, следуйте инструкциям в описании эффекта карты, от которого сыщик был побежден, для определения наличия дальнейших последствий для этого сыщика.

Переход к следующему сценарию.

После завершения сценария, разыгрывания его развязки, обновления Листа кампании и покупки новых карт, игроки как правило переходят к следующему сценарию кампании, если развязка сценария не указывает игрокам переходить к иному определенному сценарию.

Присоединение к кампании или покидание кампании.

После начала кампании, игроки могут свободно покидать и присоединяться к ней между сценариями.

Если игрок покидает кампанию, не удаляйте информацию о его сыщике из Листа кампании на случай, если он снова присоединится к кампании позже.

Если новый игрок присоединяется к кампании, он должен выбрать сыщика, который прежде не использовался во время этой кампании. Даже если новый игрок присоединится далеко от начала кампании, он начинает игру так, как будто это его первый сценарий в этой кампании, без очков опыта и травм.

Cancel (Отмена):

Некоторые эффекты могут «отменить» эффекты других карт или игры. Отменяющие эффекты прерывают тот эффект, на который они направлены и предотвращают его розыгрыш.

❖ Каждый раз, когда эффект или способность отменены, способность (как часть эффекта) все еще является сработавшей и любые условия розыгрыша по-прежнему должны быть соблюдены. Однако эффект способности не разыгрывается.

❖ Если отменяется эффект карты события, карта все равно считается сыгранной и как обычно помещается в сброс своего владельца.

❖ Если отменяется эффект карты опасности, карта все равно считается взятой и как обычно помещается в сброс колоды столкновений.

Cannot (Не может):

Если в описании эффекта присутствует

условие с сочетанием «не может», то оно является абсолютным и не может быть изменено другими эффектами.

Cardtypes (Типы карт):

Все типы карт, присутствующие в игре, перечислены в приложении 4 к настоящему руководству.

Если эффект указывает карте изменить ее тип, она теряет все предыдущие типы и действует как любая карта вновь приобретенного типа.

Chaos Tokens (Жетоны хаоса):

Жетоны хаоса достаются из мешка во время проверок навыков для модификации результата проверок.

♣ ♠ ✖ ♣ - Если во время проверки навыка из мешка берется жетон хаоса с любым из этих символов, разыграйте эффект этого символа, указанный на карте-памятке к текущему сценарию.

♣ - Жетон с этим символом является автоматическим провалом. Если этот жетон был взят из мешка во время проверки навыка, считается что сыщик автоматически провалил эту проверку (см. «Автоматический провал/успех»).

✖ - Жетон с этим символом является жетоном Знака Древних. Если этот жетон был взят из мешка во время проверки навыка, разыграйте соответствующий эффект, указанный на карте вашего сыщика. Если взятый жетон хаоса имеет цифровое значение, это значение применяется к проверяемому параметру сыщика в качестве модификатора на эту проверку.

Clues (Улики):

Улики отражают прогресс сыщиков в разгадывании тайн сценария и продвижении

по сюжету.

- ❖ Когда сыщик впервые входит в локацию, эта локация открывается (переворачивается лицевой стороной вверх) и на нее кладутся улики (из общего запаса) в указанном на ней количестве. Большинство локаций указывают положить улики в количестве, рассчитанном «на количество сыщиков» (♣). Помещение улик на открытые карты локаций может потребоваться и по время подготовки к сценарию.
- ❖ Улика в локации может быть обнаружена успешным исследованием этой локации (см. «Действие Исследования»), либо эффектом карты. Если сыщик обнаруживает улику в локации, он берет одну улику с карты этой локации и помещает ее на карту своего сыщика.
- ❖ Если в описании условий завершения текущего акта нет указания «**Задача** –», во время хода любого сыщика игроки могут совместно потратить необходимое количество улик с карт своих сыщиков, чтобы завершить текущий акт. Как правило это делается ⚡ действием. Любой сыщик может потратить то количество улик, которое пожелает.
- ❖ Любой эффект карты, направленный на улики «в локации», относится лишь к еще не обнаруженным уликам, лежащим в данный момент на карте этой локации.

Collection (Свободные карты):

Если эффект направлен на свободные карты игрока (например «возьмите случайную свободную карту слабости»), свободными картами являются карты, принадлежащие тому игроку, из которых составлялась его колода, но которые в итоге в нее не вошли.

Пример: Шон и Итан используют колоды, построенные из карт, принадлежащих Шону. Если Итану будет необходимо «взять свободную карту...», эту карту он должен взять из неиспользованных ими карт, принадлежащих Шону.

Constant Abilities (Постоянные эффекты):

См. «Эффекты»

Control (Контроль):

См. «Владелец и контроль»

Copy (Копия):

Копия карты определяется по ее названию. Вторая копия определенной карты – это другая карта с таким же названием, независимо от ее черт, текста, изображения и других возможных различий между ними.

Costs (Требования для розыгрыша [Стоимость/Условия]):

В игре существует 2 вида требований для розыгрыша эффекта: трата ресурсов и соблюдение условия.

Стоимость розыгрыша карты в ресурсах указана цифрой в верхнем левом углу. Чтобы оплатить стоимость розыгрыша карты, сыщик должен взять указанное количество улик из своего запаса и вернуть их в общий запас.

Некоторые активируемые эффекты карт представляют собой конструкции в виде «условие: эффект». Первая часть таких конструкций указывает на требуемое условие, которое должно быть соблюдено для розыгрыша эффекта, а вторая часть – на сам срабатываемый эффект.

- ❖ Если для розыгрыша эффекта требуется соблюдение одновременно нескольких требований (включая оплату ресурсами

вместе с соблюдением определенного условия), все эти требования должны быть соблюдены одновременно.

- ❖ Только сыщик, под чьим контролем находится карта с разыгрываемым эффектом, может обеспечивать выполнение необходимых для этого требований. Любые игровые элементы, находящиеся под контролем другого игрока, не могут использоваться для выполнения этих требований.
- ❖ Если требования для розыгрыша игроком эффекта содержат необходимость закрыть, пожертвовать или использовать иным способом какие-либо карты, только карты находящиеся в игре под контролем этого игрока могут быть использованы для этого, если иное не указано в описании эффекта.
- ❖ Если требование для розыгрыша игроком эффекта требует какой-либо игровой элемент, не находящийся в игре (например карты в руке или в колоде), то игрок, активирующий этот эффект, должен использовать только свои соответствующие игровые зоны, где находится необходимый игровой элемент.
- ❖ Если сыщикам необходимо обеспечить совместное выполнение требования (например совместно оплатить какую-либо стоимость в ресурсах), каждый сыщик (или определенные сыщики, указанные в описании эффекта) может по своему выбору участвовать в выполнении требования.
- ❖ Эффект не может быть активирован (и соответственно его требования не могут быть выполнены), если его розыгрыш

никак не повлияет на игру.

- ❖ Если сыщик получает повреждения или жетоны ужаса в качестве выполнения требования (оплаты) активации эффекта и перераспределяет их на карты доступа, требование все равно считается выполненным.

Dealing Damage/Horror

(Получение повреждения/жетонов ужаса):

[Прим.переводчика – для упрощения перевода я объединил физические повреждения и жетоны ужаса в единый термин «Урон». Т.е. урон – это обобщенное понятие, разделяющееся на повреждения (по здоровью) и жетоны ужаса (по рассудку)]

В игре существуют два типа воздействий, которые могут быть оказаны на сыщика: повреждения и жетоны ужаса. Повреждения воздействуют на здоровье сыщика, а жетоны ужаса на его рассудок.

Когда сыщик или противник получает повреждения и/или жетоны ужаса следуйте нижеизложенным пунктам в указанном порядке:

1. **Распределение урона/ужаса:** Определите количество повреждений и/или жетонов ужаса, которое необходимо получить. Положите соответствующее количество жетонов рядом с картами, получающими этот урон.

- ❖ Когда сыщик получает повреждения или жетоны ужаса, он может распределить их (все или только часть) в разрешенные для этого карты доступа. Чтобы карта доступа могла получить урон вместо сыщика, эта карта должна обладать показателем здоровья (для повреждений) или

рассудка (для жетонов ужаса).

❖ На карту доступа нельзя положить больше урона, чем указанное на ней значение. Как только на карте доступа оказывается количество жетонов урона, равное ее соответствующему показателю, эта карта сбрасывается.

❖ Весь нераспределенный на карты доступа урон должен быть помещен на карту сыщика.

2. Получение урона/ужаса: Каждый распределенный жетон урона, который не был предотвращен, теперь помещается на соответствующую карту. Весь урон помещается одновременно. Если по результатам подсчетов урон получен не был, соответствующие жетоны не помещаются на карты.

❖ Эффекты, предотвращающие получение урона, снижающие его количество или распределяющие его особым способом применяются между шагами 1 и 2.

❖ После получения урона, если на сыщике находится количество жетонов урона равное или больше, чем его соответствующий показатель, он считается побежденным. Когда сыщик побежден, он выбывает из игры. (см. «Выбывание из игры»).

❖ После получения урона, если на противнике находится количество жетонов повреждений, равное или превышающее его показатель здоровья, он считается побежденным и помещается в сброс колоды столкновений (или в сброс владельца, если это карта слабости).

❖ После получения урона, если на карте доступа находится количество жетонов урона, равное или превышающее ее соответствующий показатель, она помещается в сброс своего владельца.

Deck (Колода):

В игре присутствуют 4 типа колод: Колода сыщика, Колода столкновений, Колода актов и Колода глав.

❖ Порядок карт в каждой колоде не может быть специально изменен игроком, если иное не сказано в описании какого-либо эффекта.

Deckbuilding (Составление колоды):

Составляя свою индивидуальную колоду игроки должны придерживаться следующих правил:

❖ Игрок должен выбрать только 1 карту сыщика.

❖ Колода сыщика игрока должна состоять из точного числа карт, указанного в разделе «Размер колоды» на обратной стороне карты выбранного им сыщика.

❖ В колоду сыщика не могут быть включены более 2 копий (по названию) любой карты.

❖ Большинство сыщиков не имеют очков опыта в начале игры, таким образом они могут включить в свою колоду только карты 0 уровня. Некоторые сыщики, либо условия для начала некоторых кампаний, могут позволять начинать игру уже с определенным количеством очков опыта, которые могут быть сразу же потрачены на покупку карт. (см. «Игра в режиме кампании»)

❖ Все остальные «Требования к колоде»,

указанные на карте сыщика, должны быть соблюдены.

- ❖ Необходимые карты обычных слабостей добавляются в колоду в последнюю очередь.
- ❖ Карты доступа истории не могут быть добавлены в колоду сыщика, если это прямо не указывают условия подготовки к сценарию или его развязки. Эти карты можно отличить по наличию сивола сета в верхнем правом углу. (см. «Карты доступа»).
- ❖ Играя в режиме кампании игроки составляют свои колоды перед первым сценарием. Между сценариями кампании игроки могут покупать новые карты в свои колоды или улучшать уже имеющиеся (см. «Игра в режиме кампании»).

Классы

Большинство карт игроков, включая карты сыщиков, относятся к одному из 5 классов. Каждый класс имеет свое уникальное оформление.

Стражи (♠) ставят своей целью защиту человечества и поэтому прикладывают все усилия для сражения с Мифом. У них очень сильное чувство долга и ответственности, которое движет ими в попытках защитить других людей и уничтожить монстров.

Мистики (♣) посвятили свою жизнь познанию магических сил Мифа. Многие из них обладают способностью колдовать заклинания и манипулировать силами Вселенной через свои магические способности.

Плуты (♠) заботятся только о себе. Активно адаптируясь к ситуации, они всегда стараются подчерпнуть из нее максимум и получить для себя всю возможную выгоду.

Искатели (♣) в основном сосредоточены на познании нового об окружающем мире и Мифе. Они хотят получить доступ к запретным знаниям, изучить таинственные места и исследовать странных существ.

Выжившие (♣) представляют собой обычных людей, волей случая оказавшихся не в том месте и не в то время и просто пытающихся выжить. Они плохо подготовлены и плохо экипированы для встречи с Мифом.

Некоторые карты не относятся к какому-либо классу и считаются нейтральными.

В основном сыщики могут использовать карты своего класса. Некоторые сыщики также имеют доступ и к картам других классов. Следуйте инструкциям в разделе «Возможности колоды» на обратной стороне карты сыщика для подробной информации о доступных классах карт.

Defeat (Побежден):

Получая урон, сыщик или противник может быть побежден. Побежденной также может считаться карта доступа с количеством жетонов урона, равным ее соответствующему показателю.

❖ Если сыщик имеет количество повреждений, равное или превышающее его показатель здоровья (либо количество жетонов ужаса, равное или превышающее его показатель рассудка), этот сыщик считается побежденным. Сыщик также может быть побежден эффектом карты. Когда сыщик побежден, он выбывает из игры (см. «Выбывание из игры»).

❖ Играя в режиме кампании, сыщик, побежденный путем наличия достаточного количества повреждений, получает 1 физическую травму.

Сыщик, побежденный путем наличия достаточного количества жетонов ужаса, получает 1 психическую травму. Получая травмы, сыщик может быть **убит** или **сойти с ума** (см. «Игра в режиме кампании»)

- ❖ Если на противнике находятся повреждения в количестве равном или превышающем его показатель здоровья, он считается побежденным и помещается в сброс колоды столкновений (или в сброс владельца, если противник является картой слабости).
- ❖ Если на карте доступа, имеющей показатели здоровья и/или рассудка, находятся жетоны урона в количестве, равном или превышающем соответствующий показатель, эта карта считается побежденной и помещается в сброс владельца.

Delayed Effects (Отложенные эффекты):

Некоторые эффекты задают особые условия для своего розыгрыша, которые относятся к возможным будущим событиям или состояниям.

- ❖ Каждый отложенный эффект срабатывает автоматически и немедленно (по аналогии с Особым эффектом) при достижении определенного условия.
- ❖ Отложенный эффект затрагивает определенные карты, находящиеся в определенной игровой зоне, которые могут быть целью данного эффекта в этот момент.

Difficulty level (Уровень сложности игры):

В игре существуют четыре уровня сложности: легкий, стандартный, сложный и

эксперт. В начале кампании или отдельного сценария игроки выбирают подходящий для них уровень сложности. Раздел «Подготовка к кампании» в руководстве кампании содержит информацию сколько и какие жетоны хаоса должны быть добавлены в мешок на каждом из доступных уровней сложности.

Difficulty skill test (Уровень сложности проверки навыка):

Уровень сложности проверки представляет собой значение, которое сыщики пытаются достичь или превзойти результатом своей проверки.

- ❖ При атаке противника базовой сложностью проверки навыка является значение показателя битвы этого противника.
- ❖ При исследовании локации базовой сложностью проверки навыка является показатель покрова этой локации
- ❖ При попытке уклониться от противника базовой сложность проверки навыка является показатель уклонения этого противника.
- ❖ При совершении проверки навыка от какого-либо эффекта карты, базовая сложность этой проверки указана в круглых скобках после наименования проверяемого навыка. Например: *Интеллект (3)*.

Direct Damage, Direct Horror (Точное повреждение, помещение жетона ужаса на карту):

Если эффект указывает какой-либо карте получить точное повреждение, либо поместить жетон ужаса на какую-либо определенную карту, этот урон не может быть перераспределен в другие карты.

[Прим. переводчика – Правильным переводом было бы по аналогии с «точным повреждением» писать и что-то вроде «точного ужаса». Но последнее звучит настолько «куцо» и не по-русски, что решил писать полным предложением в ущерб краткости фразы. Смысл думаю будет понятен. Но пришлось пожертвовать еще и единообразием, ибо мне нравится как звучит «точное повреждение»].

Discard Piles (Сброс):

Когда карта сбрасывается (или отправляется/помещается в сброс), она кладется на верх сброса своего владельца. Карты столкновений помещаются на верх сброса колоды столкновений.

- ❖ Каждый сброс является внеигровой зоной.
- ❖ Каждый сыщик имеет свой собственный сброс, также как и колода столкновений имеет отдельный сброс.
- ❖ Наличие карт в любом сбросе – это открытая информация и игроки могут свободно просматривать карты в любом сбросе.
- ❖ Порядок, в котором находятся карты в сбросе, не может быть изменен, если какой-либо эффект не указывает обратное.
- ❖ Если несколько карт должны быть одновременно помещены в один сброс, владелец этих карт может поместить их на верх этого сброса в любом порядке. Если несколько карт столкновений

должны быть одновременно помещены в один сброс, они помещаются туда в любом порядке, определяемом ведущим сыщиком.

- ❖ Способность, позволяющая замешать карты из сброса обратно в колоду, в ситуации, когда в сбросе нет карт, не позволяет игрокам перемешать колоду.

Doom (Жетоны судьбы):

Жетоны судьбы представляют собой прогресс сил Мифа, достигнутый ими в завершении темных ритуалов, призыве различных сущностей и/или продвижению по главам сценария.

- ❖ Во время фазы Мифа положите 1 жетон судьбы на карту текущей главы (см. «Приложение 1. Фаза Мифа.»).
- ❖ Если на карте текущей главы нет требований «Задача-» для ее завершения, и необходимое количество жетонов судьбы находится на картах в игре (на карте текущей главы и на всех остальных картах в игре), глава завершается во время шага «Проверка количества жетонов судьбы» фазы Мифа. Если на карте прямо не указано, что эффект может завершить текущую главу, указанный шаг является единственным моментом, когда глава может завершиться.
- ❖ Жетоны судьбы на других картах кроме глав (таких как противники, союзники, локации и прочие) считаются в общем количестве жетонов судьбы в игре.

Draw action/Drawing cards (Взятие карт):

«Взять карту» - это действие доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования. Когда сыщик предпринимает

это действие он берет одну карту из своей колоды.

Когда какой-либо эффект указывает сыщику взять одну (или более) карту, он берет эту карту с верха своей колоды и добавляет ее к картам в своей руке.

Когда какой-либо эффект указывает сыщику взять одну (или более) карту столкновений, эта карта должна быть взята с верха колоды столкновений и разыграна в соответствии с правилами, указанными в приложении 1 «4. Каждый сыщик берет по 1 карте столкновений».

◆ Когда игрок берет 2 (или более) карты в результате розыгрыша одного эффекта, эти карты берутся одновременно. Если во время взятия карт колода закончится, обновите ее и продолжите брать карты до необходимого количества.

◆ Нет ограничений на количество карт, которые может взять сыщик в течение каждого раунда.

◆ Если игрок должен взять карту, но его колода пуста, он должен перемешать между собой все карты из своего сброса и сформировать новую колоду, после чего взять необходимую карту. **По окончании данной операции сыщик получает один жетон ужаса.**

Elimination (Выбывание из игры):

Игрок выбывает из игры в тот момент, когда его сыщик считается побежденным, либо когда он отступил. Единственный случай, когда выбывший игрок как-либо влияет на игру, это расчет значения «на количество сыщиков». Когда игрок выбывает из игры:

1. Карты под его контролем, находящиеся в игре, а также в его внеигровых зонах (например рука, колода, сброс) убираются

из игры.

◆ Любые карты этого игрока, владельцем которых он является, но которые не находятся под его контролем, остаются в игре, но если такая карта покидает игру, она убирается из игры, вместо помещения в сброс.

2. Все жетоны улик, которые успел собрать сыщик выбывающего игрока помещаются в локацию, в которой был сыщик на момент выбывания. Все жетоны ресурсов этого игрока возвращаются в общий запас.
3. Все противники, находящиеся в зоне угрозы этого сыщика, помещаются в локацию, в которой был сыщик на момент выбывания, сохраняя свой текущий статус.
4. Все остальные карты, находящиеся в зоне угрозы этого сыщика, помещаются в соответствующие им сбросы.
5. Если сыщик выбывающего игрока является ведущим, оставшиеся игроки выбирают нового ведущего сыщика.
6. Если после выбывания игрока в игре не осталось больше игроков, сценарий завершается. Прочитайте раздел «Если развязка не была достигнута» в руководстве кампании.

Empty Location (Пустая локация):

Пустой локацией считается локация, в которой нет сыщиков и противников.

Encounter Deck (Колода столкновений):

Колода столкновений состоит из карт столкновений (противники, опасности и карты допуска истории), которые сыщики

могут получить во время сценария. Если карты в колоде столкновений заканчиваются, замешайте в нее все карты из сброса.

Encounter Set (Сет карт столкновений):

Сет карт столкновений – это набор карт столкновений, объединенных общим символом сета, указанным рядом с типом карты.

Enemy Cards (Карты противников):

Противники – это враги, культисты, недоброжелатели, ужасные монстры и невероятные сущности из альтернативных измерений.

Когда карта противника взята сыщиком, этот сыщик должен разыграть ее, введя этого противника в игру в соответствии с указанным на взятой карте условием (см. «Появление»). Если на взятой карте противника нет условия его появления, игрок должен положить его в свою зону угрозы.

- ◆ Открытый противник, не находящийся в зоне угрозы сыщика, перемещается в его зону каждый раз, когда они оба находятся в одной локации (см. Перемещение противника в зону угрозы.)
- ◆ Если в зоне угрозы сыщика находится открытый противник и этот сыщик совершает любое действие, кроме **битвы, уклонения, переговоров** или **отпуступления**, этот противник совершает свободную атаку (см. «Свободные атаки»)
- ◆ Противники с ключевым словом **Охотник** перемещаются во время фазы Противников (см. Приложение 3. Фаза противников).
- ◆ Противники, находящиеся в зоне угрозы

сыщика, атакуют его во время фазы Противников (см. Приложение 3. Фаза противников).

Enemy Engagement (Перемещение противника в зону угрозы):

Пока карта противника находится в игре, он либо находится в зоне угрозы сыщика, либо в локации. Каждый противник в зоне угрозы сыщика считается находящимся в той же локации, что и сыщик и перемещается из локации в локацию одновременно с ним.

Когда открытый противник, не находящийся в зоне угрозы сыщика, и сыщик находятся в одной локации, этот противник автоматически перемещается в зону угрозы этого сыщика. Если в локации находятся одновременно несколько сыщиков и открытый не находящийся в зоне сыщика противник, этот противник перемещается в зону угрозы сыщика в соответствии с инструкцией, указанной после ключевого слова **Жертва** в его описании. Нет ограничений на количество противников, одновременно находящихся в зоне угрозы одного сыщика.

Например, открытый не находящийся в зоне угрозы игрока противник немедленно перемещается в зону угрозы, если:

- ◆ Он входит в игру в локации, где есть сыщик.
- ◆ Он перемещается в локацию, где есть сыщик.
- ◆ Сыщик перемещается в локацию, где находится этот противник.

Закрытый не находящийся в зоне угрозы сыщика противник не перемещается в зону угрозы, но если такой противник открывается, будучи в локации вместе с

сыщиком, он сразу же перемещается в его зону угрозы.

❖ *Примечание: Противники с ключевым словом Осторожный не перемещаются вышеизложенным способом.*

Enemy Phase (Фаза противника):

См. Приложение 3: Фаза противника

Engage Action (Схватка):

Схватка – это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Выполнив это действие, сыщик перемещает в свою зону угрозы противника, находящегося в той же локации, что и сыщик (*например закрытого противника, противника с ключевым словом Осторожный или противника, находящегося в зоне угрозы другого сыщика*).

❖ Сыщик может совершить действие схватки чтобы переместить противника из зоны угрозы другого сыщика в свою только, если они оба находятся в одной локации.

❖ Сыщик не может использовать действие Схватки, чтобы переместить в свою зону угрозы противника, который уже находится в этой зоне.

Enters Play (Входит в игру):

Фраза «входит в игру» относится к моменту, когда карта перемещается из внеигровой зоны в игровую зону (см. «В игре и вне игры»).

❖ Если какой-либо эффект указывает, что карта должна войти в игру иным способом, кроме описанного выше, следуйте инструкции в описании этого эффекта.

Evade, Evade Action (Уклонение):

Уклонение – это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Чтобы уклониться от противника, находящегося в зоне угрозы сыщика, этот сыщик должен пройти проверку Уклонения против сложности, равной показателю уклонения этого противника (см. «Проверки навыков»).

Если эта проверка успешна, сыщик успешно уклоняется от противника (см. ниже). Это происходит во время шага 7 последовательности проверки навыка «7. Применение результатов проверки».

Если эта проверка провалена, сыщик не уклоняется от противника и тот остается в его зоне угрозы.

❖ Если эффект позволяет «автоматически» уклониться от 1 (или более) противника, проверка навыка не осуществляется.

❖ Когда сыщик уклоняется от противника (не важно, от результата действия Уклонения, либо от эффекта карты), **противник закрывается** (если он был открыт) и перемещается из зоны угрозы сыщика в его текущую локацию.

❖ В отличие от Битвы и Схватки, сыщик может использовать действие Уклонения на противников, находящихся только в его зоне угрозы.

Event Cards (Карты событий):

Карты событий представляют собой тактические действие, маневры, заклинания, уловки и другие внезапные эффекты, находящиеся в распоряжении игрока.

❖ Если карта события не имеет ключевого слова «Быстрая карта», она может быть разыграна только с руки игрока путем

использования сыщиком во время своего хода действия «Сыграть». Вы должны выполнить все требования этой карты для ее розыгрыша.

- ❖ Быстрые карты событий могут быть разыграны с руки игрока в любой момент с учетом требований, описанных в ее эффекте (если есть) (см. «Быстрая карта»).
- ❖ Когда игрок играет карту события, он должен заплатить указанную на ней стоимость, выполнить иные указанные на ней требования для ее розыгрыша, разыграть ее эффект и поместить в сброс.
- ❖ Если эффект карты события был отменен, карта все равно считается оплаченной, отменяется лишь розыгрыш ее эффекта.
- ❖ Разыграть карту событий с руки или нет – всегда остается на решение игрока, если в описании эффекта этой карты не указано, что игрок «должен» ее разыграть.
- ❖ Карта события не может быть разыграна, если ее эффект никак не повлияет на игру.

Exceptional (Исключительный):

Исключительный – это ключевое слово карты.

- ❖ Для приобретения карты с ключевым словом Исключительный игрок должен потратить вдвое больше очков опыта, чем указанный на ней уровень. [Прим. переводчика - Я так понимаю это относится только на ПРИОБРЕТЕНИЕ карты, но не на ее УЛУЧШЕНИЕ от предыдущих версий].
- ❖ Колода сыщика не может включать в себя более 1 копии (по названию) любой карты с ключевым словом Исключительный.

Exhaust, Exhausted (Закрыть, закрытый):

Часто эффект карты или шага игры указывает на необходимость карты закрыться, для отражения того, что она задействовала определенную функцию. Когда карта закрывается, она поворачивается на 90 градусов. Карта в таком виде называется закрытой.

- ❖ Закрытая карта не может повторно закрыться до тех пор, пока не откроется (как правило от эффекта карты или шага игры).

[Прим.переводчика – не путать с закрытыми локациями].

Experience (Очки опыта):

См. «Игра в режиме кампании».

Fast (Быстрая карта):

Быстрая карта – это ключевое слово карты. Быстрая карта не требует затраты действия для своего розыгрыша и не требует использования действия «Сыграть».

- ❖ Быстрая карта события может быть сыграна с руки игрока в любой момент игры, если иное не указано в описании ее эффекта. Если в описании эффекта такой карты указан определенный момент для его розыгрыша (например «когда...» или «после...»), данная карта события может быть сыграна только в указанный момент. Если в описании эффекта такой карты указан определенный период для его розыгрыша, данная карта события может быть сыграна во время любого игрового окна в течение заданного периода.
- ❖ Быстрая карта доступа может быть сыграна сыщиком во время любого игрового окна во течение его хода.

❖ Из-за того, что быстрые карты не требуют траты действия для своего розыгрыша, они не провоцируют свободные атаки (см. «Свободные атаки»).

Fight Action (Битва):

Битва – это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Во время розыгрыша этого действия сыщик атакует противника, находящегося в его локации, путем прохождения проверки Битвы против показателя Битвы противника (см. «Проверки навыков»).

Если проверка успешна, атака считается успешной и атакуемому противнику наносятся повреждения. Повреждения, наносимые атакой, по умолчанию равны 1. Некоторое оружие, заклинания и другие специальные атаки могут модифицировать это количество повреждений. (Это происходит во время шага 7 проверки навыка – «Шаг 7. Применение результатов проверки навыка»).

Если проверка провалена, повреждения не наносятся. **Однако, если сыщик провалил проверку, направленную на противника, находящегося в зоне угрозы другого сыщика, повреждения от этой атаки наносятся сыщику, в зоне которого находится этот противник.**

❖ Сыщик может сражаться с любым противником в его локации, включая: противника, находящегося в его зоне угрозы, противника, находящегося в той же локации, но не находящегося в какой-либо зоне угрозы или противника, находящегося в зоне другого сыщика в той же локации.

Flavor Text (Художественный текст):

Художественный текст – это текст, обеспечивающий тематический контекст карты и/или ее эффекта. Художественный текст никак не взаимодействует с игрой.

Forced Abilities (Особые эффекты):

См. «Эффекты»

Gains (Получать):

Слово «получите» используется в различном контексте.

❖ Если игрок получает один (или более) ресурс, он должен взять указанное количество ресурсов из общего запаса и поместить их в свой запас ресурсов.

❖ Если эффект позволяет сыщику получить действие, этот сыщик может выполнить одно дополнительное действие в течение периода игры, указанного в описании эффекта.

❖ Если карта позволяет другой карте получить какую-либо характеристику (например символ, черту, ключевое слово или эффект), последняя полностью функционирует с учетом полученной характеристики.

❖ «Полученная» характеристика не считается «первоначальной». Если какой-либо эффект относится к первоначальной характеристике карты, она не учитывает любые полученные характеристики.

Game (Игра):

«Игра» состоит из отдельного сценария, а не всей кампании. В режиме кампании начало нового сценария означает начало новой игры.

Hand Size (Количество карт в руке):

См. «Приложение 4. Фаза Передышки».

Heal (Исцеление):

«Исцеление» - это эффект, при котором игроку необходимо убрать с карты определенное количество жетонов повреждений или жетонов ужаса.

❖ Если эффект карты позволяет исцелить больше урона, чем есть на карте, сбросьте максимально возможное количество необходимых жетонов.

[Прим.переводчика - «Исцеление» - это общий термин, предназначенный как для лечения физических повреждений, так и для лечения «ужаса». Поскольку «Исцелите 1 ужас» звучит гораздо хуже, чем «Исцелите 1 повреждение», исцеление рассудка пока оставил в виде прямого указания «Сбросьте 1 жетон ужаса». Если в дальнейших дополнениях появится разделение эффектов на «Исцелите» и «Сбросьте», то буду думать как выкрутиться]

Health and Damage (Здоровье и повреждения):

Здоровье отражает физическую выносливость карты. Жетоны повреждений позволяют отследить физический урон, нанесенный карте во время сценария.

❖ Когда карта получает повреждения, положите на нее необходимое количество жетонов повреждений (см. «Получение повреждений/жетонов ужаса»).

❖ Если на карте сыщика находится количество жетонов повреждений равное или больше, чем его показатель здоровья, он считается побежденным. Когда сыщик побежден, он выбывает из игры. (см.

«Выбывание из игры»).

❖ Играя в режиме кампании, если сыщик побежден путем получения повреждений в количестве, равном его показателю здоровья, он получает 1 физическую травму (о чем делается соответствующая запись в Листе кампании). За каждую полученную физическую травму сыщик начинает последующие сценарии этой кампании с 1 повреждением. Если количество физических травм сыщика достигнет его показателя здоровья, сыщик считается **убитым**. (см. «Игра в режиме кампании»).

❖ Если после получения урона, на противнике находится количество жетонов повреждений равное или больше, чем его показатель здоровья, он считается побежденным и помещается в сброс колоды столкновений (или в сброс владельца, если это карта слабости).

❖ Если после получения урона, на карте доступа находится количество жетонов урона равное или больше, чем ее соответствующий показатель, она помещается в сброс своего владельца.

❖ Карта доступа без показателя здоровья не может получить этот показатель и на такую карту нельзя распределять повреждения.

❖ «Текущий показатель здоровья» - это первоначальный показатель здоровья карты, минус количество повреждений на ней, плюс/минус любые модификаторы данного показателя.

Hunter (Охотник):

Охотник - это ключевое слово.

Во время фазы Противников (шаг 3.2.)

каждый открытый не находящийся в зоне угрозы противник с этим ключевым словом перемещается в соседнюю локацию по наикратчайшему пути в сторону ближайшего к нему сыщика. Противники с ключевым словом Охотник, находящиеся в локации вместе с сыщиком, не перемещаются указанным выше образом.

❖ Если одновременно несколько сыщиков могут быть названы «ближайшими сыщиками», противник перемещается к тому сыщику, который наиболее соответствует указаниям на его карте в разделе «Жертва». Если таких сыщиков нет, либо если у противника отсутствует раздел «Жертва», ведущий сыщик может выбрать направление движения этого противника.

Если противник с ключевым словом «Охотник» должен переместиться к ближайшему сыщику, по путь между локациями по каким-либо причинам заблокирован, этот противник не перемещается.

См. также «Жертва».

Immune (Невосприимчивость):

Если карта невосприимчива к определенному эффекту (например, «невосприимчива к эффектам карт опасности» или «невосприимчива к эффектам карт игроков»), она не может подвергаться этому эффекту или быть целью этого эффекта. Невосприимчива только сама карта, а все ее сопутствующие элементы (вроде приложенных довесков, помещенных на нее жетонов или эффектов, исходящих от самой карты) не являются также невосприимчивыми.

❖ Если карта получает невосприимчивость

к эффекту, ранее существовавшие продолжительные аналогичные эффекты, воздействующие на эту карту, не отменяются. Если карта теряет невосприимчивость к эффекту, ранее существовавшие продолжительные аналогичные эффекты не начинают воздействовать на эту карту.

❖ Невосприимчивость защищает карту только от эффектов, но не от выполнения требований/оплаты.

In Play and Out of Play (В игре и вне игры):

Карты, находящиеся под контролем игроков и лежащие в их зонах, считаются находящимися в игре.

Карта текущего акта, текущей главы, каждая локация в игровой зоне и каждая карта в зонах угрозы игроков или в локациях считается находящийся в игре.

Термин «вне игры» относится к картам в руке игрока, в любой из колод, в любом сбросе, в победном запасе и тем картам, которые были отложены из игры от любых эффектов.

❖ Карта входит в игру когда она перемещается из внеигровой зоны в игровую зону.

❖ Карта покидает игру, когда она перемещается из игровой зоны во внеигровую зону.

❖ Жетоны, лежащие на картах в игре, считаются также находящимися в игре. Ресурсы в запасе каждого сыщика также считаются находящимися в игре.

In Player Order (В порядке хода):

Если какой-либо эффект должен быть разыгран игроками «в порядке хода», то сначала ведущий сыщик разыгрывает

свою часть этого эффекта, а затем его разыгрывают все сыщики, сидящие слева от него по часовой стрелке. Фраза «следующий игрок» используется в данном контексте для обозначения игрока, сидящего слева от предыдущего.

Instead (Вместо):

Слово «вместо» обозначает возможность замещения описанного эффекта. При этом заданный срабатывающий эффект замещается альтернативным, указанным со словом «вместо».

- ❖ Если несколько замещений одновременно являются возможными при срабатывании определенного эффекта, доступным является только самое последнее из возможных замещений.
- ❖ [Прим.переводчика - Далее тут написана какая-то непонятная дичь, которую, судя по указанному примеру, я буду переводить и адаптировать сразу в картах.]

Investigate Action (Исследование):

Исследование – это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Во время розыгрыша этого действия, сыщик совершает проверку Интеллекта против показателя покрова локации, в которой он находится. (см. «Проверка навыков»).

При успехе сыщик успешно исследует локацию и находит одну улику. (Это происходит во время шага 7 проверки навыков «Шаг 7. Применение результатов теста»).

Когда сыщик находит улику в локации, игрок должен взять одну из улик, лежащих на карте этой локации и положить ее в свой запас.

При провале сыщику не удалось исследовать локацию и он не обнаруживает улику.

Investigation Phase (Фаза расследования):

См. «2. Фаза расследования» ниже.

Investigator Deck (Колода сыщика):

Колода сыщика - это стопка карт игрока, содержащая карты доступа, событий, навыков и слабостей. Термин «ваша колода» относится к колоде под вашим контролем.

Keywords (Ключевые слова):

Ключевые слова – это эффекты карт, которые оговорены отдельными правилами. Каждое ключевое слово имеет собственные правила, которые можно найти в разделе этого ключевого слова глоссария. Ключевыми словами являются: Осторожный, Быстрая карта, Охотник, Большой, Точность, Наплыв, Использование.

❖ Помимо перечисленных существуют еще два ключевых слова, эффект которых используется при составлении колоды – Исключительный и Постоянный. Указанные ключевые слова используются только при составлении колод и/или ее модификации и никак не используются во время игры.

❖ Если карта с ключевым словом получает такое же ключевое слово, их эффекты не складываются.

❖ Розыгрыш эффекта ключевого слова, в котором присутствует слово «можете» не является обязательным и может быть разыграно по желанию игрока. Розыгрыш всех остальных ключевых слов обязателен.

Killed/Insane Investigators (Убитые/сошедшие с ума сыщики):

Во время игры сыщиков могут убить или они могут сойти с ума. Имена этих сыщиков должны быть вписаны в Лист кампании и они не могут использоваться игроками до конца кампании.

- ❖ Если количество физических травм сыщика достигнет его показателя здоровья, сыщик считается убитым.
- ❖ Если количество психических травм сыщика достигнет его показателя рассудка, сыщик считается сошедшим с ума.
- ❖ Сыщик может быть убит или сойти с ума от эффекта карты или в результате развязки сценария.
- ❖ Играя отдельный сценарий не в режиме кампании, принципиальная разница между убитым, сошедшим с ума или побежденным сыщиком отсутствует.

Lasting Effects (Продолжительные эффекты):

Некоторые карты имеют эффекты, которые действуют только определенный промежуток времени (например «до конца фазы» или «на эту проверку навыка»). Такие эффекты называются продолжительными.

- ❖ Продолжительный эффект срабатывает при указанном в нем условии и действует на протяжении указанного в его описании периода времени. Эффект действует на протяжении заданного периода независимо от того, находится в игре карта-инициатор этого эффекта или уже покинула ее.
- ❖ Если продолжительный эффект

оказывает влияние на карты в игре (или карты в определенной зоне), этот эффект распространяется исключительно на обозначенные карты, находящиеся в игре (или в определенной зоне) на момент его активации. Карты, входящие в игру (или появляющиеся в указанных зонах) позже, когда эффект уже активирован, не попадают под действие этого эффекта.

- ❖ Продолжительный эффект завершается как только достигается определенная временная точка, указанная в его описании. Это означает, что если такой эффект длится «до конца фазы», то он завершается перед активацией другого эффекта, начинающегося «в конце фазы».
- ❖ Продолжительный эффект, завершающийся в конце определенного периода, может быть активирован только в течение этого периода.

Lead Investigator (Ведущий сыщик):

Иногда во время игры ведущему сыщику необходимо принять важное сюжетное решение. В начале сценария сыщики совместно выбирают, кто из них будет считаться ведущим. Если они не могут прийти к единому соглашению, ведущий сыщик выбирается случайным образом.

- ❖ Если во время игры сыщики столкнутся с ситуацией, в которой есть несколько возможных решений (например *противник с ключевым словом Охотник может переместиться в две различные локации*), ведущий сыщик определяет итоговое решение из возможных вариантов.
- ❖ Если ведущий сыщик выбывает из игры, оставшиеся игроки выбирают нового ведущего сыщика.

Leaves Play (Покидает игру):

Фраза «Покидает игру» относится к любому моменту, когда карта перемещается из игровой зоны во внеигровую зону.

Если карта покидает игру, с ней происходят следующие действия:

- ❖ Все жетоны с этой карты возвращаются в общий запас.
- ❖ Все довески, приложенные к этой карте, сбрасываются.
- ❖ Все продолжительные эффекты и/или отложенные эффекты, оказывающие свое влияние на эту карту пока она была в игре, завершаются для этой карты.

Limits and Maximums (Ограничения и «не более...»):

«**X раз в [период]**» - это ограничение, указанное на некоторых картах, при разыгрывании определенных эффектов. Данная фраза означает, что этот эффект может быть разыгран не более X раз за указанный период. Если такая карта покидает игру, а затем снова входит в игру, считается, что использование данного эффекта обновилось.

«**Не более X копий на [карту/игровой элемент]**» - это ограничение, указанное на некоторых картах довесков, обозначающее максимальное количество копий этой карты (по названию), которое может быть одновременно быть приложено к определенной карте/игровому элементу.

- ❖ Если не сказано иное, все ограничения относятся отдельно к каждому игроку.
- ❖ Однако «X раз за [период] для всей группы» относится ко всей группе сыщиков. (Например, если сыщик активируют эффект с указанием «раз за

игру для всей группы», другие сыщики уже не смогут активировать этот эффект во время этой игры).

«**Не более X копий на/в [период]**» - указывает сколько раз одна и та же карта (по названию) может быть сыграна в течение заданного периода. Если это условие относится к проверке навыка (Например «не более 1 копии на проверку навыка»), оно отражает максимальное количество копий этой карты, которые могут использоваться во время данной проверки.

Если эффект карты, имеющий полудневные ограничения, был отменен, он все равно считается задействованным и потраченным.

Location Cards (Локации/Карты локаций):

Карты локаций отражают места, которые сыщики могут исследовать во время сценария.

- ❖ Используйте мини карту каждого сыщика, чтобы отражать в какой локации он находится.
- ❖ Пока сыщик находится в определенной локации, этот сыщик, все его карты доступа и все карты в его зоне угрозы считаются находящимися в этой же локации.
- ❖ Локация входит в игру в «закрытом» виде, т.е. кладется той стороной вверх, где нет показателя покрова и/или количества уликов. Не читайте «открытую» сторону локации, пока она не будет открыта.
- ❖ Когда сыщик впервые входит в локацию, эта локация открывается и ее карта переворачивается на другую сторону, после чего на нее помещается указанное на ней количество уликов (это может происходить во время подготовки к сценарию).

❖ Локация, карта которой лежит той стороной вверх, на которой указан ее показатель покрова и/или количества улик, считается «открытой».

Massive (Большой):

Большой – это ключевое слово. Открытый противник с этим ключевым словом считается находящимся в зонах угрозы всех сыщиков, находящихся в той же локации.

❖ Закрытый противник с ключевым словом Большой не считается находящимся в зоне угрозы какого-либо сыщика.

❖ Карта противника с ключевым словом Большой не может быть физически перемещена в зону угрозы сыщика.

❖ Когда противник с ключевым словом Большой атакует во время фазы Противников, разыграйте его атаку против каждого сыщика, находящегося в его локации. Атака производится по одному сыщику за раз, порядок атак определяет ведущий сыщик. Противник с ключевым словом Большой не закрывается, пока не совершит последнюю доступную ему атаку.

❖ Когда противник с ключевым словом Большой совершает свободную атаку, она осуществляется только по сыщику, спровоцировавшему эту атаку.

❖ Противник с ключевым словом Большой не перемещается вместе с остальными сыщиками, перемещающимися из локации этого противника.

❖ Если сыщик проваливает проверку навыка при осуществлении атаки по противнику с ключевым словом Большой, он не наносит повреждений другим сыщикам.

May (Можете):

Слово «можете» в описании эффекта указывает на то, что сыщик может разыграть этот эффект по своему желанию. Если в описании такого эффекта не указан конкретный игрок, выбор предоставляется владельцу карты с этим эффектом.

Modifiers (Модификаторы):

Некоторые эффекты позволяют применять модификаторы к определенным игровым показателям, чтобы изменять их значения.

Каждый раз, когда новый модификатор добавляется (или отнимается) к определенному значению, весь показатель пересчитывается с самого начала, используя первоначальный показатель и все действующие модификаторы.

❖ Рассчитывая значение, считайте, что все модификаторы действуют одновременно. Однако, производя подсчет, все положительные и отрицательные модификаторы учитываются перед модификаторами, умножающими (удваивающими) или делящими (уменьшающими в 2 раза) итоговый показатель.

❖ Нецелые показатели округляются вверх после применения всех доступных модификаторов.

❖ Любое число на карте (такое как показатель навыка, количество символов и др.) не может быть меньше нуля. Отрицательные модификаторы могут применяться, даже если итоговое значение опустится ниже нуля, но после осуществления всех подсчетов результат ниже нуля все равно считается за ноль. (Например: Дэнни проходит проверку уклонения и берет жетон хаоса со значением

-8. Применяя данный модификатор к его показателю уклонения 4, его итоговое значение навыка опускается до -4. Учитывая, что итоговое значение не может быть ниже нуля, его показатель навыка для этой проверки считается 0. Если Дэнни сыграет карту «Повезло!», чтобы получить бонус +2 к этой проверке, этот бонус не прибавится к итоговому показателю 0, а потребует пересчета всего показателя с самого начала: базовое значение 4, -8 от жетона хаоса, +2 от «Удача!». В итоге получится -2, что все равно будет считаться за 0).

Move (Перемещение):

Когда сыщик или противник перемещается, переместите его карту из текущей локации в другую локацию.

- ❖ Если не сказано иное, перемещающаяся карта должна переместиться в соседнюю локацию. Соседние локации обозначаются общими символами, как указано ниже.
- ❖ Каждый раз, когда карта перемещается, она покидает предыдущую локацию и одновременно входит в новую.
- ❖ Если карта «перемещается в...» определенную локацию, она переносится в указанную локацию напрямую и не проходит через другие локации, расположенные между покидаемой и указанной.
- ❖ Если сыщик перемещается в закрытую локацию, эта локация открывается и ее карта переворачивается, после чего на нее помещается указанное на карте количество улик.
- ❖ Если противник перемещается в закрытую локацию, эта локация остается закрытой.

❖ Игровые элементы (жетоны или карты) могут также быть перемещены из одной локации в другую определенным эффектом или из одной игровой зоны в другую.

❖ Когда карта или игровой элемент перемещается, он не может переместиться в ту же самую (текущую) локацию. При отсутствии доступных локаций для перемещения, действие перемещения не может быть разыграно.



Move Action (Действие перемещения):

Перемещение - это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Во время розыгрыша этого действия, переместите сыщика (используя его мини карту) в любую соседнюю локацию, обозначенную на карте его текущей локации.

Mulligan (Муллиган/пересдача):

После того как игрок берет карты в начале сценария, он может один раз пересдать себе карты. Для этого он выбирает несколько карт из первоначальной раздачи и откладывает их в сторону. После этого он берет столько же новых карт с верха своей колоды и замешивает отложенные карты обратно в свою колоду.

❖ Игроки объявляют или отказываются от

муллигана в порядке хода.

Must (Должен):

Если сыщик «должен» что-либо сделать в описании эффекта, то этот сыщик обязан это сделать и не может избежать этого эффекта по своему желанию.

❖ Если слово «должен» присутствует в описании эффекта, требующего выбрать из нескольких возможных решений, любое из предлагаемых решений может быть выбрано, даже если такой выбор никак не повлияет на игру.

Mythos Phase (Фаза Мифа):

См. Приложение 1 «Фаза Мифа».

Nearest (Ближайший):

Некоторые эффекты распротраняются на «ближайшие» карты. Ближайшей является карта определенного типа в локации с наименьшим количеством переходов между ней и локацией, в которой начался этот эффект, даже если один или несколько таких переходов заблокированы другими эффектами. Путь от ближайшей карты является «кратчайшим» путем.

Ownership and Control (Владелец и контроль):

Владельцем карты является игрок, в колоде (или игровой зоне) которого находится эта карта в начале игры.

❖ Карты, находящиеся во внеигровых зонах игрока (рука, колода, сброс), считаются находящимися под его контролем.

❖ Карты в неигровых зонах сценария (колода столкновений и ее сброс, акты, главы) не находятся под контролем игроков и считаются находящимися под

контролем игры.

❖ Карты входят в игру под контролем их владельцев, но некоторые эффекты могут изменить контролирующего игрока.


❖ Если карта должна быть помещена во внеигровую зону, не принадлежащую ее владельцу, вместо этого эта карта должна быть помещена в аналогичную зону своего владельца. Эта карта считается помещенной в зону контролирующего ее игрока, но физически помещается в зону владельца.

[Прим.переводчика – не путать в «владельцем» довесков. Владелец довеска – это не игрок, а карта, к которой приложен этот довесок].

Parley (Переговоры):

Некоторые эффекты отмечены действием **Переговоры**. Такие эффекты могут быть активированы использованием действия «Активация».

Per Investigator («за сыщика»):

Если рядом с каким-либо значением есть символ , это значение должно быть умножено на количество сыщиков, начавших этот сценарий.

❖ Умножение «за сыщика» должно применяться перед любыми другими модификаторами и результат этого вычисления считается первоначальными значением.

❖ Текст, содержащий в себе фразу «за сыщика» также учитывается столько раз, сколько сыщиков начинали сценарий и применяется перед всеми другими модификаторами.

❖ Если сыщик выбыл из игры, он все равно

учитывается при подсчете значения «за сыщика», так как он начинал этот сценарий.

Peril (Точность):

Точность – это ключевое слово.

При розыгрыше взятой карты столкновений, в которой есть ключевое слово Точность, сыщик не может советоваться с другими игроками. Кроме того другие игроки не могут играть карты, активировать эффекты или направлять карты для проверки навыка этого сыщика.

Permanent (Постоянный):

Постоянный – это ключевое слово, используемое при составлении колоды.

- ◆ Карта с ключевым словом Постоянный не учитывается при подсчете количества карт в колоде.
- ◆ Карта с ключевым словом Постоянный все еще считается находящейся в вашей колоде и должна соответствовать всем другим требованиям к колоде.
- ◆ Карта с ключевым словом Постоянный находится в игре в начале каждого сценария и не замешивается в колоду во время подготовки к сценарию.
- ◆ Карта с ключевым словом Постоянный не может быть сброшена ни при каких обстоятельствах.

Play (Сыграть):

Чтобы сыграть карту, сыщик должен оплатить ее стоимость в ресурсах и соблюдать иные указанные на ней требования и ограничения. Большинство карт могут быть сыграны через действие «Сыграть».

Карта с ключевым словом Быстрая может

быть сыграна не только через действие «Сыграть». Такая карта может быть сыграна в любое время при соблюдении ее особых условий (если есть) во время соответствующего игрового окна (см. «Быстрая карта»).

Когда играет карта события, ее эффект разыгрывается и карта помещается в сброс своего владельца.

Когда играет карта доступа, она помещается в игровую зону сыщика и остается в игре пока эффект не заставит ее покинуть игру. Большинство карт доступа занимают один или более из доступных слотов (см. «Слоты»).

Карты навыков не могут быть «Сыграны». Эти карты направляются на проверки навыков с руки игрока для розыгрыша их эффектов.

Play Action (Действие «сыграть»):

Сыграть - это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Во время розыгрыша этого действия, сыщик выбирает карту доступа или события в своей руке, оплачивает ее стоимость в ресурсах и играет ее (см. «Сыграть»).

- ◆ Карты с ключевым словом Быстрая карта не могут быть сыграны, используя это действие.
- ◆ Карты навыков не могут быть «сыграны». Эти карта направляются на проверки навыков с руки игрока для розыгрыша их эффектов.

Play Restrictions, Permissions and Instructions

(Ограничения, разрешения и инструкции для того, чтобы сыграть карту):

Многие карты и эффекты содержат определенные инструкции относительно того, когда и как они могут (или не могут) быть использованы, либо относительно особых условий, которые должны быть соблюдены для их розыгрыша.

Разрешения позволяют игроку сыграть карту или активировать эффект в обход основных правил игры.

Инструкция по розыгрышу описывает временной промежуток, во время которого карта события может быть сыграна.

Prey (Жертва):

По возможности, некоторые противники будут преследовать определенных сыщиков. Такие противники обозначены эффектом «Жертва» с кем они будут сражаться в первую очередь.

❖ Противник, который должен автоматически переместиться в зону угрозы одного из сыщиков в его локации, перемещается в зону того сыщика, который наиболее подходит под его требования «жертвы» (если одновременно несколько сыщиков подходят под установленные этим эффектом требования, ведущий сыщик делает окончательный выбор).

❖ Если у противника, который должен переместиться к ближайшему сыщику, есть несколько возможных вариантов такого перемещения, он должен переместиться к тому сыщику, который наиболее подходит под его требования «жертвы» (если одновременно несколько

сыщиков подходят под установленные этим эффектом требования, ведущий сыщик делает окончательный выбор).

❖ Если эффект жертвы противника содержит в себе слово «только», этот противник перемещается только к этому сыщику (или только в зону угрозы этого сыщика) и игнорирует всех остальных. Тем не менее другие сыщики могут переместить такого противника в свою зону действием «Схватка» или эффектом карты.

❖ Жертва не учитывается при определении локации, в которой противник появится в игре.

Printed (Первоначальный):

Слово «первоначальный» относится к тексту, характеристике, символу или значению, физически указанному на карте.

Priority of Simultaneous Resolution (Приоритет при одновременном розыгрыше):

Если один эффект распространяется одновременно на несколько игроков, но каждый игрок должен совершить какой-либо выбор при его розыгрыше, игроки совершают такой выбор в порядке хода. После того как все игроки совершат выбор, эффект срабатывает и разыгрывается одновременно на все задействованные карты.

❖ Если два или более особых эффекта (включая отложенные эффекты) должно быть разыграно в одно и то же время, ведущий сыщик определяет порядок их розыгрыша.

❖ Если два или более постоянных эффекта

и/или продолжительных эффекта не могут быть разыграны одновременно, ведущий сыщик определяет порядок их розыгрыша.

Put into Play (Положить в игру):

Некоторые эффект указывают «положить в игру» карту. Такие эффекты позволяют поместить карту напрямую в игру из внеигровой зоны.

- ❖ Стоимость карты в ресурсах не оплачивается.
- ❖ Если не сказано иное, карты, входящие в игру от таких эффектов, должны быть помещены в игру в зону, предназначенную для этого стандартными правилами игры по сыгрыванию или взятию (для карт столкновений) этой карты.
- ❖ Карта, помещенная в игру от такого эффекта, не считается сыгранной или взятой.

Qualifiers (Определитель):

Если текст карты содержит определитель, за которым следует несколько условий, этот определитель применяется к каждому такому условию. (Например, в фразе «каждый уникальный союзник и предмет», слово «уникальный» является определителем, относящимся как к «союзнику», так и к «предмету»).

Ready (Открытый):

Карта, лежащая вертикально перед контролирующим ее игроком так, чтоб он мог прочитать ее текст слева-направо, считается открытой.

- ❖ Карты по умолчанию входят в игру открытыми.

❖ Когда закрытая карта открывается, она возвращается в первоначальное положение. После этого карта считается открытой.

- ❖ Открытая карта не может быть открыта снова (она должна сперва закрыться).

Removed from Game (Убрать из игры):

Убранная из игры карта откладывается и не оказывает влияние на игру на до возможного момента ее возвращения.

Если период удаления карты из игры не указан, карта убирается до конца сценария.

Resign (Отступление):

Некоторые эффекты отмечены действием Отступление. Такие эффекты могут быть активированы использованием действия «Активация».

- ❖ Когда сыщик отступает, он выбывает из игры. Отступивший сыщик не считается побежденным.

Resource Action (Получение ресурса):

Получение ресурса - это действие, доступное сыщику во время его хода в фазу Расследования.

Во время розыгрыша этого действия, сыщик получает один ресурс, путем перемещения соответствующего жетона из общего запаса в запас сыщика.

Resources (Ресурсы):

Ресурсы представляют собой различные способы получения новых карт в распоряжение сыщика - запасы, деньги, инструменты, знания, компаненты заклинаний и т.д.

- ❖ Чтобы сыграть карту или активировать эффект, у которого есть стоимость в

ресурсах, сыщик должен заплатить указанное количество ресурсов, путем их траты из собственного запаса. При этом ресурсы помещаются в общий запас.

- ❖ Сыщик может получить ресурсы, используя действие «Получение ресурса».
- ❖ Сыщик автоматически получает 1 ресурс во время фазы Передышки.

Retaliate (Мстительный):

Мстительный – это ключевое слово.

Каждый раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при атаке открытого противника с ключевым словом Мстительный, после розыгрыша всех остальных эффектов от результата такой проверки, этот противник совершает по этому сыщику немедленную атаку. Этот противник не закрывается после такой атаки.

- ❖ Эта атака совершается независимо от того, находится ли противник в зоне угрозы сыщика или нет.

Revelation (При появлении):

Эффект При появлении обычно указывается на картах столкновений или на картах слабостей.

- ❖ Когда сыщик берет карту столкновения, он должен разыграть все ее эффекты «При появлении – ». Это происходит перед тем, как карта входит в игру, или, говоря о карте опасности, перед тем, как она помещается в сброс.
- ❖ Когда сыщик берет карту слабости в свою руку, он должен немедленно разыграть все ее эффекты При появлении, как если бы она была только что взята из колоды столкновений.

Sanity and Horror (Рассудок и жетоны ужаса):

Рассудок отражает психическую выносливость карты. Жетоны ужаса позволяют отследить психический урон, нанесенный карте во время столкновений с ужасами Мифа.

- ❖ Когда карта получает жетоны ужаса, положите на нее необходимое количество соответствующих жетонов (см. «Получение повреждений/жетонов ужаса»).
- ❖ Если на карте сыщика находится количество жетонов ужаса равное или больше, чем его показатель рассудка, он считается побежденным. Когда сыщик побежден, он выбывает из игры. (см. «Выбывание из игры»).
- ❖ Играя в режиме кампании, если сыщик побежден путем получения жетонов ужаса в количестве, равном его показателю рассудка, он получает 1 психическую травму (о чем делается соответствующая запись в Листе кампании). За каждую полученную психическую травму сыщик начинает последующие сценарии этой кампании с 1 жетоном ужаса. Если количество психических травм сыщика достигнет его показателя рассудка, сыщик считается **сошедшим с ума**. (см. «Игра в режиме кампании»).
- ❖ Если после получения жетонов ужаса, на карте доступа находится количество этих жетонов равное или больше, чем ее соответствующий показатель, она помещается в сброс своего владельца.
- ❖ Карта доступа без показателя рассудка не может получить этот показатель и на такую карту нельзя распределять жетоны ужаса.

❖ «Текущий показатель рассудка» - это первоначальный показатель рассудка карты, минус количество жетонов ужаса на ней, плюс/минус любые модификаторы данного показателя.

Set Aside (Отложить из игры):

Некоторые сценарии указывают игрокам отложить из игры определенные карты на стадии подготовки. Отложенные карты не оказывают влияние на игру пока какой-либо эффект не укажет игрокам положить в игру отложенные ранее карты.

Search (Найти):

Когда игроку необходимо найти карту, ему разрешается посмотреть все карты, находящиеся в указанной зоне, не показывая эти карты другим игрокам.

- ❖ Если эффект позволяет найти карту во всей колоде, эта колода должна быть перемешана после завершения поиска.
- ❖ Разыгрывая эффект поиска карты, игрок обязан найти искомую карту в указанной зоне.
- ❖ Пока поиск не завершен, карты в зоне, где проходит поиск, не считаются покидающими эту зону.

Self-Referential Text (Самонаправленный текст):

Когда описание эффекта карты направлено на саму эту карту (по названию), он относится только к этой копии карты и не распространяется на другие копии этой карты.

Самонаправленные эффекты как правило имеют слово «этот/эту» в своем описании (т.е. «эту карту») и распространяется только

на карту, на которой написан текст этого эффекта.

Skill Cards (Карты навыков):

Карты навыков отражают прирожденные или приобретенные способности или возможности персонажей, улучшающие проверки навыков.

Карты навыков не могут быть сыграны с руки игрока. Чтобы разыграть их эффекты, карты должны быть направлены на проверку навыка.

Если карта навыка направлена на проверку навыка, ее эффект может использоваться во время этой проверки, как указано на карте.

Skill Tests (Проверки навыков):

Некоторые ситуации во время игры требуют от сыщиков против проверки одного из своих навыков: Воли (♠), интеллекта (♣), битвы (♣) или уклонения (♣). Проверка навыка сравнивает показатель определенного навыка сыщика со сложностью проверки. Для успешного прохождения проверки сыщику необходимо сравнить или превысить установленную сложность своим показателем навыка.

Slots (Слоты):

Каждый сыщик имеет определенные слоты. Каждая карта доступа в игровой зоне сыщика или в его зоне угрозы, имеющая символ определенного слота, занимает указанный слот. Слоты ограничивают количество карт доступа, которые сыщик может одновременно использовать.

Как правило сыщику доступны следующие слоты:

◆ 1 слот для аксессуара

◆ 1 слот для тела

◆ 1 слот для союзника

◆ 2 слота для рук

◆ 2 слота для магии

Если на карте доступа нет символа слота, она не занимает никакого слота. В игре нет ограничений на количество одновременно используемых сыщиком карт доступа без символа слота. Следующие символы определяют какой слот занимает карта доступа:



1 accessory slot



1 body slot



1 ally slot



1 hand slot



2 hand slots



1 arcane slot



2 arcane slots

Если определенный слот сыщика уже занят картой доступа и этот сыщик хочет сыграть или получить контроль над другой картой доступа, занимающей тот же слот, сыщику необходимо выбрать другую карту доступа под своим контролем и сбросить ее, освободив необходимый слот. Сброс этой карты происходит одновременно с занятием новой картой освобожденного слота.

Spawn (Появление):

Некоторые противники, когда их карту берут из колоды столкновений, входят в игру в определенной локации, указанной в

эффекте «Появление».

◆ Эффект появления противника разыгрывается когда этот противник входит в игру, независимо от того каким образом он входит в игру.

◆ Если у противника нет эффекта появления, он входит в игру в зоне сыщика, взявшего его карту из колоды столкновений.

◆ Если в игре нет доступных для появления противника локаций (например если противник должен появиться в определенной локации, а этой локации нет в игре, либо если ни одна локация в игре не попадает под условия его появления), этот противник не входит в игру и сбрасывается.

◆ Если в описании условий появления противника есть несколько допустимых локаций, сыщик, взявший карту этого противника из колоды столкновений, принимает решение в какой локации этот противник войдет в игру.

◆ Если эффект карты указывает игрокам положить в игру противника в определенной локации (Например: «Найдите в колоде столкновений противника с чертой Аколит и положите его в локацию Саутсайд»), считайте этот эффект как эффект появления этого противника, игнорируя другие возможные условия его появления.

Standalone Mode (Отдельный сценарий):

Играя отдельный сценарий (т.е. сценарий не в составе кампании), применяются следующие правила:

◆ Составляя колоду для игры в отдельный сценарий, сыщики могут использовать

высокоуровневые карты (если они удовлетворяют установленным требованиям для их колод). Для этого посчитайте суммарное значение очков опыта, необходимого для покупки выбранных высокоуровневых карт и возьмите дополнительные случайные карты обычных слабостей:

- ❖ 0-9 очков опыта: 0 дополнительных случайных карт обычных слабостей.
- ❖ 10-19 очков опыта: 1 дополнительных случайных карт обычных слабостей.
- ❖ 20-29 очков опыта: 2 дополнительных случайных карт обычных слабостей.
- ❖ 30-39 очков опыта: 3 дополнительных случайных карт обычных слабостей.
- ❖ 40-49 очков опыта: 4 дополнительных случайных карт обычных слабостей.

Игрок не может включить в свою колоду высокоуровневых карт суммарно на 50 или больше очков опыта.

❖ После выбора сценария для игры, откройте Руководство Кампании, частью которой является выбранный сценарий. Осуществите подготовку к данной кампании по описанным в руководстве правилам. Если выбранный вами сценарий не является первым в кампании, то прочитайте завязку первого сценария кампании, после чего перейдите напрямую к возможным развязкам и выберите любую из них. Если игроки не уверены, какую из развязок выбрать, выбирайте **Развязку 1**. Запишите результаты выбранной развязки в Лист кампании, однако сыщики не получают положенные за завершение сценария очки опыта.

❖ Повторяйте вышеизложенный процесс с каждым последующим сценарием кампании, пока не дойдете до выбранного вами сценария. После этого подготовьте и сыграйте выбранный сценарий по общим правилам.

❖ Если во время игры необходимо принять сюжетное решение, запишите выбранный результат в Лист кампании.

❖ Сыщики не получают травмы, будучи побежденными во время игры, однако они получают травмы от развязки сценария.

❖ Сыщики не получают карты слабостей или доступа выбранного сценария.

Surge (Наплыв):

Наплыв – это ключевое слово.

После взятия и разыгрывания карты с ключевым словом Наплыв, сыщик должен взять еще одну карту с верха колоды столкновений.

❖ Если карта с ключевым словом Наплыв была взята во время подготовки к сценарию, эффект этого ключевого слова все равно разыгрывается.

Taking Damage/Horror (Получение повреждений/жетонов ужаса):

«Получите X повреждений» следует читать как «Нанесите X повреждений своему сыщику».

«Получите X жетонов ужаса» следует читать как «Положите X жетонов ужаса на карту своего сыщика».

Target (Цель/выбранная карта):

Термин «выберите» обозначает необходимость выбрать одну (или более)

цель для розыгрыша эффекта. Игрок, разыгрывающий эффект, должен выбрать игровой элемент (как правило карту), удовлетворяющую установленным требованиям этого эффекта.

- ❖ Если эффект требует выбрать цель и в игре нет необходимых целей (или недостаточно подходящих целей), эффект не может быть разыгран.
- ❖ Если для эффекта необходимо выбрать сразу несколько целей, они выбираются одновременно.
- ❖ Эффект, позволяющий выбрать «любое количество» целей не может быть разыгран (и не может повлиять на игру), если не будет выбрана ни одна цель.
- ❖ Карта не считается доступной целью эффекта, если розыгрыш этого эффекта никак не повлияет на игру. *(Например, закрытый противник не может быть выбран целью эффекта «выберите и закройте противника»).*

Then (После этого/затем):

Если эффект содержит фразу «после этого», текст перед этой фразой должен быть полностью разыгран перед розыгрышем остальной части эффекта (после фразы «после этого»).

- ❖ Если первая часть эффекта успешно разыграна, вторая часть («после этого») должна быть разыграна.
- ❖ Вторая часть эффекта имеет приоритет перед всеми остальными эффектами, срабатывающими после завершения первой части эффекта. *(Например, если эффект выглядит таким образом: «Возьмите карту столкновения. После этого получите 1 жетон ужаса», и*

под контролем игрока есть карта с эффектом «После того как вы взяли карту столкновения», вторая часть эффекта «получите 1 жетон ужаса» сработает перед эффектом «После того как вы взяли карту столкновения»).

- ❖ Если первая часть эффекта не была полностью разыграна, вторая часть эффекта не разыгрывается.

Threat Area (Зона угрозы):

Зона угрозы сыщика является игровой зоной, в которой находятся карты столкновений, связанные схваткой с сыщиком.

- ❖ Карты, находящиеся в зоне угрозы сыщика, находятся в той же локации, что и сам сыщик.

Tokens, Running out of (Жетоны, их отсутствие в общем запасе)

В игре нет ограничений на количество жетонов (любого типа), которые могут находиться в игровой зоне. Если во время игры в общем запасе закончатся какие-либо жетоны, они могут быть заменены другими подходящими предметами, например монетами.

Traits (Черты)

Большинство карт имеют одну (или более) черту, указанную в верхней части текстового блока и написанную выделенным курсивом.

- ❖ Черты не оказывают прямого влияния на игру. Вместо этого некоторые эффекты распространяются на карты, имеющие определенные черты.

Trauma (Травма)

См. «Игра в режиме кампании».

Treachery Cards (Карты опасностей)

Карты опасностей представляют собой проклятия, воздействия, препятствия и неприятности, с которыми сыщики могут столкнуться во время сценария.

Когда сыщик берет карту опасности из колоды столкновений, он должен сразу разыграть ее эффект. После этого карта опасности помещается в сброс колоды столкновений, если иное не указано в ее описании.

Triggered Abilities (Активируемые эффекты)

Активируемым эффектом называют такой эффект, который может быть разыгран игроком по его желанию. Активируемый эффект как правило обозначается следующими символами.

- ◆ - обозначает эффект, для активации и розыгрыша которого необходимо потратить действие.
- ◆ - обозначает свободно активируемый эффект, который не требует затраты действия и который может быть активирован и разыгран по время любого игрового окна.
- ☞ - обозначает эффект, активируемый в качестве реакции на другой эффект. Не требует затраты действия и может быть активирован и разыгран в тот момент, когда условие его активации соблюдено.

Triggering Condition (Условие активации)

Условие активации обозначает ситуацию,

при которой эффект может быть разыгран. Большинство таких условий используют слова «когда» или «после», чтобы обозначить свою принадлежность к определенной игровой ситуации.

- ◆ Каждый возможный эффект, который срабатывает в ответ на соблюдение определенных игровых условий должен быть разыгран один раз при каждом срабатывании.
- ◆ Если несколько одинаковых эффектов могут быть разыграны при одинаковых условиях активации, каждый из этих эффектов разыгрывается только один раз.

Unique [*] (Уникальность [*])

Карта со знаком «*» перед названием является уникальной. В игре не может быть одновременно более одной уникальной карты (по названию).

- ◆ Игрок не может ввести в игру уникальную карту, если такая же карта (по названию) уже находится в игре.
- ◆ Если уникальная карта столкновений входит в игру в то время, как карта игрока с таким же названием уже есть в игре, сбросьте эту карту игрока одновременно с появлением этой карты столкновений в игре.

Urkeep Phase (Фаза Передышки)

См. «Фаза Передышки» в приложениях.

Uses [X «type»] (Использование [X «тип»])

Использование – это ключевое слово.

Когда карта с ключевым словом Использование входит в игру, положите на нее указанное количество жетонов ресурсов (значение X после слова

Использование) из общего запаса. Слово следующее за обозначенным количеством жетонов ресурсов, указывает на тип единиц использования этой карты. Помещенные на карту жетоны ресурсов считаются единицами использования указанного типа эффекта карты и не считаются ресурсами.

- ❖ Каждая карта с ключевым словом **Использование** имеет указание на определенный тип единиц использований. Когда такой эффект требует затраты единицы использования определенного типа, жетон ресурса, представляющим собой необходимую единицу использования, должен быть сброшен с этой карты.
- ❖ Другие карты могут добавлять единицы использования и взаимодействовать с единицами использования определенного типа.
- ❖ Карта не может иметь единицы использования другого типа, нежели указанного. (Например карта с «Использование (4 боеприпаса) не может получить от другого эффекта единицы использования «заряды»).
- ❖ Некоторые карты с этим ключевым словом имеют указание сбросить ее, если на ней не осталось единиц использования. Если такого текста на карте нет, карта остается в игре даже после исчерпания всех доступных единиц использования.

Victory Display, Victory Points (Победный запас, победные очки)

Некоторые карта столкновений предоставляют победные очки. Тест **Победа X** обозначает, что карта предоставляет

X победных очков.

Когда карта столкновений, предоставляющая победные очки, покидает игру от действий сыщиков, она помещается в победный запас до конца сценария. Победный запас – это внеигровая зона, общая для всех игроков. При завершении сценария, карты в победном запасе дают игрокам очки опыта в количестве, равном их суммарному показателю ключевого слова **Победа**. Эти очки опыта могут быть потрачены сыщиками на улучшение своих колод (см. «Игра в режиме кампании»).

- ❖ Когда противник с ключевым словом **Победа** уничтожен, его карта помещается в победный запас вместо сброса.
- ❖ В конце сценария положите в победный запас каждую локацию с ключевым словом **Победа**, которая находится в игре, открыта и на которой нет улик.
- ❖ После того как карта опасности с ключевым словом **Победа** разыграна, положите ее в победный запас вместо сброса.



Weakness (Слабость)

Слабость – это подтип карты. Эти карты отражают страхи, проклятия, безумства, раны, задачи, противников и элементы истории, которые являются частью

прошлого сыщика, или которые были получены им на протяжении кампании. Карты слабости разыгрываются по-разному, в зависимости от их типа.

❖ Когда сыщик берет карту слабости с типом карты столкновения (*например противника или опасности*), он должен разыграть ее как если бы он взял ее из колоды столкновений.

❖ Когда сыщик берет карту слабости с типом карты игрока (например карта доступа, событие или навык), он должен разыграть с нее все эффекты При появлении и взять в руку. После этого такая карта может быть использована как любая другая карта игрока данного типа.

❖ Если карта слабости попадает в руку игрока другим способом, нежели просто взятием ее с верха колоды, этот сыщик должен разыграть ее (включая все эффекты При появлении) как если бы он взял ее из собственной колоды.

❖ Владелец слабости – это сыщик, который начал игру с этой картой слабости в своей колоде или в своей игровой зоне.

❖ Если карта слабости попадает в колоду игрока или его руку во время сценария, она становится частью его колоды до конца кампании (пока она не будет удалена оттуда эффектом карты или развязкой сценария).

❖ Игрок может не может по своему желанию сбросить карту слабости с руки, если иное не указано на самой карте.

❖ Карта слабости с типом карт столкновений не находится под контролем игрока, как и остальные карты этого типа. Карта слабости с типом карт игроков находится под контролем своего владельца.

❖ Некоторые карты или игровые эффекты направлены на карты «обычных слабостей». Обычная слабость обозначается соответствующим текстом на карте и особым символом.



When (Когда)

Слово «Когда» относится к моменту, следующему немедленно после определенного события или сработавшего эффекта, но перед срабатыванием любого текста, идущего после данного слова. Розыгрыш эффекта после слова «когда» прерывает розыгрыш вызвавшего его события или условия его активации. (Например, способность «Когда вы берете карту противника» срабатывает немедленно после того, как вы берете карту противника, но до того, как будут разыграны эффекты появления этого противника).

Winning and Losing (Победа и поражение)

Каждый сценарий имеет несколько возможных развязок.

Колода Актов представляет собой прогресс сыщиков по сценарию. Некоторые указания на картах Актов (как и на других картах столкновений) содержат ссылку в формате «(→P#)». Основная цель игроков заключается в продвижении истории через колоду Актов

до достижения момента развязки. Когда колода Актов приводит историю к развязке, игроки завершают сценарий. Указания по достигнутой развязке могут быть найдены в Руководстве Кампании.

Колода Глав представляет собой задачи и прогресс сил, противостоящих сыщикам во время сценария. Некоторые указания на картах Глав (как и на других картах столкновений) содержат ссылку в формате «(→P#)». Как только история проходит через все колоду карт Глав, сценарий завершается с (как правило неблагоприятной) развязкой и игроки проигрывают сценарий. Указания по достигнутой развязке могут быть найдены в Руководстве Кампании.

Если сценарий завершается, не достигнув развязки (*например если все сыщики выбыли из игры или отступили*), дальнейшие указания могут быть найдены в Руководстве Кампании.

❖ Играя в режиме кампании игроки должны перейти на следующий сценарий независимо от исхода предыдущего сценария. Даже если игроки «проиграли» сценарий, они все еще продолжают кампанию (получая некоторые негативные последствия своего проигрыша).

❖ Играя в отдельный сценарий, игроки также могут либо победить, либо проиграть. Игроки побеждают, если достигают развязки на карте Акта. Любой другой исход считается поражением.

The letter «X» (Обозначение X)

Значение X на карте как правило указано в ее описании или присуждается по решению игрока. Если значение X не определено, его значение считается равным нулю.

❖ Стоимость, обозначенная буквой X

определяется описанием эффекта или выбором игрока, после которых данное значение может быть модифицировано без изменения установленного значения X.

You/Your (Вы/ваш)

❖ Эффект карты, относящийся к «вам» или к «вашему» игровому элементу относится к сыщику, под чьим контролем находится эта карта, либо к сыщику, в зоне угрозы которого находится эта карта.

❖ Эффект При появлении, относящийся к «вам», относится к сыщику, взявшему эту карту и разыгрывающему этот эффект.

❖ Разыгрывая эффект, обозначенный действием активации, «вы» относится к сыщику, совершающему это действие.

Оглавление

Abylity (Эффект):	2	проверки навыка):	16
Act Deck and Agenda Deck (Колода актов и колода глав):	5	Direct Damage, Direct Horror (Точное повреждение, помещение жетона ужаса на карту):	16
Action (Действие):	6	Discard Piles (Сброс):	17
Activate Action (Активация):	6	Doom (Жетоны судьбы):	17
Active Player (Активный игрок):	6	Draw action/Drawing cards (Взятие карт):	17
After (После):	6	Elimination (Выбывание из игры):	18
Agenda Deck (Колода глав):	6	Empty Location (Пустая локация):	18
Aloof (Осторожный):	6	Encounter Deck (Колода столкновений):	18
Asset Cards (Карты доступа):	7	Encounter Set (Сет карт столкновений):	19
Attacker, Attacked (Атакующий, Атакуемый):	7	Enemy Cards (Карты противников):	19
Attack of Opportunity (Свободная атака):	8	Enemy Engagement (Перемещение противника в зону угрозы):	19
Automatic Failure/Success (Автоматический успех/провал):	8	Enemy Phase (Фаза противника):	20
Base Value (Базовое значение):	8	Engage Action (Схватка):	20
Bearer (Владелец слабости):	8	Enters Play (Входит в игру):	20
Blank (Теряет все особенности):	8	Evade, Evade Action (Уклонение):	20
Campaign Play (Игра в режиме кампании):	9	Event Cards (Карты событий):	20
Cancel (Отмена):	11	Exceptional (Исключительный):	21
Cannot (Не может):	11	Exhaust, Exhausted (Закреть, закрытый):	21
Cardtypes (Типы карт):	11	Experience (Очки опыта):	21
Chaos Tokens (Жетоны хаоса):	11	Fast (Быстрая карта):	21
Clues (Улики):	11	Fight Action (Битва):	22
Collection (Свободные карты):	12	Flavor Text (Художественный текст):	22
Constant Abilities (Постоянные эффекты):	12	Forced Abilities (Особые эффекты):	22
Control (Контроль):	12	Gains (Получать):	22
Copy (Копия):	12	Game (Игра):	22
Costs (Требования для розыгрыша [Стоимость/Условия]):	12	Hand Size (Количество карт в руке):	23
Dealing Damage/Horror (Получение повреждения/жетонов ужаса):	13	Heal (Исцеление):	23
Deckbuilding (Составление колоды):	14	Health and Damage (Здоровье и повреждения):	23
Deck (Колода):	14	Hunter (Охотник):	23
Defeat (Побежден):	15	Immune (Невосприимчивость):	24
Delayed Effects (Отложенные эффекты):	16	In Play and Out of Play (В игре и вне игры):	24
Difficulty level (Уровень сложности игры):	16	In Player Order (В порядке хода):	24
Difficulty skill test (Уровень сложности проверки навыка):	16	Instead (Вместо):	25
		Investigate Action (Исследование):	25
		Investigation Phase (Фаза расследования):	25
		Investigator Deck (Колода сыщика):	25
		Keywords (Ключевые слова):	25

Lasting Effects (Продолжительные эффекты):	Sanity and Horror (Рассудок и жетоны ужаса):
26	34
Lead Investigator (Ведущий сыщик):	Search (Найти):
26	35
Leaves Play (Покидает игру):	Self-Referential Text (Самонаправленный
27	текст):
Limits and Maximums (Ограничения и «не	35
более...»):	27 Set Aside (Отложить из игры):
27	35
Location Cards (Локации/Карты локаций):	Skill Cards (Карты навыков):
27	35
Massive (Большой):	Skill Tests (Проверки навыков):
28	35
May (Можете):	Slots (Слоты):
28	35
Modifiers (Модификаторы):	Spawn (Появление):
28	36
Move Action (Действие перемещения):	Standalone Mode (Отдельный сценарий):
29	36
Move (Перемещение):	Surge (Наплыв):
29	37
Mulligan (Муллиган/пересдача):	Taking Damage/Horror (Получение
29	повреждений/жетонов ужаса):
Must (Должен):	30 Target (Цель/выбранная карта):
30	37
Mythos Phase (Фаза Мифа):	30 The letter «X» (Обозначение X)
30	42
Nearest (Ближайший):	30 Then (После этого/затем):
30	38
Ownership and Control (Владелец и контроль):	30 Threat Area (Зона угрозы):
30	38
Parley (Переговоры):	30 Tokens, Running out of (Жетоны, их
30	отсутствие в общем запасе)
Peril (Точность):	31 Traits (Черты)
31	38
Per Investigator («за сыщика»):	30 Trauma (Травма)
30	38
Permanent (Постоянный):	31 Treachery Cards (Карты опасностей)
31	39
Play Action (Действие «сыграть»):	31 Triggered Abilities (Активируемые эффекты)
31	39
Play Restrictions, Permissions and Instructions	31 Triggering Condition (Условие активации)
(Ограничения, разрешения и инструкции	31 Unique [*] (Уникальность [*])
для того, чтобы сыграть карту):	31 Urkeep Phase (Фаза Передышки)
32	39
Play (Сыграть):	32 Uses [X «type»] (Использование [X «тип»])
31	39
Prey (Жертва):	32 Victory Display, Victory Points (Победный
32	запас, победные очки)
Printed (Первоначальный):	32 Weakness (Слабость)
32	40
Priority of Simultaneous Resolution	33 When (Когда)
(Приоритет при одновременном	33 Winning and Losing (Победа и поражение)
розыгрыше):	33 You/Your (Вы/ваш)
32	41
Put into Play (Положить в игру):	33
33	41
Qualifiers (Определитель):	33
33	41
Ready (Открытый):	33
33	42
Removed from Game (Убрать из игры):	33
33	
Resign (Отступление):	33
33	
Resource Action (Получение ресурса):	33
33	
Resources (Ресурсы):	33
33	
Retaliate (Мстительный):	34
34	
Revelation (При появлении):	34
34	