

# УЖАС АРКХЭМА®

## КАРТОЧНАЯ ИГРА



### Замечания, исправления и ответы на частые вопросы

*Версия ru1.0, декабрь 2018*

Данный документ представляет собой перевод файла [Notes, Errata, and Frequently Asked Questions версии 1.41](#), адаптированный для русской локализации карточной игры «Ужас Аркхэма», и служит дополнением для справочника по этой игре. Здесь содержатся разъяснения и исправления текстов карт и правил, а также ответы на вопросы, которые часто задают игроки.

Согласно позиции издателя игры, компании Fantasy Flight Games, оригинальные англоязычные материалы по игре (карты, правила, электронные документы и т. п.) имеют приоритет над любыми переводными версиями. Поэтому данный документ носит вспомогательный характер, а для решения вопросов в окончательной инстанции игрокам следует обращаться к оригинальным англоязычным материалам.

В данный документ не включены разъяснения и исправления, которые уже были учтены при работе над русским изданием игры, однако он дополнен информацией, актуальной для русского издания. Кроме того, он охватывает только те выпуски игры, для которых есть официальный русский перевод (базовый набор и цикл «Наследие Данвича» из одного большого и шести малых дополнений). По мере подготовки к печати новых дополнений данный документ будет дополняться.



# Всё меняется

Науки, каждая из которых устремляется по собственному пути, пока что принесли нам не так уж много вреда, но в будущем разрозненные крупицы знания, сойдясь воедино, откроют перед нами зловещие перспективы реальности и покажут наше полное ужаса место в ней; и это откровение либо лишит нас рассудка, либо вынудит нас бежать от мертвящего просветления в покой и безмятежность новых тёмных веков.

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

## Исправления и замечания

В этом разделе содержатся исправления и замечания, относящиеся к отдельным картам и разделам правил. В скобках в начале абзаца указан номер версии данного документа, в котором впервые появилось данное изменение (если оно актуально только для русской версии, перед номером стоит индекс ru).

Исправленный текст обладает приоритетом над печатной версией того же текста. Если в этом документе нет исправлений для какого-либо текста, то правильной считается его печатная версия. Оригинальные англоязычные печатные версии текстов, для которых нет исправлений в англоязычном оригинале данного документа, считаются эталонными и обладают приоритетом над любыми другими версиями тех же текстов, включая переводы, промо-материалы и иные особые издания.

## Исправления правил

### (1.0) Справочник, стр. 5, «Выбытие»

После слов «Когда игрок выбывает:» следует добавить абзац: 0. В том, что касается розыгрыша карт слабостей, для выбывшего сыщика игра считается оконченной. Разыграйте все свойства с условием «Когда игра окончена» на каждой карте слабости, которая находится в игре и принадлежит выбывшему сыщику. Затем удалите из игры данные карты слабостей.

### (1.0) Справочник, стр. 17–18, «Слабость»

5-й пункт списка (4-й абзац сверху на стр. 18) следует читать так: Если слабость добавляется в колоду игрока, ему на руку или в его зону угрозы во время игры, эта слабость остаётся частью колоды данного сыщика до конца кампании (если только не будет удалена из кампании свойством карты или исходом сценария).

### (ru1.0) Справочник, стр. 11, «Не может»

Всё написанное в данном разделе по поводу слов «не может» относится также и к слову «нельзя».

### (ru1.0) Справочник, стр. 21, «Улики»

Последний абзац раздела следует читать так: См. также: «Жетоны закончились» на стр. 6, «Колода сцен и колода замыслов» на стр. 8. Это исправление внесено в справочник со второго издания.

### (ru1.0) Справочник, стр. 23, «Эффекты»

Последний абзац раздела следует читать так: См. также: «Отсроченные эффекты» на стр. 12, «Приоритеты при одновременном розыгрыше» на стр. 15, «Продолжительные эффекты» на стр. 15. Это исправление внесено в справочник со второго издания.

### (1.1) Справочник, стр. 14, «Постоянный»

4-й пункт списка следует читать так: Постоянная карта не может покинуть игру, иначе как при выбытии её владельца.

### (1.3) Справочник, стр. 18, «Слоты»

Последний абзац раздела следует читать так: Если сыщик, играя или получая в своё распоряжение актив, выходит за пределы своих ограничений по слотам, он должен освободить нужные слоты, выбрав и сбросив активы, которыми распоряжается. Это происходит одновременно с тем, как новый актив занимает свой слот.

## Исправления сценариев

### (ru1.0) «Ночь фанатички», стр. 5

Под именами врагов-культистов в тексте исходов сценария «Полуночные маски» подразумеваются названия карт уникальных врагов-культистов (у не уникальных врагов имён как таковых нет).

### (ru1.0) «Наследие Данвича», стр. 3, «Подготовка»

4-й пункт списка (предпоследний) следует читать так: Введите в игру локации «Внутренний двор», «Библиотека Орна», «Гуманитарный корпус», «Студенческий союз», «Лабораторный корпус» и «Здание администрации». Все сыщики начинают игру во внутреннем дворе.

Это исправление внесено в книгу сценариев со второго издания дополнения.

## Исправления карт

### (ru1.0) Тёмные воспоминания (★ 13)

Второй абзац текста следует читать так: **Обязательно** — Если в конце вашего хода «Тёмные воспоминания» у вас на руке: Покажите эту карту и получите 2 ужаса. Это исправление внесено в карту со второго издания; также новая версия карты вложена в дополнение «Наследие Данвича».

### (ru1.0) Защитная магия (★ 65)

Первый абзац текста следует читать так: Быстрое. Играйте, когда вы взяли карту напасти, но не слабость. Это исправление внесено в карту со второго издания; также новая версия карты (в двух экземплярах) вложена в дополнение «Наследие Данвича».

### (ru1.0) Незначительные изменения (базовая игра)

Начиная со второго русского издания базовой игры указания для розыгрыша быстрых карт даются в виде «Играйте, когда...» (а не «Играйте эту карту, когда...») и более последовательно употребляются кавычки, когда игровой текст упоминает название карты. Начиная с третьего русского издания базовой игры персональная слабость Венди Адамс «Оставленность и одиночество» (15) называется «Оставленная и одинокая» (в связи с получением разъяснений об абсолютной невозможности появления этой карты в колоде другого сыщика). Также актив «Амулет со знаком Древних» (95) называется «Амулет со знаком Старших богов» (в связи с решением сильнее развести русские переводы терминов Ancient One и Elder God).

### (1.3) Доктор Генри Армитедж (♣ 40)

Первый абзац текста следует читать так: После того как вы взяли карту (но не слабость), сбросьте её и задействуйте «Доктора Генри Армитеджа»: Получите 3 ресурса. Это исправление внесено в карту со второго издания дополнения.



## Термины и определения

В этом разделе даны определения важных терминов, верное понимание которых имеет большое значение для игры. Термины представлены в алфавитном порядке.

### Запишите в журнал кампании

Иногда игрокам нужно записать в журнал кампании определённую фразу. Если не указано иного, такая фраза записывается в раздел «Заметки». Поскольку в будущем от игроков может потребоваться проверить, что записано в журнале, они должны записывать фразу в точности как указано, без искажений.

*Например, если от игроков требуется записать в журнал кампании, что сыщики опоздали на четыре часа, они не могут записать, что сыщики сильно опоздали, потому что точное число часов может иметь значение для дальнейших событий.*

### Запомните, что...

Иногда карта сценария требует от игрока запомнить определённую фразу, обычно в результате некоего действия или решения этого игрока. Позже в том же сценарии игрок может снова встретиться с этой фразой, испытать последствия своего действия или решения в виде изменённого или дополнительного эффекта. Такие фразы не нужно записывать в журнал кампании, поскольку они имеют значение только в рамках текущего сценария и его исхода. Пройдя сценарий, игрок может спокойно забыть такие фразы.

Местоимение «вы» в таких фразах относится только к тому игроку, который должен запомнить фразу.

### Персональные карты

Персональные карты сыщика — это карты, которые доступны только этому сыщику и не могут входить в колоды других сыщиков. К таким картам относятся карты с текстом «Только в колоду (имя сыщика)», а также не базовые слабости, указанные как обязательные карты сыщика.

Персональные карты подчиняются следующим дополнительным правилам:

- ❖ В колоду сыщика должно входить ровно столько экземпляров каждой персональной карты, сколько указано в разделе «Обязательные карты» на обороте карты сыщика. Если конкретное число экземпляров не указано, оно равно 1. *Например, на карте Роланда Бэнкса указаны как обязательные «Револьвер Роланда», «Замести следы», 1 случайная базовая слабость. Таким образом, в колоде Роланда должно быть ровно по одному экземпляру обеих его персональных карт — «Револьвера Роланда» и «Замести следы». Он не имеет права добавлять в колоду дополнительные экземпляры этих карт.*
- ❖ Сыщик не может распоряжаться персональными картами другого сыщика. *Например, у Роланда в игре есть его персональная карта «Револьвер Роланда». Он разыгрывает событие «Работа в команде», позволяющее сыщикам в его локации передавать друг другу активы. Однако, поскольку «Револьвер Роланда» — его персональная карта, он не может передать этот актив другому сыщику.*


## Разъяснения и дополнения

В этом разделе собраны разъяснения базовых правил игры и дополнения к ним. Параграфы раздела пронумерованы, чтобы на них было удобнее ссылаться.




Во время игры данные разъяснения и дополнения должны применяться наравне с текстом справочника. В тех случаях, когда этот раздел прямо противоречит справочнику, приоритет имеет текст данного раздела.

## 1. Правила игры

### (1.1) Внеочередные атаки


Внеочередные атаки проводятся только тогда, когда сыщик тратит одно или несколько действий на активацию свойства или совершение действия. Использование свойства , в тексте которого есть выделенное жирным шрифтом название действия, не вызывает внеочередных атак.


### (1.2) Активируемые свойства



Сыщик может использовать активируемые свойства (,  и ) следующих карт:

- ❖ Карт в игре, которыми он распоряжается, включая саму карту сыщика.
- ❖ Карт сценария в игре, которые находятся в той же локации, что и сыщик, включая саму локацию, карты контактов в ней и карты контактов в зоне угрозы любого сыщика в той же локации.
- ❖ Карт текущей сцены и текущего замысла.
- ❖ Любых карт, на которой прямо указано, что сыщик может использовать её свойство.

### (1.3) Возможности для реакции ()


Всякий раз, когда наступает какое-либо условие активации, сыщики получают возможность использовать подходящие свойства  в ответ на это условие. Игра продолжается только после того, как все сыщики откажутся от дальнейшего использования таких свойств.

В ответ на одно и то же наступление условия активации можно использовать сколько угодно подходящих свойств .

*Например, Роланд только что победил врага и хочет использовать своё свойство « После того как вы победили врага: Найдите 1 улику в своей локации». Он находит в своей локации 1 улику. Затем в ответ на ту же самую победу над врагом он может сыграть событие «Доказательств!» ( 22). Использование одного свойства не запрещает использовать другое свойство с тем же условием активации.*




### (1.4) Вложенные последовательности

Всякий раз, когда наступает какое-либо условие активации, выполняется следующая последовательность: (1) разыгрываются свойства со словом «когда», которые прерывают это условие активации; (2) разыгрывается само условие активации; (3) разыгрываются свойства со словом «после», которые используются в ответ на это условие активации.

Возможно, что в ходе выполнения этой последовательности из-за применения свойства  или обязательного свойства наступит другое условие активации. В таком случае выполнение изначальной последовательности приостанавливается и запускается новая последовательность: (1) разыгрываются свойства со словом «когда», которые прерывают новое условие активации; (2) разыгрывается новое условие активации; (3) разыгрываются свойства со словом «после», которые используются в ответ на новое условие активации. Такая ситуация называется **вложенной последовательностью**. После выполнения вложенной последовательности игроки возвращаются к первоначальной последовательности и продолжают выполнять её с того момента, на котором она приостановилась.



Возможно также, что при выполнении вложенной последовательности наступит ещё какое-нибудь условие активации, запуская ещё одну вложенную последовательность, и т. д. Таких вложений может быть сколько угодно, но в любом случае игроки должны выполнить вложенную последовательность до конца, прежде чем возвращаться к той последовательности, в которую она была вложена. Иными словами, вложенные последовательности выполняются по принципу стека: «последним пришёл — первым ушёл».

Например, Роланд и Агнес бьются в жестоком бою. Роланд сражается с «Козлиным отродьем», на котором лежат 2 раны; также у Роланда в игровой зоне есть «Сторожевой пёс». Агнес сражается с «Младшим упырём». Роланд использует действие «Сыграть карту», чтобы сыграть «Пистолет 45-го калибра» [первое условие активации], и это вызывает внеочередную атаку «Козлиного отродья», которое наносит 1 рану Роланду. Роланд распределяет эту рану на «Сторожевого пса» [второе условие активации], у которого есть свойство: « Когда атака врага наносит хотя бы 1 рану „Сторожевому псу“: Нанесите 1 рану атаковавшему врагу». Это свойство срабатывает до того, как Роланд закончит выполнять действие «Сыграть карту» и выложит «Пистолет 45-го калибра» в свою игровую зону. «Козлиное отродье» получает 1 рану, которой достаточно, чтобы его победить [третье условие активации]. У этого врага есть свойство: «**Обязательно** — Когда „Козлиное отродье“ побеждено: Каждый сыщик в этой локации получает 1 ужас». Это свойство срабатывает до того, как «Сторожевой пёс» фактически получит нанесённую ему рану. Агнес, находясь в той же локации, тоже получает 1 ужас [четвёртое условие активации], и от этого срабатывает её свойство: « После того как на „Агнес Бейкер“ положен хотя бы 1 ужас: Нанесите 1 рану 1 врагу в вашей локации». Агнес наносит 1 рану «Младшему упырю», с которым сражается, — и это происходит ещё до того, как «Козлиное отродье» будет фактически побеждено и уйдёт в сброс. Больше никакие свойства  или обязательные свойства не срабатывают. Игроки возвращаются к предыдущему условию активации, завершают розыгрыш победы над «Козлиным отродьем» и разыгрывают все эффекты со словом «после», которые могут сработать после этой победы. Затем игроки разыгрывают нанесение раны «Сторожевому псу» и все эффекты со словом «после», которые могут сработать после этого нанесения. Наконец, игроки возвращаются к самому первому условию активации, и Роланд вводит в игру свой «Пистолет 45-го калибра».

### (1.5) Принятие решений и «Тёмное правило»


Когда игрокам надо выбрать один из нескольких равноправных вариантов, окончательный выбор между ними делает ведущий сыщик. «Тёмное правило» при этом не применяется. Например, на карте «Запертая дверь» сказано: «Прикрепите эту карту к локации, где больше всего улик и не прикреплена „Запертая дверь“». Если в трёх локациях одинаково большое число улик и нет «Запертой двери», ведущий сыщик выбирает одну из этих локаций. Игрокам не нужно решать, какой из этих вариантов будет объективно наихудшим. «Тёмное правило» используется только тогда, когда игроки сталкиваются с противоречием, которое они не могут разрешить исходя из правил игры: например, они не уверены, какое именно правило сейчас применяется или в какой очерёдности происходят игровые события. «Тёмное правило» — это не универсальный ответ на все вопросы, а способ не останавливать игру в тех ситуациях, когда поиски нужного ответа займут слишком много времени или неудобны для игроков.

### (1.6) Дополнительные цены

Многие карты назначают дополнительные цены, которые нужно заплатить для розыгрыша эффекта или выполнения действия. Обычно такие цены указаны в виде «В качестве дополнительной цены (действия или эффекта сделайте что-либо)» или «Вы должны (заплатить дополнительную цену), чтобы (совершить действие или разыграть эффект)».


Дополнительные цены могут выплачиваться и в такие моменты времени, когда обычные цены заплатить нельзя, например, в процессе розыгрыша эффекта. Дополнительная цена должна быть выплачена, как только разыгрывается эффект, требующий её заплатить. Если сделать это невозможно, соответствующий эффект (или часть эффекта) не разыгрывается.

Дополнительные цены не выплачиваются, если сыщик разыгрывает эффект по требованию обязательного свойства или особого предписания (например, текста сценария, обратной стороны цены или замысла).

Например, Пит Мусорщик находится во внутреннем дворе Мискатоникского университета. Он использует свойство «Дюка»: « Задействуйте „Дюка“: Исследование. В этом исследовании базовое значение вашего равно 4. Непосредственно перед этим исследованием вы можете переместиться в связанную локацию». Пит выплачивает цену свойства — тратит 1 действие и задействует «Дюка». Затем Пит разыгрывает эффект свойства: сначала перемещается в библиотеку Орна, а затем исследует. Однако свойство библиотеки гласит: «Вы должны потратить 1 дополнительное действие, чтобы исследовать в этой локации». Это свойство добавляет дополнительную цену, которую сыщик должен выплатить в тот момент, когда проводит исследование (а не перед розыгрышем свойства, когда выплачиваются обычные цены). Если Пит не потратит ещё 1 действие, та часть свойства «Дюка», которая позволяет ему исследовать, не будет разыграна.

### (1.7) Результаты проверки навыка и порядок её проведения

На 7-м шаге проверки навыка («Примените результаты проверки») определяются и разыгрываются все эффекты успешной проверки — по отдельности, один за другим. К ним относятся как последствия собственно проверки (например, найденная при исследовании улика или нанесённая в бою рана), так и эффекты со словами «если эта проверка успешна» на навыках, добавленных к проверке, и в иных применимых свойствах карт.

Свойства  и обязательные свойства, условием активации которых служит успех или провал проверки (такие, как «После того как вы успешно исследовали» или «После того как вы провалили проверку из-за того, что вам не хватило 2 или больше») срабатывают не на 7-м, а на 6-м шаге проверки навыка («Определите успех/провал проверки»).

### (1.8) Цена в опыте карт нулевого уровня

Приобретая новую карту в рамках сюжетной кампании, сыщик должен потратить хотя бы 1 опыт. Следовательно, приобретение карты нулевого уровня обходится в 1 опыт. Однако это правило действует только во время приобретения карт и не изменяет уровень карты или её цену в опыте. Кроме того, оно не действует при улучшении карт.

### (1.9) Универсальный символ навыка (?)

Универсальный символ навыка (?) на карте игрока может заменить любой другой символ навыка как при розыгрыше свойства карты, так и при подсчёте числа подходящих символов, добавленных к проверке. Когда игрок использует универсальный символ при розыгрыше свойства карты (например, если свойство предписывает сбросить карту с определённым символом), он должен указать, каким именно символом навыка при этом считается универсальный символ. Универсальные символы, добавленные к проверке, с точки зрения свойств карт считаются подходящими символами.

### (1.10) Получение и потеря дополнительных действий

Некоторые свойства карт дают сыщикам дополнительные действия. Если сыщик имеет право совершить в свой ход одно или несколько дополнительных действий, то сначала он тратит дополнительные действия (насколько это возможно), а потом — обычные. Если дополнительное действие можно использовать только на что-то конкретное, то оно тратится на первое же подходящее действие сыщика.



Например, у Дейзи Уокер есть свойство: «В свой ход можете совершить 1 дополнительное действие, которым можно только использовать свойство ➤ книги». Когда Дейзи первый раз за свой ход использует свойство ➤ книги, на это автоматически тратится её дополнительное действие, а не одно из трёх обычных.

Если сыщик выполняет действие, которое подходит нескольким его дополнительным действиям, он сам решает, какое из дополнительных действий на это потратить.

Если эффект заставляет сыщика потерять одно (несколько) действий, это значит, что в этот ход сыщик может выполнить на одно (несколько) обычных действий меньше, — иными словами, три обычных действия сыщика теряются первыми. Если у сыщика, который должен потерять действия, остались только дополнительные действия, он теряет их в том порядке, в каком захочет.

Например, эффект заставляет Дейзи потерять два действия. Это значит, что в этот ход у неё на два обычных действия меньше. Она не может выбрать для потери своё дополнительное действие, если только это не последнее оставшееся у неё действие.

### (1.11) Старые сыщики в новой кампании

В этом параграфе подробно рассказано, каким образом игроки могут перенести сыщиков из завершённой сюжетной кампании в новую.

Вкратце о такой возможности говорится в конце книги сценариев «Ночь фанатички».

*Обратите внимание: Стандартные правила игры подразумевают, что игроки начинают каждую кампанию с чистого листа — с заново собранными колодами и нулём опыта. Вариант, описанный ниже, с большой вероятностью нарушит игровой баланс и не рекомендуется только отчаянным игрокам, которые не боятся погрузиться в хаос.*

Переноса одного или нескольких сыщиков из завершённой кампании в новую, игроки должны придерживаться следующих правил:

- ◆ Не обязательно переносить в новую кампанию всех выживших сыщиков: одних можно перенести, а вместо других взять новых.
- ◆ Колоды перенесённых сыщиков не меняются. У них остаются все приобретённые сюжетные активы и слабости, а также набранный опыт и полученные травмы. В журнал новой кампании следует переписать всю информацию из графы «Полученные сюжетные активы и слабости», относящуюся к перенесённым сыщикам.
- ◆ Прочие записи из журнала старой кампании переносить не нужно.
- ◆ Мешок хаоса создаётся заново. Не нужно оставлять в мешке жетоны, добавленные туда в ходе старой кампании.
- ◆ Тексты карт и сценариев написаны с расчётом на то, что игроки не будут перемещать сыщиков из одной кампании в другую. Поэтому большинство эффектов, действующих «до конца кампании», остаются в силе только до конца текущей кампании и не переходят в следующую. Однако в некоторых случаях такие эффекты действуют на протяжении всех кампаний, в которых участвует сыщик. К таким случаям относятся эффекты сюжетных активов и слабостей, приобретённых сыщиком, а также особые правила, относящиеся к конкретному сыщику (например, «держатель этой слабости может говорить только по-английски до конца кампании»).

### (1.12) Слабости с типом, как у карт контактов

Карты слабостей, тип которых совпадает с типами карт контактов (например, враги или напасти), считаются картами игроков, пока находятся в колоде своего держателя и до того момента, как будут разыграны. Но когда эти карты разыгрываются и после того, как они вошли в игру, они считаются картами контактов.

### (1.13) Затасовка карты в пустую колоду

Одну-единственную карту нельзя затасовать в колоду, в которой нет карт.

## 2. Свойства карт

### (2.1) Вы, ваш

Этот параграф поможет определить, к какому именно сыщику относится местоимение «вы»/«ваш».

- ◆ «Вы»/«ваш» в тексте свойства раскрытия относится к сыщику, который взял данную карту и разыгрывает это свойство.
- ◆ При розыгрыше активируемого свойства (⚡, ⚡ или ➤) «вы»/«ваш» относится к сыщику, который активировал это свойство.
- ◆ Если в тексте свойства особо указано, кто является его целью, «вы»/«ваш» относится к этим сыщикам. Например, свойство «Упрямого детектива» (★ 103) «Пока „Упрямый детектив“ в вашей локации...» распространяется на каждого сыщика в той же локации, что и этот враг. Свойство «Молодого Глубоководного» (★ 181) «После того как „Молодой Глубоководный“ начинает сражаться с вами...» относится к тому сыщику, который начал сражаться с этим врагом.
- ◆ Во всех остальных случаях, которые не попадают в вышеописанные категории, «вы»/«ваш» относится к сыщику, который распоряжается картой, либо к сыщику, в чьей зоне угрозы находится карта, либо к сыщику, который в данный момент взаимодействует с картой.

Всё это верно и для тех случаев, когда «вы» отсутствует в тексте, но подразумевается соответствующей формой глагола (например, «можете», «возьмите», «сражаетесь»), или «ваш» заменено местоимением «свой».

У карты может быть несколько разных свойств, в каждом из которых «вы»/«ваш» будет относиться к разным сыщикам.

Например, текст карты «Сны о Р'льехе» (★ 182) гласит:

«**Раскрытие** — Введите „Сны о Р'льехе“ в игру в свою зону угрозы.

У вас -1 ♣ и -1 к рассудку.

➤: Пройдите проверку ♣ (3). При успехе сбросьте „Сны о Р'льехе“».

Все три свойства этой карты содержат (или подразумевают) местоимение «вы»/«ваш», и во всех трёх случаях оно означает разное. Свойство раскрытия относится к сыщику, который взял «Сны о Р'льехе» и разыгрывает это свойство. Постоянное свойство относится к сыщику, в чьей зоне угрозы лежит эта карта. Свойство ➤ относится к тому сыщику, который активировал это свойство.

### (2.2) Розыгрыш свойств со словами «в» и «если»

Условия активации некоторых свойств указаны со словами «в» или «если» (а не с «когда» или «после»), например, «в конце раунда» или «если „Упырь-жрец“ побеждён». Такие свойства срабатывают после свойств «когда», но до свойств «после», которые относятся к тому же условию активации.

### (2.3) «Не более» применительно к игровым зонам

Некоторые ограничения «не более» относятся к определённой игровой зоне, например: «Не более 1 такой карты на колоду», «Не более 1 такой карты на победном счете», «Не более 1 такой карты в игре». Такое указание ограничивает количество экземпляров данной карты (с тем же названием), которое может находиться в данной игровой зоне. Если этот максимум уже достигнут, другие экземпляры данной карты не могут попасть в указанную зону. Помните, что все эти ограничения относятся только к конкретному игроку. Например, в колодах разных игроков может лежать по одной копии карты с ограничением «Не более 1 такой карты в колоде».

*Обратите внимание: Ограничение «Не более 1 такой карты на сыщика» относится к игровой зоне сыщика.*



#### (2.4) Сыщик начинает сражаться с врагом / враг начинает сражаться с сыщиком

Когда сыщик начинает сражаться с врагом, этот враг тоже начинает сражаться с сыщиком, и наоборот. Обе формулировки относятся к одному и тому же: сыщик и враг начинают сражаться между собой. Таким образом, свойство «после того как враг начинает сражаться с вами» срабатывает точно тогда же, когда и свойство «после того как вы начинаете сражаться с врагом».

## Ответы на частые вопросы

В этом разделе собраны ответы на вопросы об игре, которые задают чаще всего. Информация дана в формате «вопрос — ответ», новые пункты добавляются в конец списка.

*Можно ли исследовать в локации, где нет улик? Если да, то что при этом произойдёт?*

Да, исследовать можно даже в локации, где нет улик. Однако такое исследование не позволит вам найти улики в этой локации, поскольку их там нет. Впрочем, это может иметь смысл, чтобы активировать свойства таких карт, как «Кража со взломом» (★ 45) или «Рытьё в мусоре» (★ 73).

*Находятся ли улики, которые лежат на карте «Замести следы» (★ 7), в одной локации с Роландом? Учитываются ли они при розыгрыше его свойства?*

Нет. Карта «Замести следы» действительно находится в одной локации с Роландом (равно как и прочие карты в его зоне угрозы и активы в его распоряжении), но улики на ней — нет. Улики находятся в локации, только если физически лежат на карте этой локации (см. справочник, стр. 21, «Улики»).

*Если я играю событие со словом «Бой», например «Нож в спину» (★ 51), вызывает ли это внеочередные атаки?*

Нет. Розыгрыш свойства с названием действия, выделенным жирным шрифтом (например, «Бой», «Уход» или «Исследование»), считается выполнением соответствующего действия. Поскольку розыгрыш «Ножа в спину» считается выполнением действия «Бой», он не приводит к внеочередным атакам. То же самое касается свойств активов со словом «Бой», таких, как у «Пистолета 45-го калибра» (★ 16).

*Если я разыгрываю свойство или событие с названием действия, выделенным жирным шрифтом (например, «Бой», «Уход» или «Исследование»), надо ли мне тратить одно действие на его розыгрыш свойства и ещё одно действие на выполнение указанного действия?*

Нет, вам достаточно выплатить цену розыгрыша свойства или события, чтобы совершить указанное действие. Тратить дополнительное действие не нужно.

*Можно ли активировать свойства сразу двух экземпляров «Пистолета 45-го калибра» (★ 16), чтобы получить +2 и нанести +2 раны?*

Нет. Розыгрыш каждого свойства — это отдельное действие, и вы должны полностью завершить его, прежде чем переходить к следующему действию (в том числе активации другого свойства).

*Можно ли активировать свойства таких карт, как «Физическая подготовка» (★ 17) несколько раз за одну проверку?*

Да. Если в тексте свойства не указано ограничений, вы можете применять его так часто, как захотите. Однако вы должны платить полную цену применения свойства всякий раз, когда его используете.

*Если открывается закрытая локация, в которой есть карты или улики, что с ними происходит?*

Все карты и улики, которые лежали в закрытой локации, остаются в ней и после того, как она открыта. Это относится и к уликам, которые лежали на карте локации, и к врагам или активам в ней, и к картам, прикрепленным к локации. Улики, указанные на открытой стороне локации, добавляются к тем, которые уже лежали на ней до открытия.

*Если эффект карты позволяет вылечить раны или ужас, но не уточняет, кому именно, можно ли с его помощью снять раны или ужас с активов или других сыщиков?*

Нет. «Вылечите 1 рану/ужас» означает «вылечите 1 рану/ужас своему сыщику». Активы и других сыщиков можно лечить только с помощью свойств, в которых прямо указана такая возможность.

*Кто пользуется эффектами или иными наградами карты навыка, добавленной к проверке другого сыщика? Если я добавляю «Превозможение» (★ 91) к проверке другого сыщика, кто возьмёт 1 карту — он или я?*

В большинстве случаев эффекты карты навыка затрагивают того игрока, который добавил карту к проверке. В вашем примере карту возьмёт вы, а не тот, кто проходит проверку. Однако если эффект карты навыка модифицирует последствия самой проверки, таким эффектом пользуется тот, кто проходит проверку. Например, если вы добавили «Дедукцию» (★ 39) к проверке другого сыщика, он найдёт дополнительную улику, а не вы, поскольку эффект этой карты имеет непосредственное отношение к тому, ради чего проводилась проверка.

*Когда я использую способность «Бродячего кота» (★ 76), могу ли я выбрать любого врага в своей локации, даже если с ним сражается другой сыщик?*

Да. Выполняя обычное действие «Уход», вы можете уйти только от врага, с которым сражаетесь. Однако эффекты карт, таких как «Бродячий кот» или «Отвлекающий манёвр» (★ 78), могут обходить это ограничение.

*Когда я атакую с помощью карты «Иссушение» (★ 60) и вытягиваю ♠, ♡, ♣ или ♠, в какой момент я получаю 1 ужас?*

Сразу после того, как вытянули жетон с данным символом на 3-м шаге проверки навыка («Вытяните жетон хаоса»). Если у вас есть свойства, срабатывающие в ответ на получение ужаса (такие как свойство Агнес Бейкер), они применяются немедленно, прежде чем разыгрывать атаку дальше.

*Когда я автоматически проваливаю проверку (например, из-за вытянутого символа ♠), считается, что значение моего навыка равно 0. Но если сложность проверки тоже равна 0, значит ли это, что проверка успешна?*

Нет. Автоматический провал проверки — это всегда провал, независимо от значений сложности и вашего навыка.

*Как именно надо искать в комплекте случайную базовую слабость? Надо ли тянуть её из числа тех же слабостей, которые использовались при создании колоды? Или же из всех доступных слабостей?*

Всякий раз, когда игрокам предписывается найти случайную базовую слабость, — при создании колоды, в ходе подготовки к сценарию, во время сценария или при его исхода, — используется одна и та же подборка слабостей. Эта подборка состоит из всех базовых слабостей, входящих в состав всех разных игровых наборов, который есть у игроков. Если какой-либо набор (например, базовая игра) имеется у игроков в нескольких экземплярах, базовые слабости берутся только из одного экземпляра. Если же у игроков не общий комплект карт, а свой у каждого, то каждый игрок должен брать слабости из собственной подборки, чтобы случайно не смешать свои карты с чужими.



Например, Дмитрий и Клавдия собирают колоды из комплекта карт Дмитрий, в котором 2 экземпляра базовой игры. Они добавляют в свои колоды по 1 случайной слабости из подборки, в которую входят 10 карт слабостей из одного экземпляра базовой игры. После этого в подборке остаётся 8 слабостей. Если в дальнейшем им надо будет найти в комплекте случайную базовую слабость, они будут тянуть эти карты из оставшихся восьми слабостей.

*При составлении колод сыщиков из «Наследия Данвича» в них разрешается включить «до 5 карт любого другого класса уровня 0». Должны ли все эти карты принадлежать к одному и тому же классу?*

Нет, эти карты могут принадлежать к разным классам. Текст карты следует понимать таким образом, что каждая из этих максимум пяти карт может принадлежать к другому классу (не «профильному» для сыщика) и каждая из них должна быть уровня 0.

*Проходя проверку при исследовании, я добавил к ней «Всё или ничего» (🏠 26) и «Проницательность» (🔍 90), а также у меня в игре есть «Доктор Милан Кристофер» (🔍 33). Какие именно эффекты будут разыграны дважды в случае успеха?*

«Всё или ничего» удваивает все эффекты успешной проверки, которые разыгрываются на 7-м шаге проверки навыка («Примените результаты проверки»). Свойство «Доктора Милана Кристофера» срабатывает в ответ на успех проверки, а следовательно, разыгрывается на 6-м шаге («Определите успех/провал проверки»). Таким образом, благодаря «Всё или ничего» дважды будут разыграны прямое следствие проверки (сыщик находит 1 улику) и свойство «Если эта проверка успешна...» с карты «Проницательность».

*Можно ли с помощью карты «Ужас извне» (🏠 101) сбросить с руки сыщика карту слабости, если выбран подходящий тип карты?*

Да, можно. Разыгрывая «Ужас извне», вы вправе выбрать любой из трёх типов карт, в том числе тот, к которому принадлежит карта слабости у вас на руке. Это не противоречит тому, что игрок не может сбрасывать с руки слабости по своему желанию, поскольку «Ужас извне» предписывает выбрать для сброса тип карт, а не какие-то конкретные карты, и сброс всех карт выбранного типа обязателен для каждого сыщика.

*Можно ли сыграть «Защитную магию» пятого уровня (🏠 307), чтобы отменить и сбросить карту врага на обратной стороне карты сцены или замысла? Если да, то куда её сбрасывать?*

Нельзя. Когда, перевернув карту сцены или замысла, вы видите на стороне b карту контакта (как правило, напасть, врага или локацию), вы вводите эту карту в игру и разыгрываете её эффекты раскрытия так, как если бы взяли её. Однако вы не можете применить эффекты, которые срабатывают при взятии карты, поскольку фактически карта не была взята, и нет конкретного сыщика, который бы её «взял».

*Применяя свойство «Дюка» (🏠 14), я перемещаюсь в локацию, которая заставляет меня немедленно завершить ход. Нужно ли мне немедленно перестать разыгрывать свойство «Дюка» или можно разыграть его полностью?*

Если ваш ход завершается («немедленно» или иным образом) в процессе розыгрыша свойства, свойство всё равно доигрывается до конца. Та часть свойства, которую вы не успели разыграть до завершения хода, не отменяется. Однако все эффекты, которые действовали до конца вашего хода, перестают действовать в момент его завершения.

*Если между моей локацией и другой локацией нет легального пути, может ли эта другая локация считаться для меня ближайшей или самой дальней?*

Да, но только в том случае, если нет других подходящих локаций, соединённых легальным путём с вашей локацией. Если же такие локации есть, то самая ближняя (дальняя) из них будет считаться ближайшей к вам (самой дальней от вас) локацией.

*Если враг находится в локации, от которой нет легального пути до моей локации, может ли он считаться ближайшим врагом, например, для свойства карты «Загадочные песнопения» (🔍 171)?*

Даже между врагом и сыщиком нет легального пути, этот враг всё равно считается ближайшим к этому сыщику, если в игре нет других подходящих врагов, которые находятся ближе. Однако такой враг не может переместиться в сторону этого сыщика, поскольку путь между ними отсутствует.

*Что происходит, если проверка одновременно автоматически успешна и автоматически провалена?*

В таком случае происходит автоматический провал проверки.

*Если я приобрёл в колоду постоянную карту, могу ли я позже удалить её из колоды?*

Нет, если только эффект прямо не позволяет вам сделать это. Как правило, вы удаляете из колоды карты, когда приобретаете новые карты, чтобы сохранить размер колоды. Однако, поскольку постоянные карты не идут в счёт размера колоды, их нельзя удалить таким образом. А никакого правила, позволяющего просто так удалять карты из колоды, нет.

*Если я играю за Кэролин Ферн (📖 10) и успешно прохожу проверку с «Зелья храбрости» (🏠 24), могу ли я активировать реакцию Кэролин дважды или только один раз?*

Только один раз. Слово «дополнительный» в тексте «Зелья храбрости» указывает на то, что оба вылеченных ужаса считаются частью единого эффекта, а не двумя разными эффектами.

*Нужно ли задействовать врага после того, как он провёл внеочередную атаку, атаковал по ключевому слову «Мститель» или иному эффекту карты?*

Нет. Враг задействуется после атаки только в том случае, если он провёл свою обычную атаку во время шага 3.3 фазы врагов. После других атак враг не задействуется, если только прямо не сказано иного.



## Справочный лист

В этом разделе кратко изложены правила игры, которые могут пригодиться в некоторых часто возникающих игровых ситуациях.

### Как выкладывать врага

1. Когда враг выкладывается не из-за того, что его взял конкретный сыщик, а под действием особого эффекта, в тексте этого эффекта обычно сказано, куда выходит этот враг. После того как враг выложен в локацию, он начинает сражаться с сыщиком (сыщиками) в этой локации, как описано в разделе «Сражение с врагом» на стр. 19 справочника, — если только он не осторожный.
  - ❖ Если такое указание есть, враг выкладывается в соответствующую локацию. После этого он начинает сражаться с сыщиком (сыщиками) в этой локации, как описано в разделе «Сражение с врагом» на стр. 19 справочника, — если только он не осторожный.
  - ❖ Если такого указания нет, враг выкладывается сражающимся с тем сыщиком, который его взял, — если только этот враг не осторожный.
2. Когда враг выкладывается из-за того, что его взял сыщик, этот сыщик смотрит, есть ли на карте врага указание «Выходит».
  - ❖ Если такое указание есть, враг выкладывается в соответствующую локацию. После этого он начинает сражаться с сыщиком (сыщиками) в этой локации, как описано в разделе «Сражение с врагом» на стр. 19 справочника, — если только он не осторожный.
  - ❖ Если такого указания нет, враг выкладывается сражающимся с тем сыщиком, который его взял, — если только этот враг не осторожный.

**Указание «Преследует», как правило, не влияет на то, куда выйдет враг.** Это указание имеет значение при выкладывании врага только в том случае, если враг выложен не сражающимся в локацию с несколькими сыщиками, и игрокам надо определить, с кем именно он автоматически начнёт сражаться.

## Названия жетонов хаоса

	Знак Старших богов	
	Автопровал	
	Старец	
	Культист	
	Череп	
	Скрижаль	