

The image is a movie poster for 'Arkham Horror'. At the top, a wooden sign with green lettering reads 'УЖАС АРКХЭМА'. Below the sign, a vintage car is shown in a snowy, dark city street at night. Inside the car, several characters are visible, some holding flashlights. The scene is filled with large, multi-eyed tentacles and green, swirling energy. In the background, another car is being pulled or crushed by tentacles. The overall atmosphere is dark and horror-themed.

УЖАС АРКХЭМА®

Версия оригинала от 25.03.2020

Версия перевода от 01.06.2020

В этом документе содержатся эррата, частые вопросы и уточнения для третьей редакции «Ужаса Аркхэма».

Эррата

В этом разделе содержатся изменения в печатных компонентах игры. Добавленный или изменённый текст напечатан *курсивом*.

Справочник

С. 5, «Расплата (жетон мифа)», п. 204.12 — следует добавить:

«204.12d. Когда из пула мифов вытаскивается жетон расплаты, разыгрывайте все эффекты расплаты в игре по одному за раз в любом порядке. Полностью разыгрывайте каждый эффект расплаты, прежде чем переходить к следующему»;

«204.12e. Если компонент с эффектом расплаты входит в игру, когда сыщик разыгрывает жетон мифа „Расплата“, не разыгрывайте новый эффект расплаты в рамках этого жетона мифа. Новый эффект станет активным, когда из пула мифов будет извлечён следующий жетон».

С. 8, «Атака (действие)», п. 404.5 — следует читать: «Если вы находитесь в одной области с несколькими монстрами, вы можете атаковать только одного из них и учитываете модификатор атаки только того монстра, которого атакуете».

С. 8, «Атрибут», п. 405 — следует добавить:

«405.3. Иногда эффект указывает вам раскрыть, разместить или получить карту с определённым атрибутом. Для этого раскрывайте карты из соответствующей колоды, пока не раскроете карту с указанным атрибутом, а затем введите эту карту в игру согласно эффекту. После этого замешайте оставшиеся открытые таким образом карты обратно в ту колоду, из которой вы их взяли»;

«405.3a. Если вы обычно берёте или раскрываете карты с верха этой колоды (например, колоды вещей), раскрывайте карты с верха колоды и возвращайте их под низ»;

«405.3b. Если вы обычно берёте или раскрываете карты из-под низа этой колоды (например, колоды монстров), раскрывайте карты из-под низа колоды и возвращайте их наверх».

С. 9, «Вступить в бой», п. 413.1 — следует добавить: *«413.1a. Нет принципиальной разницы между тем, вступает ли сыщик в бой с монстром или монстр в бой с сыщиком. Фразы „Когда вы вступаете в бой с этим монстром“ и „Когда этот монстр вступает в бой с вами“ являются синонимами».*

С. 11, «Заголовок», п. 423.8 — следует добавить: *«423.8a. Игровой текст заголовка-слуха в кодексе действует на всех сыщиков».*

С. 16, «Особое действие», п. 455.2 — следует добавить: *«455.2a. Особое действие на карте кодекса может быть выполнено любым сыщиком».*

С. 20, «Событие», п. 477 — следует добавить: *«477.11. Если эффект указывает взять или сбросить карту из колоды событий, когда эта колода пуста, отмените весь этот эффект и вместо этого положите 1 жетон безысходности на лист сценария. Затем перемешайте сброс колоды событий, чтобы создать новую колоду событий».*



Часто задаваемые вопросы

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

Текст, добавленный или изменённый в этой версии по сравнению с предыдущей, отмечен красным цветом.

Безысходность

Что происходит, если нужно положить несколько жетонов безысходности одновременно?

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

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

Действие

Можно ли прервать движение, чтобы выполнить другое действие?

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

Жетон мифа

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

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

Заголовок

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

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

Контакт

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

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

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

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

Монстр

Я могу просматривать обе стороны карты монстра?

Информация на обеих сторонах карты монстра в игре является открытой. Сыщики в любой момент могут просматривать обе стороны любой карты монстра в игре, если эффект не указывает иное. Однако игроки не могут просматривать карты, которые находятся в колоде монстров.

Навыки

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

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

Считаются ли жетоны навыков, когда нужно определить, кого монстр считает своей добычей?

Да. Жетон навыка увеличивает значение соответствующего навыка во всех аспектах, включая определение добычи монстра.

Пример: и у Томми, и у Нормана значение внимания равно 3, а текст активации одержимого громилы указывает, что он движется к сыщику, у которого выше всего , и вступает с ним в бой. Следовательно, одержимый будет двигаться к тому сыщику, который находится ближе. Как истинный хранитель, Томми улучшает , чтобы монстр двигался к нему, а не к Норману.

Проверка

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

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

Стартовая карта

Могу ли я обмениваться стартовыми активами с другими сыщиками?

Да. Со стартовыми активами можно обращаться так же, как и со всеми остальными активами. Следовательно, заклинаниями, союзниками и вещами можно обмениваться в рамках действия «обмен». Талантами и состояниями обычно обмениваться нельзя, так что вы не можете обмениваться стартовыми талантами и состояниями.

Трофей

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

Нет. Вы получаете трофей, только если победите монстра в рамках действия «атака», и не получаете его, если победите монстра в рамках другого эффекта или особого действия.

Улика

Когда талант «Тщательное расследование» указывает мне разместить улику, куда я должен её положить?

Каждый раз, когда эффект указывает разместить улику, разыгрывайте его так же, как при розыгрыше жетона мифа «Разместите улику»: возьмите верхнюю карту из колоды событий, разместите улику в центре соответствующего района и замешайте карту с тремя верхними картами колоды этого района.

Уточнения

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

Ведьмина кровь (стартовый талант)

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

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

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

Венди Адамс (сыщик)

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

Габриэль и мотоцикл (стартовые вещи)

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

Кэлвин Райт (сыщик)

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

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

Мари Ламбо (сыщик)

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

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

Рекс Мерфи (сыщик)

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

Тёмная проникаемость (стартовая карта)

Талант Дианы Стэнли «Тёмная проникаемость» позволяет ей изменить результат столько кубиков, сколько жетонов безысходности в её области. Она не может увеличить значение каждого кубика больше чем на 1.

Например, если в её области находится 2 жетона безысходности, Диана может использовать «Тёмную проникаемость», чтобы поменять значения двух разных кубиков с четвёрок на пятёрки (и таким образом увеличить количество успехов в своём результате проверки). Она не может использовать «Тёмную проникаемость», чтобы дважды поменять значение одного и того же кубика и превратить тройку в пятёрку.

