


Охотничья броня

- Зачарованная.** «Охотничья броня» считается *редкой* и занимает магический слот вместо слота одежды.
- Защитные руны.** На «Охотничью броню» можно назначать раны и/или ужас, нанесённые другим сыщикам в вашей локации.
- Прочная.** У «Охотничьей брони» +2 к здоровью.
- Освящённая.** У «Охотничьей брони» +2 к рассудку.
- Облегчённая.** Розыгрыш «Охотничьей брони» стоит на 1 ресурс меньше и не вызывает внеочередных атак.
- Пожиратель порчи.** После того как хотя бы 1 рана или ужас от эффекта напасти назначены на «Охотничью броню», можете повернуть её, чтобы взять 1 карту.
- Шипастая броня.** После того как хотя бы 1 рана или ужас от атаки врага назначены на «Охотничью броню», можете повернуть её, чтобы нанести тому врагу 1 рану.

Рунный топор

- **Семейная реликвия.** Цена этого актива снижена на 1 ресурс, и он считается *редким*.
- **Руна славы.** Добавьте руну: «♦ Слава — Если враг побеждён этой атакой, выберите одно: взять 1 карту, вылечить 1 рану, вылечить 1 ужас».
- **Руна старейшин.** Добавьте руну: «♦ Старейшины — Если в этой атаке сложность превышена на число единиц, равное неясности вашей локации или превышающее её, найдите в ней 1 улику».
- **Руна охоты.** Добавьте руну: «♦ Охота — Немедленно переместитесь в связанную локацию или начните сражаться с врагом в вашей локации».
- **Руна ярости.** Добавьте руну: «♦ Ярость — Если эта атака успешна, помимо обычных ран нанесите 1 рану каждому другому врагу, который сражается с вами».
- **Древняя мощь.** Вы можете заряжать одну и ту же руну до трёх раз за атаку.
- **Сага.** В начале каждого раунда восполняйте по 2 заряда на «Рунном топоре» вместо 1.
- **Каллиграфия.** За каждый потраченный заряд можете зарядить до двух разных рун.

Специальная модификация

- Насечки на прицеле.** Если вы атакуете с использованием прикреплённого актива врага, который сражается с другим сыщиком, при провале вы не наносите ран.
- Удлинённый приклад.** У вас +2  при атаке с использованием прикреплённого актива.
- Противовес.** После того как вы прикрепили карту-улучшение (кроме «Специальной модификации») к прикреплённому активу, возьмите 1 карту.
- Кожаная рукоять.** «Специальная модификация» стоит на 1 ресурс меньше. Считайте, что на ней указано: «Быстрое. Играйте только в свой ход».
- Увеличенный магазин.** После того как другое событие тратит патроны с прикреплённого актива или кладёт их на него, положите 1 патрон на прикреплённый актив.
- Ртутные пули.** Если при атаке с использованием прикреплённого актива вы превысили сложность на 3 или больше, эта атака наносит +1 рану.

Алхимический дистиллят

- Лечебный дистиллят.** Добавьте вариант: « Вылечите 2 раны».
- Успокоительный дистиллят.** Добавьте вариант: « Вылечите 2 ужаса».
- Проясняющий дистиллят.** Добавьте вариант: « Положите 1 заряд или тайну на актив под вашим контролем».
- Ускоряющий дистиллят.** Добавьте вариант: « Переместитесь до 2 раз».
- Очищенный.** «Алхимический дистиллят» входит в игру с 2 запасами дополнительно.
- Усиленный.** В начале этой проверки можете повысить её сложность на 2. Если сделали это, увеличьте числовые значения эффектов всех вариантов на 1.
- Совершенный.** Если сложность проверки превышена хотя бы на 2, выбранный сыщик может разыграть два разных варианта вместо одного.

Эмпирическая гипотеза

- Пессимистичный прогноз.** Добавьте условие: «у вас на руке нет карт».
- Пробы и ошибки.** Добавьте условие: «вам наносят хотя бы 1 рану и/или ужас».
- Независимая переменная.** Добавьте условие: «вы сбрасываете из игры напасть или врага».
- Полевые испытания.** Добавьте условие: «вы входите в локацию с неясностью 3 или выше».
- Рецензирование.** Выбранное условие может выполняться не только вами, а любимыми сыщиками в вашей локации; также они могут активировать свойства ⚡ «Эмпирической гипотезы».
- Грант.** Считайте, что на «Эмпирической гипотезе» также указано: «⚡ Потратьте 2 подтверждения: Снизьте на 3 цену следующей карты, которую сыграете в этой фазе».
- Неопровержимое доказательство.** Считайте, что на «Эмпирической гипотезе» также указано: «⚡ Потратьте 3 подтверждения: Найдите 1 улику в вашей локации».
- Альтернативная гипотеза.** После того как вы повернули «Эмпирическую гипотезу», можете разыграть её обязательное свойство, выбрав условие, которое вы ещё не выбирали в этом раунде. Затем разверните её.

Вороново перо

Названный актив (*книга* или *заклинание*):

- Живое перо.** Использование свойств ➔ прикреплённого актива не вызывает внеочередных атак.
- Призрачная связь.** Прикреплённый актив не занимает слотов.
- Мистический флюгер.** У вас +2 к навыку при прохождении проверок с прикреплённого актива.
- Бездонная чернильница.** Назовите ещё два актива (*книги* или *заклинания*):

- Подпитка энергией.** Считайте, что на «Вороновом пере» указано: «⚡ Поверните эту карту: Переместите на прикреплённый актив 1 тайну или 1 заряд с актива под вашим контролем».
- Сплетение чернил.** После того как вы разыграли свойство ➔ с прикреплённого актива, можете повернуть «Вороново перо», чтобы развернуть другой актив под вашим контролем.
- Сверхъестественная запись.** Когда играете «Вороново перо», вместо того чтобы прикрепить его к названному активу под вашим контролем, можете найти экземпляр названного актива в своей колоде, сбросе и руке и сыграть его (заплатив цену). Затем прикрепите к нему «Вороново перо».

© 2022 FFG


Обвинительные показания

- **Ордер на обыск.** Исследуя с использованием «Обвинительных показаний», можете игнорировать любые ключевые слова и эффекты исследуемой локации, которые должны при этом сработать.
- **Сфабрикованные доказательства.** «Обвинительные показания» входят в игру с 2 дополнительными подтверждениями.
- **Шантаж.** У вас +2 🐾 при исследовании с использованием «Обвинительных показаний».
- **Вымогательство.** Когда вы успешно исследуете, используя «Обвинительные показания», можете потратить 1 подтверждение, чтобы автоматически уйти от выбранного врага.
- **Слежка.** Можете использовать свойство «Обвинительных показаний», чтобы исследовать в локации выбранного врага вместо своей.
- **Разоблачение.** Когда вы успешно исследуете, используя «Обвинительные показания», можете потратить X подтверждений, чтобы сбросить выбранного врага (если он не *элитный*). X равен его оставшемуся здоровью.

Друзья повсюду

Выбранная *черта*:

_____.

- Отзывчивые.** Когда играете «Друзей повсюду», можете выбрать другого сыщика в своей локации, чтобы он разыграл эффекты этой карты.
- Разносторонние.** Выберите другую *черту*: _____ . Когда играете «Друзей повсюду», можете выбрать одну из просмотренных карт с обеими выбранными чертами и добавить её себе на руку, не тратя 1 ресурс.
- Полезные.** Считайте, что у каждой карты, добавленной вам на руку «Друзьями повсюду», до конца фазы есть дополнительный символ ?.
- Умные.** Вместо того чтобы замешать остальные карты в свою колоду, можете положить их на верх своей колоды в любом порядке.
- Проворные.** Считайте, что на «Друзьях повсюду» указано: «Быстрое. Играйте во время любого  окна игрока».
- Опытные.** Увеличьте на 3 число просматриваемых карт.
- Ловкие.** Можете сыграть одну из добавленных на руку карт (заплатив цену).


Отточенные инстинкты

- **Ответная реакция.** Добавьте условие розыгрыша: «♦ Вы получили раны или ужас».
- **Владение ситуацией.** Добавьте условие розыгрыша: «♦ Локация вошла в игру или была открыта».
- **Инстинкт убийцы.** Добавьте условие розыгрыша: «♦ Враг начал сражаться с вами».
- **Самосохранение.** Добавьте условие розыгрыша: «♦ В вашу зону угрозы вошла напасть».
- **Мышечная память.** Добавьте условие розыгрыша: «♦ Вы сыграли актив».
- **Обострённый талант.** Во время действия, полученного от «Отточенных инстинктов», у вас +2 к каждому навыку.
- **Самообладание.** Можете включить в свою колоду до 3 экземпляров «Отточенных инстинктов». «Отточенные инстинкты» стоят на 1 ресурс меньше.
- **Сила привычки.** Когда играете «Отточенные инстинкты», можете совершить поочерёдно 2 действия (вместо одного). Затем удалите «Отточенные инстинкты» из игры.









Живые чернила

Обведите навык:








- Подвижные чернила.** Можете сыграть «Живые чернила» под контроль другого сыщика в вашей локации.
- Искусный рисунок.** В начале своего хода можете не удалять 1 заряд с «Живых чернил» и игнорировать их свойство до конца раунда.
- Густые чернила.** «Живые чернила» входят в игру с 2 дополнительными зарядами и занимают магический слот вместо слота одежды.
- Мистические чернила.** Обведите другой навык дополнительно.
- Мистические чернила.** Обведите другой навык дополнительно.
- Жуткий рисунок.** Считайте, что на «Живых чернилах» указано: « После того как вы вытянули жетон хаоса с символом, поверните „Живые чернила“: Положите на них 1 заряд».
- Контраст.** «Живые чернила» дают дополнительно +1 к каждому обведённому навыку и -1 к каждому другому.

Приспешник

- Крепкий панцирь.** Значение здоровья «Приспешника» равно 3. На него можно назначать раны, нанесённые любому сыщику в его локации.
- Зубы, чтобы драть.** Добавьте действие:
« **Бой.** Атакуйте любого врага в этой локации. В этой атаке базовое значение  равно 4 и вы игнорируете ключевые слова „Осторожный“ и „Мститель“».
- Когти, чтобы рвать.** Добавьте действие:
« **Уход.** Попытайтесь уйти от любого врага в этой локации. В этой попытке базовое значение  равно 4 и вы игнорируете ключевое слово „Бдительный“».
- Пламенный взор.** Добавьте действие:
« **Исследование.** Исследуйте в этой локации. В этом исследовании базовое значение  равно 4».
- Крылья ночи.** После того как «Приспешник» переместился из вашей локации в связанную, вы тоже можете переместиться туда.
- Доминирование.** «Приспешник» больше не занимает выбранный слот (обведите один):  / 
- Сновидческий зов.** Вместо того чтобы сбросить другой актив для розыгрыша «Приспешника», можете вернуть тот актив на руку владельца.
- Демоническое влияние.** В каждый ваш ход «Приспешник» может совершить 2 разных действия вместо 1.


Слово силы

- **Предай.** Добавьте приказ: « „Предай“». Нанесите 1 рану любому врагу (в локации этого врага), чьё значение боя не выше, чем у этого врага».
- **Пощади.** Добавьте приказ: « „Пощади“». Сыщик в локации этого врага вылечивает столько ран (или ужаса), каково значение ран (ужаса) этого врага».
- **Сознайся.** Добавьте приказ: « „Сознайся“». Найдите 1 улику в локации этого врага, если её неясность не выше здоровья этого врага».
- **Смути.** Добавьте приказ: « „Смути“». Автоматически уйдёте от любого врага (в локации этого врага), чьё значение ухода не выше, чем у этого врага».
- **Контроль.** Считайте, что на «Слове силы» указано: «: Верните „Слова силы“ себе на руку».
- **Ментальная связь.** Можете совершать **переговоры** со «Слова силы», будучи на расстоянии до 1 связи от локации прикрепленного врага.
- **Скороговорка.** Когда совершаете **переговоры** со «Слова силы», можете дать до 2 разных приказов.
- **Молвить трижды.** Можете включить в колоду до 3 экземпляров «Слова силы». Когда даёте приказ с любого экземпляра «Слова силы», его выполняет каждый враг, к которому прикреплен ваш экземпляр «Слова силы».

Швейцарский нож

- **Отстежной.** Другие сыщики в вашей локации могут активировать свойство «Швейцарского ножа».
- **Фомка.** У вас ещё +1 к навыку, если это проверка с карты напасти.
- **Заточенный.** У вас ещё +1 к навыку, если это проверка при атаке.
- **Сигнальное зеркало.** У вас ещё +1 к навыку, если это проверка при попытке ухода.
- **Линза.** У вас ещё +1 к навыку, если это проверка при исследовании.
- **Талисман.** После того как вы провалили проверку навыка, разверните «Швейцарский нож».
- **Пружинный механизм.** Свойство «Швейцарского ножа» теперь считается свойством ↻ со следующим условием активации: «Когда вы должны провалить проверку, поверните „Швейцарский нож“ ...»

Самодельная ловушка

- Улучшенный таймер.** Когда играете «Самодельную ловушку», можете увеличить или уменьшить на 1 число интервалов, указанное на ней в скобках после слова «Многоразовая».
- Растяжка.** Обязательное свойство «Самодельной ловушки» срабатывает, только если в прикрепленной локации есть хотя бы 1 враг.
- Простая.** Считайте, что на «Самодельной ловушке» указано: «Быстрое. Играйте во время любого  окна игрока».
- Отравленная.** Когда удаляете хотя бы 1 интервал с «Самодельной ловушки», нанесите 1 рану одному врагу в прикрепленной локации.
- Дистанционная установка.** Когда играете «Самодельную ловушку», можете прикрепить её к связанной открытой локации.
- Сеть.** Не *элитные* враги в прикрепленной локации не могут ни перемещаться, ни совершать внеочередные атаки.
- Взрывное устройство.** Когда на «Самодельной ловушке» не осталось интервалов и она сбрасывается, нанесите 3 раны каждому врагу и сыщику в прикрепленной локации.

Не промах

Выбранные *черты*:

_____ , _____ .

Специалист. Выберите другую черту:

_____ .

Специалист. Выберите другую черту:

_____ .

Заклятый враг. При успехе, если это проверка против врага с выбранной чертой или с карты такого врага, можете прикрепить к нему «Не промах». Снизьте на 1 сложность каждой проверки против прикреплённого врага или с его карты.

Закалённый Мифом. При успехе, если это проверка с карты напасти с выбранной чертой, можете положить на победный счёт и ту напасть, и «Не промах».

Всегда готов. После того как вы взяли карту контакта с выбранной чертой, верните себе на руку один экземпляр «Не промах» из вашего сброса. (Максимум 1 раз за раунд.)

Гиперфизический конвертор

- Рельсострел.** Доступная форма: «*Проявление* — **Бой.** В этой проверке используйте любой навык. Эта атака наносит +1 рану».
- Телесканер.** Доступная форма: «*Проявление* — **Исследование.** В этой проверке используйте любой навык. При успехе найдите улику в любой открытой локации вместо своей».
- Транслокатор.** Доступная форма: «*Проявление* — **Уход.** В этой проверке используйте любой навык. До начала этой проверки или после неё можете переместить сыщика или не *элитного* врага из вашей локации в связанную или наоборот».
- Стиратель реальности.** Доступная форма: «*Проявление* — Проверка любого навыка (3). При успехе сбросьте из игры карту напасти (кроме слабостей), не прикреплённую к *элитному* врагу».
- Материализатор.** Доступная форма: «*Проявление* — Выберите 1 актив с вашей руки и пройдите проверку любого навыка (X), где X равен его цене. При успехе сыграйте тот актив, не выплачивая цену».
- Эфирная связь.** «Гиперфизический конвертор» входит в игру с 2 эфира дополнительно.
- Усиленная конфигурация.** При розыгрыше *Проявлений* у вас +2 к проверяемому навыку.

