

MANSIONS OF MADNESS

ПРАВИЛА
ИГРЫ

Краткий обзор игры

Обитатели Безумия - настольная игра для двух-пяти игроков, в которой один участник берет на себя роль хранителя, а все другие берут на себя роли сыщиков. Во время каждой игры сыщики исследуют определенное место, чтобы распутать его зловещую тайну. Исследователи побеждают или проигрывают как команда и должны приложить все свои умственные и физические усилия, чтобы, используя артефакты, оружие и улики, остановить дьявольский замысел хранителя.

Цель хранителя состоит в том, чтобы выполнить собственный зловещий план, в результате которого сыщики могут быть убиты или сведены с ума, а возможно будет положено начало конца света. Оружие хранителя - страх, паранойя и орды монстров.

Игра создает гибкую историю, которую, в зависимости от решения игроков, можно пройти разнообразными захватывающими способами.

Цель Игры

Перед каждой игрой участники выбирают одну из предварительных историй, изложенных в Руководстве Исследователей и Руководстве Хранителя. Во время подготовки хранитель получает карту Цели (Objective card), которая описывает, как он может выиграть игру. Это условие победы может колебаться от вызова ужасающего существа до захвата или убийства сыщиков.

Каждая карта Цели также описывает, как сыщики могут остановить замысел хранителя и провозгласить свою победу. Однако, поскольку эта карта скрыта от них в начале игры, сыщики должны сначала искать карты-улики, которые были спрятаны во время подготовки. Как только сыщики найдут последнюю карту улики, карта Цели вскрывается, и условия победы игроков становятся известны всем. Та сторона, которая первой достигнет своей цели, выигрывает игру.

У каждой истории есть три различных карты Цели, и игроки, переигрывая те же истории, могут обнаружить абсолютно разный набор целей!

Список компонентов

- Эта Книга Правил (включая Руководство Сыщика)
- 1 Руководство Хранителя
- 8 фигурок Сыщиков
- 24 фигурки Монстров
 - 2 Хтонианца
 - 2 Лидера Культа
 - 6 Культистов
 - 2 Гончих Тиндала
 - 2 Маньяка
 - 2 Ми-Го
 - 2 Шоггота
 - 2 Ведьмы
 - 4 Зомби

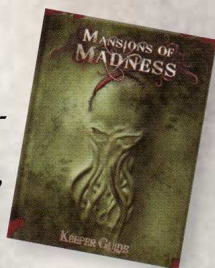
- Десятигранный кубик
- 224 маленькие карты, включая:
 - 83 карты Исследования
 - 20 карт Заклинаний
 - 14 карт Личных вещей
 - 32 карты Способностей
 - 12 карт Замка
 - 7 карт Препятствий
 - 35 карт Мифа
 - 21 карта Травмы
- 126 стандартных карты, включая:
 - 65 карт Боя
 - 8 карт Персонажей
 - 25 карт Событий
 - 13 карт Действий Хранителя
 - 15 карт Цели
- 9 листов компонентов содержат:
 - 15 фрагментов Игрового Поля
(1 большой, 7 средних, 7 малых)
 - 72 жетона Урона
 - 24 жетона Ужаса
 - 24 жетона Монстра
 - 18 маркеров Особых Объектов
 - 4 жетона Образца
 - 12 маркеров Запечатанных Дверей
 - 24 жетона Опыта
 - 24 жетона Эффекта
 - 13 маркеров Выбора Истории
 - 12 жетонов Угрозы
 - 6 жетонов Времени
 - 3 плитки Подготовки Замка
 - 15 фрагментов Головоломки Замка
 - 23 фрагмента Головоломки Руны
 - 3 плитки Подготовки Проводки
 - 15 фрагментов Головоломки Проводки

Обзор компонентов

В этом разделе даны подробные описания компонентов.

Руководство Хранителя (Keeper Guide)

Это отдельное руководство содержит информацию, которую использует хранитель для создания одной из пяти историй. Оно включает в себя подсказки, действия хранителя и монстров, а также цели для каждой из сторон.



Фигурки Сыщиков (Investigator Figures)

Эти миниатюры представляют персонажей, которых могут выбрать игроки. Во время игры фигурки размещаются на плитках поля, обозначая где в данный момент находится тот или иной персонаж.



Фигурки Монстров (Monster Figures)

Эти миниатюры представляют кошмарных существ, которых хранитель может размещать на игровом поле. Каждой миниатюре соответствует жетон монстра, который должен быть помещён в основание фигуры до начала игры (см. стр. 5). Фигурки монстров необходимы, чтобы указать, где в данный момент находится монстр.



Карты Исследования (Exploration Cards)

Эти карты представляют оружие, книги, улики и прочее, что может быть найдено в процессе исследования комнат. Некоторые карты Исследования представляют пустые комнаты и не имеют никакого назначения, помимо траты времени сыщиков.



Карты Заклинаний (Spell Cards)

Эти карты представляют магические способности сыщиков, которые они могут изучить и использовать, чтобы бороться с монстрами или восстанавливать свое здоровье и разум.



Карты Личных Вещей (Starting Item Cards)

Эти карты представляют вещи, с которыми сыщики начинают игру. Это могут быть предметы или союзники персонажей.



Карты Способностей (Trait Cards)

В начале игры каждый сыщик выбирает две из четырех карт Способностей, уникальных для его персонажа. Эти карты описывают его стартовое снаряжение, игровые способности и навыки.



Карты Замка и Препятствия (Lock and Obstacle Cards)

Карты Замка представляют физические замки на дверях или других препятствиях, которые мешают сыщикам войти в комнату до выполнения определенных условий. Карты Препятствия представляют сложности или изменения в комнате, которые не позволяют сыщикам исследовать комнаты до выполнения определенных условий.



Карты Мифа (Mythos Cards)

Эти карты представляют сверхъестественные или неожиданные события, которые хранитель может создать для сыщиков во время их хода.



Карты Травмы (Trauma Cards)

Эти карты представляют физические или психические травмы, которые хранитель может нанести сыщикам.



Карты Боя (Combat Cards)

Эти карты используются, чтобы определить результат боя как для атаки сыщика, так и для атаки монстра. Карты Боя делятся на три типа, соответствующие трем классам монстров: гуманоид, зверь и древний. Все классы основаны на внешнем виде монстров и их способностях. Каждая карта описывает механический результат боя, а также даёт краткое описание происходящего.



Карты Персонажа (Character Cards)

Каждый игрок-сыщик получает карту Персонажа, в которой указано количество здоровья, рассудка, и опыта. Эта карта позволит игроку-сыщику следить за изменениями параметров персонажа. Обратная сторона карты описывает краткую предысторию сыщика.



Карты Событий (Event Cards)

У каждой истории есть уникальная колода, состоящая из пяти карт Событий. Эти карты описывают события, которые происходят в процессе развития сюжета, независимо от мер, предпринятых сыщиками или хранителем. Каждая карта Событий будет открыта после ряда ходов и описывает до трех различных эффектов, основанных на выборе, сделанном хранителем.



Карты Действия Хранителя (Keeper Action Cards)

В Руководстве Хранителя описано, какие карты Действия доступны хранителю для каждой из историй. Карты Действия Хранителя представляют основные действия, которые хранитель может выполнить в свой ход, потратив жетоны Угрозы (см. стр.10).



Карты Цели (Objective Cards)

У каждой истории есть три уникальные карты Цели, которые перечисляют условия победы для хранителя и сыщиков. Хранитель получает одну из этих карт в начале игры, в соответствии с выбором, который он сделал во время подготовки.



Фрагменты Игрового поля (Map Tiles)

Эти большие картонные плитки используются для создания игрового поля во время подготовки. Фигуры сыщиков и монстров будут передвигаться по этим плиткам, обозначая в какой комнате они находятся.



Жетоны Урона и Ужаса (Damage and Horror Tokens)

В процессе игры эти жетоны помещаются на лист персонажа, чтобы отметить, сколько физических или психических повреждений ему нанесено. Жетоны Урона также используются, чтобы отметить сколько ущерба было нанесено монстру (вставляя жетон в паз на подставке монстра).



Жетоны Монстра (Monster Tokens)

На лицевой стороне этих жетонов указано два значения, характеризующие бдительность и ужасность монстра. Обратная сторона описывает уникальные свойства монстра, его здоровье и количество наносимого урона. Перед игрой каждый жетон монстра вставляется в основание его фигурки (см. стр. 5).



Маркеры Особых Объектов (Room Feature Markers)

Эти маркеры представляют определенную мебель и объекты на поле, с которыми могут взаимодействовать сыщики и/или монстры. Эти маркеры обозначают барьеры, тайники, алтари, трупы и прочее.



Жетоны Образца (Sample Tokens)

Эти жетоны используются, когда карта Действия Хранителя позволяет ему "Взять образец". Эти жетоны представляют биологические образцы, которые могут использоваться для проведения ритуала.



Маркер Запечатанной Двери (Sealed Door Markers)

Эти маркеры представляют двери, которые были забиты, заложены кирпичом или как-то иначе сделаны непроходимыми. Они размещаются на игровое поле во время подготовки так, как указано в описании истории. Монстры и сыщики не могут проходить через дверь, на которой находится маркер Запечатанной Двери.



Жетоны Опыта

(Skill Point Tokens)

Каждый сыщик начинает игру с определенным количеством жетонов Опыта. Эти жетоны обычно не пополняются и могут использоваться для изменения некоторых параметров прежде, чем бросить кубик на проверку навыка.



Жетоны Эффекта

(Status Effect Tokens)

Эти жетоны используются, чтобы отметить особое состояние комнаты, сыщика или монстра. Эти жетоны бывают трех видов: оглушение, огонь и темнота.



Маркер Выбора Истории

(Story Choice Markers)

Эти маркеры напоминают хранителю какие ответы он выбрал на вопросы во время подготовки. На одной стороне число, соответствующее вопросу, а на другой стороне буква, соответствующая ответу «А», «В» или «С». Эти маркеры помещаются перед хранителем числом вверх.



Жетоны Угрозы (Threat Tokens)

Эти жетоны показывают растущую силу хранителя. Он тратит эти жетоны для выполнения действий хранителя, а также для разыгрыша некоторых карт Мифов.



Жетоны Времени (Time Tokens)

Эти жетоны используются, чтобы отследить, сколько времени остается до открытия следующей карты События. Хранитель помещает один из этих жетонов на следующую карту события в конце каждого хода хранителя, во время фазы Событий.



Фрагменты Головоломки (Puzzle Pieces and Setup Tiles)

Сыщики иногда сталкиваются с картами Препятствия или Замка, которые для продолжения движения требуют решения головоломки. Есть три типа головоломок, которые решаются с помощью полученных случайным образом фрагментов Головоломки (см. стр. 17-20).



Десятигранный кубик (Ten-sided Die)

Десятигранник используется, прежде всего, для проверки навыков. Результат броска определяет, проходит сыщик проверку или терпит неудачу (см. "Проверка навыка" стр.13).



Подготовка фигурок монстров

Чтобы предотвратить возможные повреждения во время транспортировки, фигурки монстров и их основания упакованы отдельно. Чтобы собрать их, вставьте выступ каждой фигуры в соответствующее отверстие на подставке (см. изображение ниже). Для окончательной сборки рекомендуется нанести на выступ небольшое количество суперклея, а затем вставить выступ в отверстие (сделайте это перед установкой вовнутрь жетона Монстра).

Два Шоггота (Shoggoths) должны быть установлены на самых больших подставках, два Хтонианца (Cthonians) на подставках среднего размера. Все остальные монстры размещаются на малых подставках.



После установки фигур на их подставки, вставьте каждый жетон Монстра в основание фигуры, соблюдая соответствия. Эти подставки были разработаны так, чтобы показать всю необходимую информацию жетона Монстра без необходимости удалять жетон из подставки.



Подготовка

Подготовка игры *Обители Безумия* отличается от подготовки многих других игр. Хотя все игроки участвуют в "Общей Подготовка", задачи по подготовке у сыщиков и у хранителя разные. Для сыщиков действия по подготовке описаны в Руководстве Сыщика (в конце этой книги правил), а инструкции по подготовке для хранителя перечислены в отдельной книге - Руководстве Хранителя, которую запрещено читать сыщикам.

Общая Подготовка

Прежде чем начать игру, участники должны выполнить следующие действия:

1. Выберите историю: *Обители Безумия* включают пять уникальных историй, каждая с несколькими возможными начальными вариантами и тремя различными финалами.

Перед игрой участники решают, какую из пяти историй они хотят разыграть во время этой сессии. Они должны будут позже прочитать описания этой истории, которые находятся в Руководстве Сыщика и в Руководстве Хранителя. Выбор истории также можно провести случайным образом (например, броском кубика).

2. Выберите роли игроков: Игроки решают, кто возьмет роль хранителя (антагонист истории). Мы рекомендуем, чтобы наиболее опытный игрок взял на себя эту роль.

Все другие игроки берут на себя роли сыщиков. Если игроки не могут прийти к соглашению, то решение будет принято случайным образом (например, броском кубика).

3. Подготовьте монстров: Удостоверьтесь, что каждая фигурка монстра имеет жетон Монстра в своей основе (см. рисунок слева). Все фигурки монстров располагаются на столе, поблизости от хранителя.

4. Подготовьте маркеры и жетоны: Рассортируйте по типам все маркеры и жетоны и положите их в пределах досягаемости всех игроков. Фрагменты головоломок распределите в пять соответствующих стопок, лицевой стороной вниз.

5. Сыщики берут карты подготовки: Игроки-сыщики берут карты Персонажей, Способностей и карты Личных Вещей (*Investigator Character, cards Trait, and Starting Item*). Все эти карты понадобятся во время "Подготовки сыщика".

6. Хранитель берёт карты подготовки: Игрок-хранитель берет все Мифы, Исследования, Замки, Препятствия, Цели и карты Действия Хранителя (*Mythos, Exploration, Lock, Obstacle, Objective, and Keeper Action cards*). Эти карты понадобятся во время "Подготовки хранителя".

7. Создайте колоду Событий: Хранитель берет пять карт Событий (Event cards) для истории, которую игроки выбрали для этой игровой сессии и создаёт цепь истории, начиная с событий описанных в карте "V" и заканчивая событиями карты "I", которая будет верхней картой в колоде Событий. Никто, кроме хранителя, не должен видеть процесс подготовки колоды Событий.

8. Подготовьте игровые колоды: Отсортируйте все карты по изображению на «рубашках». Положите три колоды с Картами боя и колоду Травм в пределах досягаемости хранителя. Положите четыре колоды Заклинаний в пределах досягаемости сыщиков.

На этом заканчивается "Общая Подготовка". Далее игроки-сыщики руководствуются разделом "Подготовка сыщиков" (см. страницу III в Руководстве Сыщика, в конце этой книги правил). В это время хранитель выполняет собственные действия, описанные в разделе "Подготовка хранителя" (см. страницы 2 и 3 в Руководстве Хранителя).

Подготовка сыщиков

После окончания "Общей Подготовка" игроки сыщики выполняют шаги, перечисленные в выбранной истории в Руководстве Сыщика (в конце этой книги правил).

Эти шаги включают: подготовку игрового поля, чтение вводной истории и выбор персонажей. Как только игрок выбрал своего персонажа-сыщика, он получает соответствующую карту Персонажа, карты Способностей и указанное количество жетонов Опыта.

Во время Подготовка сыщика каждый игрок выбирает две карты Способностей из тех, что доступны для его персонажа, чтобы определить способности сыщика на эту игру. Он также получает карты Стартовых Предметов или Заклинаний, перечисленные на выбранных картах Способностей. Неиспользованные карты Способностей отправляются в коробку.

Наконец, каждый игрок помещает фигурку своего сыщика на стартовую позицию (обозначена в "Подготовке поля" описания истории).

Подготовка хранителя

После окончания Общей Подготовка хранитель выполняет шаги, перечисленные в Руководстве Хранителя для выбранной истории. Эти шаги включают выбор цели игры, подготовку карт Действия Хранителя и колоды Мифа и раскладывание на игровом поле карт Исследований, Препятствий и Замков.

Подготовка сыщиков и подготовка хранителя должны выполняться одновременно. Игроки не должны принимать свои решения по подготовке, исходя из того, что делает другая сторона. Если это становится проблематично, то сыщики могут выполнить свою подготовку отдельно от хранителя, после готовности игрового поля.

Игровой процесс

Игра Обители Безумия состоит из повторяющихся раундов. Раунд состоит из последовательных ходов игроков (сначала по очереди ходят все сыщики, а завершает раунд хранитель). Ход следующего игрока начинается только тогда, когда полностью закончен ход предыдущего.

Играя командой, сыщики определяют порядок, в котором они хотят действовать. Если они не могут договориться о порядке, то действуют по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от хранителя.

Ход сыщика (кратко)

Во время каждого хода сыщик получает **два Движения** и **одно Действие**. Он может совершить эти шаги в любом порядке, и не обязан совершать их все три. Например, сыщик может переместиться в одну локацию, совершить своё Действие и затем переместиться в другую локацию.

- **Движение:** Игрок может переместить фигурку своего сыщика в смежную локацию. В свой ход игрок может совершить Движение не более двух раз.
- **Действие:** Игрок может выполнить одно из действий.

Вот список доступных действий:

- **Бег:** переместите фигурку своего сыщика в смежную локацию. Играется также как Движение.
- **Способность карты:** используйте способность "Действие" (Action) с одной из ваших карт.

- **Бросить предметы:** Оставьте карты Исследования и/или карты Личных Вещей в текущей комнате.
- **Атаковать монстра:** Выберите монстра для атаки, находящегося в текущей локации.
- **Исследование комнаты:** Откройте карты Препятствия и Исследования в комнате.

После того, как игрок совершил до двух Движений и одно Действие, другой сыщик может начать свой ход. Если каждый сыщик уже совершил свой ход в этот раунд, наступает очередь хода хранителя (см. ниже).

Ход хранителя (кратко)

Во время каждого хода хранителя игроки выполняют следующие шаги:

1. **Обмен между сыщиками:** Во время этого шага сыщики, находящиеся в одной локации, могут поменяться картами Исследования и/или картами Личных Вещей (см. страницу 10 правил). Затем каждый оглушенный сыщик может сбросить один жетон Оглушения (см. стр. 15 правил).
2. **Приобретение угроз:** Хранитель получает количество жетонов Угрозы равное числу игроков-сыщиков. Он добавляет эти жетоны к уже имеющимся у него жетонам Угрозы, полученным в предыдущих ходах.
3. **Действия хранителя:** Хранитель тратит (сбрасывает) жетоны Угрозы, чтобы выполнить указания карт Действия Хранителя.
4. **Атака монстра:** Хранитель может разыграть одно нападение каждым монстром на сыщика, находящегося в той же локации.
5. **Событие:** Хранитель помещает один жетон Времени поверх колоды Событий. Если это приводит к тому, что число жетонов на колоде становится равным числу времени, напечатанному на рубашке карты, все жетоны удаляются и карта События разыгрывается.

Ход хранителя завершает раунд. Раунды продолжаются, пока одна из сторон не выиграет игру, выполнив условия указанные в карте Цели, или когда последняя карта колоды Событий будет разыграна.

Победа в игре

В начале игры хранитель получает одну из трех карт Цели для выбранной истории. Эта карта описывает то, что он должен сделать, чтобы выиграть игру и то, как сыщики могут остановить его. Важно, чтобы он держал эту карту в секрете и не показывал ее сыщикам, пока такое указание не будет продиктовано другой картой или способностью. Помимо выполнения своей цели в истории, хранитель побеждает и в том случае, если все сыщики уничтожены.

Цель сыщиков состоит в том, чтобы найти все улики среди карт Исследования, которые скрыты где-то на игровом поле. Чтобы найти эти карты, сыщики должны внимательно слушать историю в начале игры, а также внимательно читать найденные в ходе игры карты улик. История и улики дают намеки на то, где сыщикам следует искать, чтобы найти следующую подсказку.

Как только сыщики обнаружат последнюю улику (всегда обозначена как "Улика 1"), хранитель показывает карту Цели, давая сыщикам заключительную задачу.

Если ни сыщики, ни хранитель не в состоянии выполнить свою цель перед тем, как последняя карта Событий будет разыграна, все игроки проигрывают игру (сыщики и хранитель в равной мере)!

Схема начальной расстановки



1. жетоны Образца
2. карты Цели
3. карты Действия Хранителя
4. маркеры Выбора Истории
5. карты Мифа
6. карты Травмы
7. карты Боя
8. жетоны Угрозы
9. колода Заклинаний
10. жетоны Времени
11. колода Событий
12. Игровое поле
13. маркеры Особых Объектов

14. маркеры Запечатанной Двери
15. жетоны Эффекта
16. жетоны Урона
17. жетоны Опыта
18. жетоны Ужаса
19. фигурки Сыщиков
20. карты Персонажа
21. карты Личных Вещей/Заклинаний
22. стартовые жетоны Опыта
23. карты Способностей
24. фрагменты головоломок
25. фрагменты подготовки головоломок

Состав Игрового поля



1. **Плитка:** отдельный большой фрагмент игрового поля, содержащий от одной до трех комнат.

2. **Комната:** часть плитки, которая имеет название и отделена от других комнат сплошными коричневыми стенами, дверьми, или краем плитки. Все карты Замка, Препятствия и Исследования в комнате помещаются рядом с названием комнаты.

3. **Локация:** самая маленькая часть комнаты, отделенная от других мест белыми линиями, сплошными коричневыми стенами и/или дверьми.

4. **Дверь:** прямоугольное отверстие в стене, через которое могут свободно перемещаться сыщики и монстры.

Ход сыщика (подробно)

Во время каждого хода сыщик может дважды совершить Движение и разыграть одно Действие. Он может выполнить эти шаги в любом порядке, к примеру совершить одно Движение, разыграть Действие и затем совершить Движение снова.

Этот раздел раскрывает подробные правила Движений и Действий сыщика.

Движение

Во время Движения сыщик может переместить свою фигурку в смежную локацию. Поскольку в свой ход сыщик может совершить два Движения, он может посетить до двух локаций и разыграть Действие (которое, может быть, приведет к возможности двинуться в третье место).

Локации считаются смежными, если они отделены белой линией или дверью. Если две локации отделены сплошной коричневой стеной без двери (или если дверь запечатана), то такие локации - не смежные.

Сыщики могут перемещаться между двумя локациями, смежными по диагонали. В связи с несовершенством высеки плиток, если места между двумя плитками выглядят смежными по диагонали, то они таковыми и являются. Все несмежные места не разделяются явной белой границей, толщиной около 3 мм.

Перемещение через двери не требует расхода действия или какого-то вида специального движения (хотя движению может препятствовать замок - см. ниже).

Через любые двери, помеченные маркерами Запечатанной Двери (обычно размещёнными во время подготовки), никто не может перемещаться.

Карты Замка

Во время подготовки хранитель помещает определенное количество карт Замка в различные комнаты (как сказано в Руководстве Хранителя). Запертые комнаты можно легко отличить от любой карты Исследования и Препятствия по рубашке карты Замка.

В отличие от других карт в комнате, карты Замка вскрываются, когда сыщик только пытается войти в комнату. Перед тем, как игрок переместит фигурку своего сыщика в комнату, хранитель вскрывает карту Замка и громко зачитывает ее всем игрокам.

Карты Замка часто требуют, чтобы сыщик сбросил определенную карту Исследования (Exploration Card) или решил головоломку, чтобы войти в комнату. Если игрок неспособен сбросить указанную карту или решить головоломку, то он не может войти в комнату в этот ход (Движение было потрачено впустую). Когда движущийся сыщик сталкивается со способностью, говорящей, что "эта дверь заперта", его фигурка остается в текущей комнате и не может совершить Движение.

Как только карта Замка или Препятствия (Lock or Obstacle card) была вскрыта, она помещается в открытую поверх комнатной группы карт Исследования (Exploration Card) и остаётся там, пока не будут выполнены её требования.

Карта Замка срабатывает всегда, когда сыщик пытается войти в комнату, независимо от того, какую дверь он для этого использует.

Монстры могут свободно перемещаться в комнаты и из комнат, которые содержат карты Замка.

Пример того, как разыгрывается карта Замка см. на стр. 10 "Пример хода сыщика".

Действия

Во время своего хода сыщик может выполнить единственное Действие. Так как он имеет всего одно Действие, то выбор этого Действия, зачастую, - самое важное решение, которое он должен сделать в свой ход. Этот раздел описывает возможные действия сыщика.

Бег

Иногда возникает необходимость чтобы сыщик быстрее передвигался по игровому полю. В таких случаях он может потратить свое Действие, чтобы перейти в смежную локацию. Это специальное движение следует всем стандартным правилам движения, включая правила смежности и проверки уклонения (см. страницу 14).

Способность карты

По ходу игры участники могут найти карты, которые имеют новые типы Действий. Они требуют от игрока потратить своё Действие, чтобы использовать их, и отмечены на карте словом "Действие". Эффекты от розыгрыша этих Действий описаны в картах.

Бросить предмет

Иногда сыщик захочет оставить карты Личных вещей или Исследования (Starting Item or Exploration cards) в комнате. Выполняя это Действие, игрок берет любые из своих карт Личных вещей или Исследования, которые он желает, и кладет их в открытую (в любом порядке) поверх карт Препятствия и/или Исследования (Obstacle and/or Exploration) комнаты.

Игрок, который позже будет исследовать эту комнату, может поднять любые брошенные карты (следуя всем стандартным правилам исследования).

Атака

Нападение на монстра является обычным Действием, которое выполняют сыщики. Игрок выбирает одно из своего оружия или карту Заклинания для атаки (attack Spell cards) и выбирает монстра, доступного для атаки этим оружием (заклинанием). Также сыщик может атаковать монстра в своей локации без оружия.

Атакуя монстра заклинанием, игрок следует правилам для "Прочтения Заклинаний" (см. страницу 16). Если сыщик нападает не заклинанием, хранитель определяет классификацию монстра, основываясь на цвете его жетона. (монстры разделены на классы, чтобы указать на их физическую внешность и способности.) В этом случае хранитель тянет верхнюю карту колоды Боя (Combat deck), соответствующей классу монстра, и зачитывает ее. Полные боевые правила описаны на страницах 21-23.

Атака монстра является единственным Действием, которое сыщик может совершить, если монстр находится в его локации (если он не уклоняется от монстра, см., "Проверка уклонения" на странице 14).

Исследование

Наиболее распространенное Действие, которое сыщики выполняют в свой ход - это исследование комнаты. Во время подготовки, хранитель размещает карты Исследования (лицевой стороной вниз) в каждой комнате на игровом поле. Исследование комнаты позволяет вскрыть все эти карты.

Важно: Сыщик может исследовать комнату, находясь в любой локации этой комнаты. Он не обязан находиться в локации содержащей названия комнаты, там где расположены карты Исследования.

Когда сыщик разыгрывает исследование, хранитель переворачивает все карты в комнате по одной, начиная с верхней карты в группе. Он громко зачитывает каждую карту и затем передает ее в руки игроку, исследующему комнату. Игрок должен взять каждую из этих карт и положить ее лицом вверх рядом с картой своего Персонажа (Character card), чтобы отметить, что он несёт ее. Единственное исключение - карты "Ничего интересного" (эти карты сбрасываются сразу после вскрытия).

Каждый сыщик может нести любое число карт Исследования.

Типы карт Исследования

На каждой карте Исследования, под иллюстрацией, указан тип этой карты (за исключением карт-улик). Этот тип диктует, как другие карты взаимодействуют с этой картой (см. ниже). Некоторые карты могут иметь несколько типов, они следуют правилам всех указанных типов.

Улики (Clues): Это карты, которые сыщики старательно пытаются обнаружить. Эти карты не имеют никакого художественного оформления и ясно отмечены большим числом и буквой в левом верхнем углу. Число представляет порядковый номер улики (улика 1 всегда является последней, которая будет обнаружена), буква же имеет значение только во время подготовки.

Сыщики должны внимательно читать текст на картах улики, чтобы получить подсказку - какую комнату предстоит исследовать дальше.

Ключи (Keys): Эти карты нужны для прохождения определенных Замков или Препятствий (Lock or Obstacle cards). Каждая карточка-ключ имеет название карты, которую она может открыть (отправить в сброс).

Снаряжение (Equipment): Эти карты - полезные вещи, которые могут быть использованы для разных целей. Каждая карта снаряжения имеет описание, как и когда она может использоваться и требует ли расхода Действия.

Артефакт (Artifact): Эти карты подобны картам снаряжения, но представляют вещи великой силы, которые помогут сыщикам противостоять картам и способностям хранителя.

Оружие (Weapon): Эти карты позволяют сыщику эффективнее атаковать монстра (как описано в карте). Оружие бывает трех типов: "Огнестрельное оружие", "Острое холодное оружие" и "Дробящее холодное оружие" (см. "Бой" на страницах 21-23).

Книга (Tome): Эти карты представляют книги великого знания. Большинство из них могут быть прочитаны, как Действие, и дают возможность игрокам получить карты Заклинания (Spell cards) (см. страницу 16).

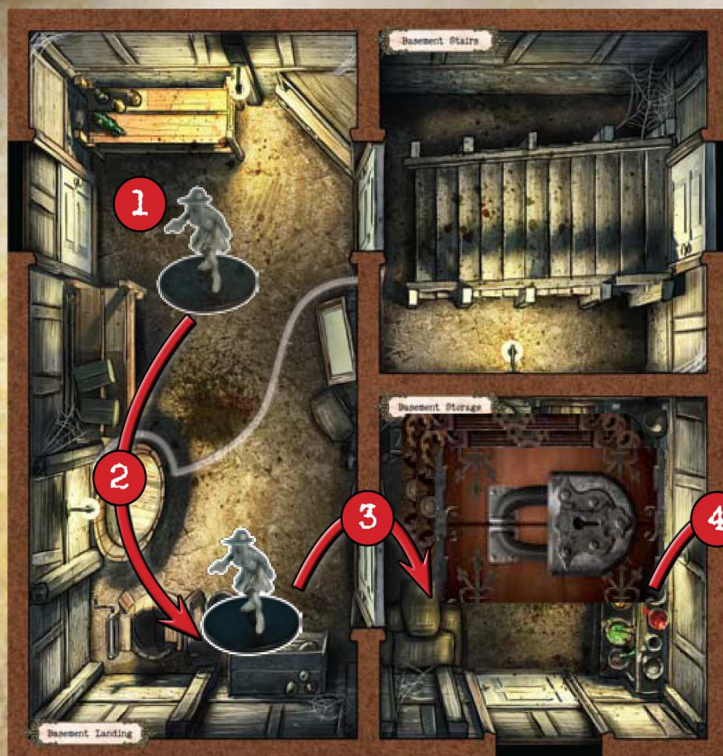
Ничего интересного (Nothing of Interest): После вскрытия эта карта немедленно сбрасывается. Единственное её назначение - заставить сыщика думать, что в комнате может быть полезный предмет или улика и потратить время на её вскрытие.

Карты Препятствия (Obstacle cards): Иногда, во время исследования, сыщики будут сталкиваться с Препятствиями. Карты Препятствия представляют некую преграду или проблему, препятствующую сыщикам исследовать комнату. Эти карты имеют уникальную рубашку и часто требуют, чтобы сыщик выполнил определённую задачу, прежде чем начать исследование комнаты.

Карты препятствия иногда требуют, чтобы сыщик решил головоломку (см. страницу 17) или использовал особую карточку-ключ (карта Исследования с типом ключа). Чтобы сбросить карту Препятствия, необходимая карточка-ключ должна в этот момент быть в наличии у сыщика (то есть он не может использовать ключ, который находится в наличии у другого игрока).

Карта Препятствия сбрасывается после выполнения всех её требований.

Пример хода сыщика



1. Дженни Барнс начинает свой ход в подвале.
2. Своё первое Движение Дженни тратит для передвижения в соседнюю локацию подвала.
3. Во время второго Движения, Дженни Барнс пытается войти в подвальную кладовую. Поскольку там есть карта Замка, она переворачивает ее прежде, чем войти в комнату.
4. Карта Замка требует, чтобы она проверила свою Силу. Она проходит эту проверку и может пройти в комнату (см. "Проверки навыков" на странице 13). Если бы она потерпела неудачу, то она осталась бы в подвале.
5. Теперь Дженни тратит своё Действие, чтобы исследовать комнату. Она переворачивает карты Исследования в комнате по одной. Она берет карту "Топор" и карту "Ничего интересного", которая тут же сбрасывается.



Ход хранителя (подробно)

Во время каждого хода хранитель получает определенное количество жетонов Угрозы и тратит их, чтобы выполнять действия. Каждый ход хранителя также включает некоторое количество стандартных шагов, которые происходят каждый раунд (таких как Событие). Пять шагов каждого хода хранителя описаны в этом разделе.

1) Обмен между сыщиками

Во время этого шага сыщики могут обмениваться Личными Вещами и картами Исследования (Starting Item and Exploration cards). Сыщики, находящиеся в одной локации, могут передать друг другу столько "ключей", "снаряжения", "оружия", "артефактов", "союзников" и/или "книг", сколько они пожелают. Все другие типы карт не могут быть обменены.

Хотя карты могут быть обменены, они не могут быть брошены в этот шаг (см. "бросить предмет" выше и на странице 9).

После обмена каждый оглушенный сыщик может сбросить один из своих жетонов Оглушения (см. "Эффекты" на странице 15).

2) Получение жетонов Угрозы

Во время этого шага хранитель получает количество жетонов Угрозы, равных количеству игроков-сыщиков на начало игры. Например, в игре с четырьмя игроками, хранитель получает три жетона Угрозы (так как есть три игрока-сыщика и один игрок-хранитель).

Эти жетоны позже используются, чтобы активировать карты Действия хранителя или сыграть карты Мифа. Все жетоны Угрозы, не использованные в этом ходу, сохраняются у хранителя, чтобы он мог их использовать в следующих ходах. Хранитель получает полное количество положенных ему жетонов Угрозы во время своего хода, независимо от числа уже имеющихся жетонов или числа устранившихся сыщиков.

3) Действия хранителя

В Руководстве Хранителя описывается, какие карты Действия Хранителя (Keeper Action cards) доступны ему в каждой из историй.

Во время своего хода хранитель может активировать любое количество карт Действия Хранителя, которое он пожелает и сможет оплатить жетонами Угрозы. Карты Действия Хранителя разыгрываются по одной. Для активации хранитель тратит (сбрасывает) столько жетонов Угрозы, сколько указано в левом верхнем углу карты Действия Хранителя.



Описание карты Действия Хранителя

- Стоимость активации:** количество жетонов Угрозы, которое хранитель должен уплатить (сбросить), чтобы использовать эту карту.
- Способность:** эффект от использования карты указан после слова "Действие" (Action).

Карты Действия Хранителя обычно попадают в одну из трех категорий: те, которые позволяют хранителю тянуть карты Травмы и Мифа, те, которые позволяют ему перемещать монстров, и те, которые позволяют ему выставлять новых монстров. Эти категории более подробно описаны ниже.

Примечание: Хранитель не должен использовать карту Действия "Одержимость" (Uncontrollable Urges), чтобы задействовать вещь или заклинание без реальной цели. Например, он не должен вынуждать сыщика использовать карту "Успокоительное" на сыщика, у которого нет карты Травмы.

Получение карт Травмы и Мифа

Некоторые Карты Действия позволяют хранителю брать в руку карты Травмы и Мифа. Карты Мифа - неожиданные события, которые разыгрываются хранителем во время хода сыщика, и оплачиваются жетонами Угрозы (см. страницу 16), в то время как карты Травмы играют хранителем как дополнительные последствия для сыщика, получившего жетоны Урона или Ужаса (см. страницу 24).

Все карты Мифа и Травмы в руках хранителя держатся в секрете от сыщиков. Хранитель всегда ограничен четырьмя картами Мифа и четырьмя картами Травмы на руках. Если в какой-то момент этот лимит превышает, он должен сбросить лишние карты по своему выбору, пока их не станет четыре.

Перемещение монстров

"Жада убийства" и "Создания ночи" («Command Minion» and «Creatures of the Night») - карты Действия Хранителя позволяющие ему перемещать монстров. Когда хранитель перемещает монстра, он перемещает его в смежную локацию, возможно требуя, чтобы сыщики прошли проверку ужаса (см. стр. 13). Как и сыщики, монстры могут перемещаться только в смежные локации, могут перемещаться по диагонали и не могут перемещаться через стены или запечатанные двери. Монстры могут свободно перемещаться через обычные двери, и они игнорируют карты-замки.

Выставление новых монстров

Некоторые карты Действия Хранителя (и карты Событий) позволяют хранителю выставлять фигурки монстров на игровое поле. Для этого он берет фигурку монстра указанного типа (не глядя на жетон в основании монстра) и помещает его в указанное место.

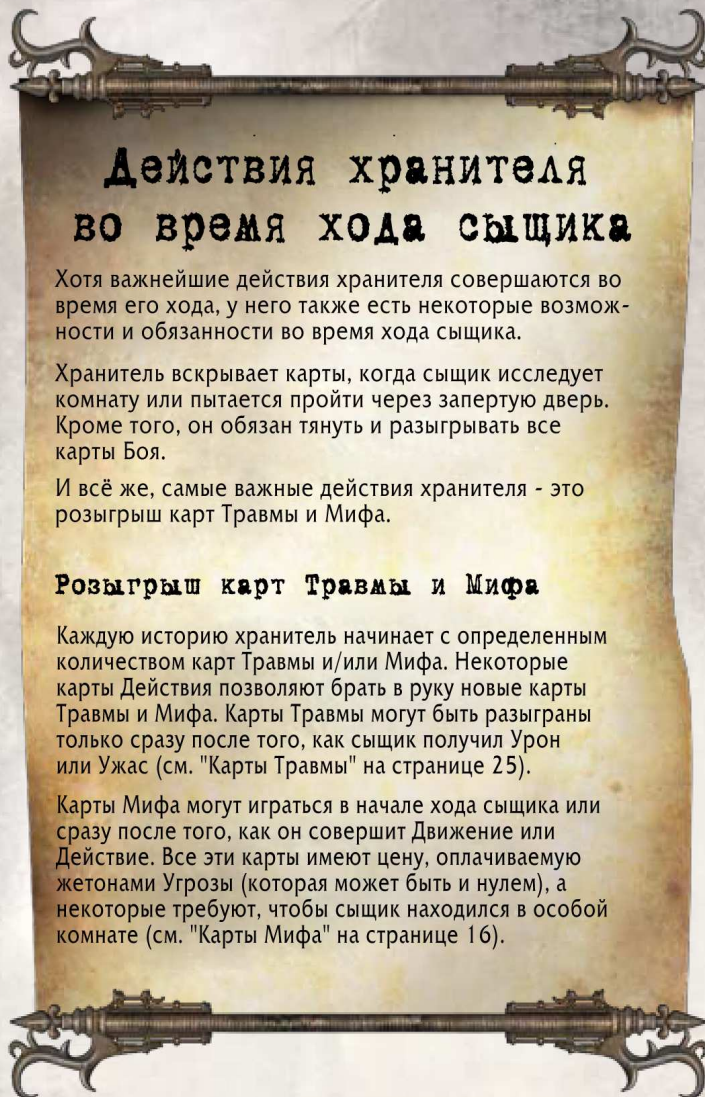
Если карта указывает только комнату, куда поместить монстра, то хранитель может поместить монстра в любую локацию этой комнаты.

4) Атака монстра

Во время этого шага хранитель может совершить атаку каждым своим монстром на сыщика в этой локации. Хранитель может выбрать, какие из монстров атакуют, а какие нет. Если есть несколько сыщиков и монстров в одной локации, то хранитель выбирает, на кого какой монстр нападет.

Если у монстра есть жетон Оглушения, то монстр не нападает во время этого шага. Вместо этого хранитель снимает один жетон Оглушения (Stun token) с монстра.

Подробно процесс боя описан на страницах 21-23.



Действия хранителя во время хода сыщика

Хотя важнейшие действия хранителя совершаются во время его хода, у него также есть некоторые возможности и обязанности во время хода сыщика.

Хранитель вскрывает карты, когда сыщик исследует комнату или пытается пройти через запертую дверь. Кроме того, он обязан тянуть и разыгрывать все карты Боя.

И всё же, самые важные действия хранителя - это розыгрыш карт Травмы и Мифа.

Розыгрыш карт Травмы и Мифа

Каждую историю хранитель начинает с определенным количеством карт Травмы и/или Мифа. Некоторые карты Действия позволяют брать в руку новые карты Травмы и Мифа. Карты Травмы могут быть разыграны только сразу после того, как сыщик получил Урон или Ужас (см. "Карты Травмы" на странице 25).

Карты Мифа могут играть в начале хода сыщика или сразу после того, как он совершит Движение или Действие. Все эти карты имеют цену, оплачиваемую жетонами Угрозы (которая может быть и нулем), а некоторые требуют, чтобы сыщик находился в особой комнате (см. "Карты Мифа" на странице 16).

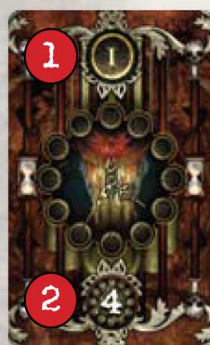


5) Событие

Во время этого шага хранитель помещает один жетон Времени поверх колоды Событий. Если число жетонов Времени в этот момент станет равно числу времени на рубашке верхней карты Событий, то хранитель открывает карту. Хранитель сбрасывает с нее жетоны Времени, переворачивает карту, громко зачитывает соответствующий текст и выполняет его эффекты.

Лицевая сторона каждой карты Событий перечисляет до трех разных эффектов, которые меняются в зависимости от маркера Выбора Истории хранителя. Открывая карту Событий, которая имеет различные эффекты, хранитель зачитывает вслух и выполняет только тот эффект, который соответствует маркеру Выбора Истории (например пункт "1А", если у хранителя маркер Выбора Истории "1А").

Хранитель и сыщики не должны смотреть лицевую сторону карты Событий, пока она не будет открыта.



Описание карты События

1. Очередность: Это число используется для создания колоды во время подготовки.

2. Число времени: Число жетонов Времени, которые должны находиться на этой карте прежде, чем она будет перевернута и исполнена.

Основные Правила

Этот раздел описывает основные, ранее не обсуждаемые понятия, включая проверки навыков, прочтение Заклинаний и использование карт Мифа и Цели. Правила для головоломок и боя будут изложены позже (начиная со страницы 17).

Монстры

Сыщики часто сталкиваются с монстрами, которые нападают на них, выполняя приказы хранителя.

Классы монстров

Хотя в игре много различных видов монстров (культисты, ведьмы, зомби, и т.д.), существует только три класса монстров (гуманоид, зверь и древний). Каждый монстр принадлежит к одному из этих классов, и его класс обозначен цветом в правом верхнем углу жетона Монстра.

Коричневые монстры - звери, зелёные монстры - древние, а синие монстры - гуманоиды.

У каждого класса монстров есть соответствующая колода карт Боя соответствующего цвета, которая используется когда монстр вовлечен в бой (см. "Бой" на стр. 21).



Звери

Древние

Гуманоиды

Именные монстры

Иногда история помещает в игру монстра, у которого есть собственное имя и специальное значение для истории. Такие монстры следуют всеми стандартными правилами монстра, но должны быть помечены (размещенным на них жетоном Ужаса) так, чтобы игроки могли сказать, какой монстр именной. Некоторые именные монстры имеют больше здоровья, чем напечатано на их жетоне Монстра. Например: в игре с четырьмя участниками (хранитель и 3 сыщика), монстр, у которого есть "+2 здоровья за сыщика", добавил бы 6 к своему показателю здоровья. В этой ситуации игроки, возможно, должны разместить жетоны Урона рядом с фигуркой монстра в дополнение к находящимся в зацепке на его основе. Эти жетоны Урона действуют так же, как если бы они тоже находились в зацепке основы.

Специальное замечание: Способности и эффекты карт, направленные на Лидера Культа, не распространяются на Культиста.

Образцы

Некоторые карты Цели требуют, чтобы хранитель накопил указанное количество жетонов Образца. Хранитель использует карту Действия Хранителя "Взять Образец" на сыщика, чтобы монстр получил образец. Монстры не могут передавать образцы и оставлять их нигде, кроме Алтаря. Когда монстр с жетонами Образца убит, все эти жетоны сбрасываются.



Особые Объекты

Во время Подготовки Руководство Исследователя может указать, чтобы сыщики разместили некоторое количество Особых Объектов в определенные места игрового поля. Эти маркеры имеют разнообразные эффекты и взаимодействуют с монстрами и сыщиками по-разному.

Полное изложение того, как использовать эти маркеры, описаны в этом разделе.

Алтарь



Эти особые маркеры используются хранителем, как описано на определенных картах Действия Хранителя (таких как "Взять образец" и "Призвать последователей"). Некоторые карты Цели и События могут также взаимодействовать с комнатами, имеющими маркер алтаря.

Барьер



Эти особые маркеры представляют предметы мебели, которые сыщики могут использовать, чтобы временно заблокировать дверь.

Исследователь может потратить своё Действие на передвижение барьера в своей локации к двери (помещая частично на дверь) или перемещение его от двери обратно.

Как только барьер находится на двери, сыщики и монстры не могут двигаться через дверь. У монстра, пытающегося пройти через такую дверь, есть шанс убрать или разрушить этот барьер (см. страницу 23).

Барьеры не могут быть перемещены из их стартовых локаций.

Костёр



Эти особые маркеры могут использоваться двумя способами.

Распространение огня: Хранитель может поместить жетоны Огня (fire status effect tokens) в этой комнате при использовании карты Действия хранителя «Пироманьяк»

Сжигание трупов (Destroy Corpse Markers): Когда в каком-то месте есть костёр, сыщик может потратить Действие, чтобы сбросить любое количество маркеров Труса, которые также находятся в этой локации.

Труп



Эти особые маркеры размещаются на игровом поле картой Действия Хранителя "Воскрешение мертвецов". Хранитель может заменить эти маркеры фигурками монстров зомби.

Когда сыщик покидает локацию, где есть труп, он может забрать его с собой в новую локацию.

Это действие не стоит ему какого-то дополнительного Движения или Действия (но он может перемещать только один труп во время Движения). Труп сгорает, (маркер трупа сбрасывается), если оказывается в комнате, которая находится в огне (см. "Эффекты" на странице 15).

Трупы можно также уничтожить, если сыщик бросит их в Костёр (см. "Костёр" выше).

Укрытие



Эти особые маркеры представляют укрытия, где сыщики могут спрятаться и избежать атаки монстра. Сыщик может потратить Движение или Действие, чтобы переставить свою фигурку на маркер укрытия в своей локации. Монстрам труднее нанести урон спрятавшимся сыщикам. (см. страницу 23).

Прячась, сыщик не может двигаться, нападать или произносить атакующие заклинания. Чтобы выйти из укрытия, сыщик должен потратить Действие или Движение.

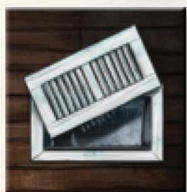
Заметьте, что сыщик в укрытии все еще подвержен действию всех жетонов Эффекта в комнате (таких как огонь и темнота).

Лестница



Сыщики и гуманоиды (синие) могут перемещаться между локациями с лестницами, как если бы они были смежными. Локации считают смежными только для движения. Другие типы монстров не могут перемещаться по лестницам.

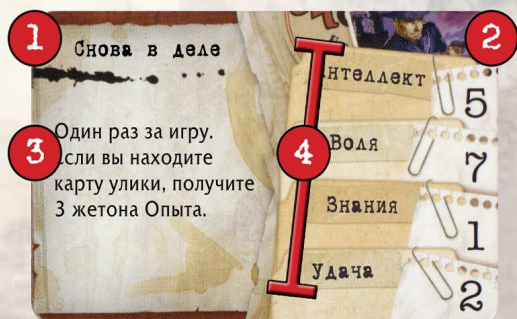
Вентиляция



Звери (коричневые) могут двигаться из локации в локацию по вентиляции. Локации считаются смежными только для движения зверя. Сыщики и другие типы монстров не могут двигаться по вентиляции.

Проверки навыков

Сыщики часто сталкиваются с проблемами, которые можно решить только прохождением ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ. Этим проверкам всегда подвергается один из навыков сыщика, например "Проверка Ловкости". Карты Способностей каждого сыщика описывают его возможности в семи навыках: Интеллект, Воля, Знание, Удача, Сила, Ловкость и Меткость.



1. Название карты Способностей
2. Изображение сыщика
3. Специальная способность
4. Навыки и их значения

Чтобы пройти проверку навыка, игрок кидает десятигранный кубик и сравнивает результат со значением навыка его сыщика. Если результат броска равен или меньше значения навыка, то сыщик **ПРОХОДИТ** проверку. Если результат выше, чем навык, то сыщик **ПРОВАЛИВАЕТ** проверку.

Итог прохождения или провала проверки описан на карте или способности, которая требовала проверку. Если итог описывает только провал проверки, значит никакого особого эффекта от ее прохождения нет (точно так же наоборот, если описан только эффект прохождения, то нет никакого эффекта для провала).

Во время проверки навыка, если игрок выбрасывает 1, то проверка автоматически пройдена, независимо от навыка сыщика. И наоборот, если он выбрасывает 10, то автоматически терпит неудачу.

Иногда сыщик должен пройти модифицированную проверку навыка. Такие проверки всегда добавляют положительное или отрицательное число к значению навыка, (например: "Проверка Силы - 1"). Это число всегда добавляется к навыку сыщика прежде, чем кидается кубик. Таким образом, проверка с серьезным отрицательным модификатором вероятнее всего будет провалена.

Пример: Джо Даймонд подвергается нападению зомби. Карта Боя указывает "Проверка Ловкости + 1". Джо Даймонд добавляет 1 к своей текущей Ловкости 4. Игрок кидает кубик, надеясь получить 5 или меньше. Он получает 1 и автоматически проходит проверку. Тогда он зачитывает результат проверки карты Боя: "Пройдена: Нет эффекта".

Жетоны Опыта



Каждый сыщик начинает игру с определенным количеством жетонов Опыта. Прежде чем пройти проверку навыка, игрок может сбросить один из своих жетонов Опыта, чтобы добавить значение Удачи к проверяемому навыку.

Игрок не может использовать более одного жетона Опыта для каждой конкретной проверки навыка. Использование жетона Опыта всегда должно быть до броска кубика. Игрок никогда не может потратить жетон Опыта, чтобы добавить Удачу к Удаче.

Жетон Опыта может также использоваться, чтобы добавить Удачу игрока к его Интеллекту, решая головоломку (см. страницу 18).

Проверки Ужаса

Всякий раз, когда монстр и сыщик встречаются в одной комнате, сыщик должен немедленно пройти проверку, называемую ПРОВЕРКОЙ УЖАСА. Он проходит ее, используя навык **Воли**, измененный **рейтингом ужаса** монстра (синее число внизу жетона монстра). Если сыщик не проходит проверку, он берет один жетон Ужаса (см. "Урон и Ужас" на странице 24).



Если в комнате находится несколько сыщиков, каждый из них должен пройти проверку ужаса в порядке, определенном хранителем.

Если сыщик уходит из комнаты с монстром и затем опять входит в нее, он должен вновь пройти проверку ужаса. Он должен проходить проверку ужаса каждый раз, когда он входит в комнату с монстром (и каждый раз, когда монстр входит в его комнату). Таким образом монстр, который преследует сыщика, вызовет проверку ужаса каждый раз, когда будет входить за ним в комнату.

Если в начале хода сыщика монстр уже находится в этой же комнате, сыщик не должен проходить проверку ужаса. Если монстр покидает комнату сыщика и затем повторно входит в нее в этот же ход, против него не нужно проходить проверку ужаса.

Сыщик проходит не более одной проверки ужаса для каждого монстра в ход.

Проверки ужаса всегда прерывают текущий шаг хода игрока.

Пример: Джо Даймонд входит в комнату с зомби и планирует атаковать его топором. Но сначала он должен пройти проверку ужаса. Он проверяет свою Волю (6) плюс рейтинг ужаса монстра -1. Он выбрасывает 8, что выше, чем 5, которые были ему нужны, и немедленно берет 1 ужас. Хранитель тогда разыгрывает карту Травмы "Паника" на Джо Даймонда, которая позволяет хранителю переместить его на три локации. Джо Даймонд после этого возобновляет свой ход, но не может напасть на зомби с топором, потому что он больше не находится в его локации (из-за приступа паники).

Проверки Уклонения

Сыщик должен пройти ПРОВЕРКУ УКЛОНЕНИЯ против каждого монстра в его локации прежде, чем выйти из локации или выполнить неатакующее действие.

Проверка уклонения – проверка навыка, которая разыгрывается незамедлительно, прежде чем сыщик пытается переместиться или совершить действие. Чтобы уклониться от монстра, игрок проходит проверку **Ловкости**, измененную **БДИТЕЛЬНОСТЬЮ** монстра (белое число в верхнем правом углу жетона монстра).



Если игрок проходит эту проверку, то сыщик не получает вредного воздействия. Если же он не проходит проверку, хранитель может нанести урон монстра сыщику (указанный на оборотной стороне жетона Монстра - см. страницу 23). Независимо от того, пройдена проверка или провалена, сыщик может переместиться или выполнить намеченное действие. После попытки уклониться от монстра, сыщик может свободно перемещаться и предпринимать действия, без необходимости повторно уклоняться от того же самого монстра в этот ход.

От монстра имеющего жетон Оглушения не нужно уклоняться.

Пример проверки ужаса



1. У хранителя есть способность поместить маньяка в локацию с Дженни Барнс. Дженни должна немедленно пройти проверку ужаса. Она вычитает из своей Воли 1, в соответствии с рейтингом ужаса монстра -1.
2. Игрок-сыщик кидает кубик и получает 5. Это равно или меньше чем ее (измененная монстром) Воля 6, таким образом, Дженни прошла проверку и не получает ужаса.
3. Во время своего Движения она переходит в другую локацию "Коридора 3." Ей не нужно проходить проверку ужаса против маньяка, потому что она начала движение в той же самой комнате, где и он.
4. Она тратит своё второе Движение, чтобы переместиться в "Угловой коридор 2."
5. Во время следующего хода Хранителя, он перемещает маньяка на две локации, войдя в "Угловой коридор 2." Дженни Барнс должна пройти другую проверку ужаса, вызванную появлением монстра в ее комнате.

Если есть несколько монстров в локации сыщика, он должен попытаться уклониться от каждого из них (в любом порядке) прежде, чем переместиться или выполнить намеченное действие.

Пример: Джо Даймонд хочет исследовать свою комнату, но в его локации зомби. Чтобы исследовать комнату, он должен попытаться уклониться от зомби. Игрок добавляет бдительность монстра 1 к Ловкости Джо Даймонда 4. Затем проверяет Ловкость Джо Даймонда 5, он не в состоянии уклониться от монстра. Монстр наносит ему 2 повреждения (напечатанных на обороте жетона монстра), и затем Джо Даймонд исследует комнату. После исследования он решает двинуться в смежную локацию. Так как он уже прошел проверку уклонения против этого монстра в этот ход, он не должен проходить повторную проверку уклонения.

Монстры могут свободно уходить из локации сыщика, это не обязывает сыщика проходить проверку уклонения. Если хранитель перемещает сыщика, сыщик не должен проходить проверку уклонения (но может быть обязан пройти проверку ужаса).

Нападение на монстра не требует прохождения проверки уклонения. Это нападение может быть без оружия, с оружием, или с атакующей картой Заклинания. Это нападение может предназначаться любому доступному для атаки монстру, в том числе и монстру находящемуся в другой локации (атака огнестрельным оружием или Заклинанием).

Эффекты

Эффекты - это продолжительные воздействия на сыщиков, монстров или комнаты, изменяющие их состояния. В игре они представлены жетонами - **Оглушение**, **Огонь** и **Темнота**, которые индивидуально и подробно описаны в этом разделе.

Эти эффекты также перечислены в Руководстве Хранителя.

Жетоны **Оглушения** - вредные жетоны, помещаемые на сыщиков или монстров (обычно во время боя). Когда сыщик оглушен, жетон помещается на его карту Персонажа. Когда монстр оглушен, жетон помещается рядом с его фигуркой.



Оглушение действует на сыщиков и монстров по-разному.

- **На сыщиков:** оглушенный сыщик получает только одно Движение во время своего хода. Если он становится оглушенным во время своего хода, он не делает второе Движение. Кроме того, он получает **-2 к каждой проверке навыка**. Эффекты от жетонов оглушения не суммируются (то есть наличие двух жетонов оглушения не дает сыщику **-4 к каждой проверке навыка**).

Заметьте, что этот штраф применяется только к проверкам навыков (то есть, на бросок кубика и сравнение с навыком) и не понижают навык для других целей. Например, этот штраф не сокращает количество ходов для решения головоломки.

- **На монстров:** Оглушенный монстр не может двигаться или атаковать. От оглушенного монстра не нужно уклоняться.

Сыщик или монстр могут иметь несколько жетонов оглушения, но могут сбросить только один из них за ход (сыщик во время Обмена между сыщиками, а монстр во время Атаки Монстра - стр. 10-11).

Жетоны **Огня** помещаются на название комнаты и влияют на каждого сыщика и монстра в комнате. Вот эти эффекты:



- Сыщик или монстр, находящиеся в горящей комнате, в конце своего хода получают 2 повреждения.
- Сыщик должен проверить свою Волю, чтобы войти в горящую комнату. Если он терпит неудачу, то берет 1 ужас. Независимо от результата, он может войти в комнату. Уже находясь в горячей комнате, сыщик не должен проверять Волю, чтобы передвигаться в разные локации этой комнаты.

Жетоны **Темноты** помещаются на название комнаты. Эффект темноты затрагивает каждого сыщика в комнате. Эффект темноты является двойным:



- Сыщик, который хочет исследовать темную комнату, должен для этого потратить Действие плюс Движение.
- Находясь в темной комнате, сыщик получает **-2 к проверкам навыков во время боя**. Заметьте, что этот штраф идет в дополнение ко всем другим штрафам (например, от оглушения).

Некоторые карты Исследования (такие как "Фонарь") позволяют сыщикам игнорировать эффекты темноты. Игнорируя эти эффекты, сыщик также не подвержен действиям карт, которые предполагают нахождение сыщика в темноте.



Безвыигрышные ситуации

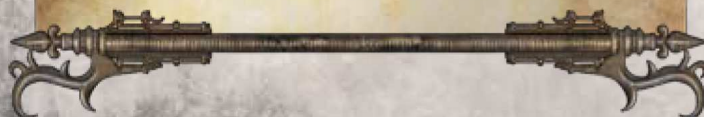
В редких случаях игроки могут понять, что у них недостаточно раундов в запасе, чтобы выиграть игру. В таком случае игроки, оказавшиеся в безвыходном положении, должны сфокусировать свое внимание на том, чтобы не допустить победы противника, что будет почти так же хорошо, как и победа.

Если подобная ситуация вызывает беспокойство игроков, то они, как вариант, могут использовать правило "Дополнительная длина игры", описанное на странице 26.

Игроки должны также беречь любые карточки-ключи, которые они обнаружили, поскольку их потеря может не оставить шансов на победу. И хотя ситуация, где карточка-ключ будет сброшена крайне редка, такой ситуации следует избегать любой ценой!

Неверное размещение карт Исследования хранителем во время подготовки также потенциально может сделать невозможной победу сыщиков. Если сыщики полагают, что хранитель, размещая карты Исследования во время подготовки, допустил ошибку, они могут попросить его сверить карты с Руководством Хранителя.

Если выясняется, что хранитель случайно разместил в комнате неправильные карты, он устраняет эту ошибку, предоставив правильные карты сыщикам. Хранитель в этом случае пропускает свой следующий ход.



Прочтение Заклинаний

Использование карт Заклинания в этой игре называется **ПРОЧТЕНИЕМ** заклинания.

У большинства игроков в начале игры нет карт Заклинания, но они могут их получить, читая Книги (Tome Exploration cards), которые они найдут.

Хотя в игре есть только четыре вида карт Заклинаний, каждая на обороте имеет различную информацию об эффекте заклинания. Во время подготовки, каждый вид карты Заклинания помещается в свою собственную колоду лицом вверх в пределах лёгкой досягаемости сыщиков. Когда игрок получает карту Заклинания, он берет верхнюю карту соответствующей колоды и кладет ее перед собой. Игроки никогда не смотрят на обратную сторону карт Заклинания пока это не указано картой (обычно самой картой Заклинания).

Игрок может прочесть Заклинание, выполнив описанное действие на карте Заклинания. Это действие обычно требует, чтобы он прошел проверку навыка (см. выше) и затем перевернул карту. В зависимости от результата проверки зачитывается "Прохождение" или "Провал" эффекта карты.

После использования этого эффекта игроку обычно указывается сбросить карту (под низ ее колоды) и затем вытянуть новую карту Заклинания того же типа. Таким образом, игрок никогда точно не знает, что произойдет, когда он попытается прочесть Заклинание.

Заметьте, если для Заклинания нужно выбрать сыщика в комнате, то Заклинание можно также использовать и на себя.

Карты Мифа

Карты Мифа предоставляют отличный способ хранителю замедлить сыщиков в их охоте на улики или нанести им неожиданный урон или ужас. Такой урон и ужас дают возможность разыгрывать на сыщиков карты Травмы (см. страницу 25).



Описание карты Мифа

1. Цена угрозы
2. Название карты
3. Требование
4. Художественный текст
5. Способность
6. Символ

Во время "Подготовки Хранителя", хранитель должен создать колоду Мифа, используя определенные карты Мифа. Инструкции в Руководстве хранителя показывают символы карт Мифа необходимые для данной истории. Хранитель берет все карты, содержащие указанные символы, и перетасовывает их, чтобы создать колоду Мифа. Он возвращает все другие карты Мифа в коробку.

Каждая история предоставляет хранителю определенное число карт Мифа в самом начале игры. Хранитель может получить больше карт Мифа при использовании определенных карт Действия Хранителя в течение игры (см. страницу 10).

Есть четыре случая во время хода сыщика, когда хранитель может разыграть карту Мифа. Хранитель может разыграть только одну карту Мифа за ход сыщика и **никогда** не может разыгрывать карты Мифа во время собственного хода.

Случаи, когда хранитель может разыграть карту Мифа:

- В начале хода сыщика
- Сразу после первого Движения сыщика
- Сразу после второго Движения сыщика
- Сразу после Действия сыщика

Чтобы разыграть карту Мифа, хранитель должен сначала заплатить цену угрозы. Некоторые карты Мифа требуют выполнения специальных условий. Это может быть название помещения, частичное название помещения, или другое требование. Хранитель может разыгрывать такие Карты Мифа только на сыщиков, которые находятся в одной из перечисленных комнат или соответствуют требованиям.

Например, если карта Мифа говорит "Требование: Спальня", карта может быть разыграна только на сыщика, который находится в комнате, включающем слово "Спальня" в названии (такие как "Спальня" или "Гостевая Спальня").

После разыгрывания карты Мифа хранитель кладет ее лицом вверх в группу карт рядом с колодой Мифа. Если колода Мифа заканчивается, использованная группа карт тасуется, чтобы создать новую колоду Мифа.

Карты Цели

Во время "Подготовки Хранителя" хранитель делает разнообразный выбор, один из которых определяет, какую карту Цели он использует во время игры.

Каждая карта Цели описывает условия, необходимые для победы в игре, как хранителя, так и сыщиков. Хранитель может смотреть эту карту в любое время, но не показывать и не читать ее сыщикам, пока это не будет указано.

Раскрытие Цели

В начале игры сыщики не знают, как они могут выиграть игру. Чтобы узнать это, сыщикам нужно узнать карту Цели хранителя. Эта карта обычно вскрывается, если сыщики находят "Улику 1", если разыгрывается карта Событий "IV", или если хранитель выполняет требования, напечатанные в верхней части некоторых карт Цели.

Когда карта Цели вскрыта, она помещается лицом вверх на столе перед хранителем. С этого момента, все игроки могут прочитать эту карту в любое время.

Когда сыщики или хранитель выполняют описанное условие победы на этой карте, хранитель показывает карту (если это уже не было сделано), и хранитель громко зачитывает раздел условия победы. В этом случае игра заканчивается победой всех игроков выигравшей стороны!

Побег

Иногда после обнаружения "Улики 1" сыщики узнают, что для победы они должны сбежать. В таком случае сыщикам позволено убежать прочь с игрового поля. Сыщики могут бежать только, если карта Цели была вскрыта и содержит специальные указания для побега.

Примечание: Некоторые карты Цели могут потребовать, чтобы сбежал только один сыщик, в то время как другие могут потребовать, чтобы сбежали все сыщики. Если Цель требует бегства всех сыщиков, то должны сбежать все сыщики, которые были в живых на момент прочтения карты Цели. Иначе сыщики проигрывают.

Карта Цели всегда определяет комнату для сыщиков, из которой они должны бежать. Чтобы бежать, сыщик должен пройти через незапечатанную дверь в указанной комнате, которая не соединяется с другой комнатой. Фигурка этого сыщика убирается с игрового поля, и этот игрок больше не делает ходов до конца игры.

Головоломки

Иногда сыщик сталкивается с картой, которая требует от него “решить головоломку”. Головоломки существуют, чтобы замедлить сыщиков и испытать их смекалку. Решив головоломку, сыщик может возобновить движение или исследование, которому препятствовала головоломка.

Столкновение с головоломкой прерывает любое Движение или Действие игрока. Если игрок решит головоломку, то он продолжит Движение или Действие, которое было прервано. В противном случае Движение или Действие заканчивается. Например, игрок может столкнуться с головоломкой на карте Замка, пытаясь войти в комнату. Сыщик получает одну попытку решения головоломки прежде, чем продолжить Движение. Эта попытка не стоит сыщику дополнительного Движения или Действия.

Типы головоломок

Есть три основных типа головоломок, с минимум тремя вариантами каждого.



Проводка



Замок



Руна

Хотя сыщики выполняют одни и те же основные действия для решения головоломки, (см. “Попытка решения Головоломки” на странице 18) для решения каждого типа головоломки есть своя цель (см. “Решение Головоломки” на странице 18).

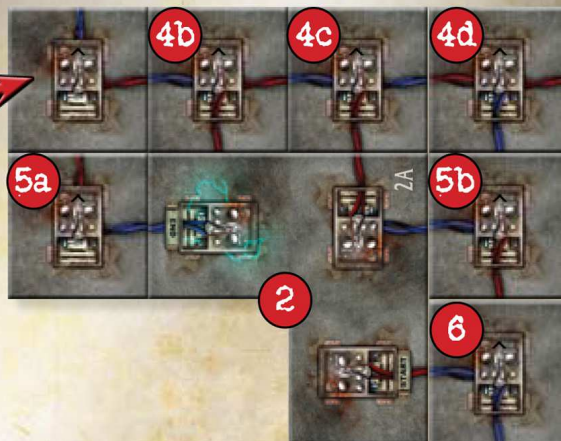
Подготовка головоломки

Части Головоломки всегда помещаются перед игроком, а не на игровом поле.

Всякий раз, когда сыщики сталкиваются с головоломкой впервые, игрок-сыщик выполняет следующие действия.

- 1. Подготовка места:** Если игрок сталкивается с Проводкой или Замком, он сначала должен поместить соответствующие фрагменты головоломки на столе перед собой (как указано на карте, которая запустила головоломку).
- 2. Перемешивание фрагментов головоломки:** Игрок перемешивает соответствующую группу неиспользованных фрагментов головоломки.
- 3. Вытягивание фрагментов головоломки:** Затем игрок тянет фрагменты головоломки из соответствующей группы по одной. Карта показывает, сколько фрагментов нужно разместить, и в каком положении. Эти фрагменты всегда выкладываются в ряды, начиная с верхнего левого угла, согласно изображению на карте. Каждый фрагмент головоломки всегда помещается стрелкой (^) вверх. В дальнейшем, в случае необходимости, игрок сможет эти фрагменты вращать (см. “Попытка решения головоломки” на странице 18).

Пример подготовки головоломки



- Исследуя комнату, игрок вскрыл карту Препятствия, которая требует, чтобы он попытался решить Головоломку Проводки #2A.
- Вначале он выкладывает фрагмент подготовки головоломки Проводки “2A” лицевой стороной вверх перед собой.
- Далее, перевернув все фрагменты головоломки Проводки, он перемешивает (тасует) их лицевой стороной вниз.
- Затем тянет случайные фрагменты головоломки и размещает их (согласно стрелке ^), начиная с верхнего левого угла.
- После того, как он закончит выкладывать четыре фрагмента в первый ряд, он тянет фрагменты для второго ряда.
- Наконец, он тянет последний фрагмент головоломки в нижний ряд. Теперь он может совершить попытку решения этой головоломки, как часть своего действия исследования.

Попытка решения головоломки

Во время попытки решения головоломки игрок получает определенное количество **ДЕЙСТВИЙ ГОЛОВОЛОМКИ**, равное Интеллекту его сыщика (отображено на его карте Способностей). Действия могут быть трёх видов:

- **Поменять местами** два СМЕЖНЫХ фрагмента головоломки (см. пример на странице 19). Фрагменты головоломки остаются в их текущей ориентации и не могут вращаться этим действием. Заметьте, что это - единственное возможное действие для головоломки Руны.
- **Вращение** фрагментов головоломки на 90 градусов. Фрагмент головоломки может быть повернут по часовой или против часовой стрелки и остаться в этом положении. Совершая попытку решения головоломки Замка, игрок может вращать фрагменты головоломки на 180 градусов для прямоугольника, на 120 градусов для треугольника и на 90 градусов для креста.
- **Взять новый** случайный фрагмент головоломки из группы неиспользованных фрагментов. В этом случае игрок должен заменить любой фрагмент головоломки в игре новым. Новый фрагмент должен быть размещён в его начальной ориентации (стрелка вверх), а замененный фрагмент лицевой стороной вниз помещается вниз группы фрагментов головоломки. *Взятие нового фрагмента стоит двух действий головоломки.*

Игрок может выполнять действия головоломки, пока не решит ее (см. ниже) или пока не закончатся действия головоломки, количество которых равно Интеллекту его сыщика.

Решение головоломки

Головоломка считается решённой, если достигнута цель этой головоломки. Тип головоломки определяет ее цель:

- **Руна:** Эта головоломка решена, если все ее фрагменты находятся в надлежащих положениях, чтобы соответствовать художественному изображению на карте, запустившей головоломку. Заметьте, что художественное изображение на этих картах показывает только законченный, решённый вариант головоломки Руны. Для других типов головоломок фрагменты изображены случайным образом.
- **Проводка:** Эта головоломка решена, когда игрок может создать непрерывный путь красных и синих проводов от начала головоломки и до конца. Провод считается непрерывным, если его цвет продолжает цвет провода на соседнем (смежном) фрагменте.
- **Замок:** Эта головоломка решена, когда символы на каждом ее фрагменте соответствуют каждому смежному символу (включая символы на фрагменте подготовки).

Результаты решения головоломки описаны в карте, запустившей головоломку. Решение головоломки обычно приводит к выводу карты из игры, разрешая игроку продолжить перемещение или исследование. После завершения головоломки все ее фрагменты помещаются лицевой стороной вниз под низ соответствующей группы фрагментов головоломки.

Если игрок не закончил головоломку, но потратил все действия головоломки (или не хочет решать ее больше), фрагменты головоломки остаются на столе в их текущей позиции. Этот сыщик или любой другой, могут попытаться позже закончить эту головоломку (сталкиваясь с Препятствием или Замком, которые запускают головоломку).

Каждый сыщик может совершать попытку решения одной и той же головоломки только раз за ход (но другие сыщики могут пытаться решать ту же головоломку в этом же раунде).

Другие правила головоломки

Смежность головоломки

Фрагмент головоломки считается **СМЕЖНЫМ** с другим фрагментом головоломки (или фрагментом подготовки) если они соприкасаются сторонами. Фрагменты, соприкасающиеся углами, не считаются смежными. См. рисунок примеров смежности на странице 20.

Заметьте, что для решения головоломки иногда требуется, чтобы смежные фрагменты имели одинаковые символы или одинаковый цвет провода. В диаграмме ниже фрагменты загадки А и В не считаются смежными друг другу (поскольку они физически не соприкасаются). Эта головоломка не решена, потому что жёлтый символ на фрагменте "А" соприкасается с синим символом на фрагменте подготовки "4А".



Смешать головоломку

Иногда игроку даётся указание **СМЕШАТЬ** головоломку. Когда головоломка смешивается, все ее фрагменты тасуются обратно в группу неиспользованных частей. Затем головоломка готовится заново, в соответствии со стандартными правилами подготовки.

Жетоны Опыта во время головоломки

Игроки могут использовать жетоны Опыта, чтобы добавить свою Удачу к Интеллекту, совершая попытку решения головоломки. Сыщик может использовать опыт в любое время, совершая попытку решения головоломки.

Пример: Джени Барнс совершает попытку решения головоломки и использует все четыре действия головоломки. Она решает потратить (сбрасывает) один из своих жетонов Опыта, чтобы добавить 2 Удачи к Интеллекту. Это дает ей еще два действия головоломки, с которыми можно продолжить попытку решения головоломки.

Требования при решении головоломки

Когда сыщик пытается решить головоломку, другие игроки не помогают ему в этом. Они не дают советов и намеков относительно того, как ее решить.

Игрок, совершающий попытку решить головоломку, не использует бумагу или другие средства для помощи в решении головоломки. Как только игрок потратил действие головоломки, оно считается потраченным. Например, если игрок меняет друг с другом части головоломки и затем понимает, что он не должен был этого делать, он должен потратить другое действие головоломки, если хочет вернуть все назад.

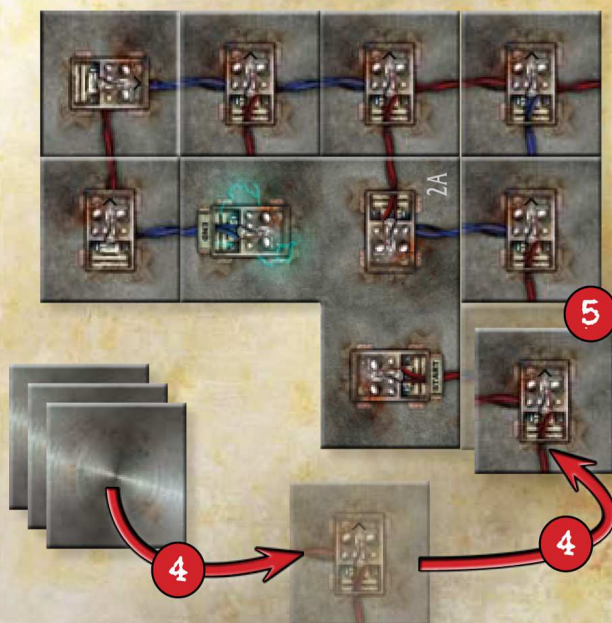
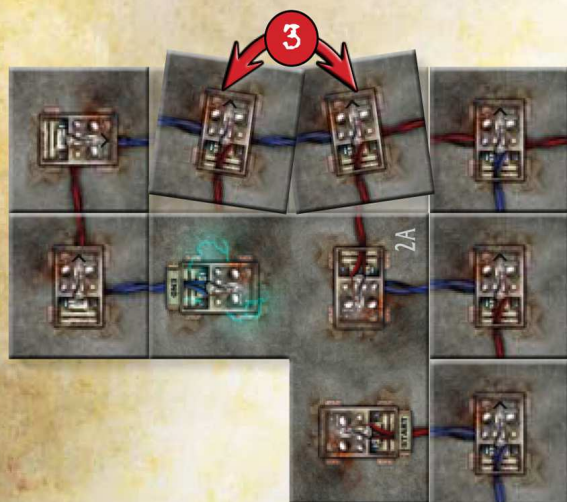
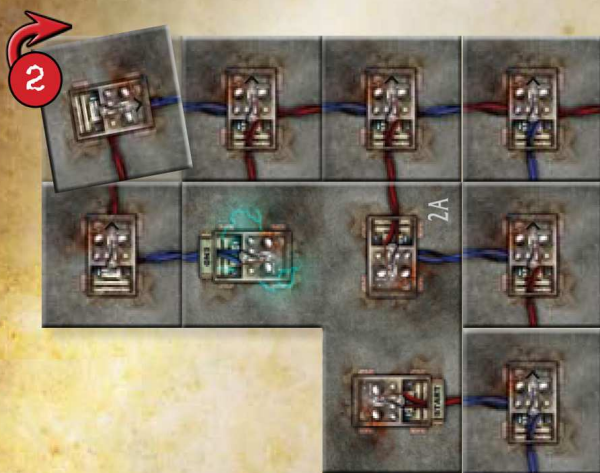
Пример попытки решения головоломки



Исследуя комнату, Дженни Барнс вскрывает карту Препятствия, которая требует, чтобы она попыталась решить головоломку проводки #2A. После подготовки головоломки (см. пример на странице 17) она может предпринять попытку решения головоломки, как часть своего действия исследования.

1. Дженни обладает Интеллектом 4, а значит, у нее есть четыре действия головоломки.
2. Она использует свое первое действие головоломки для ВРАЩЕНИЯ фрагмента головоломки на 90 градусов.
3. Затем она использует свое второе действие чтобы ПОМЕНИТЬ МЕСТАМИ положения двух смежных фрагментов. Она меняет их позиции, но должна сохранять направление ориентации.
4. Она использует свое третье и четвертое действие для того, чтобы ВЗЯТЬ НОВЫЙ фрагмент головоломки. Она сбрасывает один фрагмент, и заменяет его только что вытянутым другим. Вытянутый фрагмент должен быть размещен стрелкой вверх.
5. Так как она использовала все свои действия головоломки, её Действие на этом закончено. Она не решила головоломку, потому что провод нового фрагмента не соединился с фрагментом выше.

Она оставляет головоломку в ее текущем состоянии. Дженни Барнс (или другой сыщик) может возобновить решение головоломки для исследования этой комнаты позже (столкнувшись с этой же картой Препятствия).



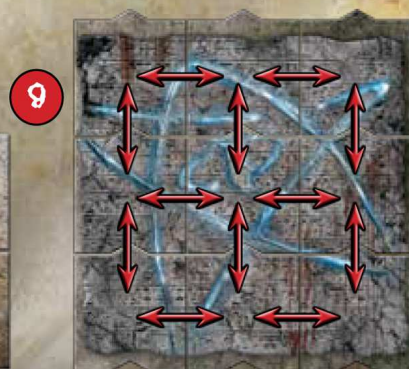
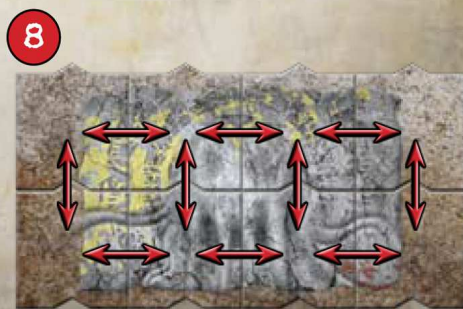
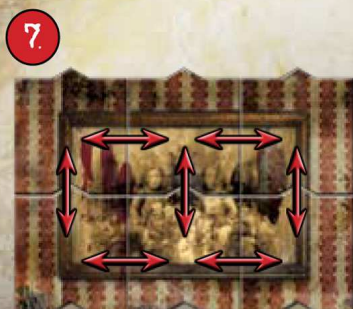
5

4

Примеры решённых головоломок и смежности

Все головоломки, показанные на этой диаграмме, являются примерами решённых головоломок. Это не единственные варианты решения, так как есть много возможных комбинаций.

На этой диаграмме красные стрелки показывают, какие части головоломки смежны и могут быть обменяны, используя действие головоломки "поменять местами".



Бой

Хотя бой не является ключевой частью *Обителей Безумия*, сыщики часто попадают в ситуации, когда они должны бороться против ужасных существ или обезумевших людей. Этот раздел описывает правила боя, а также все механики, которые непосредственно влияют на процесс боя ("Урон и Ужас" - стр. 24; "Карты Травмы" - стр. 25; и "Убитые сыщики" - стр. 24).

Бой в *Обителях Безумия* - относительно простой процесс, и может произойти двумя способами:

1. Сыщик нападает на монстра (обычно потратив на это Действие).
2. Монстр нападает на сыщика (обычно во время шага хранителя - Атака монстра).

Независимо от того, кто нападает, бой всегда ведет хранитель, вытягивая карты Боя из колоды соответствующего класса монстра (цвет), пока не будет вытянута подходящая карта. Тогда карта зачитывается и разыгрывается.



Описание карты Боя

1. Тип атаки сыщика
2. Проверка навыка
3. Результат проверки (пройдена/провалена)
4. Тип атаки монстра

Атака сыщика

Когда сыщик нападает на монстра, хранитель тянет верхнюю карту из колоды Боя, соответствующую классу монстра (цвет в правом верхнем углу жетона монстра). Каждая карта Боя состоит из двух частей - верхней и нижней. Когда нападает сыщик, используется верхняя часть карты. На ней всегда есть описание вида оружия (или "Без Оружия").

Хранитель тянет карты Боя до тех пор, пока не вытянет соответствующий вид оружия, используемый сыщиком. Хранитель громко зачитывает карту, чтобы сыщик разыграл любые указанные проверки. После розыгрыша карты бой закончен, и хранитель сбрасывает все вытянутые карты.

Расстояние

Разное оружие и предметы требуют, чтобы фигурка сыщика была в пределах определенного РАССТОЯНИЯ от монстра или другого сыщика, чтобы выполнить определенное действие. Например, "Томми Ган" требует, чтобы монстр-цель был на расстоянии 2 от сыщика.

Расстояние измеряется путем подсчета количества локаций от цели до сыщика. Монстр в соседней локации от сыщика (то есть, в смежной локации) считается на расстоянии 1. Монстр в 2 локациях - на расстоянии 2. Если между сыщиком и его целью есть дверь, тогда цель не считается доступной.

Самый легкий способ измерить расстояние - посчитать, сколько Движений требуется для перемещения в локацию цели.

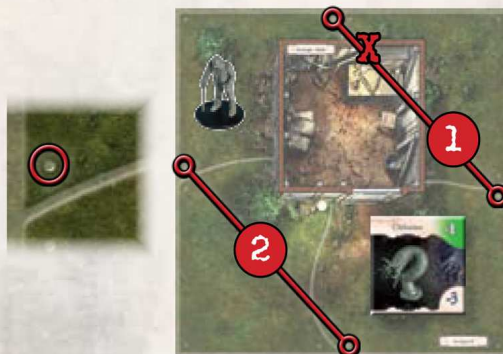
Линия видимости

Перед тем как измерять расстояние до цели, необходимо убедиться, что цель находится на ЛИНИИ ВИДИМОСТИ. Фактически это означает, что фигурка сыщика должна быть в состоянии из своей локации "видеть" цель.

Игроки не должны измерять линию видимости, так как обычно это довольно очевидно.

На больших открытых пространствах игрокам нужно использовать линейку для проведения прямой линии между белыми точками в углах двух интересующих локаций. Цель находится на линии видимости, если игрок может провести линию, по крайней мере, от угловой точки в своей локации к угловой точке локации цели, не пересекая коричневую стену или верхушку двери.

Если линия видимости проходит через стены и/или двери, то цель считается недоступной (независимо от дальности расположения локаций).



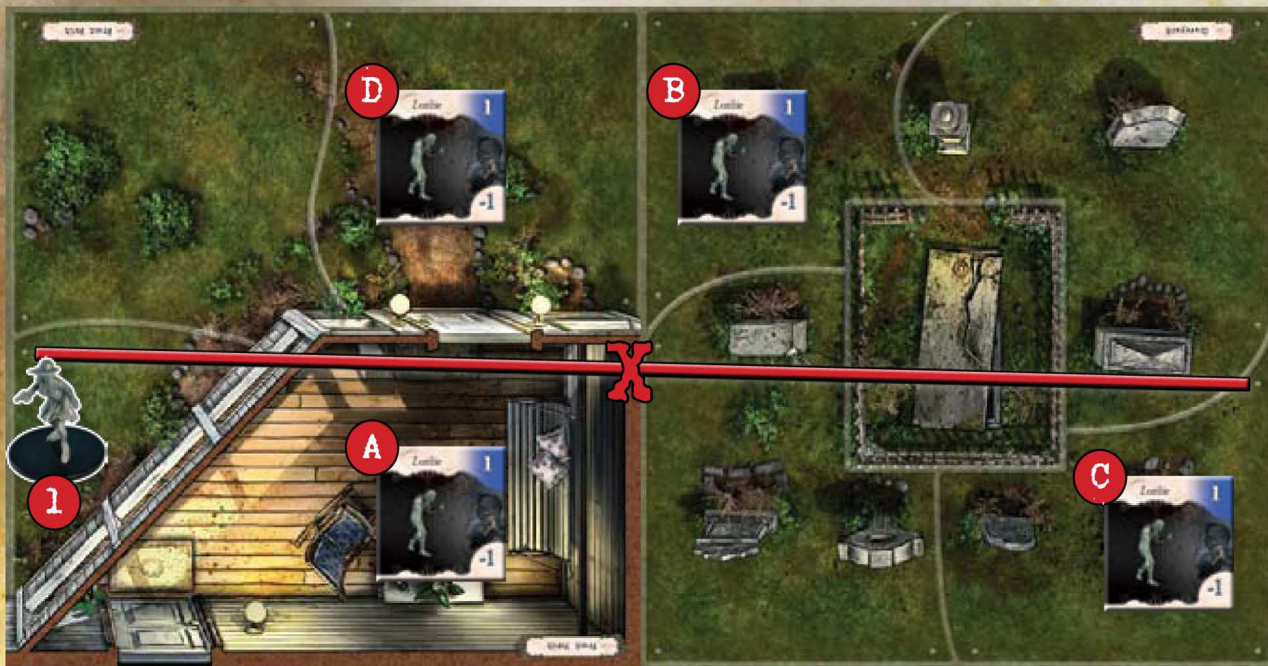
Пример: Харви Уолтерс хотел бы наложить проклятие на хтонянца, что требует, чтобы он был в пределах 2 локаций от него. Так как он находится в 2 локациях от цели, то это удовлетворяет требованию расстояния. Теперь нужно проверить линию видимости.

1. Сначала он проводит линию видимости от верхнего угла своей локации. Так как эта линия пересекает стену, у него нет прямой видимости из этой позиции.
2. Тогда он проводит линию видимости от нижнего левого угла своей локации. Так как эта линия не пересекает стену или дверь, он имеет прямой обзор из этой точки.

Так как он может провести линию видимости и находится на расстоянии в 2 локаций, то он имеет возможность прочесть заклинание на монстра.

Заметьте, что монстры, сыщики и особые объекты не блокируют линию видимости. Также заметьте, что у некоторых локаций нет точек для проверки линии видимости. У фигурки в одной из таких локаций есть линия видимости к любому месту комнаты (и нет линии видимости в другие комнаты).

Пример Боя



- Дженни Барнс хочет напасть на монстра, используя оружие “.45 Автоматическое”. Она не может напасть на следующих монстров, потому что они недоступны для атаки:
 - Этот монстр недоступен, потому что у “Веранды” нет точек линии видимости (и поэтому другие комнаты видны быть не могут).
 - Этот монстр недоступен, потому что он находится на удалении 3 локаций, а выбранное оружие может атаковать монстра на расстоянии 2 (так сказано на карте оружия).
 - Этот монстр недоступен, потому что Дженни Барнс не может проложить линию видимости от своей к его локации, к тому же он на расстоянии 5.
- Дженни Барнс решает напасть на единственного доступного для атаки монстра (монстр “D”). Хранитель тянет верхнюю карту гуманоидной колоды Боя (потому что зомби - гуманоид). Так как эта карта соответствует типу оружия Дженни Барнс, она разыгрывает ее. Эта карта требует, чтобы она проверила свою Меткость.
- Она проходит эту проверку и наносит 3 урона зомби. Так как у зомби уже есть 1 повреждение, хранитель помещает жетон Урона с числом 4 в подставку монстра.
- Наконец, она смотрит на основание жетона монстра. Так как повреждения не равняются и не превышают его здоровье, зомби не убит.

Огнестрельное Оружие
 Вы выхватываете ваше оружие и открываете огонь.
 Проверка Меткости.
 Пройдена: Ваши инстинкты безупречны. Нанесите урон оружием.
 Провалена: Ваш выстрел пришёлся мимо цели. Нет эффекта.

.45 Автоматическое

3

4

1 + 3 = 4

Атака монстра

Во время каждого шага Атаки Монстра каждый монстр может напасть на сыщика в его локации. Когда монстр нападает, хранитель тянет карты из колоды Боя, соответствующей классу монстра (обозначен цветом на жетоне монстра). Когда атакует монстр – разыгрывается нижняя половина боевой карты, которая описывает одно из трёх условий - “Атака Монстра”, “Монстр против Укрытия” или “Монстр против Барьера” (см. “Укрытия и Барьеры” на странице 23).

Хранитель тянет карты Боя, пока не вытянет карту “Атака Монстра”. Он громко зачитывает карту, чтобы сыщик прошел указанные проверки. После розыгрыша карты бой закончен, и хранитель сбрасывает все вытянутые карты.

Особая атака монстра

В некоторых картах Боя говорится, что “Монстр совершает особую атаку”. Для совершения особой атаки, хранитель поднимает фигурку монстра и читает специальную способность, напечатанную на основании его жетона, и выполняет способность точно как описывает текст на карте Боя.

Пример: Культист нападает на Глорию Голдберг. Хранитель тянет карту Боя из гуманоидной (синей) колоды Боя со способностью “Атака Монстра”. Так как карта гласит, что “Монстр совершает особую атаку”, хранитель поднимает фигурку культиста, читает написанную на его основании способность и немедленно её выполняет.

Укрытия и Барьеры

Некоторые карты Боя описывают эффекты для “Монстра против Укрытия” и “Монстра против Барьера”. Эти карты используются только в особых обстоятельствах, как описано в этом разделе.

Сыщики иногда могут спрятаться от монстров, используя особый маркер укрытия (см. страницу 13). Когда монстр нападает на сыщика, который прячется, хранитель тянет карты Боя, пока не вытянет карту “Монстр против Укрытия” и затем разыгрывает ее. Эти карты с гораздо меньшей вероятностью могут навредить сыщику, и часто позволяют сыщику отодвинуть монстра в соседнюю локацию. Если результат карты гласит “сыщик больше не в укрытии”, то он убирает фигурку сыщика с маркера укрытия и в дальнейшем может подвергнуться нападению на обычных условиях.

Сыщики могут иногда поместить особый маркер Барьера на дверь (см. страницу 12). Эти маркеры не позволяют монстрам и сыщикам проходить через эти двери. Когда монстр пытается войти в дверь, на которой есть Барьер, хранитель тянет карты из колоды Боя монстров, пока не вытянет карту “Монстр против Барьера”, и затем разыгрывает ее. Эта карта может разрушить (сбросить) маркер барьера или просто отодвинуть его от двери (в начальное местоположение). Когда барьер разрушен или отодвинут, монстр может продолжить перемещаться через дверь. При любом другом результате монстр не может пройти через дверь и хранитель больше не перемещает монстра в этот ход.

Ключевые понятия боя

Этот раздел перечисляет общие ключевые понятия, с которыми игроки могут столкнуться в картах Боя и в особых атаках монстров.

Получите X урона (Take X Damage): Сыщик получает X жетонов Урона. Эти жетоны помещаются на его карту Персонажа, сокращая его здоровье на это количество (см. “Урон и Ужас” на странице 24).

Получите X ужаса (Take X Horror): Сыщик получает X жетонов Ужаса. Эти жетоны помещаются на его карту Персонажа, уменьшая его рассудок на это количество (см. “Урон и Ужас” на странице 24).

Нанесите урон (Deal Damage): Монстр получает указанное количество урона, которое немедленно добавляется к любым жетонам Урона на монстре (см. страницу 24).

Монстр наносит вам урон (Monster Damaged You): Сыщик получает жетоны Урона в количестве, равном показателю урона монстра (на обратной стороне жетона монстра).

Нанесите урон оружием (Deal Weapon Damage): Монстр получает столько урона, сколько указано на карте используемого оружия (число под изображением оружия на карте).

Описание жетона монстра



1. Вид монстра
2. Класс монстра (цвет)
3. Рейтинг ужаса
4. Особая атака
5. Урон монстра
- и Бдительность (число)
6. Здоровье монстра

Бросить оружие (Drop Weapon): Сыщик оставляет оружие в текущей комнате. Он должен оставить оружие, которое он в настоящее время использует (если способен). Карта помещается поверх любых карт Препятствия или Исследования в комнате. Любой игрок, в дальнейшем исследующий комнату, сможет взять это оружие (следуя обычным правилам исследования).

Проверка навыка (Test Attribute): Сыщик должен пройти проверку навыка (см. страницу 13). Карта или жетон всегда описывают результаты прохождения и провала попытки. Если описание исхода прохождения или провала отсутствует в карте, то считается, что результат не имеет никакого эффекта.

Холодное оружие (Melee Weapon): Определение “Холодное оружие” относится к любому типу рукопашного оружия и включает в себя “острое оружие” и “дробящее оружие”. Когда сыщик нападает с оружием в типе которого есть слово “холодное”, хранитель должен тянуть карты из колоды Боя, пока не встретит карту типа “Холодное оружие”, после чего зачитывает и выполняет её эффект.

Огнестрельное оружие (Ranged Weapon): Определение “Огнестрельное оружие” относится к любому типу оружия, если в его типе есть слово “огнестрельное”. Когда сыщик нападает с оружием в типе которого есть слово “огнестрельное”, хранитель должен тянуть карты из колоды Боя, пока не встретит карту типа “Огнестрельное оружие”, после чего зачитывает и выполняет её эффект.

Нет эффекта (No Effect): Ничего не происходит.

Покинуть укрытие (No Longer Hiding): Сыщик покидает маркер укрытия и перемещается в свою текущую локацию. Монстр не нападает снова в этот ход, если это не указано.

Барьер разрушен (Destroy the Barrier): Барьер, блокирующий дверь сломан и должен быть удалён с игрового поля.

Убийство Монстров

Когда монстру наносится урон, жетон Урона с соответствующим числом помещается в маленькую вертикальную зацепку (клипсу) на основании фигурки. Если монстру позже вновь нанесены повреждения, то новый урон прибавляется к уже имеющемуся у монстра. В этом случае Хранитель заменяет текущий жетон Урона другим, показывающим новое количество урона.

Фигурки монстров с большими основаниями имеют две зацепки для жетонов Урона; общее количество урона на большом монстре - сумма значений этих двух жетонов Урона.

Если количество урона монстра в какой-то момент становится равным или превышает **ПОКАЗАТЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ** (указано на обратной стороне жетона Монстра), то монстр убит.

Хранитель удаляет фигурку с игрового поля, сбрасывает с неё все жетоны Урона, и затем возвращает фигурку в свой запас.



Урон и Ужас

Две главных угрозы сыщикам - смерть и безумие, которые могут быть вызваны накоплением слишком большого количества жетонов Урона или Ужаса соответственно. Во время игры сыщикам едва ли удастся избежать урона и ужаса. Урон сыщики получают обычно во время боя, в то время как ужас, чаще всего, в результате провала проверок ужаса (см. страницу 13) и от воздействия карт Мифа (см. страница 16).

Каждый жетон Урона, который получает сыщик, уменьшает показатель его здоровья

1. Когда сыщик получает повреждения, он помещает жетон(ы) Урона на карту Персонажа, по количеству полученных повреждений (число на жетоне Урона указывает на количество повреждений). Если в какой-то момент сумма повреждений станет равна или более показателя здоровья сыщика, то он убит (см. "Убитые Сыщики").

Каждый ужас, который переносит сыщик, уменьшает показатель его рассудка

1. Когда сыщик страдает от ужаса, он помещает указанное количество жетонов Ужаса на карту Персонажа. Если в какой-то момент количество жетонов Ужаса станет равно рассудку сыщика, то тот становится **БЕЗУМНЫМ**. Безумный сыщик зачастую может стать большей проблемой, чем если бы он был просто убит.

Как только разум сыщика уменьшен до 0, он больше не получает жетонов Ужаса. Нулевой рассудок - самый низкий рассудок, который может быть у сыщика. Теперь Хранитель может разыгрывать карты Травмы безумия (с синей окантовкой) на этого сыщика в свой ход, как Действие (игнорируя условие получения сыщиком жетонов Ужаса).

Сыщик остаётся безумным, только пока у него 0 рассудка. Если его здравомыслие поднимается выше 0 - помешательство отступает и он вновь становится нормальным.

Сыщики могут иногда излечить урон или ужас. Когда урон или ужас излечены, игрок удаляет предписанное излечением количество жетонов с карты его Персонажа и возвращает их в запас. Сыщики могут обменивать жетоны урона на равноценные (но другого номинала) в любое время.

Карты Травмы для нескольких сыщиков

Некоторые карты Травмы отмечены символом нескольких сыщиков.



Если хранитель тянет одну из этих карт, когда в игре только один сыщик, он сбрасывает эту карту и тянет новую карту Травмы.

Если все сыщики, кроме одного устранены, хранитель скидывает все карты Травмы для нескольких сыщиков с руки и тянет то же самое число новых карт Травмы.

Убитые Сыщики

Сыщик убит, когда его здоровье падает до 0 (то есть общая стоимость жетонов Урона на карте его персонажа равняется или превышает его здоровье).

Фигурка сыщика удаляется с игрового поля, а все его карты Исследования и Стартового инвентаря остаются в текущей комнате (см. бросить предмет - страница 9). Все карты Заклинаний, которые имеет сыщик, сбрасываются (не оставляются). Игрок также сбрасывает все свои жетоны Опыта, жетоны Урона и Ужаса. Наконец, игрок возвращает свои карты Персонажа и Способностей в коробку игры.

Обычно, игрок выбирает нового сыщика в свой следующий ход. Однако если сыщик был убит после вскрытия карты Цели, то игрок покидает игру.

Выбор нового Сыщика

Если сыщик был убит, он не совершает никаких Действий или Движений в свой следующий ход. Вместо этого он выбирает сыщика, который еще не участвовал в этой истории. Если все сыщики уже были ранее использованы, то игрок устранен (см. ниже "Устранение").

Как только игрок выбрал нового сыщика, он получает карту Персонажа этого сыщика и все четыре карты Способностей. Он выбирает две карты Способностей, как это было во время подготовки, и получает карты Стартового инвентаря (или карты Заклинания), перечисленные на одной из выбранных карт Способностей. Также он получает жетоны Опыта, количество которых обозначено на карте Персонажа.

Наконец, он ставит фигурку своего сыщика на стартовую локацию и его ход на этом заканчивается.

Устранение

Если сыщик убит после вскрытия карты Цели, то игрок устраняется из игры. После выполнения всех действий описанных в разделе "Убитые сыщики" (см. выше), игрок больше не участвует в игре.

Он больше не совершает ходов сыщика, но он все еще побеждает, если другие сыщики побеждают.

Карты Травмы

Хранитель использует карты Травмы, чтобы представить урон и эмоциональный ущерб, который понесли сыщики. Эти карты разыгрываются хранителем только сразу после того, как сыщик получает урон или ужас. Единственное исключение – карты Травмы безумия можно разыгрывать на сыщике с нулевым рассудком. Это происходит во время хода хранителя, и разыгрывается как Действие, но не чаще одного раза (на каждого безумца) в ход.

Карты Травмы находятся в руке хранителя, пока не будут разыграны. Они тянутся с помощью карт Действия Хранителя (см. страницу 10).

Красные карты Травмы известны как **РАНЫ**, и могут разыгрываться только когда сыщик получает урон. Синие карты Травмы известны как **БЕЗУМИЕ** и могут разыгрываться только, когда сыщик берет ужас. Некоторые карты Травмы имеют на себе число, показывая, что они могут быть разыграны только на сыщике, текущее здоровье или рассудок которого равны или ниже, этого числа. Поскольку сыщики в процессе игры теряют здоровье и рассудок, они становятся подвержены более сильным картам Травмы.

Пример: Зомби входит в комнату Майкла Макглена. Майкл Макглен проходит проверку ужаса (проверяющую его Волю – 1). Он не проходит эту проверку и берет 1 ужас, который уменьшает его и без того подорванное здравомыслие до 0. Хранитель тогда решает играть синюю карту Травмы “Только один выход” на Майкла Макглена, что позволит ему убить его. Хранитель может разыграть эту карту только потому, что рассудок Майкла Макглена равен или меньше, чем число на карте Травмы.

У каждого сыщика в любой момент времени может быть максимум одна рана (красная карта Травмы) и одно безумие (синяя карта Травмы). Если он получает вторую карту того же типа, вначале сбрасывается первая карта. Считается, что сыщик нашел способ справиться со старой травмой и всё своё внимание сосредоточил на новой.

Получив травму, игроку-сыщику очень трудно избавиться от неё. Но удачливый сыщик может найти снаряжение или заклинание, которые могут вылечить его травму.

Ограничение компонентов

В редких случаях у игроков может оказаться недостаточно карт или жетонов для выполнения действия или способности. В таких случаях игроки должны следовать следующим правилам.

- **Колоды карт:** Если колода карт заканчивается, игроки тасуют сброс, чтобы создать из него новую колоду. Единственное исключение – колода Событий, которая всегда заканчивает игру после последней вытянутой карты (как сказано в карте).
- **Маркеры Трупа:** Количество маркеров Трупа в игре ограничено. Любые эффекты, которые поместили бы дополнительные маркеры Трупа на игровое поле, игнорируются. И хотя у маркеров Трупа есть фоновое изображение (такое, как трава или грязь), это изображение не затрагивает игровой процесс, и любой маркер Трупа может быть помещён в любую комнату. Все сброшенные маркеры Трупа (включая сожженные трупы) могут быть снова использованы.
- **Фрагменты головоломки:** Если игрок хочет вытянуть дополнительный фрагмент головоломки, но все они используются, то он больше не тянет их. Когда головоломка решена, все ее фрагменты тасуются и отправляются назад в группу неиспользованных фрагментов головоломки.

Секретность

Поскольку Обители Безумия – командная игра, то важно знать, какая информация открыта для всех игроков, а какая держится в секрете от другой стороны.

Карты Боя: Вся информация о картах Боя – открытая информация. Сыщик может знать возможные исходы карты прежде, чем решить, тратить или нет опыт. То же самое верно для особой атаки монстра.

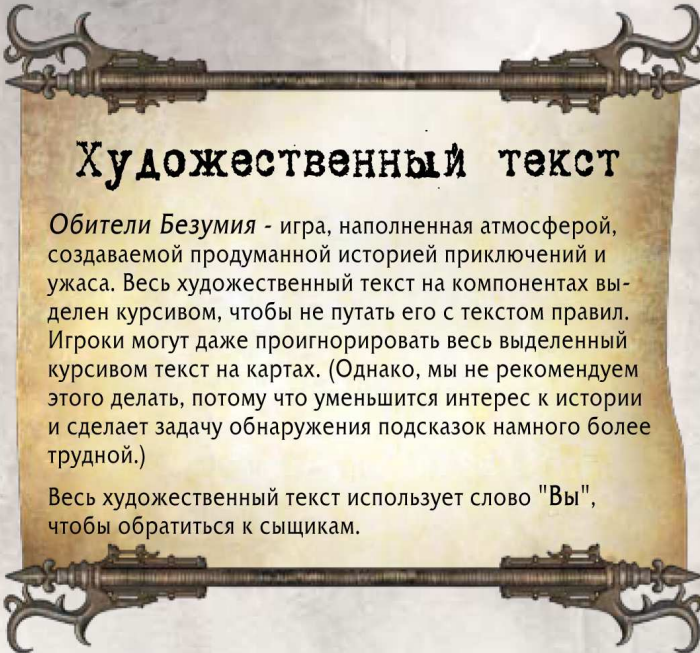
Жетоны монстра: Хранитель может смотреть обратную часть жетона монстра в любое время. Сыщики могут смотреть эту информацию только у раненых монстров. Когда монстр наносит урон или совершает особую атаку, сыщик может смотреть обратную часть жетона (чтобы удостовериться в честности хранителя).

Карты Травмы и Мифа: Любые карты в руках хранителя являются секретными и не должны быть известны сыщикам. Будучи сыгранными, эти карты откладываются лицом вверх, чтобы все игроки могли их видеть. Единственное исключение – некоторые карты Мифа, которые играют особым образом – лицом вниз. Только сыщик, который получает одну из этих карт Мифа, может изучить ее. Эту карту не может смотреть другой сыщик, но может смотреть хранитель.

Руководство Хранителя: Вся информация в Руководстве Хранителя – скрытая информация и не должна быть известна сыщикам. Сыщики могут попросить, чтобы хранитель повторил любую зачитанную информацию из этой книги (такую как короткий рассказ в конце подготовки) или попросить проверить карты Исследования после исследования комнаты (см. страницу 9).

Обсуждения сыщиков: Сыщики могут обсуждать и планировать свои ходы вместе. Однако всё обсуждение должно происходить при хранителе. Сыщики не пишут секретные записки и не обсуждают тайно свои планы.

- **Другие жетоны:** Все другие жетоны не ограничены. Если игрокам не хватает жетонов какого-то типа (такого, как жетона ужаса), они должны использовать подходящую замену (например, монеты), чтобы отметить эффект.
- **Фигурки монстров:** У хранителя никогда не может быть больше монстров на игровом поле, чем их имеется в игре. Если способность позволяет ему поместить фигурку, а все монстры такого класса уже находятся на игровом поле, то он может убить любого одного своего монстра, чтобы поместить его в другую локацию.
- **Сыщики:** Когда сыщик убит, его фигурка возвращается в коробку игры. Если сыщик убит, когда все фигурки сыщиков находятся в коробке игры (или на игровом поле), тогда игрок-сыщик устранен из игры (см. страницу 24).



Художественный текст

Обители Безумия - игра, наполненная атмосферой, создаваемой продуманной историей приключений и ужаса. Весь художественный текст на компонентах выделен курсивом, чтобы не путать его с текстом правил. Игроки могут даже проигнорировать весь выделенный курсивом текст на картах. (Однако, мы не рекомендуем этого делать, потому что уменьшится интерес к истории и сделает задачу обнаружения подсказок намного более трудной.)

Весь художественный текст использует слово "Вы", чтобы обратиться к сыщикам.

Дополнительные Правила

Этот раздел включает три дополнительных правила, используемых в различных вариантах игры. Перед игрой игроки должны договориться, будут ли они использовать дополнительные правила и если да, то какие

Лимит времени на головоломку

Некоторые группы игроков считают, что сыщики тратят слишком много времени для размышления над головоломками. В таком случае, можно использовать секундомер.

В этом варианте сыщики ограничены 60 секундами для решения головоломки (независимо от Интеллекта сыщика). Если время истекло, игрок уже не может использовать неиспользованные действия головоломки.

Опыт монстра

В этом варианте игры, чем больше сыщиков, тем сильнее монстры. В начале игры хранитель получает определенное количество жетонов Опыта, равное числу игроков-сыщиков. Как жетоны сыщика, жетоны хранителя не пополняются после использования.

Хранитель может потратить жетон Опыта для одного из следующих эффектов:

- **Повторная проверка навыка:** Сбросьте жетон Опыта после броска сыщика на проверку навыка во время боя. Сыщик должен повторно бросить кубик и засчитать новый результат проверки навыка. Хранитель не может заставить перебросить этот, второй результат.
- **Особая атака монстра:** Вместо того, чтобы вытянуть карту Боя для нападения монстра, хранитель может сбросить жетон Опыта, чтобы монстр автоматически совершил особую атаку. Хранитель не тянет карт Боя, а вместо этого разыгрывает особую атаку, описанную на основании жетона монстра.

Альтернативная Продолжительность

Это вариант для игроков, которые предпочитают немного больше неуверенности в том, когда закончится игра. Перед тем, как хранитель вытянет последнюю карту колоды Событий, он сначала кидает кубик. Если он выбрасывает 1 или 2, он не тянет карту в этот ход. Он повторяет этот процесс на каждом последующем шаге Событий.

Если карта Цели указывает, что хранитель или сыщики побеждают, если последняя карта Событий разыграна, то хранитель не кидает кубик, а разыгрывает карту Событий как обычно.

Авторы

Game Designer: Corey Konieczka

Additional Component and Story Design: Tim Uren

Editing and Proofreading: Brian Mola and Mark O'Connor

Graphic Design: Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer, and Adam Taubenheim

Cover Art: Anders Finér

Map and Feature Art: Henning Ludvigsen

Figure Design: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario and Allison Theus

Figure Art Direction: Sally Hopper

Figure Photography: Jason Beaudoin

Cover Art Direction: Zoë Robinson

Art Administration: Kyle Hough and Zoë Robinson

FFG Lead Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Production Manager: Gabe Laulunen

Playtesters: Daniel Lovat Clark, Mike David, Jean9 Duncan, John Goodenough, Ansley Grams, John Grams, Eric Hanson, Michael Hurley, Sally Karkula, Steve Kimball, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Jay Little, Michelle Melykson, Andrew Meredith, Pam Van Muijen, Richard Nauertz, Mark Pollard, Thaadd Powell, Zoë Robinson, Adam Sadler, Brady Sadler, Jeremy Stomberg, Anton Torres, Jason Walden

Thank you H.P. Lovecraft and all horror authors who have opened our minds through the years.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *Mansions of Madness*, *Arkham Horror*, *Fantasy Flight Games*, *Fantasy Flight Supply*, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Fantasy Flight Games* is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY AND IS NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**