

ARKHAM
HORROR®

MANSIONS OF MADNESS®

SECOND EDITION



Learn to Play

THE HOUSE ON THE HILL

The moon loomed huge and awful in the sky. Rita was having second thoughts about the whole business, standing there alone under the eyes of the stars. The longer she stood there, looking up at the heavens, the further she saw, and the limitless gulf of infinity widened above her. She looked away, looked at the house sprawling on top of the hill, anything to avoid that awful moon, that impossible sky.

The house was not an improvement. Dark and monolithic, a silent sentinel looking down over the Miskatonic River valley below, over the sleeping city of Arkham, Massachusetts. Its silence was malevolent, and Rita could not believe she had thought she would go inside, missing students or no.

"Art thou not, fatal vision, sensible to feeling as to sight?" The voice came from down the hill, pitched to carry, and Rita could see Yorick approaching, a lantern glowing in one hand. "Or art thou but a dagger of the mind, a false creation, proceeding from the heat-oppressed brain?" She stepped out from where she lurked under an apple tree, waving. She had never been so happy to see the loony old man in her life.

"What," she said, "is Horatio there?"

"A piece of him," Yorick answered. He flourished a bow. "Enter the gravedigger, stage right. Is our company assembled?"

"Jes' you and me so far, Yorick." She looked back up the hill at the evil house. "I guess no one else is comin'. Might as well head home and get some sleep."

"Screw your courage to the sticking place, my friend." The gravedigger clapped her on the shoulder. He smelled of earth, of normal things she could touch and taste. Infinity did not seem so bad. "The others will be along directly." He nodded along the lane, and Rita turned. Light stabbed through the darkness, and soon became a pair of headlights, careening and caroming up the street ahead of a growling and, to Rita's eyes, quite expensive automobile.

The car came to a stop and quieted, the lights flickering out. Preston Fairmont stepped out of the driver's side door, followed by an odd-looking old white lady Rita had never seen before; Agatha Crane, she presumed.

"Now, listen," said Fairmont, first to speak as always. "I have been having some second thoughts about all this. First of all, it is not at all proper to be bringing a young girl and a ... uh ..."

"Old lady?" suggested Agatha with a grin that Rita decided looked dangerous.

"Yes. Quite. Well. Anyway, it is only natural that you would be frightened by such a—"

"If your driving did not frighten me, I do not see how anything inside that house can." Agatha stepped toward Rita and extended one hand. "Agatha Crane, Parapsychologist. You must be Rita."

"Yes'm," said Rita.

"And unless I miss my guess, this is William Yorick, our resident thespian." Yorick gave his little bow again.

"The lady is too kind. The dead are my only audience these days, although I could not ask for any more attentive than they."

"Then we are all here. Let us be about our business." The old lady pulled open the leather satchel in her hand and settled the oddest piece

of headgear Rita had ever seen over her soft, white curls. It was like a jeweler's eyepiece, with extra lenses on delicate, wire arms.

They pushed through the gate, Fairmont bringing up the rear and complaining. "Technically, this is breaking and entering," he said. "We have no legal right to be here! If I am caught, it could be incredibly embarrassing for my business associates."

"I thought you bought the house," murmured Rita. The closer the awful thing grew, the stronger the urge to whisper, as if not to wake it.

"I tried to buy the house, which is how we found out who owns it now, yes. But the sale was never completed, because the—look, really, oughtn't we come back in the morning?"

A scream cut through the night air from somewhere inside the mansion, and Agatha stomped up the steps to reach for the door handle.

"No," said Fairmont, tugging at his tie. "No, I suppose not."

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО БУКЛЕТА

Этот буклет предназначен для обучения новых игроков игре «Особняки Безумия». Игроки должны полностью прочитать этот буклет перед первой игрой.

Чтобы ускорить и упростить обучение, из буклета исключены многие правила и нюансы. На вопросы, которые возникнут во время игры, лучше всего ответит буклет Правил.

ОБЗОР ИГРЫ

Mansions of Madness - это кооперативная игра с элементами детектива и ужасов, вдохновленная трудами Г.Ф. Лавкрафта. Во время каждой игры, от одного до пяти игроков исследуют местность, чтобы разгадать тайну. Игроки должны действовать сообща, чтобы преодолеть трудности, создаваемые специальным приложением-компаньоном.

Все игроки - это одна команда, которая выигрывает или проигрывает игру вместе. Конечная цель сыщиков состоит в том, чтобы изучить карту текущего сценария, собрать по кусочкам доказательства и ключи, и в конце разгадать тайну.

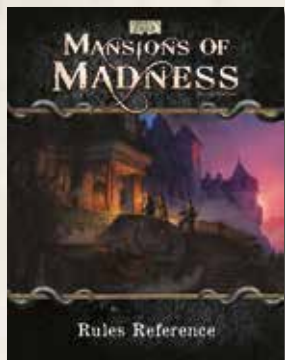
Кроме того, сыщикам необходимо преодолевать различные трудности, в том числе бороться со страшными существами, оказывать поддержку неигровым персонажам и решать загадки.

Скачайте приложение



Чтобы скачать приложение, ищите "Mansions of Madness" в Apple iOS AppStore™, Google Play™ store, или Amazon Appstore. Или вы можете загрузить приложение для Mac или Windows с нашего веб-сайта FantasyFlightGames.com.

КОМПОНЕНТЫ



Справочник правил



24 фрагмента карты



8 карт сыщиков и соответствующих фигурок



40 карт обычных вещей



24 карты уникальных вещей



16 жетонов поиска/
взаимодействия



16 жетонов
исследования/
поля зрения



22 жетона персонажей



30 карт заклинаний



37 карт состояний



4 жетона баррикад



4 жетона потайного
хода



18 жетонов огня/
темноты



40 карт урона



40 карт ужаса



8 жетонов стен



4 жетона дверей



6 жетонов маркеров



24 жетона монстров и соответствующих фигурок



26 жетонов улик



5 кубиков



Набор совместимости
с первой редакцией



ПОДГОТОВКА

Перед каждой игрой, выполните следующие действия в указанном порядке. Пример этих шагов изображен на схеме ниже.

1. Создайте колоды карт

Отделите карты сыщиков от всех других карт. Они будут использоваться позже во время подготовки. Затем отсортируйте все остальные карты в колоды по типу карт.

➤ Отдельно перемешайте колоды урона и ужаса и поместите их лицевой стороной вниз в пределах досягаемости всех игроков.

➤ Расположите карты в колодах обычных и уникальных предметов, заклинаний и состояний в алфавитном порядке и поместите их лицевой стороной вверх в пределах досягаемости всех игроков. Так будет проще найти карты, когда они потребуются во время игры.

2. Приготовьте фрагменты карты

Разложите все фрагменты карты по размеру. Это упростит поиск фрагментов, когда они потребуются во время игры.

3. Приготовьте монстров

Убедитесь, что в основу каждой фигурки монстра вставлен соответствующий жетон. См. "Описание фигурок монстров" на стр. 22 Правил.

4. Приготовьте жетоны

Разделите все жетоны на соответствующе кучки.

5. Выберите сценарий

Запустите приложение "Mansions of Madness" и нажмите "New Game". Игроки совместно решают, в какой сценарий они будут играть, и вводят их выбор в приложение.

6. Выберите сыщиков

Каждый игрок выбирает сыщика и берёт соответствующую карту и фигурку. Введите ваш выбор в приложение. Здесь и далее, игроки будут называться "сыщиками".

Если играет один игрок, он выбирает двух сыщиков и контролирует их обоих.

Верните в коробку с игрой неиспользованные карты и фигурки сыщиков.

7. Получите стартовое имущество

Исследователи, как группа, получают обычные вещи, заклинания или другое имущество в соответствии с указаниями приложения. Эти вещи могут быть распределены между сыщиками по их усмотрению.

8. Прочитайте пролог и выложите вход

Выполните следующие шаги подготовки в соответствии с указаниями приложения.

- Прочитайте вслух пролог, показанный в приложении. Это может дать намеки о том, что должно произойти.
- Поместите стартовый фрагмент карты и фигурки сыщиков в соответствии с указаниями приложения.
- Положите жетоны поиска, исследования и другие жетоны в соответствии с указаниями приложения.
- Выполните любые другие действия в соответствии с указаниями приложения.

После завершения подготовки, приложение автоматически перейдёт в фазу сыщиков первого раунда. Смотрите "Как играть" на странице 4.

Первая игра

Для первой игры, игрокам рекомендуется выбрать сценарий "Цикл Вечности". Он короче и проще других, поэтому лучше подходит для обучения игре.

Перед тем как выбрать сценарий, если у вас есть первая редакция игры и/или любые дополнения для неё, вы можете добавить их компоненты, как описано во вкладыше правил набора совместимости с первой редакцией.

Вы сможете играть любыми сыщиками из первой редакции, а приложение сможет задействовать любых монстров или фрагменты карты из первой редакции во время игры.

КАК ИГРАТЬ

Игровой процесс представляет собой серию игровых раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

- Фаза сыщиков:** Сыщики выполняют действия, чтобы перемещаться по игровому полю, исследовать окружение и атаковать монстров.
- Фаза мифов:** Приложение показывает действия монстров и генерирует эффекты мифов. Эти эффекты могут порождать монстров или создавать другие неприятности, которые сыщики должны будут преодолеть.

После фазы мифов, начинается новый раунд и новая фаза сыщиков. Игра продолжается, пока сыщики не выиграют или проиграют. Эти фазы подробно описаны на следующих страницах и кратко перечислены на последней странице Справочника Правил.

Пример подготовки для двух игроков



ФАЗА СЫЩИКОВ

Во время фазы сыщиков, каждый сыщик выполняет до двух действий. Выполнение действий - это основной способ перемещения по игровому полю и взаимодействия с окружением.

Сыщики ходят по очереди, в порядке по их выбору. В свой ход, сыщик выполняет до двух действий по своему выбору. Затем ходит следующий сыщик, и так далее, пока каждый из них не сделает ход.

Во время фазы сыщиков, сыщики могут выполнять следующие действия:

Передвижение

Сыщик передвигает свою фигурку на расстояние до двух пространств, по одному за раз, из одного пространства в соседнее. Он не может передвигаться через стены или непроходимые границы, если это особо не оговорено.

Если сыщик пытается выйти из пространства, в котором есть монстр, то сначала он должен разыграть проверку ухода от монстра. Смотрите "Уход от монстра" на странице 14.

Исследование

Сыщик использует приложение, чтобы исследовать соседнюю комнату. Для этого он нажимает на жетон исследования области, которую он хочет исследовать. Затем он подтверждает свое действие, нажав на кнопку "Explore".



Сыщик разыгрывает эффекты в соответствии с указаниями приложения. Приложение указывает на то, какие фрагменты карты, а также жетоны поиска, взаимодействия, персонажей, или другие жетоны необходимо поместить на игровое поле.

После того, как все фрагменты и жетоны были помещены, сыщик может передвинуться в исследованную область в соответствии с указаниями приложения.

Обзор фрагмента карты



- 1. Пространство:** область фрагмента карты, отделенная от других пространств границами, непроходимыми границами, стенами и дверьми.
- 2. Граница:** Обозначается сплошной белой или желтой линией. Границы делят большие области на несколько пространств. Сыщики и монстры могут передвигаться через границы.
- 3. Непроходимая Граница:** Обозначается белой или желтой пунктирной линией. Сыщики и монстры не могут передвигаться через непроходимые границы, если это особо не оговорено.
- 4. Стена:** Обозначается коричневой границей. Сыщики и монстры не могут передвигаться сквозь стены, если это особо не оговорено.
- 5. Дверь:** Представляет прямоугольной проём в стене. Сыщики и монстры могут передвигаться через двери.
- 6. Комната:** группа пространств, отделенная от других комнат стенами, дверьми, желтыми непроходимыми границами или краями фрагментов карты. У каждой комнаты есть наименование, которое относится ко всем пространствам в комнате.

Поиск

Сыщик использует приложение для обыска выбранного объекта в пространстве, где он находится. Чтобы сделать это, нажмите на жетон поиска в пространстве сыщика. Затем он подтверждает свое действие, нажав на кнопку "Search".



Сыщик разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения, которые могут включать в себя проверку навыков (отмеченных значком навыка в круглых скобках в тексте короткого пояснения).

Например, "Вы роетесь в кипе документов, загромождающих стол, в поисках чего-нибудь интересного (👁)" предписывает сыщику проверить свою зоркость (👁). См. "Проверка навыков" на странице 13.

Обмен

Сыщик может передать любое количество обычных или уникальных предметов и заклинаний другому сыщику в своем пространстве и получить любое их количество взамен. Кроме того, он может подобрать или сбросить любое количество обычных или уникальных предметов и заклинаний в своём пространстве.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРИЛОЖЕНИЯ

Выполнение действий исследования, поиска, взаимодействия, и некоторых действий на картах требует использования приложения. Сыщик может нажать на любой жетон в приложении, чтобы осмотреть его. На это не тратится действие, и сыщик может осмотреть жетон, даже если он находится в другом пространстве.

➤ Сыщик обязан потратить действие, если хочет нажать кнопку со значком действия (👉).

Взаимодействие

Сыщик использует приложение для взаимодействия с персонажем или объектом в его пространстве. Для этого он нажимает на жетон персонажа или взаимодействия в его пространстве. Затем он подтверждает свое действие, нажав на кнопку со значком действия (👉).



Сыщик разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения, которые могут включать в себя принятие решений или проверку навыков.

Действие с компонентом

Некоторые компоненты или эффекты позволяют исследователям выполнять действия с компонентами. Действие с компонентом описывается самим компонентом или эффектом, что позволяет сыщику выполнить это действие. Действию с компонентом на карте предшествует слово "Действие", выделенное жирным шрифтом и может быть выполнено сыщиком, который имеет эту карту.

Некоторые предметы позволяют сыщикам выполнить действие с компонентом с помощью приложения. Для этого сыщик открывает инвентарь, нажав на кнопку инвентаря в левом нижнем углу экрана, и выбирает его.



Кнопка открытия инвентаря

Затем он подтверждает свое действие нажав на кнопку со значком действия (👉). Сыщик разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения.

Атака

Сыщик использует приложение, чтобы атаковать монстра. Для этого он выбирает монстра, которого он хочет атаковать из ящика монстров (1). Затем он нажимает на кнопку "Attack" (2).



Сыщик должен выбрать, как он хочет атаковать и подтвердить свое действие, выбрав один из следующих вариантов (3): "Атака тяжелым оружием", "Атака холодным оружием", "Атака огнестрельным оружием", "Атака заклинанием", или "Атака без оружия."

После выбора типа атаки, сыщик разыгрывает эффект, который часто включает в себя проверку навыков в соответствии с указаниями приложения. Сыщик использует кнопки "+" и "-" в меню монстра для ввода урона, нанесённого монстру (4).



Выбор монстра

Чтобы выбрать монстра, сыщик открывает ящик монстров, нажав на соответствующую кнопку. Затем он нажимает на изображение монстра, чтобы выбрать его.



Кнопка ящика монстров

При этом откроется меню монстра, из которого сыщик может атаковать, разыгрывать проверку ухода от монстра или указать количество урона, нанесённого монстру.

Используя оружие или заклинание со значком ближнего боя, сыщик может атаковать только монстра в его пространстве. Используя оружие или заклинание со значком дальнего боя, сыщик может атаковать любого монстра в пределах дальности.



Значок ближнего боя



Значок дальнего боя

Дальность

Некоторые эффекты, такие как дистанционные атаки, розыгрыш проверки ужаса и эффекты монстров, используют понятие дальности. Максимальная дальность этих эффектов - три пространства. Дальность не может быть посчитана через стены или двери, если это особо не оговорено.

Конец фазы сыщиков

После того, как все исследователи закончили ход, один из них нажимает кнопку окончания фазы в нижнем правом углу экрана, чтобы закончить фазу сыщиков и перейти к фазе мифов.



Кнопка окончания фазы

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ АТАКИ

Карсон Синклер использует действие атаки, чтобы атаковать Глубоководного в его пространстве.



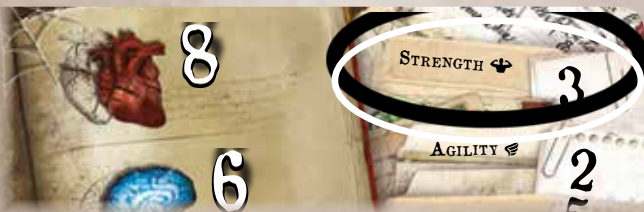
1. Он открывает ящик монстров, нажав на кнопку ящика монстра в нижнем левом углу экрана, и выбирает Глубоководного.
2. Он нажимает на кнопку "Attack".
3. Карсон решает атаковать с его ломом, это тяжелое оружие. Он выбирает вариант "Атака тяжёлым оружием".

5. Он выбрасывает два успешных результата (★) и один пустой результат. В пояснении к проверке в приложении указана сложность проверки 2, то есть ему нужно два успеха, чтобы пройти проверку.



6. После прохождения проверки, Карсон наносит Глубоководному урон, равный урону его оружия (2) плюс результат проверки (2), в соответствии с указаниями приложения.

4. Приложение предписывает ему пройти проверку силы (♣). Он делает это, бросая количество кубиков, равное значению его ♣, обозначенного на карте сыщика.



7. Карсон вводит в приложение величину урона, нанесённого Глубоководному.

ФАЗА МИФОВ

Во время фазы Мифов, приложение генерирует ряд эффектов, которые будут разыгрываться сыщиками. Приложение может генерировать три типа эффектов – события мифов, активация монстров и розыгрыш проверки ужаса. Эти эффекты описаны в следующих разделах.

События мифов

События мифов - это эффекты, создаваемые приложением во время фазы мифов. Они могут быть связаны с конкретными сыщиками, wybranными для этого сценария, или с действиями, выполненными сыщиками во время раунда.

Сыщики разыгрывают эффекты в соответствии с указаниями приложения.



Событие мифов

После того, как все события мифов в этом раунде были разыграны, приложение генерирует инструкции для активации монстров. Если на игровом поле нет монстров, фаза мифов заканчивается автоматически.

Активация монстров

Приложение генерирует инструкции для активации каждого монстра, по одному за раз. Эти инструкции описывают, как перемещается и атакует каждый монстр. Сыщики разыгрывают эффекты в соответствии с указаниями приложения.

Смотрите "Пример активации монстров" на странице 11.

После того, как все монстры были активированы, приложение укажет сыщикам разыграть проверку ужаса.

Розыгрыш проверки ужаса

Приложение указывает каждому сыщику разыграть проверку ужаса от одного монстра в пределах дальности.

Каждый сыщик разыгрывает проверку ужаса против монстра в пределах дальности с наивысшим значением ужаса. Если в пределах дальности сыщика нет монстров, он не разыгрывает проверку ужаса.

Чтобы разыграть проверку ужаса против монстра, сыщик выбирает монстра из ящика монстров и разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения.



Эффект проверки ужаса

После того, как все сыщики закончили розыгрыш проверки ужаса, один из них нажимает кнопку окончания фазы в правом нижнем углу экрана, чтобы закончить фазу мифов и начать следующий раунд, начиная с новой фазы сыщиков.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Во время подготовки, игроки выбирают сценарий, который определяет, что сыщики должны сделать, чтобы выиграть игру. Тем не менее, эта цель скрыта от сыщиков.

Во время игры, сыщики должны разгадать тайну и открыть для себя конечную цель. Сыщики могут сделать это, внимательно слушая пролог к сценарию и тщательно изучая каждый намек, который они обнаружат на протяжении всего расследования.

После того, как расследование достаточно продвинется, цель будет раскрыта, давая сыщикам последнее задание для завершения расследования. Сыщики выигрывают игру, когда расследование завершено.

Если сыщики будут слишком медлительны, цель сценария может измениться или стать более трудной для выполнения. Если сыщики и дальше будут медлить, они проигрывают.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ МОНСТРА

Во время фазы мифов, приложение открывает меню монстров и генерирует эффекты активации каждого монстра.



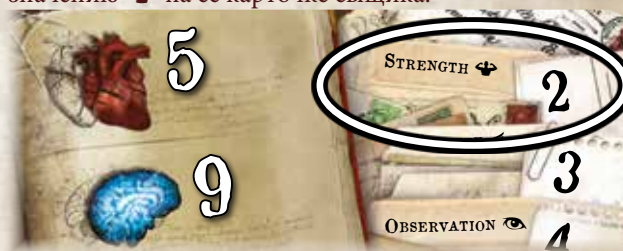
1. Приложение генерирует указания для перемещения Глубоководного и определяет, какой сыщик будет атакован.
2. Сыщики, следуя указаниям приложения, перемещают Глубоководного к ближайшему сыщику.



3. Глубоководный нападает на сыщика с наибольшим уроном в своем пространстве. Агата выбирает вариант "Монстр атакует", и приложение генерирует эффекты атаки Глубоководного.



4. Эффект предписывает Агате пройти проверку силы (♥). Она делает это, бросая количество кубиков, равное значению ♥ на ее карточке сыщика.



5. У неё выпал один успех (♥) и один пустой результат. У неё нет возможности перебросить кубики или преобразовать другие результаты в ♥, так что она продолжает разыгрывать эффект.



6. Эффект, генерируемый приложением, предписывает Агате получить две карты урона лицевой стороной вниз за минусом результата проверки ♥. Один успех (♥) Агаты уменьшает на единицу урон, но один урон она всё же получает.

Когда эффект полностью разыгран, Агата нажимает на кнопку "Continue". Активация Глубоководного завершена.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Этот раздел включает в себя прочие правила, которые ранее не обсуждались, в том числе о проверке навыков, картах, особенностях, монстрах и головоломках.

Урон и ужас

Многие эффекты в игре вынуждают следователей страдать от физического урона или ужаса. Когда эффект заставляет сыщика получить урон или ужас, он тянет верхнюю карту из колоды урона или ужаса, соответственно. Он кладёт карту лицевой стороной вверх, не сказано иначе.

Карты урона или ужаса могут быть двух типов: «Разыграть немедленно» или «Оставить лицевой стороной вверх». Когда сыщик раскрывает лицевой стороной вверх карту типа «Разыграть немедленно», он сразу же разыгрывает её эффект, который, как правило, включает в себя предписание перевернуть карту лицевой стороной вниз. Карты урона или ужаса с фразой «Оставить лицевой стороной вверх», будут иметь длительный эффект до тех пор, пока эти карты остаются лицевой стороной вверх.



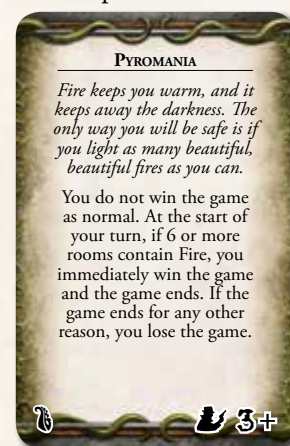
Ранение

Когда сыщику был нанесён урон (не важно, лицевой стороной вверх или вниз), равный его здоровью, следователь становится Раненым. Когда следователь становится Раненым, он получает состояние «Раненый» и сбрасывает все карты урона, лежащие лицевой стороной вниз. Раненый сыщик не может выполнить действие перемещения более одного раза раунд. Когда Раненый сыщик повторно получает урон, равный его здоровью, этот следователь выбывает из игры.

Безумие

Когда сыщик получил количество карт ужаса (не важно, лицевой стороной вверх или вниз), равное его рассудку, следователь становится безумным.

Когда сыщик становится Безумным, он получает карту состояния «Безумный» и сбрасывает все карты ужаса, лежащие лицевой стороной вниз. Он читает обратную часть карты состояния, но он не может раскрыть её другим сыщикам. Карта состояния «Безумие» может изменить условия выигрыша и проигрыша для этого сыщика. В таком случае, он может захотеть начать выполнять действия, которые он не хотел раньше выполнять. Смотрите раздел "Редко используемые действия" на последней странице книги Правил.



На каждой карте «Безумие» на обратной стороне указано необходимое количество игроков. Когда сыщик получает состояние «Безумие», сбросьте эту карту и возьмите другую, если число сыщиков меньше необходимого числа сыщиков на карте.

Если «Безумный» сыщик получил количество карт ужаса, равное его рассудку, этот сыщик выбывает из игры.

Гибель

Когда сыщик погиб, он роняет всё своё имущество на том фрагменте поля, где находится и убирает свою фигурку с игрового поля. У остальных сыщиков остаётся одна дополнительная "Фаза сыщиков", чтобы завершить расследование. В конце этой фазы, если они не завершают расследование, они проигрывают игру. Один из игроков выбирает "Сыщик погиб" в меню приложения, чтобы закончить игру.

Проверка навыков

Проверки навыков представляют собой физические, умственные или социальные вызовы, которые сыщик должен преодолеть. Необходимость пройти проверку обозначается пояснительным текстом с использованием значка навыка в круглых скобках. Когда сыщик разыгрывает эффект, который включает в себя значок навыка в тексте, он должен немедленно проверить этот навык. Чтобы проверить навык, сыщик бросает количество кубиков, равное значению соответствующего навыка. Количество успехов (✦) называется результатом проверки. Описание проверки может содержать модификатор, такой как "-1", что вынуждает бросать большее или меньшее количество кубиков. Сыщик должен бросать минимум один кубик.

Например, текст "Вы заметили множество странных загадочных рун, вырезанных в стене (☞-1)" предписывает сыщику проверить его знания (☞), бросив на один кубик меньше, чем значение его знаний.

После броска кубиков во время проверки, сыщик может потратить улику, чтобы поменять результат одного кубика со знаком исследования (🔍) на результат успеха. Он может сделать это несколько раз, расходуя одну улику за каждое изменение результата 🔍. Окончательный результат проверки определяется после всех изменений.

Уменьшение урона или ужаса

Некоторые эффекты приводят к тому, что сыщик получает множественный урон или ужас, но в то же время позволяют ему пройти проверку навыков, чтобы уменьшить или полностью устранить урон или ужас. Для этого сыщик проверяет указанный навык. Он предотвращает одну единицу урона или ужаса за каждый результат успеха (✦).

Сложность проверки навыков

Для некоторых проверок навыков указывается сложность проверки. Она пишется после точки с запятой рядом со значком навыка, в круглых скобках. Это число указывает количество результатов успеха (✦), необходимое для прохождения проверки. Если сыщик не получит достаточное количество ✦, он не проходит проверку.

Например, "Чудовище бросается на тебя (☞; 2)" дает указание сыщику проверить свою ловкость (☞) со сложностью проверки 2. Если выпадет два или более ✦, он пройдет проверку.

Проверка навыков в приложении

Некоторые описания проверок будут требовать от сыщиков ввести в приложение результат проверки. В таком случае, сыщик использует кнопки "+" и "-" для ввода результата проверки.



Сыщик вводит свой результат проверки навыка в приложение

Необходимое количество результатов успеха (✦) неизвестно. Тем не менее, даже если сыщик не прошел проверку, приложение запоминает, сколько ✦ было ранее. Дальнейшие попытки пройти проверку потребуют меньше ✦.

Журнал сообщений

Во время игры, все сообщения, отображаемые приложением, записываются в журнал сообщений. Игроки могут открыть журнал сообщений в любое время, выбрав "Журнал сообщений" из меню игры.



Кнопка в меню игры

Сообщения разбиты по раундам, что позволяет игрокам перечитать любые сообщения, показанные приложением на протяжении всей игры.

Монстры

Монстры представлены аномальными и жуткими существами, культистами и другими служителями этих существ.

Жетоны монстров

Каждый жетон монстра включает в себя некоторую игровую информацию, описанную ниже.



1. **Сознательность:** это значение используется, когда сыщик разыгрывает попытку ухода от монстров в пространстве, содержащем несколько монстров.
2. **Величина Ужаса:** это значение используется, когда сыщик разыгрывает проверку ужаса в пределах дальности нескольких монстров.
3. **Сила монстра** представляет его физическую мощь и используется в розыгрыше различных эффектов. См. раздел "Баррикады" на стр 16.
4. **Способности & художественный текст:** способности монстра (если имеются), описаны на оборотной стороне жетона. Художественный текст дает краткое описание внешнего вида существа и его поведения.

Метки

Жетоны меток используются для обозначения уникальных монстров, чтобы игроки могли отличать одного типа друг от друга. Во время появления монстра, приложение может назначить ему один из шести маркеров. Сыщик помещает этот маркер в подставку фигурки. Монстр сохраняет свой маркер до тех пор, пока он остается в игре.



Уход от монстров

Если сыщик, в пространстве с которым находится монстр, пытается покинуть пространство или выполнить действие, отличное от атаки или перемещения, то сыщик сначала должен уйти от монстра. Если в пространстве находится несколько, он должен уйти от только монстра с самой высокой сознательностью.

Для того чтобы уйти от монстра, следователь выбирает монстра в его пространстве из ящика монстра. Затем сыщик нажимает кнопку "Evade" и разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения.

После ухода от монстра, сыщик выполняет свое действие в нормальном режиме, если эффект не утверждает, что его действие теряется.

➤ Если сыщик теряет свое действие, оно ни на что не влияет и не разыгрывается. Если сыщик теряет свое действие перемещения, он теряет все оставшиеся очки перемещения и не покидает своё пространство. Смотрите "Пример ухода от монстра" на странице 15.

Предметы

Обычные и уникальные предметы - это различные вещи, с которыми сыщики сталкиваются в ходе своих исследований. Когда сыщик получает предмет, он кладёт его перед собой лицевой стороной вверх.

Некоторые карты имеют обратную сторону. Сыщик может прочитать обратную сторону в любое время.

Заклинания

Заклинания – это книги или свитки, содержащие знания, необходимые, чтобы использовать жуткую древнюю мощь. Когда сыщик получает заклинание, он получает случайную копию этого заклинания лицевой стороной вверх (картинкой вверх). Сыщик не может смотреть на обратную сторону заклинания, пока эффект не укажет перевернуть карту.

Всякий раз, когда сыщик использует заклинание, эффект заклинания предписывает сыщику перевернуть карту. Когда он переворачивает карту, он сразу же разыгрывает эффект, описанный на обратной стороне. Этот эффект, как правило, включает в себя сброс карты и получение новой копии этого заклинания.

Состояния

Состояния – нематериальные эффекты, влияющие на состояние сыщика. Иногда эффект предписывает сыщику получить определённое состояние. Например, "Стань ошеломленным" предписывает сыщику, получить состояние «Ошеломлен».

Пример ухода от монстра

Агата Крэйн хочет подойти к жетону поиска, но ей нужно будет уйти от Глубоководного, чтобы сделать это.

1. Она пытается выйти из пространства с Глубоководным, но она должна разыграть проверку ухода.



2. Она выбирает Глубоководного из ящика монстров и нажимает кнопку "Evade" (Уйти).
3. Приложение генерирует эффект для проверки ухода.



4. Эффект предписывает Агату пройти проверку ловкости (AGILITY). Она бросает количество кубиков, равное её 9.



5. У неё выпало два результата исследования (🔍) и один пустой результат. Агате необходимо два успешных результата, чтобы уйти, так что она тратит две улики, чтобы преобразовать 🔍 в ⚡.



6. Агата разыгрывает эффект успеха в соответствии с указаниями приложения. Глубоководный получает один урон. Агате не было дано указания потерять её действие, поэтому она разыгрывает действие в обычном режиме. Она переходит в соседнее пространство офиса. Теперь Агата может выполнить второе действие своего хода. Ей больше не нужно пытаться уйти от монстра, потому что в её пространстве больше нет монстров.

Детали

Детали представляют собой примечательную мебель или эффекты, влияющие на окружение, с которыми сыщики могут взаимодействовать или которые влияют на то, как сыщик может взаимодействовать с окружением. Все детали представлены квадратными жетонами. Для взаимодействия с деталями не требуется приложения.

Баррикады

Баррикады позволяют сыщикам блокировать двери, не позволяя монстрам двигаться через них. В качестве действия, сыщик в пространстве с жетоном баррикады может поместить баррикаду к двери или отодвинуть от забаррикадированной двери.

Сыщики и монстры не могут перемещаться через забаррикадированные двери. Тем не менее, монстр может разрушить баррикаду, которая блокирует его путь.

Если монстр пытается пройти через такую дверь, он бросает количество кубиков, равное его силе. Если выпало два или больше успехов (★), баррикада сбрасывается и монстр перемещается в обычном режиме. В противном случае, монстр не перемещается.

Темнота

Темнота мешает сыщикам проходить проверки навыков и решать головоломки. В пространстве, содержащем жетон темноты, сыщик не может тратить улики, чтобы менять результаты кубиков или брать дополнительные шаги для решения головоломок.

Каждый сыщик игнорирует эффект темноты, если источник света находится в его пространстве или в соседнем.



Огонь

Огонь распространяется и может нанести вред сыщикам и монстрам. Всякий раз, когда сыщик входит в пространство, содержащее огонь или выполняет в нём действие, он получает 1 Повреждение лицом вниз.

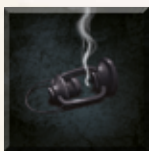
Всякий раз, когда монстр активируется в пространстве, содержащем огонь или перемещается в нём, он получает 1 Повреждение.

В качестве действия сыщик может попытаться потушить пламя, пройдя проверку ловкости (👉). За каждый успех (★) его броска он может сбросить один жетон огня из пространства, в котором он находится или в пространстве, куда он перемещается, в качестве второго своего действия, а также позже, в течении раунда.

В начале каждой фазы Мифов огонь распространяется. Если один или несколько фрагментов игрового поля содержат Огонь, поместите один жетон огня в пространство, прилегающем к пространству, содержащему Огонь.

Потайные ходы

Сыщик или монстр в пространстве, содержащем потайной ход, может переместиться к любому другому пространству, содержащему потайной ход, как если бы они были смежными.



PUZZLES

Occasionally, an investigator will encounter an effect that requires him to solve a puzzle. Puzzles represent complex logical, magical, or physical challenges the investigators must overcome to complete their investigation. Puzzles are resolved in their entirety using the app.

The types of puzzles—slide puzzle, lock puzzle, and code puzzle—are described on the right and on page 18.

PUZZLE STEPS

A puzzle step is a single unit of progress toward solving a puzzle, and the types of puzzle steps the investigator can perform are defined by the type of puzzle he is resolving as indicated by the app.

Whenever an effect instructs an investigator to attempt a puzzle, that investigator performs a number of puzzle steps equal to his value in the skill indicated by that effect.

While attempting a puzzle, an investigator may spend any number of his Clues to perform one additional puzzle step for each Clue spent.

After an investigator has performed all of his allotted puzzle steps, if the puzzle is not solved, he presses the “Close” button. The investigator’s progress will be saved so that he or another investigator can continue solving the puzzle at a later time.

SOLVING A PUZZLE

The app will automatically detect when a puzzle is solved. At which point, the investigator who solved the puzzle will continue resolving his action as instructed by the app.

SLIDE PUZZLE

A slide puzzle is a type of puzzle in which an investigator attempts to assemble an image that has been split into six or more pieces. The pieces of a slide puzzle are displayed in a grid and randomized.

As a puzzle step, an investigator can swap any two adjacent pieces by dragging one of them over the other.



The puzzle is solved when all pieces of the puzzle are in the correct position and the puzzle’s image is properly displayed.



CODE PUZZLE

A code puzzle is a type of puzzle in which an investigator attempts to determine a code made of three or more pieces—numbers or runes. The unique pieces that can make up the code are displayed at the top of the screen, and each piece can be used any number of times.



As a puzzle step, an investigator can guess the code. He does so by dragging one piece into each of the current guess brackets (1) and selecting “Guess” (2).

After submitting a guess, the investigator will receive information about his guess (3). The app will mark each incorrect guess with a number of success results (✖) and investigation results (🔍).



Each ✖ indicates that a single piece of the guess is the correct piece and is correctly positioned within the code. Each 🔍 indicates that the guess contains a single correct piece, but that piece is not in the correct position.

The puzzle is solved when the investigator guesses the correct code.

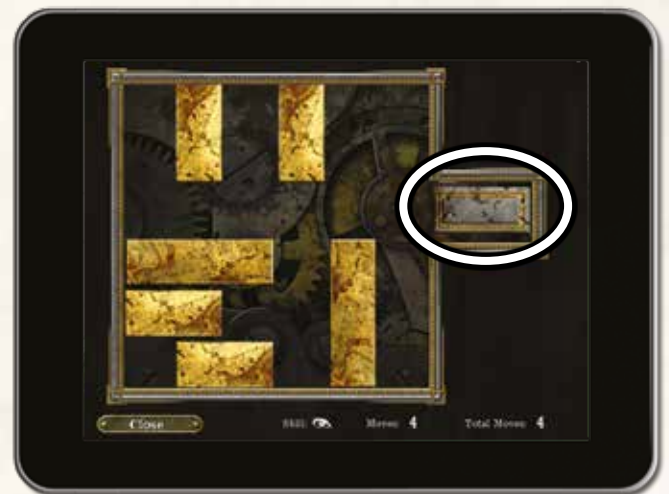
LOCK PUZZLE

A lock puzzle is a type of puzzle in which an investigator attempts to maneuver pieces in a grid to allow the visually unique goal piece to be removed from the grid.

As a puzzle step, an investigator can move any piece by dragging it. A piece can be moved only in the direction of its orientation—vertically or horizontally. However, no two pieces can occupy the same space of the grid, and a piece cannot be moved through other pieces.



The puzzle is solved when the goal piece is moved to the far right side of the grid.



WHAT NOW?

Now that you have read this Learn to Play booklet, you are ready to play your first game! As questions arise during play, consult the Rules Reference.

CODE PUZZLE EXAMPLE

Agatha Crane is attempting a code puzzle using her lore (📖). Her 📖 is five, so she can make five guesses.



1. She inputs an initial guess of "123" which yields one success result (📖) and one investigation result (🔍). From this she learns two of the guessed numbers exist in the code but only one is correctly positioned.
2. Agatha needs more information, so she inputs a second guess of "234." A single 🔍 indicates one of the guessed numbers exists in the code but is not correctly positioned. From this, she learns that there is a "1" in the code but not a "4." She also knows the code contains a "2" or a "3" but not both.
3. She wants to know if the code contains a "2" or a "3" so she inputs a third guess of "222" which yields zero results. She now knows the code contains a "3" and not a "2."

4. Knowing there is a "1" and a "3," Agatha guesses "135." At last! Three 🔍 indicate that all three numbers exist in the code though none of them are correctly positioned.
5. Agatha reviews what she has learned so far. She notices the "1" in her first guess is in the same position as the "1" in her most recent guess. This means the "1" must account for the 🔍 from the first set of results, and the "3" must have been correctly positioned. With the "3" in the third position, the "1" must belong in the second position since it does not belong in the first position. This leaves only the first position for the "5."

Agatha inputs her final guess of "513" and solves the puzzle.





CREDITS

Second Edition Game Design: Nikki Valens
First Edition Game Design: Corey Konieczka
Scenario Design: Kara Centell-Dunk and Andrew Fischer
Additional Content Development: Glen Aro, Daniel Lovat Clark, Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus, Robert Martens, Becca Olene, Alexandar Ortloff, and Jonathan Ying
Editing and Proofreading: Adam Baker and Molly Glover
Arkham Horror Story Team: Andy Christensen, Matthew Newman, Katrina Ostrander, and Nikki Valens
Graphic Design: Wil Springer with Evan Simonet, Shaun Boyke, Christopher Hosch, and Ryan Thompson
Managing Graphic Designer: Brian Schomburg
Cover Art: Jacob Murray
Investigator Art: Cristi Balanescu, Tony Foti, Jacob Murray, and Magali Villeneuve
Map Tile Art: Yoann Boissonnet
Additional Interior Art: The artists of *Call of Cthulhu* LCG and *Arkham Horror Files* products
Art Director: Zoë Robinson
Managing Art Director: Andy Christensen
Sculptor: Cory DeVore
Plastics Design Coordinator: Niklas Norman
Software Development: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia, and Gary Storkamp
Digital Creative Director: Andrew Navaro
Digital Executive Producer: Keith Hurley
Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Executive Producer: Michael Hurley
Publisher: Christian T. Petersen
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Playtesting: Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kemppainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Andrea Marmiroli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester
Special thanks to all of our beta testers.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and/or foreign countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Fantasy Flight Supply is a ™ of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror, and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

