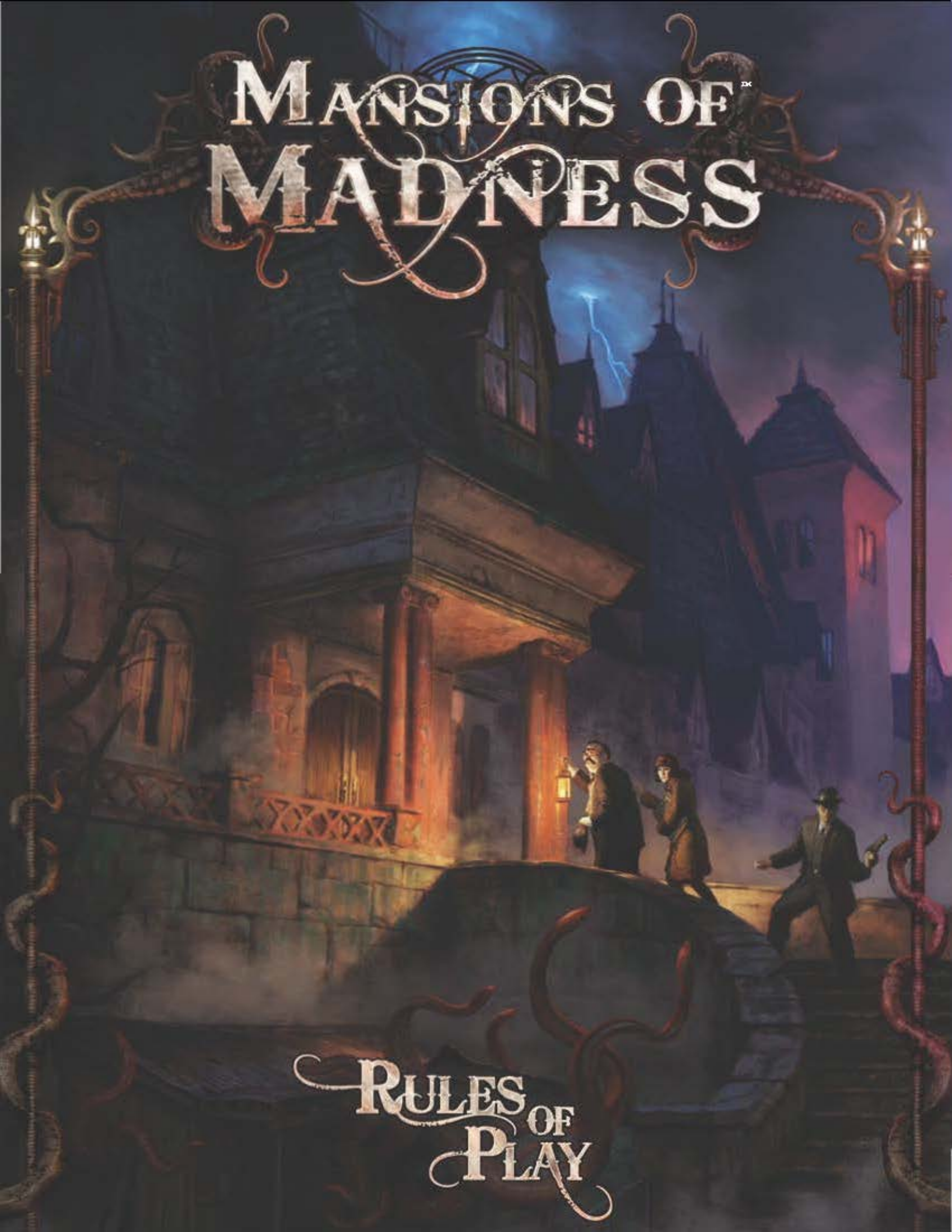
Mansions of Madness™



Rules of Play

Краткий обзор игры

Обители Безумия - настольная игра для двух-пяти игроков, в которой один из участников берет на себя роль хранителя, а остальные отыгрывают исследователей. Во время каждой игры исследователи посещают некое место, чтобы распутать его зловещую тайну. Они побеждают или проигрывают, как команда, и должны хорошенько напрячь свои извилины и мускулы, чтобы, используя жуткие артефакты, оружие и леденящие душу подсказки, остановить дьявольский замысел хранителя. Цель хранителя состоит в том, чтобы исполнить некий зловещий замысел, результатом которого может стать как безумие исследователей, так и гибель всего мира. Оружие хранителя - это страх, паранойя, а иногда и орды монстров. Захватывающий сюжет игры создается благодаря действиям игроков, и может оказаться весьма разнообразным.

Цель игры

Перед каждой игрой участники выбирают одну из предварительно созданных историй, описанных в Гиде Исследователя и Гиде Хранителя. Во время подготовки хранитель получает карту цели (Objective card), которая описывает, каким образом он может выиграть игру. Условие победы может колебаться от вызова ужасающего существа до подчинения злой воле или убийства сыщиков. Каждая карта цели также описывает условия того, как исследователи могут предотвратить замысел хранителя и провозгласить собственную победу. Однако, поскольку эта карта скрыта от них в начале игры, они должны сначала отыскать карты улик, которые были спрятаны в особняке во время подготовки. Как только исследователи нашли последнюю улику, карта цели вскрывается, и условия победы игроков становятся известны всем. Та сторона, которая первой достигнет поставленной перед ними цели, выигрывает игру. Для каждой истории существует три различные сюжетные линии и, переигрывая одну и ту же историю, игроки могут обнаружить абсолютно разный набор целей!

Список компонентов

- Этот Свод правил (включая Гид Исследователя)
- 1 Гид Хранителя
- 8 фигурок Исследователей
- 24 фигурки Монстров, в том числе:
  - 2 Хтонических чудища
  - 2 Главы культа
  - 6 Культистов
  - 2 Пса Тиндалоса
  - 2 Маньяка
  - 2 Ми-Го
  - 2 Шоггота
  - 2 Ведьмы
  - 4 Зомби
- 1 Десятигранный кубик
- 224 маленькие карточки, в том числе:
  - 83 карты исследований
  - 20 карт с заклинаниями
  - 14 карт личных вещей
  - 32 карты черт
  - 12 карт замков
  - 7 карт препятствий
  - 35 карт Мифа
  - 21 карта травм
- 126 карт обычного размера, в том числе:
  - 65 карт битвы
  - 8 карт персонажей
  - 25 карт событий
  - 13 карт действий Хранителя
  - 15 карт целей
- 9 листов компонентов, в том числе:
  - 15 тайлов поместья (1 большой, 7 средних, 7 малых)
  - 72 жетона ранений
  - 24 жетона ужаса
  - 24 жетона монстров
  - 18 маркеров особенностей комнаты
  - 4 жетона образца
  - 12 маркеров заколоченных дверей
  - 24 жетона сноровки
  - 24 жетона состояния
  - 13 маркеров выбора истории
  - 12 жетонов угрозы
  - 6 жетонов течения времени
  - 3 начальных паззла замков
  - 15 паззлов закрытых замков
  - 23 рунных паззла
  - 3 начальных паззла электропроводки
  - 15 паззлов электропроводки

Обзор компонентов

В этом разделе подробно описывается все разнообразие компонентов.

Гид хранителя

Это отдельное руководство содержит информацию, необходимую хранителю для создания любой из пяти историй и включает подсказки, касающиеся действий хранителя, монстров и целей, используемых в каждой из историй.

Фигурки исследователей

Каждая из этих фигур соответствует одному из персонажей, доступных игрокам-исследователям на выбор. Фигурка размещается на тайлах карты, указывая на текущее местоположение персонажа.

Фигурки монстров

Эти фигуры представляют кошмарных существ, по воле хранителя появляющихся на карте во время игры. У каждой фигурки есть соответствующий жетон монстра, который должен быть помещен в подставку до начала игры (см. схему на стр. 5). Фигура размещается на одном из тайлов карты, указывая на текущее местоположение монстра.

Карты исследований

Это карты оружия, фолиантов, улик и все то, что может быть найдено в процессе исследования комнаты. Некоторые из карт представляют пустые помещения и не имеют никакого эффекта, помимо траты времени исследователей.

Карты заклинаний

Эти карты представляют магические способности исследователей, которые они могут изучить и использовать в борьбе с монстрами или для восстановления физического здоровья и душевного равновесия.

Карты личных вещей

Это карты объектов, с которыми исследователь начинает игру. Они могут представлять собой как обычные предметы, так и надежных союзников персонажа.

Карты черт

В начале игры каждый исследователь выбирает две из четырех черт, уникальных для его персонажа. Карты черт описывают его личные вещи, игровые способности и навыки.

Карты замков и препятствий

Карты замков - физические замки на дверях и других препятствиях, мешающие сыщикам войти в комнату или получить нужную вещь, до выполнения определенных условий. Карты препятствия же представляют сложности или изменения в комнате, не позволяющие сыщикам приступить к ее исследованию.

Карты Мифа

Это карты сверхъестественных или внезапных событий, которые хранитель может играть на исследователей во время их хода.

Карты травм

Эти карты представляют физические и душевные травмы, которые хранитель может причинить исследователям.

Карты битвы

Эти карты используются для определения результатов боя, как для атаки исследователя, так и для атаки монстра. Боевые карты делятся на три типа и соответствуют трем классам монстров: гуманоид, зверь и древний. Монстры распределены по классам, согласно их внешности и способностям. Каждая карта описывает игровой результат боя, а так же короткую литературную сценку.

Карты персонажей

У каждого исследователя есть карта персонажа, на которой указаны его стойкость, здравомыслие и сноровка. Эти карты используются для обозначения того, какой игрок каким из исследователей играет. Обратная сторона карты содержит краткую предысторию персонажа.

Карты событий

У каждой истории есть уникальная колода из пяти карт Событий. Эти карты описывают явления, которые происходят по ходу истории, независимо от действий исследователей или хранителя. Каждая карта Событий тянется после определенного количества ходов и описывает до трех различных эффектов, основанных на выборе, сделанном хранителем.

Карты действий хранителя

Гид Хранителя описывает доступные для каждой истории карты действий. Эти карты обеспечивают основные действия, которые хранитель может совершать во время своего хода, тратя при этом угрозу (см. стр. 10).

Карты целей

У каждой истории есть три уникальных карты цели, которые перечисляют условия победы для хранителя и исследователей. Хранитель получает одну из этих карт в начале игры, исходя из выбора, который он сделал во время подготовки.

Тайлы поместья

Эти большие тайлы используются перед началом игры, чтобы создать игровое поле. Исследователи и монстры размещаются на частях поля, чтобы было понятно, в какой комнате они находятся.

Жетоны ранений и ужаса

Эти жетоны помещаются на карту исследователя и отмечают, сколько ему нанесено ран и какой силы ужас он испытал. Жетоны урона также используются, чтобы отмечать урон нанесенный монстру (для этого вставьте его в зацепку на подставке фигуры).

Жетоны монстров

Лицевая сторона этих жетонов показывает, насколько бдителен и ужасен монстр. Обратная сторона описывает его уникальные свойства, его здоровье и силу атаки. При подготовке к игре каждый жетон монстра должен быть вставлен в подставку см. диаграмму на стр.5).

Маркеры особенностей комнаты

Эти маркеры представляют определенную мебель и прочие объекты, с которыми исследователи и/или монстры могут взаимодействовать. Существуют маркеры барьеров, тайников, алтарей, трупов и прочие.

Жетоны образцов

Эти жетоны используются, как описано в карте действия Хранителя «Взятый образец» и представляют собой кусочек плоти или клок волос, который может быть использован во время ритуала.

Маркеры заколоченных дверей

Эти маркеры представляют двери, которые были заколочены, облицованы кирпичом или иначе сделаны непроходимыми. Они размещаются на игровом поле во время подготовки, в соответствии с описанием истории в гиде. Монстры и исследователи не могут пройти через помеченные такими метками двери.

Жетоны сноровки

Каждый исследователь начинает игру с несколькими жетонами сноровки. Эти жетоны обычно не пополняются и могут использоваться для изменения модификатора проверки перед броском кубика.

Жетоны состояния

Эти жетоны используются для обозначения особого статуса комнаты, исследователя или монстра и бывают трех типов: оглушение, огонь и тьма.

Маркеры выбора истории

Эти метки используют для учета ответов хранителя на ряд вопросов, заданных во время подготовки. Число на одной стороне соответствует вопросу, литера «А», «В» или «С» с другой соответствует ответу. Маркеры помещаются лицом вниз перед хранителем так, чтобы в течение игры он мог помнить свои ответы.

Жетоны угрозы

Эти жетоны показывают растущую силу хранителя. Он тратит их, чтобы сыграть карты действий хранителя или некоторые карты Мифа.

Жетоны течения времени

Эти жетоны используются для отсчета времени, оставшегося до вступления в силу очередной карты Событий. Хранитель помещает один жетон времени поверх колоды Событий во время каждого Шага Событий.

Части головоломки

Иногда исследователи сталкиваются с Препятствиями или Замками, которые требуют решения определенной головоломки. Есть три типа головоломок, которые решаются с помощью пазлов (см. стр. 17-20).

Десятигранный кубик

Кубик используется для проверок атрибутов исследователя. Результат броска определяет успех или неудачу в той или иной задаче (см. «Проверки Атрибутов» на стр.13).

Подготовка фигурок монстров

Для предотвращения повреждений при транспортировке, фигурки монстров не установлены на подставки заранее. Чтобы собрать их, вставьте каждую из фигур в соответствующую подставку (см. рисунок). Если вы не собираетесь разбирать их в дальнейшем, добавьте перед сборкой немного суперклея в отверстие. Два шоггота должны быть установлены на крупных подставках, два хтонических чудища на средних и все остальные фигурки на небольших подставках.

После установки фигурок, вставьте в каждую подставку соответствующий монстру жетон. Подставки сделаны так, чтобы можно было просмотреть всю информацию, не вынимая жетон.

Подготовка

Подготовка к игры в Обители Безумия отличается от многих других игр. Хотя все игроки могут участвовать в общей подготовке, подготовка хранителя и исследователей сильно отличаются. Действия по подготовке исследователей для каждой истории описаны в Гиде Исследователей, а подготовка хранителя - в отдельном Гиде Хранителя. Его действия по подготовке не должны быть известны сыщикам.

Общая подготовка

Перед игрой участники должны выполнить следующие действия:

1. Выбрать Историю: Обители Безумия включают пять уникальных историй, каждая содержит разнообразные карты подготовки и три различные концовки. Перед игрой участники решают, какой из пяти сценариев они хотят разыграть в данный момент. Они должны будут воспользоваться соответствующими истории разделами в руководстве исследователей и руководстве хранителя. Если игроки не могут решить, в какую историю им сыграть, то выбор предоставляется случаю (например, при помощи броска кубика).
2. Определить Роли: Игроки решают, кто будет играть за хранителя. Мы рекомендуем, чтобы наиболее опытный игрок взял эту роль на себя. Остальные игроки отыгрывают исследователей. Если игроки не могут определиться с ролями, то решение также принимается случайно.
3. Установить монстров: Убедитесь, что в подставку каждой фигурки вставлен соответствующий жетон монстра (см. диаграмму слева). Все фигурки монстров располагаются на столе вблизи от хранителя.
4. Установить маркеры и жетоны: Возьмите все прочие жетоны и маркеры, отсортируйте их по однотипности и поместите каждую группу в пределах легкой досягаемости всех игроков. Части головоломки помещаются лицом вниз, в соответствии с их рубашками.
5. Взять карты исследователей: Игроки-исследователи берут карточку персонажа, а также карты его черт и личных вещей. Они понадобятся на этапе подготовки исследователей.
6. Взять карты хранителя: Игрок-хранитель берет все карты Мифа, Исследований, Замков и Препятствий, карты Цели и Действий Хранителя. Они понадобятся во время Подготовки Хранителя.
7. Создать колоду Событий: Хранитель берет пять карт Событий истории, выбранной игроками, и создает колоду Событий, которая начинается картой стадии "V" снизу колоды и заканчивается картой стадии "I" сверху. Игроки не могут смотреть на лицевую сторону этих карт во время создания колоды.
8. Создать прочие колоды: Отсортируйте все прочие карты по их рубашкам. Положите три колоды Битвы и колоду Травм рядом с игровым местом хранителя, а четыре колоды Заклинаний в пределах легкой досягаемости исследователей.

После выполнения этих действий, игроки выполняют шаги подготовки, описанные в руководстве исследователя (см. стр. 3) и руководстве хранителя (см. стр. 2-3).

Подготовка исследователей

После окончания Общей Подготовки, игроки-исследователи выполняют шаги, перечисленные в Гиде Исследователей для выбранной истории. Несколько шагов подготовки включают создание игровой карты, чтение предыстории и выбор исследователя. После того как игрок выбрал персонажа, он получает соответствующую карту исследователя, карты его черт и указанные жетоны сноровки. Во время подготовки исследователя каждый игрок выбирает две карты черт, чтобы определить способности своего персонажа в этой игре. Он также получает личные вещи или заклинания, перечисленные на выбранных им картах черт, оставшиеся же карты игрок убирает в коробку. Наконец, каждый игрок помещает фигурку своего персонажа на стартовую позицию обозначена в шаге «Подготовка Карты» гида исследователей).

Подготовка хранителя

После окончания Общей Подготовки хранитель выполняет шаги, перечисленные в Гиде Хранителя для выбранной истории. Эти шаги включают выбор его цели, создание колод Действий Хранителя и Мифов, а также наполнение игрового поля картами Исследований, Препятствий и Замков. Подготовка исследователей и хранителя выполняются одновременно, при этом решения игроков не должны зависеть от выбора, сделанного другой стороной. В крайнем случае исследователи могут выполнить свою подготовку так, чтобы хранитель не мог видеть их выбор.

Игровой процесс

Игровой процесс Обителей Безумия состоит из нескольких раундов, во время каждого из которых все игроки разыгрывают свои ходы начиная с исследователей). Ход каждого исследователя заканчивается до того, как начнется ход следующего игрока. Играя командой, исследователи определяют порядок, в котором они хотят действовать. Если они не могут договориться, то совершают ходы по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от хранителя.

Ход исследователя (кратко)

Во время каждого хода исследователь получает два шага движения и один шаг действия. Он может совершить эти шаги в любом порядке, и не обязан использовать все три. Например, исследователь может переместиться, совершить действие, а затем переместиться вновь.

• Движение: Игрок может переместить фигурку своего исследователя в соседнее пространство. В течение своего хода игрок может двигаться дважды.

• Действие: Игрок может выполнить одно действие. Вот список доступных действий:

- Бег: переместитесь в смежное пространство.
- Использование способности: выполните действия контролируемой карты.
- Сброс инвентаря: оставьте карты исследований и/или личных вещей в комнате, в которой находитесь.
- Атака монстра: Выберите монстра для атаки в своем пространстве.
- Исследование: Откройте карты Препятствия и Исследований в комнате, где находитесь.

После того, как исследователь совершил до двух перемещений и одно действие, ход переходит к другому игроку. Если каждый из исследователей уже совершил свой ход в этом раунде, наступает очередь хранителя.

Ход хранителя (кратко)

Во время каждого хода хранителя игроки выполняют следующие шаги:

1. Обмен: Во время этого шага исследователи, находящиеся в одном пространстве, могут обменяться картами Исследований и/или Личных Вещей (см. стр. 10). Затем каждый оглушенный исследователь может сбросить один жетон оглушения (см. на стр. 15).
2. Рост угрозы: Хранитель получает количество жетонов угрозы равное числу исследователей. Он добавляет их к своему пулу жетонов угрозы.
3. Действия хранителя: Хранитель тратит (сбрасывает) часть жетонов угрозы, чтобы задействовать эффекты карт Действия Хранителя.
4. Атака монстров: Хранитель может заставить атаковать каждого монстра, находящегося в одном пространстве с исследователем.
5. Событие: Хранитель помещает один жетон течения времени поверх колоды Событий. Если при этом число жетонов на колоде становится равным указанному на рубашке верхней карты времени, жетоны убирают, и карта События входит в игру.

По завершению хода хранителя исследователи вновь делают по одному ходу. Процесс продолжается, пока одна из сторон не выиграет игру (достигнув указаний на выбранной карте Цели), или пока последняя карта колоды Событий не войдет в игру.

Победа в игре

В начале игры хранитель выбирает одну из трех карт Цели выбранной истории. Эта карта описывает, что он должен сделать для победы и то, как исследователи могут остановить его. Важно, чтобы он держал эту карту втайне до тех пор, пока указание раскрыть цель не будет продиктовано другой картой или способностью. Помимо выполнения изначальной цели хранитель побеждает и в том случае, если все исследователи гибнут.

Цель исследователей состоит в том, чтобы найти все улики среди карт Исследования, скрытые на игровом поле. Чтобы найти их, сыщики должны искать зацепки в тексте предыстории и уже найденных карт улик, ведь именно в них даются намеки на то, где может находиться следующая подсказка. Как только сыщики обнаруживают главную улику (всегда обозначена «Улика 1»), хранитель показывает карту Цели, раскрывая тем самым условия победы и поражения. Если ни сыщики ни хранитель не в состоянии достичь поставленной цели до того, как последняя карта Событий войдет в игру, все игроки терпят поражение, и сыщики и хранитель в равной мере!

Схема подготовки игрового пространства

1. Жетоны образцов
2. Карта цели
3. Карты действий Хранителя
4. Маркеры выбора истории
5. Карты Мифа
6. Карты травм
7. Боевые колоды
8. Жетоны угрозы
9. Колоды заклинаний
10. Жетоны течения времени
11. Колода событий
12. Игровое поле
13. Маркеры особенностей комнаты
14. Маркеры заколоченных дверей
15. Жетоны состояния
16. Жетоны ранений
17. Жетоны сноровки
18. Жетоны ужаса
19. Фигурки исследователей
20. Карточки персонажей
21. Личные вещи/карты заклинаний
22. Начальная сноровка
23. Карты черт
24. Части головоломок
25. Начальные части головоломок

Деления тайла карты

1. Тайл: одна большая часть игрового поля, содержащая от одной до трех комнат.
2. Комната: зона на части игрового поля, имеющая имя и отделенная от других комнат сплошными коричневыми стенами, дверьми, или краем игрового поля. Все карты Замков, Препятствий, и Исследований в комнате кладутся рядом с ее названием.
3. Пространство: части комнат, разделенные друг от друга белыми линиями, сплошными коричневыми стенами и/или дверьми.
4. Дверь: прямоугольный проход в стене, через который исследователи и монстры могут свободно перемещаться.

Ход исследователя в деталях

Во время каждого хода исследователь может дважды совершить движение и выполнить одно действие. Он может отыграть эти шаги в любом порядке, и даже совершить одно движение, выполнить действие и затем снова совершить движение.
В этом разделе подробно описывается правила движения и действий исследователя.

Движение

Во время шага движения исследователь может переместить свою фигурку в одно смежное пространство. Поскольку за ход у исследователя есть лишь два шага движения, он может перейти на расстояние до двух пространств и выполнить действие которое может быть использовано для бега и соответственно перемещения в третье пространство).
Пространства считают смежными, если они разделены белой линией или дверью. Если же два пространства разделены непрерывной коричневой стеной без двери (или с заколоченной дверью), то такие пространства не являются смежными.
Исследователи могут перемещаться между двумя пространствами, смежными по диагонали. В связи с несовершенством краев тайлов, пространства между двумя частями игрового поля, выглядящие смежными по диагонали, такими и являются. Все несмежные пространства не разделены явной белой линией и отстают друг от друга, минимум, на 1/8 дюйма.
Перемещение через двери не требует каких-либо дополнительных действий (хотя движению может препятствовать замок - см. ниже).
Через любые двери, заблокированные маркерами заколоченных дверей (обычно установленными во время подготовки), перемещаться нельзя.

Карты замков

Во время подготовки хранитель помещает карты Замков в различные комнаты (согласно указаниям в руководстве хранителя). Запертые комнаты можно легко отличить по рубашке карты Замка, всегда лежащей поверх карт Исследований и Препятствий.
В отличие от других карт в комнате, карта Замка вскрывается, когда исследователь только пытается войти в комнату. Перед тем, как игрок переместит фигурку своего исследователя в комнату, хранитель вскрывает карту Замка и зачитывает ее текст всем игрокам.
Карты Замка часто требуют, чтобы сыщик сбросил определенную карту Исследования или решил головоломку, прежде чем он сможет войти. Если игрок неспособен отказаться от надлежащей карты или решить головоломку, то он не может попасть в комнату на этом ходу (его шаг Движения потрачен впустую). Когда перемещающийся сыщик сталкивается с игровым текстом гласящим, что «эта дверь заперта», его фигурка остается в текущей комнате и не может двигаться в этот шаг Движения.
Как только карта Замка или Препятствия была вскрыта, она помещается лицом вверх на стопку карт Исследования (до тех пор, пока ее требование не будет соблюдено). Карта Замка всегда подлежит решению при попытке исследователя войти в комнату, независимо от того, какую из дверей комнаты он для этого использует.
Монстры могут свободно перемещаться в комнаты и из комнат, содержащих карты Замков.
См. «Пример хода исследователя» на стр. 10.

Действие

Во время своего хода исследователь может совершить одно действие. Так как у него лишь одно действие, выбор этого действия зачастую самое важное решение, которое должен сделать игрок в свой ход. Этот раздел описывает возможные действия исследователя.

Бег

Иногда исследователю может понадобиться более быстрое перемещение по игровому полю. В этом случае он может потратить свое действие для перехода в смежное пространство. Это специальное передвижение подчиняется всем стандартным правилам движения, включая правила смежных пространств и проверки уклонения (см. стр. 14).

Задействование способностей

В ходе игры участники могут получить ряд карт, позволяющих выполнять новые типы действий. Они отмечены на картах словом «Действие:» и их активация требует от игрока траты своего шага действия. Эффекты от розыгрыша этих действий описаны в самих картах.

Сброс вещей

Иногда исследователь решает оставить какую-либо из своих вещей в комнате. Выполняя это действие, игрок берет любые из своих карт личных вещей или исследований и кладет их в открытую (в любом порядке) поверх карт препятствия и/или исследования комнаты.
Игрок, который позже будет исследовать эту комнату, может поднять любую из сброшенных карт (следуя всем стандартным правилам исследования).

Атака

Нападение на монстра является обычным действием, выполняемым исследователями. Игрок выбирает одну из своих карт оружия или атакующих заклинаний и атакует монстра, согласно указаниям карты. Кроме того исследователь может атаковать монстра в своем пространстве одними голыми руками.
Атакуя монстра заклинанием, игрок следует правилам «Произнесения Заклинаний» (см. стр. 16). Если при атаке не используется заклинание, Хранитель определяет классификацию монстра, основываясь на цвете его жетона. (Монстры разделены на классы в соответствии с их внешностью и способности.) Затем Хранитель тянет верхнюю карту Боевой колоды, соответствующей классу монстра и следует ее инструкциям. Полные правила проведения боя описаны на страницах 21-23.
Нападение на монстра является единственным действием, которое позволено исследователю, если монстр находится в его пространстве (если только он не уклоняется от монстра, см. «Проверка уклонения» на стр. 14).

Исследование

Наиболее распространенным действием, выполняемым исследователями в свой ход является изучение комнаты. Во время подготовки Хранитель помещает карты Исследования лицом вниз в каждой комнате игрового поля. Игроки могут вскрыть эти карты, выполняя исследование комнаты.
Важно: исследователи могут осматривать комнату из любого пространства в ней и не обязаны выполнять это действие из пространства с названием.
Когда игрок выполняет действие исследования, Хранитель переворачивает все карты в комнате, начиная с верхней. Он зачитывает игрокам каждую карту и затем передает ее в руки исследующему. Игрок должен взять каждую из переданных ему карт и положить их лицом вверх рядом с карточкой своего персонажа (отмечая, кто из исследователей несет находку). Исключением являются карты с текстом «Вы не нашли ничего стоящего» (Эти карты сбрасывают после вскрытия). Каждый исследователь может нести любое число карт Исследования.

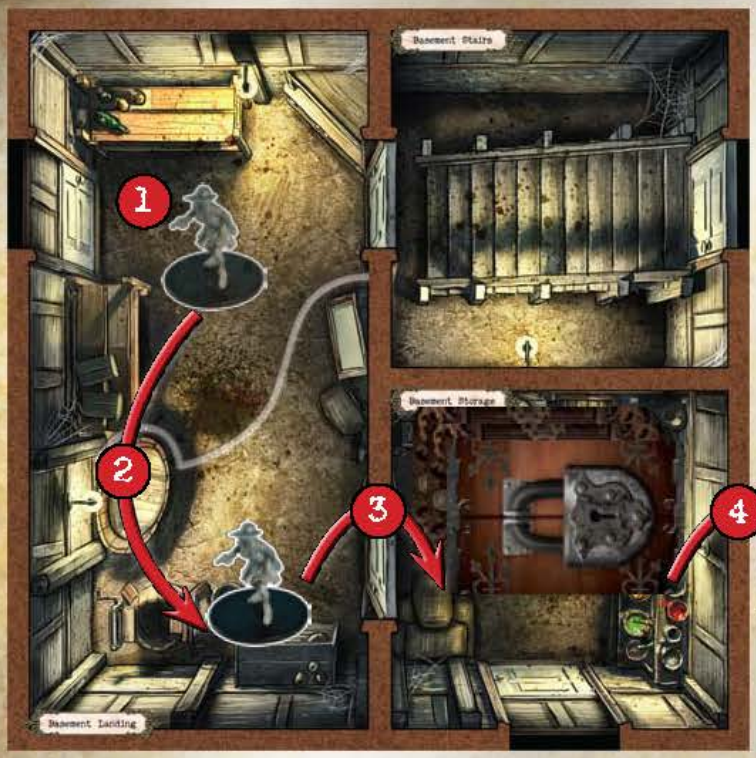
Типы карт исследования

Каждой карте Исследования соответствует тип художественного оформления (за исключением улик). Этот тип определяет, как другие карты взаимодействуют с этой (указано ниже). Некоторые карты принадлежат сразу к нескольким типам и подчиняются правилам для каждого их этих типов.
УЛИКИ: карты, которые и пытаются, в конечном счете, отыскать исследователи. Они не имеют никакого художественного оформления и отмечены большим числом и литерой в левом верхнем углу. Число представляет уровень улики (улика 1 всегда является ключом к разгадке происходящего), в то время, как литера лишь обозначает подготовительные вопросы. Исследователям следует обращать пристальное внимание на весь текст данных карт, поскольку он способен привести их к комнате, скрывающей следующую улику.
КЛЮЧИ: эти карты требуются для преодоления соответствующих карт Замков и Препятствий. Каждый ключ описывает название карты отпираемого им Замка.
ЭКИПИРОВКА: эти карты, как правило, полезные предметы, которые могут быть использованы для различных целей. На каждой из карт есть указания о том, как и когда они могут быть использованы и требуется ли для этого трата действия или нет.
АРТЕФАКТЫ: эти карты похожи на карты экипировки, но представляют намного более могущественные вещи, которые едва ли могут стать мишенью для карт и способностей хранителя.
ОРУЖИЕ: карты, позволяющие исследователю эффективнее атаковать монстров (как описано в карте). Оружие бывает трех типов: «дальнобойное оружие», «острое оружие ближнего боя» и «тупое оружие ближнего боя» (см. «Битва» на стр. 21-23).
МАНУСКРИПТЫ: это карты книг, содержащих великое знание. Большинство из них могут быть прочитаны за счет действия исследователя, что дает возможность получения карт Заклинаний (см. стр. 16).
НИЧЕГО ИНТЕРЕСНОГО: После вскрытия такие карты немедленно сбрасываются. Они не имеют эффекта и их цель - заставить исследователей полагать, что, возможно в комнате есть важная вещь или улика.

Карты препятствий

Иногда во время исследования игроки будут сталкиваться с Препятствиями. Такие карты представляют нечто мешающее исследовать комнату. Они имеют уникальную рубашку и зачастую требуют выполнения некой задачи до вскрытия остальных карт в комнате, иногда это решение головоломки (см. стр. 17) или использование особой карты ключа. Ключ должен в этот момент уже быть у исследователя в наличии (он не может использовать ключ, находящийся в наличии у другого игрока).
Карты Препятствий сбрасываются только при появлении специальных указаний.

Пример хода исследователя



1. Дженни Барнс начинает свой ход в подвальном помещении.
2. В свой первый Шаг Движения Дженни перемещается в смежное пространство подвального помещения.
3. Во время второго Шага, Дженни Барнс пытается войти в погреб. Поскольку там лежит карта Замка, она переворачивает ее прежде, чем войти в комнату.
4. Карта Замка требует, чтобы она проверила свою Силу. Дженни проходит эту проверку и может войти в комнату (см. «Проверки атрибутов» на стр. 13). Если бы она потерпела неудачу, то осталась бы в подвальном помещении.
5. Затем Дженни тратит свой Шаг Действия на осмотр комнаты. Она по одной переворачивает карты Исследования в комнате, берет карту «Топор» и сбрасывает карту «Ничего интересного».

Ход хранителя в деталях

Каждый свой ход хранитель получает определенное количество жетонов угрозы и тратит их на выполнение неких действий. Также ход хранителя включает ряд стандартных шагов, происходящих каждый раунд (например, шаг События). Пять шагов, выполняемых хранителем каждый ход, описаны в этом разделе.

1. Шаг обмена между исследователями

Во время этого шага игроки могут обменяться картами личных вещей и Исследований.
Исследователи, находящиеся в одном пространстве, могут передать друг другу столько карт «ключей», «экипировки», «оружия», «артефактов», «союзников» и/или «фолиантов», сколько захотят. Карты других типов не подлежат обмену.
Хотя карты могут быть обменены, они не могут быть сброшены в комнате в этот шаг (см. «Сброс вещей» на стр. 9).
После обмена каждый оглушенный исследователь может сбросить один из его жетонов оглушения (см. «Статусы состояния» на стр. 15).

2. Шаг роста угрозы

Во время этого шага хранитель получает столько жетоны угрозы, сколько игроков-исследователей начинало игру. Например, в игре с четырьмя игроками, хранитель получит три угрозы (так как в игре трое исследователей и один хранитель). Эти жетоны позже используются в качестве оплаты карт Действий Хранителя и карт Мифов.
Неизрасходованные к концу хода жетоны угрозы хранитель оставляет себе. Независимо от числа уже имеющихся у него жетонов и выбывших из игры исследователей, хранитель всегда получает полное количество положенных ему за раунд жетонов угрозы.

3. Шаг действий хранителя

В каждой истории хранитель оперирует тем набором карт, который указан в руководстве Хранителя. Во время этого шага хранитель может задействовать любое количество карт Действия (при наличии необходимых жетонов угрозы). Эти действия разыгрываются по одному, при этом расходуется (сбрасывается) соответствующее количество жетонов угрозы (напечатано в левом верхнем углу карты Действия хранителя).

Обозначения карт действий хранителя

1. Стоимость: количество жетонов угрозы, которое хранитель должен потратить, чтобы использовать эту карту.
2. Способность: эффект от использования данной карты (обозначен заголовком «Действие»).

Карты Действий Хранителя, в основном, попадают в одну из трех категорий: те, которые позволяют ему добирать карты, те, которые позволяют ему перемещать монстров, и те, которые позволяют ему вводить монстров в игру. Эти категории более подробно описаны ниже.

Примечание: Хранитель не может использовать карту Действия «Неконтролируемые порывы», чтобы заставить исследователя использовать вещь или заклинание без действительной цели. Например, он не может заставить игрока использовать «Успокоительное» на исследователе, у которого нет карты Травмы.

Добор карт Мифа и травм

Некоторые из карт Действия позволяют хранителю получить больше карт Мифа и Травм. Карты Мифа – это неожиданные события, которые играются хранителем во время хода исследователя и тратят при этом угрозу (см. стр. 16), в то время как карты Травм играются хранителем как дополнительные последствия при получении исследователем ранения или ужаса (см. стр.24).

Все карты Мифа и Травм на руках хранителя держатся в секрете от исследователей. Хранитель ограничен четырьмя картами Мифа и четырьмя картами Травм на руках. Если в какой-то момент этот лимит превышен, он должен сбросить лишние карты по своему выбору так, чтобы их осталось четыре.

Перемещение монстров

Карты Действий «Приказ миньону» и «Ночное существо» позволяют хранителю перемещать монстров. Когда хранитель перемещает монстра, он двигает его на одно пространство за раз, при этом возможно исследователи должны будут пройти проверку ужаса (см. стр. 13). Как и исследователи, монстры могут перемещаться только в смежное пространство, могут двигаться по диагонали, и не могут ходить сквозь стены или заколоченные двери. Через обычные двери монстры могут перемещаться свободно, игнорируя при этом карты Замков и Препятствий.

Появление монстров

Некоторые карты Действий (и Событий) позволяют хранителю вводить в игру монстров. Для этого он наугад берет фигурку определенного монстра (не глядя на обратную сторону его жетона) и помещает его в указанное пространство. Если карта указывает только на название комнаты, хранитель может поместить монстра в любое пространство этой комнаты.

4. Шаг атаки монстров

Каждый из монстров может атаковать исследователя в своем пространстве. Хранитель может выбирать, какие из монстров атакуют, а какие нет. Если несколько персонажей и монстров оказались в одном пространстве, хранитель выбирает, какой монстр кого атакует. Если монстр оглушен, он не нападает и вместо этого хранитель снимает с него один жетон оглушения. Подробнее бой описан на стр. 21-23.

Взаимодействие Хранителя и остальных игроков во время хода исследователей

Хотя большую часть действий хранитель совершает во время своего хода, у него также есть некоторые возможности и обязанности во время хода исследователей. Хранитель вскрывает карты исследования, когда игрок осматривает комнату или пытается открыть запертую дверь. Кроме того, он тянет и разрешает все карты Битвы.

Важнейшие действия хранителя же связаны с картами Травм и Мифов.

Розыгрыш карт Травм и Мифов

В начале каждой истории хранитель получает определенное количество карт Травм и/или Мифов. Он может получить больше этих карт, используя свои карты Действий. Карта травмы может быть сыграна только в тот момент, когда исследователь получает ранение или ужас (см. «Карты Травм» на стр. 25). Карты Мифа могут играться в начале хода исследователя или сразу после того, как он совершает Шаг Движения или Действия. Все эти карты имеют цену угрозы (которая может равняться нулю), и некоторые требуют соблюдения определенных условий (см. «Карты Мифа» на стр. 16).

5. Шаг события

Во время этого шага хранитель помещает один жетон времени поверх колоды Событий. Если при этом число жетонов достигло указанного на рубашке верхней карты Событий времени, хранитель вводит ее в игру. Для этого он сбрасывает с нее жетоны, переворачивает и зачитывает игрокам напечатанный текст, выполняя его эффекты.

Лицевая сторона каждой карты Событий перечисляет до трех различных эффектов, которые меняются в зависимости от маркеров выбора истории. Вводя в игру карту Событий, имеющую несколько эффектов, хранитель зачитывает и выполняет только тот из них, который соответствует маркеру (например, эффект «1A», если маркер выбранной истории «1A»). Ни хранитель, ни исследователи не должны смотреть на лицевую сторону карты Событий, пока она не вошла в игру.

Обозначения карт событий

1. Стадия события: число, использующееся для создания колоды во время подготовки.
2. Время: Число жетонов, которые должны быть помещены на карту прежде, чем она войдет в игру.

Основные правила

Этот раздел описывает основные правила, ранее не обсуждаемые подробно, включая проверки атрибутов, произнесение заклинаний и использование карт Мифов и Цели. Правила решения головоломок и проведения битв будут обсуждены позже (начиная со стр. 17).

Монстры

Нередко исследователи сталкиваются с монстрами, которые нападают на них и исполняют нечестивые планы хранителя.

Классификация монстров

Существует множество различных типов монстров (культисты, ведьмы, зомби, и т.д.), однако есть только три класса: гуманоид, тварь и древний. Каждый монстр принадлежит к одному из этих классов, и этот класс обозначен цветом в правом верхнем углу его жетона. Твари коричневые, древние зеленые, а гуманоиды синие. У каждого класса монстра есть соответствующая Боевая колода того же цвета, которая используется, когда монстр вовлечен в бой (см. «Битва» на стр. 21).

Тварь

Древний

Гумоноид

Именные монстры

Иногда по ходу сюжета в игру входит монстр, у которого есть собственное имя и особое значение для истории. Такие монстры подчиняются всем стандартным правилам, но должны быть помечены размещенном на них жетоном ужаса так, чтобы игроки могли отличить уникального монстра от прочих.
Здоровье некоторых именных монстров больше, чем напечатано на их жетоне (например: в игре с четырьмя участниками монстр, у которого «+2 здоровья за исследователя», получает 6 дополнительных пунктов к своему показателю здоровья). В этой ситуации игроки могут разместить жетоны ранения рядом с фигуркой монстра, в дополнение к жетонам находящимся в специальном пазу на его подставке. Эти жетоны ранений играют ту же функцию что и прикрепленные.
ПРИМЕЧАНИЕ: Монстр «Глава культа» не подвержен эффектам карт и способностей, относящимся к направленным на культистов.

Жетоны образцов

Некоторые карты Цели требуют от хранителя сбора некоторого количества жетонов образцов. Для этого хранитель может использовать карту Действия «Взятый образец», при этом монстры не могут передавать взятые образцы или оставлять их где бы то ни было, кроме алтаря. Если монстр с жетонами образца убит, все жетоны сбрасываются.

Маркеры особенностей комнат

Во время подготовки, согласно руководству исследователей, игроки должны разместить указанные маркеры особенностей комнат в определенные пространства на игровом поле. Эти маркеры имеют различные эффекты и взаимодействуют с монстрами и исследователями каждый по-своему.
Полная информация, касающаяся использования этих маркеров, дана в этом разделе.

Алтарь

Этот маркер используется хранителем, как описано в картах Действия (таких как «Взятый Образец» и «Созыв верующих»). Некоторые карты Цели и Событий также могут взаимодействовать с комнатами, в которых находится алтарь.

Преграда

Эти маркеры представляют предметы мебели, которые могут использоваться исследователями для того, чтобы временно заблокировать дверь.
Исследователь может потратить свой Шаг Действия на передвижение преграды, находящейся в его пространстве к двери (частично помещая жетон на дверь) или же для передвижения его от двери обратно.
Когда преграда подпирает дверь, ни исследователи, ни монстры не могут перемещаться через нее. У монстра, пытающегося войти в заблокированную дверь, есть шанс убрать или разрушить преграду (см. стр. 23). Преграды не могут быть перемещены в другое пространство.

Разведенный огонь

Эти маркеры могут использоваться в двух целях.
Распространение огня: Хранитель может поместить жетон состояния «Пожар» в этой комнате при использовании карты Действия «Пироманьяк».
Сжигание трупов: Если в пространстве разведен огонь, исследователи могут потратить действие, чтобы сбросить любое количество маркеров трупов, которые находятся в этом пространстве.

Труп

Эти маркеры размещаются на игровом поле за счет карты Действий Хранителя «Оживший мертвец», за счет нее же Хранитель имеет возможность заменить маркер трупа на фигурку зомби.
Когда исследователь перемещается из пространства, в котором находится труп, он может перетащить его в другое пространство. Это действие не требует никаких дополнительных Шагов (однако нельзя перетаскивать более одного трупа за раз).
Маркер трупа сбрасывается, если он оказывается в комнате, которая находится в огне (см. «Эффекты состояния» на стр. 15). Маркер трупа также сбрасывается, если исследователь сжигает его в огне (см. «Разведенный огонь» выше).

Укрытие

Эти маркеры представляют специальные места, спрятавшись в которых исследовать может

избежать атаки монстра. Игрок может потратить Шаг Движения или Действия, чтобы переставить фигурку своего исследователя на маркер укрытия в своем пространстве. Монстрам труднее причинить урон исследователю, находящемуся в укрытии (см. стр. 23). Скрывшись, исследователь не может двигаться, атаковать или читать атакующие заклинания. В следующий свой ход исследователь может потратить Шаг Движения или Действия, чтобы выбраться из своего укрытия. Обратите внимание, что даже спрятавшись исследователь подвержен действию всех маркеров состояния помещения (таких как огонь и темнота).

Лестница

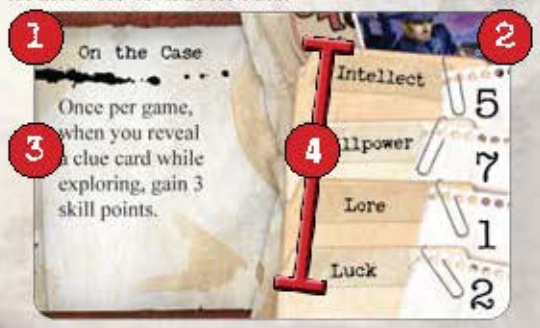
Исследователи и монстры-гуманоиды (синие) могут перемещаться между пространствами, с лестницами, как если бы они были смежными. Пространства считаются смежными только для движения. Другие типы монстров не могут перемещаться по лестницам.

Вентиляция

Твари (коричневые) могут перемещаться от пространства к пространству через маркеры вентиляционных отверстий. Пространства считаются смежными только для движения твари. Исследователи и другие типы монстров не могут перемещаться по вентиляции.

Проверка атрибутов

Исследователи часто сталкиваются с проблемами, которые могут быть решены только прохождением проверки навыков. Эти проверки всегда относятся к одному из атрибутов исследователя, например «Проверка Ловкости». Карты Черт каждого исследователя дают точные значения всех семи атрибутов: Интеллекта, Воли, Знаний, Удачи, Силы, Ловкости и Меткости.



1. Название карты черты
2. Изображение персонажа
3. Специальная способность
4. Названия и величина атрибутов

Чтобы пройти проверку атрибута, игрок кидает десятигранный кубик и сравнивает выпавший результат с атрибутом его исследователя. Если результат равен или меньше, чем проверяемый атрибут, игрок проходит проверку. Если результат выше атрибута - исследователь проваливает проверку. Последствия прохождения или провала проверки описаны на карте или способности, которая предполагала проверку. Если карта описывает только провал проверки, значит, никакого эффекта от ее прохождения нет (и наоборот, если описан только эффект прохождения, то провал не имеет эффекта). Если во время проверки игрок выбрасывает 1, проверка автоматически пройдена, независимо от атрибута исследователя. И наоборот, если он выбрасывает 10 - автоматически терпит неудачу. Иногда игрок должен пройти модифицированную проверку атрибута. В таких проверках всегда указан положительный или отрицательный модификатор (например: «Испытание Силы -1»). Это число добавляется к атрибуту исследователя до броска кубика. Таким образом, серьезная проверка с отрицательным модификатором вероятнее всего потерпит неудачу.

Пример: Джо Даймонд подвергается нападению зомби. Карта Битвы указывает «Испытание Ловкости +1». Джо добавляет 1 к своей текущей Ловкости 4. Игрок кидает кубик, надеясь выкинуть 5 или меньше. Выкинув 1, он автоматически проходит проверку. Тогда он задействует результат «Пройдено» карты Битвы, который гласит: «никакого эффекта».

Сноровка

Каждый исследователь начинает игру с определенным количеством жетонов сноровки. Прежде, чем пройти проверку атрибута, игрок может сбросить один жетон сноровки, чтобы добавить параметр своей Удачи к проверяемому навыку. На каждую конкретную проверку навыка игрок может потратить лишь один из своих жетонов сноровки и всегда должен сделать это до броска кубика. Игрок не может тратить жетон сноровки, чтобы добавить свою Удачу при проверке самой Удачи.
Сноровка может использоваться, чтобы добавить Удачу игрока к его Интеллекту при решении головоломки (см. стр. 18).

Проверка ужаса

Всякий раз, когда монстр входит (или вводится в игру) в комнату с исследователем (или наоборот), игрок должен немедленно пройти проверку, называемую Проверкой Ужаса. Он проходит ее, используя атрибут Воли, измененный рейтингом ужаса монстра (синее число в верхней части жетона монстра). Если он проваливает проверку, он получает один ужас (см. «Ранения и Ужас» на стр. 24).

Если в комнате находится несколько исследователей, каждый из них должен пройти проверку ужаса (порядок определяет хранитель). Если исследователь покидает комнату с монстром и затем опять входит в нее, он должен вновь пройти проверку ужаса. И так каждый раз, когда он входит в комнату с монстром (и каждый раз, когда монстр входит в его комнату). Таким образом, монстр, преследующий исследователя, вызовет проверку ужаса каждый раз, когда будет входить за ним в комнату.

Если в начале хода исследователя монстр находится в одной с ним комнате, игрок не должен проходить проверку ужаса. Если монстр покидает комнату с исследователем, а затем вновь входит в нее на том же ходу, исследователю не нужно снова проходить проверку ужаса.
Игрок не должен проходить более одной проверки ужаса за ход для одного монстра.
Проверка ужаса всегда прерывает текущий шаг хода игрока.

Пример: Джо Даймонд входит в комнату с зомби, собираясь атаковать его топором. Но для начала он должен пройти проверку ужаса. Джо проверяет свою Волю (6) плюс рейтинг ужаса монстра -1. Он выбрасывает 8, что оказывается выше, чем нужные ему 5 и немедленно берет 1 ужас. Тогда Хранитель разыгрывает карту Травмы «Паника», которая позволяет хранителю переместить Джо Даймонда на три пространства. После этого исследователь возобновляет свой ход, но не может напасть на зомби, потому что больше не находится в его пространстве (из-за приступа паники).

Проверка уклонения

Исследователь должен проходить проверку уклонения против каждого монстра в его пространстве прежде, чем переместиться в соседнее или выполнить не атакующее действие.
Проверка уклонения - это проверка атрибута, которая должна быть выполнена незамедлительно, прежде чем исследователь попытается переместиться или совершить действие.

Чтобы уклониться от монстра, игрок проходит проверку Ловкости, модифицированную бдительностью монстра (белое число в верхнем правом углу жетона монстра).
Если игрок проходит эту проверку, то его персонаж не получает никакого вредного воздействия. Если же он не проходит проверку, хранитель может нанести исследователю урон (равный силе монстра - см. стр. 23). Независимо от того, ждет ли игрока успех или он терпит неудачу, после проверки исследователь может переместиться или выполнить намеченное действие. Попытавшись уклониться от монстра, исследователь может свободно перемещаться и предпринимать действия, не имея необходимости повторно уклониться от того же самого монстра в этом ходу.

Пример проверки Ужаса

1. При помощи способности хранитель помещает маньяка в пространство Дженни Барнс. Дженни должна немедленно пройти проверку ужаса. Игрок вычитает 1 из ее Воли в связи с рейтингом ужаса монстра -1.
2. Игрок-исследователь кидает кубик и выбрасывает 5. Это равно или меньше, чем модифицированная Воля Дженни 6, а значит, она не испытывает ужаса.
3. Во время ее следующего Шага Движения Дженни перемещается в другое пространство «Коридор 3». Она не проходит проверку ужаса против Маньяка, потому что начала ход в той же комнате, где и он.
4. Она тратит свой второй Шаг, чтобы переместиться в «Угловой коридор 2».
5. Во время следующего хода Хранителя он перемещает маньяка на два пространства в «Угловую Прихожую 2». Дженни Барнс должна вновь пройти проверку ужаса, вызванную появлением монстра в ее комнате.

Если в пространстве исследователя несколько монстров, он должен пытаться уклониться от каждого из них (в порядке его выбора) прежде, чем начать перемещаться или выполнить намеченное действие.

Пример: Джо Даймонд хочет исследовать свою комнату, но в его пространстве зомби. Чтобы выполнить действие исследования комнаты, он должен попытаться уклониться от зомби. Игрок добавляет модификатор бдительности монстра 1 к Ловкости Джо Даймонда 4. Затем делает проверку Ловкости и выбрасывает 6. Так как это число выше измененной Ловкости Джо 5, он не в состоянии уклониться от монстра. Монстр наносит ему 2 повреждения (урон указан на обороте жетона монстра), и лишь затем Джо исследует комнату. После этого он решает переместиться в смежное пространство. Так как он уже прошел проверку ужаса против этого монстра в данном ходу, он не должен проходить ее повторно.

Монстры могут свободно перемещаться из пространства исследователя, это не вынуждает его проходить проверку уклонения. Если хранитель перемещает исследователя, тот не должен проходить проверку уклонения (но может быть обязан пройти проверку ужаса – см. стр. 13).
Атака монстра не требует проверки уклонения. Нападение может быть без оружия, с оружием, или посредством атакующей карты Заклинания.

Эффекты состояний

Эффекты состояния длительного действия отмечаются специальными жетонами. Состояния оглушения, огня и темноты подробно описаны в этом разделе. Эти эффекты также изложены на оборотной стороне руководства Хранителя.
Жетоны ОГЛУШЕНИЯ – отмечают вредный эффект и помещаются на исследователей или монстров (обычно во время боя). Когда оглушен исследователь, жетон помещается на его карту Персонажа. Когда оглушен монстр, жетон помещен рядом с его фигуркой.

Эти жетоны действуют на исследователей и монстров по-разному.
• ИССЛЕДОВАТЕЛИ: оглушенный персонаж получает только один Шаг Движения во время своего хода. Получив оглушение во время своего хода, он не делает второй Шаг Движения. В дополнение он получает модификатор –2 к каждой проверке атрибута. Эффекты от жетонов оглушения не суммируются (то есть наличие двух жетонов не дает сыщику –4 к каждой проверке атрибута). Заметьте, что этот штраф применяется только к проверкам навыков (то есть при сравнении броска кубика с атрибутом) и не понижают атрибуты для других целей. Например, этот штраф не сокращает количество действий получаемых исследователем при решении головоломки.
• МОНСТРЫ: Оглушенный монстр не может ни двигаться, ни атаковать.
Исследователи и монстры могут получить несколько жетонов оглушения, и могут сбросить только один из них за ход (исследователи во время Шага Обмена, а монстры во время Шага Атаки Монстра – см. стр. 10-11).

Жетоны ОГНЯ помещаются рядом с названием комнаты и влияют на каждого исследователя и монстра в комнате. Эти эффекты следующие:

• исследователь или монстр, находящиеся в комнате, в конце своего хода получают 2 повреждения.
• исследователь должен проверить свою Волю, чтобы войти в комнату. Если он проваливает проверку, то берет 1 ужас. Независимо от результата он может войти в комнату. Уже находясь в комнате, исследователь не должен проверять свою Волю, чтобы переместиться в другое пространство этой же комнаты.

Жетоны ТЕМНОТЫ помещаются рядом с названием комнаты и влияют на каждого исследователя в комнате. Состояние темноты производит двойной эффект:

• персонаж намеревающийся исследовать комнату должен для этого потратить Шаг Действия плюс один Шаг Движения.
• находясь в темноте, исследователь получает модификатор –2 ко всем проверкам атрибутов во время боя. Заметьте, что этот штраф идет в дополнение ко всем другим штрафам (например, от оглушения).
Некоторые карты Исследования (такие как «Фонарь») позволяют игрокам игнорировать эти эффекты. Игнорируя их, исследователь не подвержен и действиям карт, требующих оставаться в комнате с жетоном темноты.

Безвыигрышные ситуации

В редких случаях игроки могут понять, что для победы в игре у них в запасе недостаточно раундов. Оказавшиеся в безвыходной ситуации игроки должны сконцентрировать свои усилия на недопущении победы соперника, так как это почти так же хорошо, как и победа.
Если эта ситуация не устраивает игроков, они могут использовать «Альтернативный ход игрового времени» – вариант, описан на странице 26.
Игроки также должны опасаться потери обнаруженных ими ключевых карт, поскольку это может сделать победу в игре невозможной для них. Выход из игры карты-ключа редкий случай, и игрокам следует избегать этого любой ценой!
Неверное размещение карт Исследования хранителем во время подготовки также может сделать победу исследователей невозможной. Если игроки полагают, что хранитель допустил ошибку, размещая карты Исследования во время подготовки, они могут попросить его свериться с Руководством Хранителя. Если при этом выясняется, что хранитель случайно допустил ошибку, он устраняет ее, находя правильные карты, и предоставляет их исследователям, после чего пропускает свой следующий ход.

Чтение заклинаний

Использование карт Заклинаний в этой игре называют чтением заклинаний. Большинство игроков начинают игру, не имея карт Заклинаний, но позже они могут получить их, читая (используя действие) Фолианты, обнаруженные ими среди карт исследований.
Всего в игре четыре типа Заклинаний, но у каждого из них существует пять различных вариаций. Во время подготовки, каждый вид Заклинаний помещается в отдельную колоду, текстом эффекта вниз, в пределах легкой досягаемости исследователей.
Когда игрок получает Заклинание, он берет верхнюю карту соответствующей колоды и кладет ее перед собой. Игроки не смотрят на обратную сторону карт Заклинаний до тех пор, пока это не указано картой (обычно самой картой Заклинания).
Игрок может прочесть Заклинание, выполняя описанное на верхней стороне карты действие. Это действие обычно требует проверки атрибута (см. стр. 13), и лишь затем позволяет перевернуть карту. В зависимости от результата проверки определяется «Успех» или «Провал» эффекта карты. После воздействия этого эффекта игроку обычно указывается сбросить карту (переместить под низ ее колоды) и вытянуть новое заклинание того же типа. Таким образом, игрок никогда не знает наверняка, что произойдет, если он попытается прочесть Заклинание.
Обратите внимание, что исследователи могут направлять на себя Заклинание, требующее выбора исследователя в своей комнате.

Карты Мифа

Карты Мифа – отличная возможность для хранителя замедлить исследователей в их погоне за ужасной истиной, нанести им раны или внушить ужас. Подобное может даже предоставить возможность разыграть карты Травм (см. стр. 25).

Обозначения карт Мифа

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

Во время подготовки Хранителя, тот должен создать Колоду Мифа, используя определенные карты Мифа. Руководство хранителя дает четкие инструкции о том, карты с какими символами должны войти в колоду Мифа в данной истории. Хранитель берет все карты, отмеченные указанными символами, и перетасовывает их, создавая колоду Мифа. Остальные карты Мифа он возвращает в коробку.
Каждая история позволяет хранителю набрать в руку определенное число карт Мифа в начале игры. Хранитель может получить больше карт Мифа при использовании определенных карт Действия Хранителя по ходу игры (см. стр. 10).
Есть четыре момента во время хода исследователей, когда хранитель может разыграть карту Мифа. Он может разыграть максимум одну карту Мифа за ход исследователей и не может разыгрывать карты Мифа во время собственного хода.
Моменты, когда хранитель может разыграть карту Мифа:
- В начале хода исследователя
- Сразу после первого Шага Движения исследователя
- Сразу после второго Шага Движения исследователя
- Сразу после Действия исследователя

Чтобы разыграть карту Мифа, хранитель должен сначала заплатить цену угрозы. У некоторых карт также есть требование, в котором указано название комнаты, частичное название комнаты, или что-то иное. Хранитель может разыграть карту Мифа только на том исследователе, который находится в одной из перечисленных комнат или соответствует требованиям. Например, если карта Мифа говорит: «Требование: Спальня», хранитель может разыграть ее только на исследователе, находящемся в комнате, включающем слово «Спальня» в своем названии (к примеру «Гостевая Спальня» или «Спальня Хозяина»).
После разыгрывания карты Мифа хранитель кладет ее лицом вверх в сброс рядом с колодой Мифа. Если в колоде Мифа не остается карт, сброс тасуется и из него создается новая колода Мифа.

Карты цели

Во время подготовки хранитель выбирает детали сюжета, одна из которых определяет, какую карту Цели он использует во время игры.
Каждая карта Цели описывает необходимые для победы в игре условия, как для хранителя, так и для исследователей. Хранитель может посмотреть эту карту в любое время, но не показывает и не зачитывает ее исследователям, пока это не будет указано.

Раскрытие цели

В начале игры исследователи не знают условий, необходимых для их победы. Чтобы выяснить это, им нужно узнать карту Цели хранителя. Эта карта обычно вскрывается, если исследователи находят «Улику 1», если в игру входит карта Событий «IV», или если хранитель выполняет требования некоторых из карт Цели. Когда Цель раскрыта, карта помещается лицом вверх перед хранителем. С этого момента все игроки могут прочесть содержимое этой карты.
Когда исследователи или хранитель выполняют описанное на карте Цели условие победы, хранитель показывает карту (если это уже не было сделано) и зачитывает игрокам условия победы. При этом игра заканчивается победой всех игроков выигравшей стороны!

Бегство

Иногда, обнаружив «Улику 1», исследователи понимают, что для победы они должны сбежать, унося с собой полученные знания. В таком случае исследователям позволено уйти с игрового поля. Они могут сбежать, только если вскрытая карта Цели содержит специальные указания для побега. Некоторые карты Цели говорят о необходимости побега одного из исследователей, в то время как другие могут потребовать, чтобы бежали все исследователи. Если Цель требует бегства всех исследователей, достаточно спасения, хотя бы 1 персонажа каждого игрока. Исследователи, убитые перед финалом, не обязаны бежать.
Карта Цели всегда указывает комнату, достигнув которой исследователи осуществляют побег. Чтобы сбежать, исследователь должен выйти через незапертую дверь указанной комнаты за пределы карты. Фигурка исследователя убирается с игрового поля, а игрок не делает ходов до окончания игры.

Головоломки

Иногда исследователи сталкиваются с картами, требующими от них «решения головоломки». Головоломки существуют для замедления продвижения исследователей и проверки их смекалки. Разгадав головоломку, исследователь может продолжать движение или исследование, которому та препятствовала. Столкновение с головоломкой прерывает любое движение или действие игрока. Если игрок преуспевает в решении головоломки, он продолжает прерванное движение или действие. В противном случае его движение или действие заканчивается. Например, пытаясь войти в комнату, игрок может столкнуться с головоломкой на карте Замка. Прежде чем продолжать движение, исследователь получает одну попытку для решения головоломки. На эту попытку он не тратит дополнительных шагов Движения или Действия.

Типы головоломок

Существует три основных вида головоломок, минимум с тремя вариантами каждой.

Электропроводка

Замок

Руна

Хотя исследователи выполняют одинаковые основные действия при решении каждой головоломки (см. «Попытка решения головоломки» на стр. 18) каждый тип имеет различные цели (см. «Решение головоломки» на стр. 18).

Подготовка головоломки

Каждый раз, когда исследователь натыкается на головоломку, игрок должен выполнить следующие шаги. Части головоломки всегда помещаются перед игроком, а не на игровом поле.

1. Подготовить место: Если игрок сталкивается с Электропроводкой или Замком, он сначала должен поместить соответствующий начальный паззл головоломки на столе перед собой (как указано на карте, инициировавшей головоломку).
2. Перемешать части головоломки: Игрок тасует соответствующую группу неиспользованных частей головоломки.
3. Вытянуть необходимые части: Затем игрок по одной тянет части головоломки из соответствующей группы. Карта, запустившая головоломку, показывает, сколько частей нужно поместить и в каком положении. Эти части всегда раскладываются в ряды, начиная с верхнего левого угла согласно изображению на карте. Каждая часть головоломки всегда помещается стрелкой вверх. Игрок может вращать эти части позже в случае необходимости (см. «Попытка решения головоломки» на стр. 18).

Пример подготовки головоломки

1. Исследуя комнату, игрок вскрыл карту Препятствия, которая требует, чтобы он попытался решить Головоломку Электропроводки 2А.
2. Сначала он выкладывает начальный паззл головоломки «2А» лицом вверх перед собой.
3. Затем он перетасовывает оставшиеся части головоломки и оставляет их лицом вниз.
4. Затем он тянет случайные части головоломки, размещая их стрелкой вверх, слева направо, начиная с верхнего угла.
5. После того, как первый ряд будет завершен, игрок тянет части для второго ряда.
6. Наконец, он тянет последнюю часть головоломки в нижний ряд. Теперь он может пытаться решить эту головоломку, за часть своего действия исследования.

Попытка решения головоломки

Во время попытки решения головоломки игрок получает определенное количество действий, равное Интеллекту исследователя (согласно его карте черт). Каждое из этих действий позволяет ему выполнить одно из:

- ПОМЕНЯТЬ местами смежные части головоломки (см. схему на стр. 19). Части головоломки во время этого действия нельзя вращать - только менять местами. Заметьте, что это единственное возможное действие, доступное при решении Рунной головоломки.
- ПОВЕРНУТЬ одну часть головоломки на 90 градусов. Часть может вращаться по часовой стрелке или против, при этом оставаясь на месте. При попытке решения головоломки Замка, игрок может вращать установочный паззл головоломки №4 на 180 градусов (прямоугольник), на 120 градусов для головоломки №5 (треугольник) и на 90 градусов головоломки №6 (крест).
- ВЫТЯНУТЬ случайную часть головоломки из кучи неиспользованных частей. Игрок должен заменить любую из частей решаемой головоломки новой частью. Новая часть должна быть помещена стрелкой вверх, а замененная часть уходит под низ группы неиспользованных частей, лицом вниз. На выполнение этого действия тратится сразу два действия решения головоломки.

Игрок может продолжать выполнять данные действия, пока не решит головоломку (см. ниже) или пока не закончится данное ему количество действий, равное его Интеллекту.

Решение головоломки

Игрок решает головоломку, когда выполняет ее цель. Тип головоломки определяет ее цель:

- РУНА: Эта головоломка решена, если все ее части оказываются в надлежащем положении, соответствующем изображению на карте, запустившей головоломку. Заметьте, что художественное изображение на карте лишь показывает, как должен выглядеть законченный вариант рунной головоломки. Как и в прочих головоломках, все части при ее подготовке выкладываются случайным образом.
- ЭЛЕКТРОПРОВОДКА: Эта головоломка решена, когда игрок создает непрерывный путь из красных и синих проводов от начала головоломки и до ее конца. Провод считается непрерывным, если совпадает цвет проводов на смежных частях или на части и начальном паззле.
- ЗАМОК: Эта головоломка решена, когда символы каждой смежной части, включая символы на начальном паззле, совпадают.

Результаты решения головоломки описаны в карте, запустившей головоломку. Обычно это приводит к сбросу из игры карты, разрешая тем самым игроку продолжить перемещение или исследование. После решения головоломки все ее части помещаются лицом вниз под низ соответствующей группы частей.

Если игрок не закончил головоломку, но потратил все действия, положенные для ее решения (или не хочет больше решать ее), части головоломки остаются на столе в их текущем положении. Этот или другой исследователь позже может попытаться закончить решение головоломки (сталкиваясь с картой, запускающей головоломку).

Каждый исследователь может совершать попытку решения одной и той же головоломки только раз за ход (но несколько исследователей могут пытаться решить одну головоломку в тот же самый ход).

Прочие правила головоломки

Смежные части

Части головоломки считаются смежными, если они полностью прилегают друг к другу. Части соприкасающиеся по диагонали никогда не бывают смежными. См. схему на стр. 20 для примеров смежности.

Заметьте, что иногда для решения головоломки требуется соответствие символов и цвета смежных частей. В диаграмме ниже части A и B не являются смежными (поскольку физически они не соприкасаются). Эта головоломка не считается законченной, так как желтый символ на части A не соответствует смежному синему символу на начальном паззле «4A».

Восстановление в исходное состояние

Иногда игрок получает указание сбросить головоломку. При этом все ее части замешиваются обратно в группу неиспользованных частей. Затем головоломка подготавливается заново, в соответствии со стандартными правилами подготовки.

Использование сноровки

Игрок может использовать очко сноровки, чтобы добавить свою Удачу к Интеллекту при попытке решения головоломки. Исследователь может использовать сноровку в любое время, в течение своей попытки.

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

Секретность и обман при решении

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

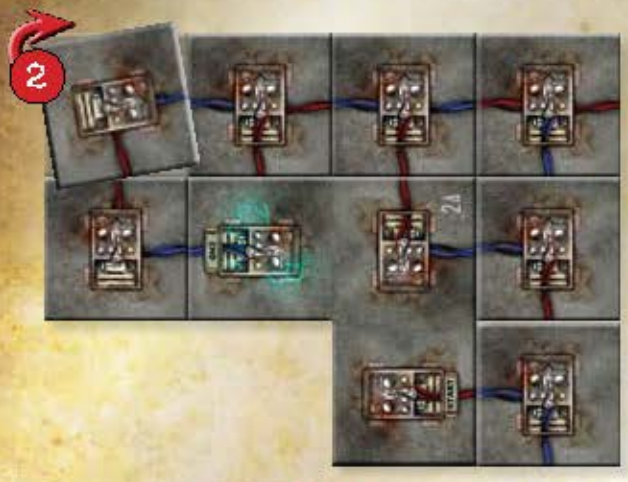
Игрок, решающий головоломку, не использует бумагу или какие-то приспособления для упрощения решения головоломки. Как только игрок совершил действие, оно считается потраченным. Например, если игрок передвинул часть головоломки, а затем понял, что этого делать не следовало, он должен потратить следующее свое действие головоломки, чтобы вернуть все назад, если хочет.

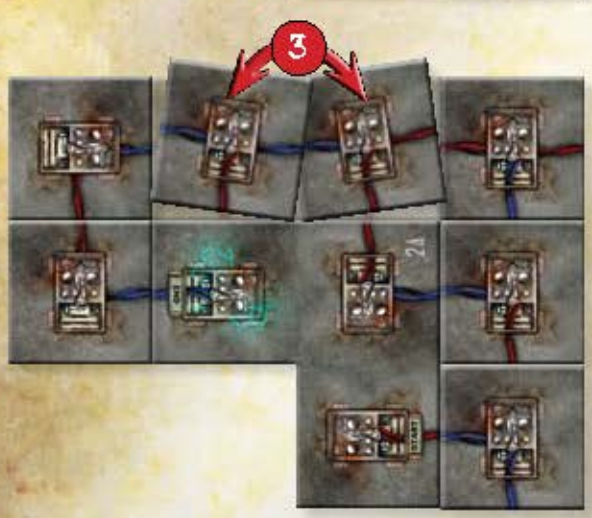
Пример попытки решения головоломки

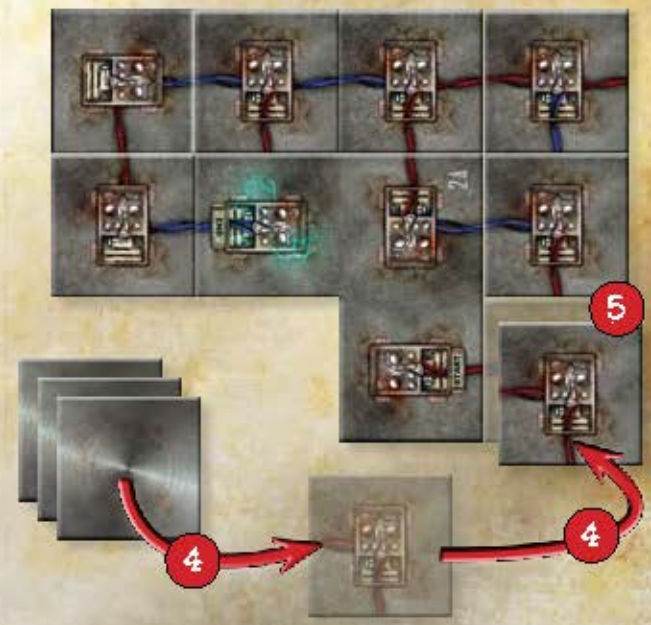
Исследуя комнату, Дженни Барнс вскрывает карту Препятствия, требующую решения головоломки электропроводки №2А. После подготовки головоломки (см. схему на стр. 17), она может предпринять попытку ее решения, как часть своего действия исследования.

1. Интеллект Дженни равен 4, а значит у нее есть четыре действия головоломки.
2. Она использует свое первое действие для вращения части головоломки на 90 градусов.
3. Затем она использует свое второе действие и меняет местами две смежные части. При этом ни одна из частей не должна вращаться.
4. Она использует свое третье и четвертое действия, чтобы вытянуть новые части головоломки. Она выбирает часть головоломки, которую хочет заменить и меняет ее на только что вытянутую часть. Новая часть должна быть размещена стрелкой вверх.
5. Так как она использовала все свои действия головоломки, ее общий Шаг Действия на этом закончен. Она не разгадала головоломку, потому что провод вытащенной части не соединился с проводом смежной части.

Дженни оставляет головоломку в ее текущем состоянии. Она (или другой сыщик), может возобновить решение головоломки исследуя эту комнату (и сталкиваясь с той же картой Препятствия).







Примеры решения головоломок и смежных частей

Все головоломки, показанные на рисунках, являются примерами решенных головоломок. Это не единственные варианты решения, так как есть множество возможных комбинаций.

На этой схеме красные стрелки используются, чтобы показать, какие из частей головоломки считаются смежными и какие могут быть обменяны при использовании действия головоломки «обмен».

Выкладывается стрелкой вверх

1A

2A

3A

4A

5A

6A

7

8

9

Битва

Хотя бой и не является ключевой частью Обителей Безумия, нередко исследователи попадают в ситуации, вынуждающие их сражаться против ужасных существ или нечестивых людей. Этот раздел описывает все правила проведения битв и всю механику, связанную с боевой системой (такие как «Урон и Ужас»: стр. 24, «Карты Травм»: стр. 25 и «Убитые персонажи»: стр. 24).

Битва в Обителях Безумия – процесс относительно простой и может начаться в двух случаях:

1. Исследователь атакует монстра (обычно тратя действие, чтобы напасть).
2. Монстр нападает на исследователя (обычно во время шага Атаки монстра).

Независимо от того, кто нападает, битву всегда проводит хранитель, вытягивая Боевые карты из колоды соответствующей классу монстра (по цвету), пока не будет вытянута необходимая карта. Весь текст карты зачитывается и разыгрывается.

Обозначения боевых карт

1. Тип атаки исследователя
2. Проверка атрибута
3. Успех/Провал результата
4. Тип атаки монстра

Атака исследователя

Когда исследователь атакует монстра, хранитель тянет верхнюю карту боевой колоды, соответствующей классу монстра (цвет в правом верхнем углу жетона монстра). Каждая боевая карта состоит из двух частей. Верхняя используется, когда атакует исследователь, при этом она всегда указывает тип оружия (или «Не вооружен»).

Хранитель тянет Боевые карты до тех пор, пока не вытянет соответствующую используемому персонажем виду оружия. Хранитель зачитывает игрокам текст карты, чтобы исследователь мог выполнить любые указанные в нем проверки. После розыгрыша карты атака завершается и хранитель сбрасывает все вытянутые карты.

Дистанция

Многие виды оружия и предметов, для выполнения определенного действия требуют, чтобы фигурка исследователя находилась в пределах определенной дистанции от монстра или другого исследователя. Например, оружие «Томми-Ган» требует, чтобы монстр-цель находился на дистанции 2 от атакующего.

Дистанция измеряется путем подсчета количества пространств от цели до исследователя. Монстр, находящийся в 1 пространстве от персонажа (то есть, в смежном пространстве) считается находящимся на дистанции 1, а монстр в 2 пространствах – на дистанции 2. Если между исследователем и его целью расположена дверь, не считается что цель находится на нужной дистанции.

Самый легкий способ измерить дистанцию – подсчитать минимальное число Шагов Движения, необходимых для перемещения в пространство цели.

Угол обзора

Прежде чем измерять дистанцию до цели, необходимо убедиться, что пространство цели находится в пределах угла обзора. Тематически это означает, что исследователь должен «видеть» свою цель. Как правило, нет нужды измерять угол обзора, так как зачастую ясно сразу, видна ли цель.

На больших открытых пространствах игрокам придется использовать линейку для проведения прямой линии между белыми точками в углах двух интересующих их пространств. Цель попадает в угол обзора, если игрок может провести линию от угловой точки пространства исследователя к угловой точке пространства цели, не пересекая при этом коричневой стены или двери.

Если все углы обзора упираются в стены и/или двери, цель не считается находящейся в пределах дистанции (независимо от дальности расположения пространств).

Пример: Харви Уолтерс хочет поразить заклятием хтоническое чудовище, и это требует, чтобы цель была в пределах дистанции 2 от него. Так как он находится в 2 пространствах от монстра, то это в пределах дистанции, если есть необходимый угол обзора.

1. Сначала он проводит линию прямой видимости от верхнего угла своего пространства. Так как эта линия пересекает стену, у него нет угла обзора из этой позиции.

2. Тогда он проводит линию прямой видимости от нижнего левого угла своего пространства. Так как эта линия не пересекает стену или дверь, у Харви есть подходящий угол обзора из этой точки.

Так как он может провести, по крайней мере, одну линию обзора и находится на расстоянии в 2 пространства, значит, он на необходимой дистанции и имеет возможность воздействовать заклинанием на монстра.

Заметьте, что монстры, исследователи и маркеры особенностей не блокируют угол обзора. Также заметьте, что у некоторых пространств нет точек угла обзора. Фигурка в одном из таких пространств имеет прямую видимость любого пространства в комнате (и не видит пространств других комнат).

Пример битвы

1. Дженни Барнс собирается атаковать монстра, используя оружие «45 й калибр». Она не может напасть на следующих монстров, потому что те за пределами дистанции:
А. Этот монстр за пределами дистанции, потому что у «Крыльца» нет точек угла обзора (а это значит, что комната не просматривается из других комнат).
В. Этот монстр за пределами дистанции, потому что он на расстоянии в 3 пространства, а данное оружие может атаковать монстра в пределах дистанции 2 (как сказано на карте оружия).
С. Этот монстр за пределами дистанции, так как не попадает в угол обзора Дженни Барнс и находится на удалении 5.
2. Дженни решает атаковать единственного монстра в пределах ее дистанции (монстр «Ф»). Хранитель тянет верхнюю карту Боевой колоды гуманоидов (потому что зомби - гуманоид). Так как вытянутая карта соответствует типу оружия Дженни, она разыгрывает ее. Эта карта требует проверки Меткости.
3. Она проходит эту проверку и наносит 3 урона зомби. Так как у зомби уже есть 1 ранение, хранитель помещает жетон повреждения с числом 4 на подставку монстра.
4. Наконец, Дженни смотрит на жетон монстра. Так как повреждение не равняется и не превышает его здоровье, зомби не убит.

Атака монстра

Во время каждого шага атаки монстра каждый монстр может напасть на исследователя в его пространстве. Когда монстр атакует, хранитель тянет верхнюю карту Боевой колоды, соответствующей классу монстра (обозначен цветом на жетоне монстра). Нижняя половина каждой боевой карты разыгрывается всякий раз, когда нападает монстр и описывает либо «Атака Монстра», либо «Монстр против Укрытия», либо «Монстр против Преграды» (см. «Укрытия и Преграды» на стр. 23).

Хранитель тянет Боевые карты до тех пор, пока не вытянет карту «Атака Монстра». Он зачитывает игрокам ее текст, чтобы исследователь мог пройти любые описанные в нем проверки. После розыгрыша карты бой завершается и хранитель сбрасывает все вытянутые карты.

Особая атака монстра

Текст некоторых боевых карт гласит: «Монстр совершает особую атаку». Разыгрывая особую атаку монстра, хранитель поднимает его фигурку, читает специальную способность, напечатанную на обратной стороне жетона монстра и выполняет все что описывает текст, так, если бы это был текст боевой карты.

Пример: Культист нападает на Флорию Голдберг. Хранитель тянет боевую карту из гуманоидной (синей) боевой колоды и отыгрывает «Атаку Монстра». Текст карты гласит: «Монстр совершает особую атаку», поэтому хранитель поднимает фигурку культиста, читает описанную способность и на ее основании проводит нападение.

Укрытия и преграды

Некоторые Боевые карты описывают эффекты для «Монстра против Укрытия» и «Монстра против Преграды». Эти карты используются только в особых случаях, описываемых в этом разделе.

Исследователи иногда могут спрятаться от монстров, используя особые маркеры укрытия (см. стр. 13). Когда монстр нападает на персонажа, спрятавшегося в укрытие, хранитель тянет Боевые карты, пока не вытянет карту «Монстр против Укрытия» и затем отыгрывает ее. Эти карты с гораздо меньшей вероятностью могут повредить исследователю и зачастую позволяют ему переместить монстра от себя. Если результат карты гласит: «исследователь больше не в укрытии», игрок перемещает фигурку персонажа с маркера Укрытия и в дальнейшем может подвергнуться обычному нападению.

Иногда исследователь может поместить маркер преграды на дверь (см. стр. 12). Эти маркеры не позволяют монстрам и исследователям проходить в заблокированную дверь. Когда монстр пытается пройти в заблокированную дверь, хранитель тянет карты из Боевой колоды до тех пор, пока не вытянет карту «Монстр против Преграды» и затем отыгрывает ее. Эта карта может разрушить (сбросить) преграду или просто переместить ее от двери (в ее исходное положение). Когда преграда разрушена или перемещена, монстр может продолжить движение через дверь. При любом другом результате монстр не может войти в эту дверь и в этом ходу хранитель больше не может перемещать монстра.

Ключевые слова в битвах

В этом разделе перечислены общие ключевые слова, с которыми игроки могут столкнуться на Боевых картах и в специальных атаках монстров.

ПОЛУЧИТЕ X УРОНА (Take X Damage): Исследователь получает жетоны урона с общей величиной X. Эти жетоны помещаются на карту Персонажа, снижая его здоровья на указанное число единиц (см. «Ранения и Ужас» на стр. 24).

ПОЛУЧИТЕ X УЖАСА (Take X Horror): Исследователь получает X жетонов ужаса. Эти жетоны помещаются на карту Персонажа, лишая его здравомыслия на указанное число единиц (см. «Ранения и Ужас» на стр. 24).

НАНЕСИТЕ УРОН (Deal Damage): Монстр получает указанное количество урона, жетоны которого добавляются к прочим жетонам ран на монстре (см. стр. 24).

МОНСТР РАНИТ ВАС (Monster Damaged You): Исследователь получает урон, равный силе монстра (напечатана на обратной стороне его жетона).

НАНЕСИТЕ УРОН ОРУЖИЕМ (Deal Weapon Damage): Монстр получает урон, равный показателю используемого оружия (напечатан под изображением на карте оружия).

Обозначения жетона монстра

1. Название монстра
2. Тип монстра (цвет) и бдительность (номер)
3. Рейтинг ужаса
4. Специальная атака
5. Показатель урона
6. Показатель здоровья

ПОТЕРЯ ОРУЖИЯ (Drop Weapon): Исследователь оставляет оружие в текущей комнате. Он должен оставить оружие, которое в настоящее время использует (если возможно). Карта помещается поверх любых карт Препятствия или Исследований в комнате. Любой игрок, осматривающий комнату, может поднять это оружие (по стандартным правилам исследования).

ПРОВЕРКА АТРИБУТА (Test Attribute): Исследователь должен пройти проверку атрибута (см. стр. 13). Карта или жетон всегда описывают результаты успеха и провала попытки. Если положительный или отрицательный результат проверки отсутствует, то считается, что результат не возымел никакого эффекта.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (Melee Weapon): Фраза «Оружие ближнего боя» относится к любому типу оружия, имеющему слово «Melee» в его типе, включая Острое Оружие и Тупое Оружие. Таким образом, когда хранитель вытягивает Боевую карту с текстом «Оружие ближнего боя», он задействует ее эффект, если исследователь атакует любым типом оружия ближнего боя.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ (Ranged Weapon): Фраза Дальнобойное оружие» относится к любому типу оружия, имеющему слово «Ranged» в его типе. Таким образом, когда хранитель вытягивает Боевую карту с текстом «Дальнобойное оружие», он задействует ее эффект, если исследователь атакует любым типом дальнобойного оружия.

НИКАКОГО ЭФФЕКТА (No Effect): Ничего не происходит.

БОЛЬШЕ НЕ В УКРЫТИИ (No Longer Hiding): исследователь перемещается с жетона укрытия в его текущее пространство. В этом ходу монстр не атакует вновь, если не указано обратного.

ПРЕГРАДА РАЗРУШЕНА (Destroy the Barrier): блокирующая дверь преграда убирается с игрового поля.

Убийство монстров

Когда монстру наносится урон, жетон ранения с соответствующим числом помещается в маленькую вертикальную зацепку на подставке фигурки. Если позже монстру снова наносится ранение, новый урон прибавляется к уже имеющемуся. Хранитель заменяет текущий жетон ранения жетоном, показывающим новое количество урона.

Фигурки монстров с большими подставками имеют две зацепки, а величина урона таких монстров равна сумме урона полученных им жетонов ранений.

Если в какой-то момент количество урона полученного монстром становится равным или большим показателя его здоровья, отпечатанного на обратной его стороне жетона, монстр гибнет. Хранитель удаляет его фигурку с игрового поля, сбрасывает все жетоны ранений с подставки и возвращает фигурку в пул неиспользуемых монстров.

Ранения и Ужас

Две основные угрозы для исследователей - это смерть и безумие, которые могут быть вызваны накоплением слишком большого урона или ужаса соответственно. Однако во время игры исследователям едва ли удастся избежать того или другого. Ранения обычное дело во время боя, в то время как ужас чаще всего появляется в результате провала проверок ужаса (см. стр. 13) и отыгрыша карт Мифа (см. стр. 16).

Каждое повреждение, нанесенное исследователю, уменьшает его показатель здоровья на 1. Когда персонаж получает урон, он помещает на свою карту жетон ранения, соответствующий количеству полученного повреждения. (Число, напечатанное на жетоне ранения, указывает количество повреждения). Если значение здоровья исследователя когда-либо становится равным 0 (или меньше), он гибнет (см. «Убитые исследователи»).

Каждая единицы ужаса, испытанная персонажем, уменьшает показатель его здравомыслия на 1. Когда исследователь напуган, он помещает на карту Персонажа жетоны ужаса, равные количеству испытываемого им ужаса. Если в какой-то момент здравомыслие исследователя опускается до нуля, он не гибнет, но вместо этого считается обезумевшим. Хранитель может играть карты Травмы безумия на таком исследователе, как действие хранителя (см. стр. 25). Сошедший с ума персонаж зачастую может быть еще большей неудачей для исследователей, чем, если бы персонаж был просто убит. Как только здравомыслие исследователя падает до 0, он больше не получает жетонов ужаса. Нулевое здравомыслие является самым низким, что может быть у персонажа. Однако хранитель может играть карты Травмы на безумном исследователе, когда тот должен бы был получить ужас (как если бы исследователь получил ужас в обычном порядке). Исследователь остается безумным до тех пор пока его здравомыслие равно нулю. Если этот показатель становится выше 0, персонаж вновь становится нормальным.

Иногда исследователи могут исцелять ранения или ужас. В этом случае игрок удаляет указанное количество жетонов, с карты Персонажа и возвращает их в запас. Игроки могут обменять жетоны ранений на равные им по сумме урона (хотя и разные по количеству самих жетонов в любое время.

Карты травм затрагивающие нескольких исследователей

Некоторые карты Травм отмечены символом нескольких исследователей.

Если хранитель тянет подобную карту при игре с одним персонажем, он сбрасывает ее и тянет новую карту Травмы. Если все кроме одного исследователя выбыли из игры, хранитель сбрасывает с руки все карты Травмы, отмеченные этим символом, и тянет то же самое число новых карт.

Убитые исследователи

Исследователь убит, когда его здоровье уменьшается до 0 (т.е., общая величина его жетонов ранения равняется или превышает его здоровье).

Фигурка персонажа удаляется с игрового поля, а все его карты Исследования и Личных вещей остаются в текущей комнате (в соответствии с правилами сброса вещей - см. стр. 9). Карты Заклинаний исследователя удаляются (не сбрасываются в комнате). Затем игрок сбрасывает все очки сноровки, жетоны урона и ужаса с карты Персонажа и возвращает ее и карты черт в коробку с игрой.

Обычно игрок выбирает нового исследователя в свой следующий ход. Однако если карта Цели уже была вскрыта (см. стр. 16), при гибели персонажа игрок устраняется из игры.

Выбор нового исследователя

Если исследователь был убит, он не совершает никаких действий или движения в свой следующий ход. Вместо этого он выбирает исследователя, который еще не участвовал в этой истории. Если все персонажи уже использовались, игрок выбывает из игры (см. ниже).

После того как игрок выбрал нового исследователя, он получает карту Персонажа и все четыре карты Черт. Он выбирает две из них, как если бы делал это во время подготовки и получает карты Личных вещей (или Заклинаний), перечисленные на одной из выбранных карт Черт. Затем он получает жетоны сноровки, указанные на карте Персонажа. Наконец, игрок размещает фигурку своего исследователя в стартовое пространство и его ход на этом завершается.

Выбывание

Если исследователь убит, когда карта Цели была уже вскрыта, его игрок выбывает из игры. После выполнения всех шагов для «Убитых исследователей», описанных выше, игрок покидает игру. Он больше не совершает ходов, но все равно побеждает при победе других исследователей.

Карты травм

Используемые Хранителем карты Травм представляют физический и эмоциональный ущерб, полученный исследователями. Хранитель может играть эти карты только сразу после того, как исследователь получает урон или ужас. Единственное исключение - безумство исследователя, в этом случае хранитель может разыграть одну карту Травмы на сошедшем с ума исследователе, как действие хранителя (один раз за ход безумца).
Карты травмы находятся в руке хранителя и пополняются за счет некоторых карт Действий Хранителя (см. стр. 10).
Карты травм с красной каймой представляют собой раны и могут разыгрываться только при получении исследователем урона. Карты травмы с голубой каймой представляют безумие и могут разыгрываться только при получении исследователем ужаса. На некоторых картах Травм отпечатано число, показывающее, что они могут быть сыграны только на том исследователе, текущее здоровье или здравомыслие которого равны или ниже, чем это число. Чем более серьезный урон получает персонаж и чем сильнее он напуган, тем более восприимчивым к сильным картам Травм он становится.
Пример: Зомби входит в комнату Майкла МакГлена. Майкл проходит проверку ужаса (проверяющую его Волю –1). Он не проходит проверку и берет 1 ужас, который уменьшает его и без того подорванное здравомыслие до 0. Тогда хранитель решает сыграть карту травмы «Единственный выход» на Майкле, что приводит к самоубийству последнего. Хранитель может разыграть эту карту только потому, что здравомыслие Майкла МакГлена равно или меньше, чем число на карте Травмы.
У каждого исследователя в любой момент времени не может быть более одной карты раны и одного безумия. Если он получает вторую карту того же типа, то должен сперва сбросить первую карту. Тематически, исследователь находит способ справиться с потрясением или сосредотачивает свое внимание на новой травме. Однажды получив Травму, игроку очень трудно избавиться от нее. Удачливый исследователь может найти заклинание или некий препарат, способный вылечить его травму.

Ограниченное число компонентов

Иногда игрокам не будет хватать имеющихся карт или жетонов для выполнения действия или способности. В таких случаях следует придерживаться данным правилам.

- КОЛОДЫ КАРТ: Если колода карт заканчивается, игроки создают новую, тасуя уже использованные карты. Единственное исключение - колода Событий, которая всегда завершает игру после того как будет вытянута последняя карта (как указано в карте).
- МАРКЕРЫ ТРУПОВ: Количество трупов в игре ограничено. Любые эффекты, позволяющие поместить дополнительные маркеры трупов на игровое поле, игнорируются. Хотя у маркеров есть фоновое изображение (такое как трава или грязь), это изображение не влияет на игровой процесс, так что любой маркер трупа может быть помещен в любую комнату. Все сброшенные маркеры трупов (включая сожженные трупы) могут быть снова использованы в игре.
- ЧАСТИ ГОЛОВОЛОМКИ: Игрок не может вытягивать дополнительные части головоломки, если все части уже используются. Когда головоломка решена, все ее части перемешиваются и отправляются назад в группу неиспользованных частей.

Секретность

Поскольку Обители Безумия командная игра, важно учитывать, какая информация открыта для всех игроков, а какая должна держаться в секрете от остальных.
БОЕВЫЕ КАРТЫ: Вся информация о Боевых картах открыта. Исследователь должен знать о возможном исходе битвы прежде, чем решит потратить сноровку. То же самое верно и для специальной атаки монстра.
ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ: Хранитель может смотреть на обратную сторону жетона монстра в любое время. Исследователи могут просматривать эту информацию только у раненых монстров. Когда монстр наносит урон или совершает особую атаку, исследователь может смотреть заднюю часть жетона (чтобы убедиться в честности хранителя).
КАРТЫ МИФА И ТРАВМ: Любые карты в руках хранителя являются секретными и не могут быть осмотрены исследователями. При вводи в игру эти карты выкладываются лицом вверх, чтобы все игроки могли их видеть. Исключение составляют некоторые из карт Мифа, которые играются лицом вниз. Только получивший такую карту игрок может смотреть на лицевую сторону и не может разглашать информацию на ней (хранитель также может смотреть на эту карту).
РУКОВОДСТВО ХРАНИТЕЛЯ: Вся информация руководства Хранителя секретна и не может быть известна исследователям. При этом они могут попросить, чтобы хранитель повторил любую зачитанную из этой книги информацию (такую как короткий рассказ в конце подготовки) или попросить проверить карты Исследования после осмотра комнаты (см. стр. 9).
ОБСУЖДЕНИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ: игроки могут обсуждать и планировать свои ходы вместе. Однако все обсуждение должно происходить в присутствии хранителя. Исследователи не могут пользоваться скрытыми посланиями и тайно обсуждать свои планы.

- ПРОЧИЕ ЖЕТОНЫ: Все прочие жетоны не ограничены. Если игрокам не хватает жетонов какого-то типа (например, жетона ужаса), они должны найти подходящую им замену (такую, как монета), чтобы отметить эффект.
- ФИГУРКИ МОНСТРОВ: Хранитель никогда не может размещать на игровом поле больше монстров, чем предусмотрено. Если способность позволяет ему ввести в игру монстра, разновидность которого уже вся на игровом поле, хранитель может произвольно убить одного из монстров, чтобы поместить его в другом месте.
- ИССЛЕДОВАТЕЛИ: Когда исследователь убит, его фигурка возвращается в коробку с игрой. Если это происходит, когда все фигурки исследователей уже находятся в коробке (или на игровом поле), игрок-исследователь выбывает из игры (см. стр. 24).

Художественный текст

Обители Безумия - это атмосферная игра, имеющая свой сюжет. 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, так как это не даст в полной мере насладиться историей и сделает задачу обнаружения улик намного более трудной.) В художественном тексте слово «Ты» используется для обращения к исследователю.

Дополнительные правила

Этот раздел включает три дополнительных правила, используемые в различных стилях игры. Перед игрой игроки должны договориться, какие из дополнительные правила они хотят (и хотят ли) использовать.

Лимит времени на решение головоломки

Некоторые игровые группы считают, что исследователи тратят слишком много времени в размышлениях над головоломками, не предпринимая при этом действий. В этом случае игроки могут использовать секундомер или песочные часы, чтобы ограничить 60-ю секундами время решения головоломки (независимо от Интеллекта персонажа). Если время истекло, игрок уже не может использовать неизрасходованные действия головоломки.

Сноровка монстров

Чем больше в истории задействовано исследователей, тем сильнее могут становиться монстры. В начале игры хранитель получает определенное количество жетонов сноровки, равное числу игроков-исследователей. Как и жетоны исследователей, жетоны хранителя не восполняются после использования. Хранитель может тратить жетон сноровки для одного из следующих эффектов:

- ПОВТОРНАЯ ПРОВЕРКА АТРИБУТА: Сбросьте жетон сноровки после броска исследователя, принесшего ему успех во время боя. Игрок должен повторно бросать кубик и принять новый результат. Хранитель не может заставить исследователя перебрасывать кубик дважды.
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПЕЦИАЛЬНОЙ АТАКИ МОНСТРА: Прежде, чем вытянуть Боевую карту при атаке монстра, хранитель может сбросить жетон сноровки, чтобы монстр автоматически совершил особую атаку. Хранитель не тянет Боевую карту, а вместо этого разыгрывает особую атаку, описанную на обратной стороне жетона монстра.

Альтернативное время игры

Это вариант предназначен для игроков, предпочитающих некую неопределенность в том, когда закончится игра. Перед тем, как вытянуть последнюю карту колоды Событий, Хранитель кидает кубик. Если результатом оказывается 1 или 2, он не тянет карту в этом ходу. Этот процесс повторяется на каждом последующем Шаге Событий.
Если карта Цели указывает на победу хранителя или исследователей при раскрытии последней карты Событий, хранитель не бросает кубик, а вскрывает карту Событий как обычно.

Авторы:

Разработчик игры: Corey Konieczka
История и дополнительные компоненты: Tim Uren
Редактирование и корректура: Brian Mola and Mark O'Connor
Дизайн графики: Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer, and Adam Taubenheim
Иллюстрации обложек: Anders Finér
Игровое поле: Henning Ludvigsen
Дизайн фигурок: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario and Allison Theus
Главный дизайнер фигурок: Sally Hopper
Фото с миниатюры: Jason Beaudoin
Дизайнер обложки: Zoë Robinson
Художественный директор: Kyle Hough and Zoë Robinson
FFG Ведущий продюсер: Michael Hurley
Издатель: Christian T. Petersen
Производственный менеджер: Gabe Laulunen
Тестеры: 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

Перевод: Андрей 'Zamurmun'
Благодарю TomEvil за свободный перевод правил, используемый при работе над данным переводом, а также Сергея Рябухина за вычитку.

Спасибо Г.Ф.Лавкрафту и всем авторам ужасов, на протяжении многих лет оказывающих влияние на наше сознание.

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.