

ПРАВИЛА ИГРЫ MANSIONS OF MADNESS: SECOND EDITION

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО БУКЛЕТА

Этот буклет предназначен для обучения новых игроков игре «Mansions of Madness: Second Edition». Игроки должны полностью прочитать этот буклет перед первой игрой. Чтобы ускорить и упростить обучение, из буклета исключены многие правила и нюансы. На вопросы, которые возникнут во время игры, лучше всего ответит буклет Правил.

ОБЗОР ИГРЫ

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

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

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

Скачайте приложение

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

КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 24 фрагмента карты
- 8 карт сыщиков и соответствующих фигурок
- 40 карт обычных вещей
- 24 карты уникальных вещей
- 30 карт заклинаний
- 37 карт состояний
- 40 карт урона
- 40 карт ужаса
- 16 жетонов поиска/взаимодействия
- 16 жетонов исследования/поля зрения
- 22 жетона персонажей
- 4 жетона баррикад
- 4 жетона секретного хода

- 18 жетонов огня/темноты
- 8 жетонов стен
- 4 жетона дверей
- 6 жетонов меток
- 26 жетонов улик
- 24 жетона монстров и соответствующих фигурок
- 5 кубиков
- Набор совместимости первой редакции

ПОДГОТОВКА

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

1. Создайте колоды карт

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

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

2. Приготовьте фрагменты карты

Соберите все фрагменты карты и разложите их по размеру. Это упростит поиск фрагментов, когда они потребуются во время игры.

3. Приготовьте монстров

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

4. Приготовьте жетоны

Разделите все жетоны на соответствующие кучки.

5. Выберите сценарий

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

Первая игра

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

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

Вы сможете играть любыми сыщиками из первой редакции, приложение может использовать любых из монстров или фрагменты карты из первой редакции во время игры.

6. Выберите сыщиков

Каждый игрок выбирает сыщика и берёт соответствующую карту и фигурку. Введите ваш выбор в приложение. Здесь и далее, игроки будут называться "сыщиками". Если играет один игрок, он выбирает двух сыщиков и контролирует их обоих. Верните в коробку с игрой неиспользованные карты и фигурки сыщиков.

7. Получите стартовое имущество

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

8. Прочитайте пролог и выложите вход

Выполните следующие шаги подготовки в соответствии с указаниями приложения.

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

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

[Картинка «Подготовка к игре»]

КАК ИГРАТЬ

Особняки Безумия играется как серия игровых раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

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

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

ФАЗА СЫЩИКОВ

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

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

Во время фазы сыщиков, сыщики могут выполнять следующие действия.

Перемещение

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

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

Исследование

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

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

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

Обзор фрагмента карты

[Картинка фрагмента карты]

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

Поиск

Сыщик использует приложение для поиска заинтересовавшего объекта в пространстве, где он находится. Чтобы сделать это, нажмите на жетон поиска в его пространстве. Затем он подтвердите свое действие, нажав кнопку "= Search".

Сыщик разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения, которые могут включать в себя проверку навыков, отмеченных как значок навыка в круглых скобках в тексте короткого рассказа.

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

Обмен

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

или сбросить любое количество обычных или уникальных предметов и заклинаний в своём пространстве.

Выполнение действий с использованием приложения

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

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

Взаимодействие

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

Сыщик решает эффект в соответствии с указаниями приложения, которые могут включать в себя дополнительные решения или проверку навыков.

Действие с компонентом

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

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

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

Атака

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

Исследователь должен выбрать, как он хочет атаковать и подтвердить свое действие, выбрав один из следующих вариантов (3): "= Атака тяжелым оружием", "= Атака холодным оружием", "= Атака огнестрельным оружием», "= Атака заклинанием", или "= Атака без оружия". После выбора типа атаки, сыщик разыгрывает эффект, который часто включает в себя проверку навыков в соответствии с указаниями приложения. Сыщик использует кнопки "+" и "-" в меню монстра для ввода урона, нанесённого монстру (4).

Выбор монстра

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

Это откроет меню монстра, из которого исследователь может атаковать или уйти от монстра или указывать количество урона, нанесённого монстру.

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

Дальность

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

Конец фазы сыщиков

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

Пример действия атаки

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

1. Он открывает ящик монстров, нажав на кнопку ящика монстра в нижнем левом углу экрана, и выбирает Глубоководного.
2. Он нажимает на кнопку "Attack".
3. Карсон решает атаковать с его ломом, это тяжелое оружие. Он выбирает вариант "= Атака тяжелым оружием".
4. Приложение предписывает ему проверить свою силу (4). Он делает это, бросая количество кубиков, равное значению его 4, обозначенного на сыщика.
5. Он выбрасывает два успешных результата (0) и один пустой результат. Описание проверки в приложении указывает сложность проверки 2, то есть ему нужно два успеха, чтобы пройти проверку.
6. После прохождения проверки, Карсон причиняет Глубоководному урон, равный урону его оружия (2) плюс результат проверки (2) в соответствии с указаниями приложения.
7. И, наконец, Карсон вносит в приложение величину урона Глубоководного.

ФАЗА МИФОВ

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

События мифов

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

Сыщики разыгрывают эффекты в соответствии с указаниями приложения.

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

Активация монстров

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

Смотрите "Пример активации монстров" на странице 11. После того, как все монстры были активированы, приложение предпишет сыщикам разыграть проверки ужаса.

Розыгрыш проверки ужаса

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

Каждый сыщик разыгрывает проверку ужаса против монстра в пределах дальности с наивысшим значением ужаса. Если сыщик находится за пределами дальности любых монстров, он не разыгрывает проверку ужаса.

Чтобы разыграть проверку ужаса против монстра, сыщик выбирает монстра из ящика монстров и разыгрывает эффект в соответствии с указаниями приложения. После того, как все сыщики закончили розыгрыш ужасов, один из них нажимает кнопку окончания фазы в правом нижнем углу экрана, чтобы закончить фазу мифов и начать следующий раунд, начиная с новой фазы сыщиков.

Пример активации монстра

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

1. Приложение генерирует указания для перемещения Глубоководного и определяет, какой сыщик будет атакован
2. Сыщики, следуя указаниям приложения, перемещают Глубоководного к ближайшему сыщику.
3. Глубоководный нападает на сыщика с наибольшим уроном в своем пространстве. Агата выбирает вариант "Монстр атакует", и приложение генерирует эффекты атаки Глубоководного.
4. Эффект предписывает Агате проверить свою силу (4). Она делает это, бросая количество кубиков, равное значению 4 на ее карточке сыщика.
5. У неё выпал один успех (0) и один пустой результат. У неё нет возможности перебросить кубики или преобразовать другие результаты в 0, так что она продолжает разыгрывать эффект.
6. Эффект, генерируемый приложением, предписывает Агате получить две карты урона лицевой стороной вниз за минусом результата проверки 4. Один успех (0) Агаты уменьшает на единицу урон, но один урон она всё же получает. Когда эффект полностью разыгран, Агата нажимает на кнопку "Continue". Активация Глубоководного завершена.

ПОБЕДА В ИГРЕ

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

Во время игры, сыщики должны разгадать тайну и открыть для себя конечную цель. Сыщики могут сделать это, внимательно слушая пролог к сценарию и тщательно изучая каждый намек, который они обнаружат на протяжении всего расследования. После того, как расследование достаточно продвинется, цель будет раскрыта, давая сыщикам последнее задание для завершения расследования. Сыщики выигрывают игру, когда расследование завершено.

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

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

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

Урон и ужас

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

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

Ранение

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

Безумие

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

Когда сыщик становится Безумным, он получает карту состояния «Безумный» и сбрасывает все карты ужаса, лежащие лицевой стороной вниз. Он читает обратную часть карты состояния, но он не может раскрыть её другим сыщикам.

Карта состояния «Безумие» может изменить условия выигрыша и проигрыша для этого сыщика. В таком случае, он может захотеть начать выполнять действия, которые он не хотел раньше выполнять. Смотрите раздел "Редко используемые действия" на последней странице книги Правил.

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

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

Проверка навыков

Проверки навыков представляют собой физические, умственные или социальные вызовы, которые сыщик должен преодолеть. Необходимость пройти проверку обозначается пояснительным текстом с использованием значка навыка в круглых скобках. Когда сыщик разыгрывает эффект, который включает в себя значок навыка в тексте, он должен немедленно проверить этот навык.

Чтобы проверить навык, сыщик бросает количество кубиков, равное значению соответствующего навыка. Количество успехов (0) называется результатом проверки. Описание проверки может содержать модификатор, такой как "-1", что вынуждает бросать большее или меньшее количество кубиков. Сыщик должен бросать минимум один кубик.

Например, текст "Вы заметили множество странных загадочных рун, вырезанных в стене (7-1)" предписывает сыщику проверить его знания (7), бросив на один кубик меньше, чем значение его 7.

После броска кубиков во время проверки, сыщик может потратить улику, чтобы поменять результат одного кубика со знаком исследования (-) на результат успеха (0). Он может сделать это несколько раз, расходуя одну улику за каждое изменение результата -. Окончательный результат проверки определяется после всех изменений.

Уменьшение урона или ужаса

Некоторые эффекты приводят к тому, что сыщик получает множественный урон или ужас, но в то же время позволяют ему пройти проверку навыков, чтобы уменьшить или полностью устранить урон или ужас. Для этого сыщик проверяет указанный навык. Он предотвращает одну единицу урона или ужаса за каждый результат успеха (0).

Сложность проверки навыков

Для некоторых проверок навыков указывается сложность проверки. Она пишется после точки с запятой рядом со значком навыка, в круглых скобках. Это число указывает количество результатов успеха (0), необходимое для прохождения проверки. Если сыщик не получит достаточное количество 0, он не проходит проверку.

Например, "Чудовище бросается на тебя (5; 2)" дает указание сыщику проверить свою ловкость (5) со сложностью проверки 2. Если выпадет два или более 0, он пройдет проверку.

Проверка навыков в приложении

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

Необходимое количество результатов успеха (0) неизвестно. Тем не менее, даже если сыщик не прошел проверку, приложение запоминает, сколько 0 было ранее. Дальнейшие попытки пройти проверку потребуют меньше 0.

Журнал сообщений

Во время игры, все сообщения, отображаемые приложением, записываются в журнал сообщений. Игроки могут открыть журнал сообщений в любое время, выбрав "Message Log" из меню игры. Сообщения разбиты по раундам, что позволяет игрокам перечитать любые сообщения, показанные приложением на протяжении всей игры.

Монстры

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

Жетоны монстров

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

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

Метки

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

Уход от монстров

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

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

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

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

Пример ухода от монстра

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

1. Она пытается выйти из пространства с Глубоководным, но она должна разыграть проверку ухода
2. Она выбирает Глубоководного из ящика монстров и нажимает кнопку "Evade"
3. Приложение генерирует эффект для проверки ухода.
4. Эффект предписывает Агату пройти проверку ловкости (5). Она бросает количество кубиков, равное её 5.
5. У неё выпало два результата исследования (-) и один пустой результат. Агате необходимо два успешных результата, чтобы уйти, так что она тратит две улики, чтобы преобразовать - в 0
6. Агата разыгрывает эффект успеха в соответствии с указаниями приложения. Глубоководный получает один урон. Агате не было дано указания потерять ее действие, поэтому она разыгрывает действие в обычном режиме. Она переходит в соседнее пространство офиса. Теперь Агата может выполнить второе действие своего хода. Ей больше не нужно пытаться уйти от монстра, потому что в её пространстве больше нет монстров.

Предметы

Обычные и уникальные предметы - это различные вещи, с которыми сыщики сталкиваются в ходе своих исследований. Когда сыщик получает предмет, он кладёт его перед собой лицевой стороной вверх. Некоторые карты имеют обратную сторону. Сыщик может прочитать обратную сторону в любое время.

Заклинания

Заклинания – это книги или свитки, содержащие знания, необходимые, чтобы использовать жуткую древнюю мощь. Когда сыщик получает заклинание, он получает случайную копию этого заклинания лицевой стороной вверх (картинкой вверх). Сыщик не может смотреть на обратную сторону заклинания, пока эффект не укажет перевернуть карту. Всякий раз, когда сыщик использует заклинание, эффект заклинания предписывает сыщика перевернуть карту. Когда он переворачивает карту, он сразу же разыгрывает эффект, описанный на обратной стороне. Этот эффект, как правило, включает в себя сброс карты и получение новой копии этого заклинания.

Состояния

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

Детали

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

Баррикады

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

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

Если монстр пытается пройти через такую дверь, он бросает количество кубиков, равное его силе. Если выпало два или больше успехов (0), баррикада сбрасывается и монстр перемещается в обычном режиме. В противном случае, монстр не перемещается.

Темнота

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

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