

УЖАС
АРКХЭМА®

ОСОБНЯКИ БЕЗУМИЯ®

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



Правила игры

ДОМ НА ХОЛМЕ

Кошмарно огромная луна нависла над городом. Под взглядами мириад звёзд одиноко стоящую Риту охватили сомнения. Чем дольше она находилась здесь, всматриваясь в купол небес, тем шире развиралась бездонная пропасть космоса над её головой. Она отвела взгляд и посмотрела на дом, расположившийся вдали на вершине холма, — лишь бы не смотреть больше на эту чудовищную луну и это невозможное небо.

Дом выглядел не лучше. Тёмный и давящий, одинокий безмолвный страж, что вглядывается вдаль, на долину реки Мискатоник, на спящий город Аркхэм штата Массачусетс. В этом молчании было что-то злое, и Рита не могла поверить, что собиралась войти внутрь — пусть даже ради пропавших школьников.

— И всё ж глазами не перестаю я видеть тебя, хотя не ощутил рукой*. — Голос раздался у подножия холма, постепенно нарастая, и Рита заметила приближающегося Йорика со светящимся фонарём в руке. — Так, стало быть, ты — бред и воспаленным мозгом порождён?

Приветственно махнув рукой, Рита вышла из-под сени яблони, что скрывала её. Ещё никогда она не была так рада видеть чокнутого старика.

— Вот так так! — воскликнула она. — Гораций здесь!

— Да, в некотором роде, — ответил Йорик и картинно поклонился. — Справа на сцену выходит могильщик. Все гости собрались?

— Покамест только мы с тобой, Йорик. — Рита огляделась на склон холма и на злое здание. — Сдаётся мне, больше никого не ждём. Может, стоило тоже отправиться домой и поспать.

— Настройся поотважнее, и мы не промахнёмся, друг мой, — произнёс могильщик, похлопав её по плечу. От него пахло землёй. Запах напоминал об обычных вещах, которые можно потрогать или попробовать. Бесконечность уже не казалась ей столь мрачной. — А вскоре придут и другие. — Он кивком указал на дорогу, и Рита обернулась. Свет, пробивавшийся сквозь тьму, вскоре превратился в пару фар, освещающих дорогу перед колёсами ревушего и, на взгляд Риты, довольно дорогого автомобиля.

Машина остановилась, мотор утих, а фары потухли. Со стороны водителя вышел Престон Фэрмонт, следом за ним выбралась странная на вид пожилая дама, которую Рита никогда до этого дня не видела. «Видимо, это Агата Крэйн», — пронеслось у неё в голове.

— А теперь послушайте, — начал Фэрмонт, как всегда, заговорив первым, — я тут ещё раз обдумал наше предприятие. Для начала, мне не нравится идея тащить с собой юную девицу и... эм...

— Старуху? — любезно подсказала Агата с улыбкой, которую Рита сочла угрожающей.

— Да, всё так. Что ж, в любом случае, вполне естественно бояться такого...

— Если уж ваша манера езды не напугала меня, то не думаю, что дом сможет. — Агата сделала шаг к Рите и протянула ей руку: — Агата Крэйн, парансихолог. А вы, должно быть, Рита.

— Да, мэм, — подтвердила Рита.

— И, если мои догадки верны, то это Уильям Йорик, наш местный драматический актёр.

Йорик вновь отвесил лёгкий поклон.

— Госпожа слишком добра ко мне. В эти дни мертвецы — мои единственные слушатели, хоть я и не мог бы мечтать о более внимательной публике.

— Раз все на месте, пора приступать. — Пожилая дама рывком открыла кожаный саквояж, который держала в руках, и водрузила на свои мягкие белые кудри самый, пожалуй, странный из головных уборов, когда-либо виденных Ритой. Он был похож на окуляр ювелира с дополнительными линзами в проводочных лапках. Они прошли через ворота. Фэрмонт, замыкавший колонну, не переставал ныть:

— Формально это взлом с проникновением. У нас нет законных прав находиться здесь! Если меня здесь поймут, то придётся как-то оправдываться перед деловыми партнёрами.

— Я думала, ты купил этот дом, — пробормотала Рита. Чем ближе становилось это ужасное строение, тем тише она говорила, словно боялась разбудить его.

— Я пытался купить дом, именно так мы и узнали, кто им сейчас владеет. Но сделка так и не была завершена, а всё потому... — нет, правда, послушайте, не лучше ли нам вернуться утром?

Вопль откуда-то из глубины особняка прорезал ночной воздух, и Агата взбежала по ступенькам к входной двери.

— Нет, — проговорил Фэрмонт, ослабляя узел галстука, — полагаю, что нет.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «Особняки безумия». Игрокам следует ознакомиться с этим буклетом до конца, прежде чем приступать к первой партии.

Чтобы процесс обучения шёл быстрее, здесь опускается множество правил и тонкостей игровых взаимодействий. Ответы на вопросы, возникающие в ходе игры, лучше всего искать в справочнике, который также входит в состав игры.

ОБЗОР ИГРЫ

«Особняки безумия» — это кооперативная игра, в которой игроки будут исследовать мрачные комнаты и потаённые пещеры, постепенно раскрывая их тайны. Игроки должны действовать сообща, чтобы преодолеть все преграды, которые будет ставить перед ними приложение, являющееся неотъемлемой частью игры.

Все игроки находятся в одной команде и побеждают или проигрывают все вместе. Конечная цель сыщиков — исследовать карту сценария и собрать все подсказки и доказательства, необходимые для раскрытия тайны. Кроме того, на пути сыщики будут сталкиваться с испытаниями: сражаться с кошмарными чудовищами, пытаться расположить к себе персонажей и решать головоломки.

ЗАГРУЗКА ПРИЛОЖЕНИЯ



Чтобы скачать приложение, ищите *Mansions of Madness* в App Store™, Google Play™ и Amazon Appstore. Пользователи Mac и Windows могут скачать приложение в Steam.

СОСТАВ ИГРЫ



Справочник



24 фрагмента поля



8 фигурок и карт сыщиков



40 карт обычных вещей



24 карты уникальных вещей



16 жетонов обыска/взаимодействия



16 жетонов исследования/обзора



22 жетона персонажей



30 карт заклинаний



37 карт состояний



4 жетона баррикад



4 жетона секретных проходов



18 жетонов огня/темноты



40 карт урона



40 карт ужаса



8 жетонов стен



4 жетона дверей



6 жетонов идентификации



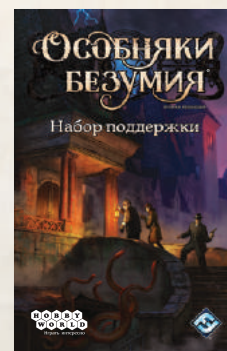
26 жетонов улики



24 фигурки и жетона монстров



5 кубиков



Набор поддержки первой редакции



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выполните следующие действия в указанном порядке. Пример подготовки вы можете найти на стр. 5.

1. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДЫ КАРТ

Отделите карты сыщиков от всех остальных карт — они понадобятся позже. Затем разделите оставшиеся карты на колоды по типам.

- Перемешайте по отдельности колоды урона и ужаса и положите их взакрытую в пределах досягаемости всех игроков.
- Разложите в алфавитном порядке карты в колодах обычных вещей, уникальных вещей, заклинаний и состояний и положите в открытую в пределах досягаемости всех игроков. Это упростит поиск карт, когда они понадобятся в ходе игры.

2. ПОДГОТОВЬТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

Возьмите все фрагменты поля и разложите их по размеру. Это упростит их поиск, когда они понадобятся в ходе игры.

3. ПОДГОТОВЬТЕ МОНСТРОВ

Убедитесь, что в подставку каждой фигурки монстра вставлен соответствующий ей жетон (см. «Справочник по фигуркам монстров» на стр. 22 справочника).

4. СОЗДАЙТЕ ЗАПАСЫ ЖЕТОНОВ

Разделите остальные жетоны по типам и разложите их в отдельные запасы.

5. ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ

Запустите приложение *Mansions of Madness* и выберите пункт «Новая игра». Игроки вместе решают, в какую историю хотят погрузиться, и выбирают её в приложении.

6. ВЫБЕРИТЕ СЫЩИКОВ

Каждый игрок выбирает сыщика и берёт его карту и фигурку. Затем отметьте выбранных сыщиков в приложении. Далее слово «сыщики» будет относиться к игрокам.

Если вы играете в одиночку, выберите двоих сыщиков и играйте за них.

Лишние карты и фигурки сыщиков уберите в коробку.

7. ПОЛУЧИТЕ СТАРТОВОЕ ИМУЩЕСТВО

Сыщики получают обычные вещи, заклинания и другое имущество, которое укажет приложение. Всё это сыщики распределяют между собой по собственному усмотрению.

8. ПРОЧИТАЙТЕ ВСТУПЛЕНИЕ И ОТКРОЙТЕ ВХОД

Выполните остальные этапы подготовки к игре согласно указаниям приложения.

- А. Вслух прочитайте вступление, появившееся на экране приложения. Вступление к истории может дать некоторые подсказки.
- Б. Разместите стартовый фрагмент поля и фигурки сыщиков согласно указаниям приложения.
- В. Разместите жетоны обыска, жетоны исследования и другие жетоны согласно указаниям приложения.
- Г. Выполните дополнительные шаги согласно указаниям приложения.

Как только подготовка к игре будет завершена, приложение автоматически перейдёт к фазе сыщиков первого раунда (см. «Игровой процесс» ниже).

ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете впервые, мы рекомендуем начать со сценария «Круг вечности». Он проще и короче всех остальных и хорошо подходит для знакомства с игрой.

Если у вас есть первая редакция базовой игры «Особняки безумия» и/или любые из её дополнений, то, прежде чем выбрать сценарий, вы можете добавить компоненты этих наборов, следуя указаниям, которые даёт листовка правил совмещения наборов, входящая в набор поддержки первой редакции.

Вы можете выбрать для игры любых сыщиков из первой редакции, входящих в набор поддержки, а приложение сможет задействовать любых монстров и фрагменты поля из этих комплектов во время игры.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра в «Особняки безумия» состоит из серии раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

- Фаза сыщиков:** сыщики перемещаются по игровому полю, исследуют окружение и атакуют монстров.
- Фаза Мифа:** приложение описывает действия монстров и эффекты Мифа. Эффекты Мифа могут вызвать появление монстров на поле или поставить перед сыщиками иные препятствия, которые тем придётся преодолевать.

После завершения фазы Мифа сыщики начинают новый раунд. Они продолжают играть раунд за раундом, пока не одержат победу или не потерпят поражение.

Подробное описание этих фаз вы найдёте далее, а их краткое содержание находится на последней странице справочника.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ИГРЫ ДЛЯ ДВОИХ ИГРОКОВ



ФАЗА СЫЩИКОВ

Чтобы перемещаться по игровому полю и взаимодействовать с окружающим миром, сыщикам необходимо выполнять соответствующие действия.

Сыщики ходят по очереди в порядке личной договорённости. В свой ход сыщик может выполнить не больше двух действий по своему выбору. Затем наступает ход следующего сыщика, и так далее, пока все сыщики не сделают по ходу.

Ниже описаны доступные игрокам действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Игрок перемещает фигурку своего сыщика на расстояние от одной до двух смежных областей, по одной области за раз. Сыщик не может перемещаться через стены и непроходимые границы, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

Если сыщик пытается переместиться из области, где находится монстр, то сперва он должен провести проверку ухода (см. «Уход от монстров» на стр. 14).

ИССЛЕДОВАНИЕ

Чтобы исследовать смежную комнату, сыщик использует приложение. Для этого он нажимает на жетон исследования, который соответствует интересующей его области. Затем он подтверждает своё действие, выбрав вариант «Исследовать».



Следуя указаниям приложения, сыщик разыгрывает эффекты. Приложение показывает, как размещать новые фрагменты поля, жетоны обыска, взаимодействия, персонажей и др.

После того как игроки разместили все требуемые фрагменты поля и жетоны, сыщик имеет право переместиться в исследованную область согласно указаниям приложения.

СТРУКТУРА ФРАГМЕНТА ПОЛЯ



- 1. Область:** территория на фрагменте поля, отделённая от других областей границами, непроходимыми границами, стенами или дверьми.
- 2. Граница:** отображается сплошной белой или жёлтой линией. Границы разделяют крупные территории на несколько областей. Сыщики и монстры могут перемещаться через границы.
- 3. Непроходимая граница:** отображается пунктирной белой или жёлтой линией. Сыщики и монстры не могут перемещаться через непроходимые границы, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- 4. Стена:** отображается коричневой линией. Сыщики и монстры не могут перемещаться через стены, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- 5. Дверь:** отображается прямоугольным проёмом в стене. Сыщики и монстры могут перемещаться через двери.
- 6. Комната:** группа областей, отделённая от других комнат стенами, дверьми, жёлтыми границами, жёлтыми непроходимыми границами или краями фрагментов поля. У каждой комнаты есть название, объединяющее все находящиеся в ней области.

ОБЫСК

Для обыска сыщик использует приложение. Для этого он нажимает на жетон обыска в своей области. Затем он подтверждает своё действие, выбрав вариант «🔍 Обыскать».



Следуя указаниям приложения, сыщик разыгрывает эффект. Эффект может потребовать от него пройти проверку навыка: об этом говорит символ навыка в скобках, идущий после художественного текста.

Например, текст «В поисках чего-нибудь интересного вы роетесь к кучам бумаг, загромождающих стол (👁)» указывает сыщику провести проверку внимания (👁).

Подробности см. в разделе «Проверки навыков» на стр. 13.

ОБМЕН

Сыщик имеет право отдать сыщикам, находящимся с ним в одной области, любое количество обычных вещей, уникальных вещей или заклинаний, а также позволить другим сыщикам в своей области отдать ему любое их имущество. Кроме того, сыщик может подобрать или оставить в своей области любое количество обычных вещей, уникальных вещей и заклинаний.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Для выполнения таких действий, как исследование, обыск, взаимодействие, а также некоторых особых действий необходимо использовать приложение. Сыщик может нажать в приложении на любой жетон, чтобы его изучить. Это не требует траты действия, и сыщик может изучить даже жетон, который находится в другой области.

➤ Сыщик не может выбрать вариант, перед которым стоит символ действия (🔍), если не потратит при этом действие на его выполнение. Этот вариант может относиться к исследованию, обыску или взаимодействию.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Чтобы взаимодействовать с предметом или персонажем, находящимся в одной с ним области, сыщик использует приложение. Для этого он нажимает на жетон персонажа или взаимодействия в своей области. Затем он подтверждает своё действие, выбрав вариант, отмеченный символом действия (🔍).



Следуя указаниям приложения, сыщик разыгрывает эффект. Эффект может потребовать от сыщика провести проверку навыка или принять дополнительные решения.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые вещи и эффекты позволяют сыщикам выполнять особые действия. Описание особого действия можно найти на карте вещи или в тексте эффекта.

Особое действие карты отмечено словом «Действие», которое выделено жирным шрифтом. Его может выполнить сыщик, у которого есть эта карта.

Некоторые вещи позволяют сыщикам выполнять особые действия с помощью приложения. Для этого сыщик открывает инвентарь, нажав на соответствующую кнопку в левом нижнем углу экрана, и выбирает вещь.



Кнопка инвентаря

Затем он подтверждает своё действие, выбрав вариант, отмеченный символом действия (🔍), и разыгрывает эффект согласно указаниям приложения.

АТАКА

Чтобы напасть на монстра, сыщик использует приложение. Для этого из перечня монстров (1) он выбирает монстра, которого собирается атаковать, затем нажимает на кнопку «Атаковать» (2).



Сыщик должен решить, как именно он хочет атаковать, и подтвердить своё действие, выбрав один из следующих вариантов (3): « Атаковать тяжёлым оружием», « Атаковать клинковым оружием», « Атаковать огнестрельным оружием», « Атаковать заклинанием» или « Атаковать голыми руками».

Выбрав тип атаки, сыщик следует указаниям приложения и разыгрывает эффект, часто включающий в себя проверку навыка. Сыщик использует кнопки «+» и «-» в меню монстра, чтобы отмечать нанесённый монстру урон (4).



ВЫБОР МОНСТРА

Чтобы выбрать монстра, сыщик открывает перечень монстров, нажав на соответствующую кнопку в приложении. Затем он нажимает на изображение монстра в перечне, чтобы его выбрать.



Кнопка перечня монстров

Откроется меню монстра, где сыщик может выбрать: атаковать монстра или уйти от него, — а также изменить количество нанесённого ему урона.

Сыщик, использующий оружие или заклинание с символом ближнего боя, может атаковать монстра только в своей области. Сыщик, использующий оружие или заклинание с символом дальнего боя, может атаковать любого монстра в пределах своей дальности.



Символ ближнего боя



Символ дальнего боя

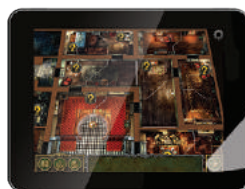
ДАЛЬНОСТЬ

Некоторые эффекты, такие как дальние атаки, проверки ужаса и эффекты монстров, зависят от дальности.

Максимальная дальность этих эффектов — три области. Дальность нельзя отсчитывать через стены или двери, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

ОКОНЧАНИЕ ФАЗЫ СЫЩИКОВ

После того как все сыщики сделали свой ход, один из них нажимает на кнопку «Конец фазы» в правом нижнем углу экрана, чтобы закончить фазу сыщиков и перейти к фазе Мифа.



Кнопка «Конец фазы»

ПРИМЕР АТАКИ

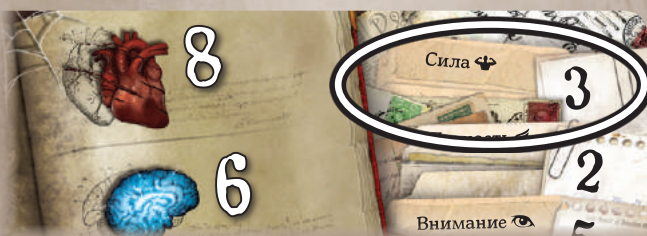
Карсон Синклер использует действие «атака», чтобы атаковать Глубоководного в своей области.



1. Он открывает перечень монстров, нажав на соответствующую кнопку в левом нижнем углу экрана, и выбирает Глубоководного.
2. Сыщик нажимает на кнопку «Атаковать».
3. Карсон решает атаковать монтировкой — *тяжёлым оружием*. Он выбирает вариант «Атаковать тяжёлым оружием».



4. Приложение указывает ему провести проверку силы (♣). Для этого он бросает столько кубиков, каково значение ♣, указанное на его карте.



5. Он получает два успеха (★) и один пустой результат. Обозначенная в приложении сложность проверки равняется 2, значит, ему нужно два успеха, чтобы успешно пройти проверку.



6. Успешно пройдя проверку, Карсон наносит Глубоководному урон, равный значению урона оружия (2) плюс результат проверки (2), как указано в приложении.



7. Наконец, Карсон отмечает в приложении нанесённый Глубоководному урон.

ФАЗА МИФА

В ходе фазы Мифа приложение описывает ряд игровых эффектов, с которыми сыщикам предстоит разбираться. Есть три типа эффектов, которые может описывать приложение: события Мифа, действия монстров и проверки ужаса. Все эффекты подробно рассмотрены ниже.

СОБЫТИЯ МИФА

Эффекты событий Мифа описываются приложением во время фазы Мифа. События Мифа могут быть связаны с определённым сценарием, который выбрали сыщики, или с действиями, которые сыщики выполнили в ходе раунда. Сыщики разыгрывают эффекты согласно указаниям приложения.



Событие Мифа

После того как все события Мифа в этом раунде будут разыграны, приложение опишет действия монстров. Если на поле нет монстров, фаза Мифа автоматически завершается.

ДЕЙСТВИЯ МОНСТРОВ

Приложение по очереди указывает, какие действия (перемещения и атаки) выполняет каждый монстр. Сыщики разыгрывают эффекты согласно указаниям приложения (см. схему на стр. 11).

После того как все монстры в текущем раунде совершат необходимые действия, приложение укажет сыщикам провести проверки ужаса.

ПРОВЕРКИ УЖАСА

Приложение укажет каждому сыщику провести проверку ужаса против одного монстра в пределах своей дальности. Каждый сыщик проводит проверку ужаса против монстра с самым высоким значением ужаса в пределах своей дальности. Если в пределах дальности сыщика нет монстров, то он пропускает проверку ужаса.

Чтобы провести проверку ужаса, сыщик выбирает монстра из перечня монстров и разыгрывает эффект, описанный приложением.



Эффект проверки ужаса

После того как все сыщики проведут все необходимые проверки ужаса, один из них нажимает на кнопку в правом нижнем углу экрана, чтобы завершить фазу Мифа и начать новый раунд с новой фазы сыщиков.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Сценарий, выбранный при подготовке, определяет, что именно сыщикам необходимо сделать для победы в игре. Исходно эта цель остаётся для сыщиков загадкой.

Во время игры сыщики должны раскрыть тайну и узнать свою финальную цель. Для этого им нужно внимательно прослушать вступление к сценарию и тщательно изучить все подсказки, которые встретятся им в ходе расследования.

Когда расследование дойдёт до определённого этапа, сыщикам откроется цель сценария и заключительное задание, которое необходимо выполнить, чтобы завершить расследование. Завершение расследования означает **победу в игре**.

Если сыщики потратят слишком много времени на завершение расследования, цель сценария может измениться или её станет сложнее выполнить. Если сыщики продолжают двигаться к достижению своей цели слишком медленно, они **проиграют игру**.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ МОНСТРА

В ходе фазы Мифа приложение открывает меню монстра и описывает эффекты действий каждого монстра.

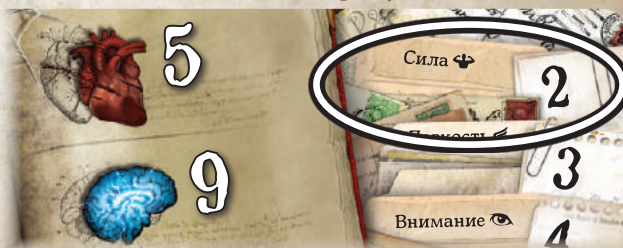


1. Приложение указывает, как должен переместиться Глубоководный и кого из сыщиков он атакует.
2. Следуя указаниям приложения, сыщики перемещают Глубоководного к ближайшему сыщику.



3. Глубоководный атакует сыщика в своей области, который получил меньше всего урона. Агата выбирает вариант «Монстр атакует», и приложение описывает эффекты атаки Глубоководного.

4. Эффект предписывает Агате провести проверку силы (♣) +1. Для этого она бросает столько кубиков, каково значение ♣, напечатанное на её карте, плюс один — в общей сложности три кубика.



5. Она получает один успех (★) и два пустых результата. У неё нет возможности перебросить кубики или заменить результаты на ★, и она продолжает разыгрывать эффект.



6. Описанный приложением эффект предписывает Агате получить два урона, которые отменяются результатами проверки ♣. Один ★ Агаты отменяет один урон, но оставшийся урон она вынуждена получить.

Разыграв эффект полностью, Агата нажимает на кнопку «Продолжить». Действие Глубоководного завершено.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит дополнительные темы, которые ещё не рассматривались: проверки навыков, карты, особенности окружения, монстры и головоломки.

УРОН И УЖАС

Многие эффекты игры вынуждают сыщиков получить урон или ужас. Когда какой-либо эффект вынуждает сыщика получить урон или ужас, он берёт верхнюю карту из колоды урона или ужаса соответственно. **Сыщик кладёт эту карту перед собой в открытую, если эффект не предписывает иного.**

Каждая карта урона или ужаса содержит один из двух атрибутов: «Разыграйте немедленно» или «Держите в открытую». Когда сыщик берёт карту урона или ужаса с атрибутом «Разыграйте немедленно», он немедленно разыгрывает эффект, который обычно предписывает закрыть эту карту. Карты урона и ужаса с атрибутом «Держите в открытую» оказывают продолжительный эффект всё время, пока карта остаётся лежать в открытую.



РАНЕННЫЕ СЫЩИКИ

Как только сыщик получает суммарный урон (неважно, в открытую или взакрытую), равный значению его здоровья, он становится раненым.

Когда сыщик становится раненым, он получает состояние «Раненый» и сбрасывает все карты урона, лежащие взакрытую. Раненый сыщик не может выполнять действие «перемещение» более одного раза в раунд.

Как только раненый сыщик получает суммарный урон, равный значению его здоровья, он погибает.

БЕЗУМНЫЕ СЫЩИКИ

Как только сыщик получает суммарный ужас (неважно, в открытую или взакрытую), равный значению его рассудка, он становится безумным.

Когда сыщик становится безумным, он получает состояние «Безумный» и сбрасывает все карты ужаса, лежащие взакрытую. Он читает обратную сторону своей карты «Безумный», но не раскрывает её содержание другим сыщикам.

Состояние «Безумный» может изменить для сыщика условия победы или поражения в игре. В этом случае он может захотеть выполнить одно или несколько редко используемых действий (см. «Редко используемые действия» на последней странице справочника).



На обороте каждой карты состояния «Безумный» в правом нижнем углу указано число. Если это число меньше количества участников текущей партии, то сыщик, взявший карту «Безумный», сбрасывает её и берёт другую карту состояния «Безумный».

Как только безумный сыщик получает суммарный ужас, равный значению его рассудка, он погибает.

ПОГИБШИЕ СЫЩИКИ

Погибнув, сыщик оставляет в своей области всё своё имущество, а затем убирает свою фигурку с поля. У остальных сыщиков остаётся лишь одна дополнительная фаза сыщиков, чтобы завершить расследование. Если в конце этой фазы сыщики не завершат расследование, то они **проигрывают игру**. Один из них должен выбрать в игровом меню вариант «Сыщик погиб», чтобы завершить игру.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Проверки навыков представляют собой различные трудности, с которыми сыщику необходимо справиться. Это могут быть как физические препятствия, так и сложности психологического характера. О том, что нужно провести проверку, говорит символ навыка в скобках, идущий после художественного текста. Когда сыщик разыгрывает эффект с символом навыка в конце текста, он должен немедленно провести проверку этого навыка.

Для этого сыщик бросает столько кубиков, каково значение этого навыка на его карте сыщика. Количество полученных успехов (★) — результат проверки. В обозначении проверки также может быть указан модификатор (например, «-1»), который вынуждает сыщика бросать больше или меньше кубиков при проверке навыка. При каждой проверке сыщики бросают минимум 1 кубик.

Например, текст «Вы обнаружили загадочные руны, вырезанные в стене (☞-1)» указывает сыщику провести проверку знаний (☞), бросив на один кубик меньше положенного.

Бросив кубики во время проверки, сыщик имеет право потратить улику, чтобы заменить один результат «след» (🔍) на успех (★). Он имеет право заменить столько 🔍, сколько улик у него есть, тратя по одной улике за каждый 🔍. Проведя все желаемые замены, сыщик определяет результат проверки.

ОТМЕНА УРОНА И УЖАСА

Некоторые эффекты наносят сыщику больше одного урона или ужаса за раз, но позволяют ему провести проверку некоторого навыка, чтобы полностью или частично отменить полученный урон или ужас. Для этого сыщик проводит проверку указанного навыка. За каждый полученный успех (★) он отменяет 1 урон или ужас.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ НАВЫКА

У некоторых проверок навыков есть сложность проверки, которая отмечается в скобках после символа навыка и отделяется точкой с запятой. Это число обозначает количество успехов (★), необходимых для успешного прохождения проверки навыка. Если сыщик получает недостаточно ★, он проваливает проверку.

Например, текст «Зверь бросается на вас (☞; 2)» указывает сыщику провести проверку ловкости (☞) со сложностью «два». Если сыщик получит два или более ★, он успешно пройдет проверку.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ В ПРИЛОЖЕНИИ

В ряде случаев приложение предписывает сыщику ввести результат проверки. Для этого необходимо воспользоваться кнопками «+» и «-».

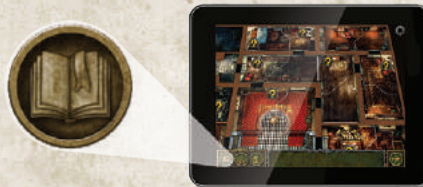


Сыщик вводит результат проверки в приложение

Количество успехов (★), необходимое для прохождения проверки, неизвестно. Но даже если сыщик проваливает проверку, приложение запоминает количество полученных ★. Последующие попытки провести эту проверку потребуют меньше ★.

ЖУРНАЛ СООБЩЕНИЙ

Все сообщения, которые выводятся в приложении в ходе игры, записываются в журнал сообщений. Игроки могут получить доступ к журналу сообщений в любое время, выбрав в меню игры пункт «Журнал сообщений».



Кнопка игрового меню

Журнал сообщений разделён по раундам и позволяет игрокам перечитать любые сообщения, показанные приложением на протяжении всей игры.

МОНСТРЫ

Монстры — это отвратительные и таинственные твари, а также культисты и другие идолопоклонники.

ЖЕТОН МОНСТРА

Каждый жетон монстра содержит следующую игровую информацию:



1. **Бдительность:** используется, когда сыщик проводит проверку ухода в области, где находится несколько монстров.
2. **Значение ужаса:** используется, когда сыщик проводит проверку ужаса и в пределах его дальности находятся несколько монстров.
3. **Крепость мускулов:** используется при розыгрыше ряда эффектов (см. «Баррикады» на стр. 16).
4. **Способности и художественный текст:** способности монстров, если они есть, отмечены на обратной стороне жетона. Художественный текст даёт краткое описание внешности и поведения монстра.

ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Жетоны идентификации используются для обозначения уникальных монстров и для того, чтобы отличать монстров одного типа друг от друга.

При появлении монстра приложение может назначить ему один из шести жетонов идентификации. Сыщик помещает указанный жетон на подставку фигурки монстра.



Монстр сохраняет свой жетон идентификации всё время, пока остаётся в игре.

УХОД ОТ МОНСТРОВ

Если сыщик, находящийся в одной области с монстром, хочет добровольно переместиться из этой области или выполнить любое другое действие, помимо атаки или перемещения, то он должен сперва уйти от этого монстра. Если в одной области с сыщиком находится несколько монстров, ему достаточно уйти только от монстра с самым высоким значением бдительности.

Чтобы уйти от монстра, сыщик выбирает монстра в своей области из перечня монстров. Затем он нажимает на кнопку «Уйти» и разыгрывает эффект согласно указаниям приложения.

Завершив уход от монстра, сыщик выполняет свои действия как обычно, если только эффект не указывает ему пропустить действие.

- Если сыщику предписано пропустить действие, то он теряет его, не разыгрывая никакие его эффекты. Если сыщик пропускает действие во время перемещения, он теряет любое оставшееся у него перемещение и не покидает своей области (см. схему на стр. 15).

ВЕЩИ

Обычные и уникальные вещи — это различные предметы, которые встречаются сыщикам в ходе расследования. Когда сыщик получает вещь, он забирает карту в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).

Некоторые вещи имеют уникальную оборотную сторону. Сыщик может в любое время ознакомиться с её содержимым.

ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания — это книги или свитки, которые содержат знания, необходимые для обуздания древних сил. Когда сыщик берёт заклинание, он получает случайную карту этого заклинания в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).

Сыщик не может просматривать оборот заклинаний до тех пор, пока эффект не укажет ему перевернуть карту.

Перевернув заклинание, сыщик немедленно разыгрывает эффект, описанный на обороте карты. Этот эффект обычно предписывает сбросить текущую карту и получить другую копию этого же заклинания.

СОСТОЯНИЯ

Состояния представляют собой качественные изменения в характере действий сыщика. Порой эффект указывает сыщику получить состояние. Например, текст «Станьте оглушённым» указывает сыщику получить состояние «Оглушённый».

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ УХОДА

Агата Крэйн хочет переместиться к жетону обыска в приёмной, но для этого она должна уйти от Глубоководного.

1. Она пробует переместиться из области, в которой находится Глубоководный, но для этого ей нужно провести проверку ухода.



2. Она выбирает в перечне монстров Глубоководного и нажимает на кнопку «Уйти».
3. Приложение описывает эффект для проверки ухода.



4. Эффект указывает Агате провести проверку ловкости (🔍). Для этого она бросает столько кубиков, каково значение 🔍 на её карте.



5. Она получает два следа (🔍) и один пустой результат. Агате нужно 2 успеха, чтобы успешно пройти проверку, поэтому она тратит 2 улики, чтобы заменить оба 🔍 на 🌟.



6. Приложение указывает Агате разыграть успешный эффект: Глубоководный получает 1 урон. Агате не было сказано пропустить действие, поэтому она разыгрывает его как обычно и перемещается в другую область приёмной.

Теперь Агата может выполнить второе действие своего хода. Поскольку она больше не находится в одной области с монстром, ей не нужно проводить проверку ухода.



ОСОБЕННОСТИ ОКРУЖЕНИЯ

Как правило, это мебель или эффекты окружающей среды, с которыми сыщики могут взаимодействовать или которые влияют на то, как сыщик может взаимодействовать с окружением. Все особенности окружения представлены квадратными жетонами. Для взаимодействия с ними приложение не требуется.

БАРРИКАДЫ

Баррикады позволяют сыщику заблокировать дверь, чтобы предотвратить проникновение монстров. Сыщик в одной области с баррикадой имеет право потратить действие, чтобы передвинуть её к двери или отодвинуть её от двери, которую она блокирует.

Сыщики и монстры не могут перемещаться через заблокированные двери. Однако монстр может разрушить баррикаду, которая преграждает ему путь.

Если монстр пытается переместиться сквозь забаррикадированную дверь, он бросает столько кубиков, каково значение его крепости мускулов. Если он получает два или более успехов (★), баррикада сбрасывается, и монстр продолжает перемещение как обычно. В противном случае монстр не перемещается.



Огонь

Огонь распространяется и может нанести урон сыщикам и монстрам. Всякий раз, когда сыщик перемещается в область, где есть огонь, или выполняет действие в объёме огня, он получает один урон взакрытую.



Всякий раз, когда монстр начинает своё действие в объёме огня или перемещается в неё, он получает один урон.

Сыщик имеет право потратить действие, чтобы попытаться потушить огонь, проведя проверку ловкости (☞). За каждый полученный успех (★) он имеет право сбросить один жетон огня из своей области или из области, в которую он переместится, если он сделает это в рамках своего второго действия или позже в этом же раунде.

Огонь распространяется в начале каждой фазы Мифа. Если хотя бы одна область объята огнём, поместите один жетон огня в любую область, смежную с любой областью, объята огнём.

ТЕМНОТА

Темнота мешает сыщикам проводить проверки и решать головоломки. Сыщик в одной области с темнотой не может тратить улики на замену результатов бросков или получение дополнительных ходов решения головоломок.



Каждый сыщик, находящийся в одной или в смежной области с *источником света* или огнём, игнорирует эффект темноты.

СЕКРЕТНЫЕ ПРОХОДЫ

Сыщик или монстр в области с секретным проходом может переместиться в любую другую область, где также есть секретный проход, как если бы эти области были смежными.



Головоломки

Иногда сыщик сталкивается с эффектом, который требует решить головоломку. Головоломки — это сложные логические, магические или физические задачи, с которыми сыщики должны справиться, чтобы завершить расследование. Головоломки решаются через приложение.

Типы головоломок: пятнашки, замок и код — описаны на этой и следующей страницах.

Ход решения головоломки

Ход решения головоломки — это отдельный этап на пути её решения. Типы ходов, которые может делать сыщик, определяются типом решаемой головоломки.

Всякий раз, когда какой-либо эффект требует от сыщика решить головоломку, количество доступных сыщику ходов равно значению навыка, обозначенного этим эффектом.

Решая головоломку, сыщик может потратить любое количество имеющихся у него уликов, чтобы сделать 1 дополнительный ход за каждую потраченную улику.

После того как сыщик сделает все доступные ходы, но не решит головоломку, он нажимает на кнопку «Закрыть». Прогресс решения головоломки сохранится, так что этот же или другой сыщик сможет потом продолжить решение.

Решение головоломки

Когда головоломка будет решена, приложение определит это автоматически. После этого сыщик, решивший головоломку, продолжит разыгрывать действие согласно указаниям приложения.

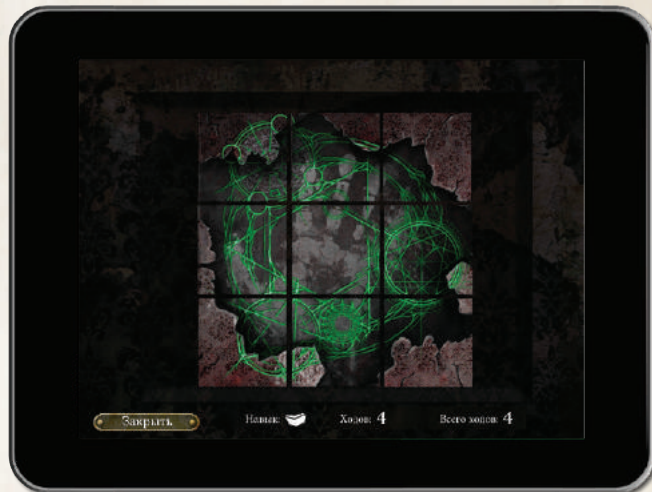
Пятнашки

Чтобы решить головоломку-пятнашки, сыщик должен собрать изображение, разделённое на шесть или более частей. Части изображения расположены в сетке и перемешаны.

В качестве одного хода решения головоломки сыщик может поменять местами две смежные части, перетащив одну поверх другой.

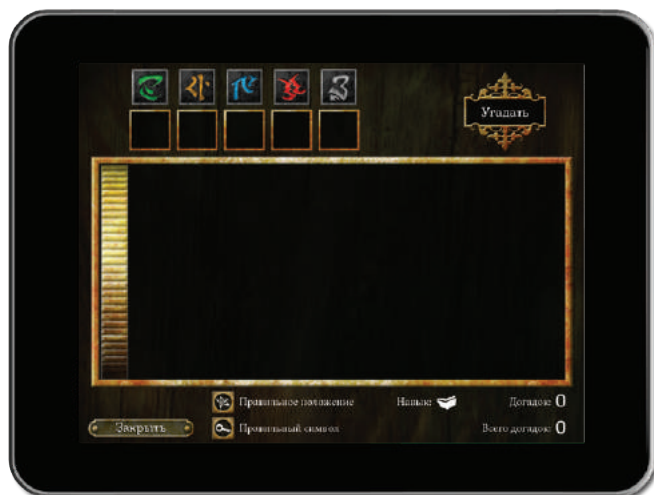


Головоломка считается решённой, когда все её части расположены на правильных местах, а изображение полностью видно и легко читается.



Код

Чтобы решить головоломку-код, сыщик должен определить последовательность из трёх или более элементов (чисел или рун). Список уникальных элементов, которые могут встретиться в коде, высвечивается в верхней части экрана. Каждый из элементов может встречаться в коде сколько угодно раз.



В качестве одного хода решения головоломки сыщик может попытаться угадать код. Для этого он перетаскивает по одному элементу в каждую ячейку текущей попытки (1) и нажимает «Угадать» (2).

После этого сыщик получает информацию о том, насколько верна его догадка (3). Если догадка неверна, то приложение отметит её некоторым количеством успехов (★) и следов (🔍).



Каждый ★ обозначает правильный элемент кода, который к тому же находится на своём месте. Каждый 🔍 обозначает правильный элемент кода, который находится не на своём месте. Головоломка считается решённой, когда сыщик угадывает верный код.

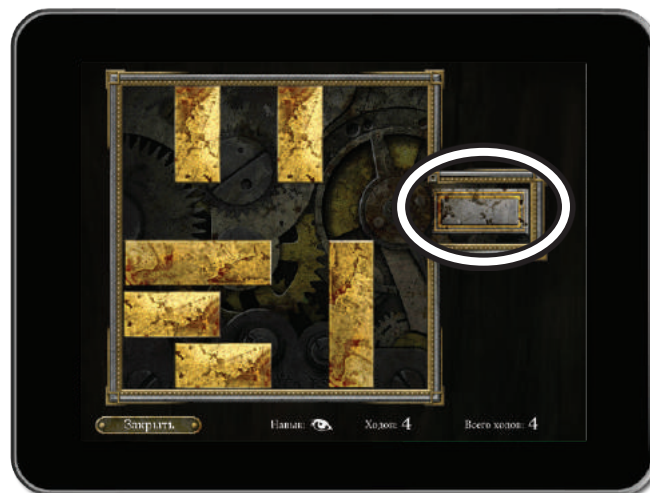
Замок

Чтобы решить головоломку-замок, сыщик должен переместить её элементы таким образом, чтобы можно было убрать с поля заданный элемент (визуально отличающийся от других).

В качестве одного хода решения головоломки сыщик может перетащить любой элемент на новое место. Элемент можно перетаскивать только по направляющим его ориентации: вертикально или горизонтально. Два элемента не могут занимать одно и то же пространство на поле и проходить друг сквозь друга.



Головоломка считается решённой, когда заданный элемент оказывается в крайней правой части поля.



Что дальше?

Теперь, когда вы ознакомились с буклетом правил, вы готовы к первой партии! Ответы на вопросы, возникающие по ходу партии, лучше всего искать в справочнике.

ПРИМЕР ГОЛОВОЛОМКИ-КОДА

Агата Крэйн пытается угадать код, используя свои знания (🔍). Её навык 🔍 равен 5, поэтому у неё есть пять попыток.



1. Первое предположение Агаты — «123», что даёт один успех (★) и один след (🔍). Следовательно, две цифры из догадки присутствуют в коде, но только одна — на правильном месте.
2. Агате нужно больше информации, и она вводит вторую догадку: «234». Один 🔍 указывает на одну угаданную цифру, расположенную, однако, не на правильном месте. Также Агата понимает, что в коде есть единица, но отсутствуют четвёрки. Кроме того, она узнаёт, что в коде присутствует двойка или тройка, но не обе этих цифры.
3. Она хочет уточнить, какая цифра — двойка или тройка — есть в коде, поэтому в качестве третьей догадки вводит «222», что не даёт результата. Теперь она знает, что в коде присутствует тройка и точно нет двоек.

4. Зная о наличии в коде единицы и тройки, Агата вводит следующую догадку — «135». Наконец-то! Три 🔍 означают, что все эти три цифры присутствуют в коде, хотя и все находятся не на своих местах.
5. Агата обдумывает всё, что узнала ранее. Она замечает, что единица в первой догадке находится на том же месте, что в последней. Это означает, что в первом результате 🔍 относится к единице, а тройка находится на своём месте. Если тройка стоит на третьем месте, то единица должна стоять на втором месте, поскольку первое место для неё неверно. Таким образом получается, что пятёрка должна быть на первом месте.

Агата вводит окончательное предположение — «513» — и решает головоломку.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик второй редакции: Никки Валенс

Разработчик первой редакции: Кори Коничка

Авторы сценариев: Кара Сентелл-Данк и Эндрю Фишер

Дополнительные материалы: Глен Аро, Дэниэл Ловат Кларк, Нейтан И. Хайек, Грейс Холдингхаус, Роберт Мартенс, Бекка Олен, Александар Ортлофф и Джонатан Ин

Редактура и корректура: Адам Бейкер, Молли Гловер и Аллан Кеннеди

Сюжетная команда «Ужаса Аркхэма»: Энди Кристенсен, Мэттью Ньюман, Катрина Острандер и Никки Валенс

Оформление: Уил Спрингер и Эван Симоне, Шон Бойк, Кристофер Хош и Райан Томпсон

Ответственный за графический дизайн: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на обложке: Джейкоб Мюррей

Авторы иллюстраций сыщиков: Кристи Баланеску, Тони Фоти, Джейкоб Мюррей и Магали Вильнёв

Иллюстрации на фрагментах поля: Йоан Бисоннет

Авторы других иллюстраций: художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»

Арт-директоры: Зои Робинсон, Энди Кристенсен

Скульптор: Кори Девор

Координатор производства фигурок: Никлас Норман

Разработка приложения: Марк Джонс, Пол Клекер, Франческо Моджа, Гари Сторкам, Эндрю Наваро, Кейт Хёрли

Руководство производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Координатор отдела качества: Зак Тевалтомас

Игру тестировали: Брэд Андрес, Одри Бейли, Сэмюэл У. Бейли, Дэйн Бельтрами, Кьяра Бертулесси, Симоне Бига, Йен Бёрдсолл, Форрест Боуэр, Джозеф Бозарт, Нейт Брукс, Фрэнк Брукс, Крис Браун, Джон Д. Кёртис, Джон У. Кёртис III, Кейтлин Кёртис, Катерина Д'Агостини, Андреа Делл'Агнес, Джулия Фэта, Джейсон Глоу, Брэнден Хейнз, Мэтт Холланд, Алин Хорнер, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Эван Джонсон, Джастин Кемппайнен, Джеймс Книффен, Мэтью Лэндис, Марк Ларсон, Лукас Лицзингер, Андреа Мармироли, Джеймс Мейер, Кейтлин Миллер, Хизер Минке, Меган Мор, Мишель Маккарти, Энтон Торрес, Джени Тру, Квентин Тру, Джейсон Уолден, Пол Винчестер

© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and/or foreign countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Fantasy Flight Supply is a ™ of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»



Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Переводчики: Иван Шелуханов и Морана Таратынова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Куратор игровых проектов CrowdRepublic:

Алексей Бабайцев

