



правила игры УЖАС АРКХЭМА



ШЁЛ 1926 ГОД, в городе со зловещим прошлым, Аркхэме, штат Массачусетс, творились странные дела. Таинственные огни вспыхивают на местном кладбище. Люди пропадают без следа. Слышали эти неестественные звуки флейт в лесу? Видели огромные следы, вокруг Краеугольного Камня? Жители Аркхэма близки к панике, и только вы, отважные сыщики, можете спасти их от невообразимого зла.

Начало игры



ШАГ ПЕРВЫЙ: Разделите карточки и денежные купюры, выдайте 50 жетонов. Рассортируйте все правила, буклеты и листы «О вашем Сыщике».

Разложите карточки по колодам. Разместите колоды Врат, Предметов и Заклинаний на соответствующих клетках игрового поля. Поместите карточки Местных жителей, Спонсорства и оставшиеся карты Навыков и Поддержки рядом с игровым полем. Разложите денежные банкноты в стопки по номиналу.

Отложив в сторону жетон Безысходности, поместите жетоны монстров в кружок или любую другую емкость, из которой их можно будет извлекать в случайном порядке.

Если новый игрок присоединится к игре уже в ходе партии, он сможет это сделать, следуя инструкциям из раздела «Выбор нового сыщика» в буклете «О вашем сыщике».

ШАГ ВТОРОЙ: Каждый игрок выбирает себе сыщика (Если игроков 2-3, каждый должен взять по 2 сыщика; если игрок 1, он берет 3 сыщиков). Возьмите фишку или фишки цветов, соответствующих вашим сыщикам. Не забудьте ознакомиться с буклетом «О вашем сыщике».

ШАГ ТРЕТИЙ: Распределите между собой задачи. Например, первый игрок может следить за положением дел на поле; второй – сверяться с правилами; третий – зачитывать результаты контактов в городских локациях и т.д.

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: В качестве начального снаряжения каждый сыщик получает \$13 из общего банка, 3 карточки предметов, 1 карточку навыка, 1 карточку заклинания и 1 карточку поддержки. Если сыщиков больше 4, раздайте им только по 2 карточки предметов.

Сыщики могут обмениваться карточками и деньгами на протяжении всей игры, при условии, что они будут находиться в одной и той же локации. За исключением карточек навыков, ими можно обменяться лишь до начала игры.

ШАГ ПЯТЫЙ: Распределите 10 очков между начальными очками силы и рассудка вашего сыщика так, чтобы значение каждого из них было не менее 3 и не более 7. Ознакомьтесь со своим сыщиком – что это за человек, чем он или она живет, чем зарабатывает. Представьтесь остальным своим коллегам от лица своего сыщика.

ШАГ ШЕСТОЙ: Разместите фишки сыщиков на игровом поле в локации Железнодорожная Станция, в северной части Аркхэма.

ПОРЯДОК ХОДА

Фаза сыщиков

Получите выплату, если являетесь спонсируемым; Вернитесь в Аркхэм, если находитесь в клетке 1 на поле Иного Мира; затем

1. Действия сыщиков:
 - Ждать, или
 - Двигаться, или
 - Двигаться и поймать Такси.
2. События с сыщиками:
 - Ждать, или
 - Бросок кубика во время события,
 - Восстановление Очков Рассудка,
 - Восстановление Очков Силы,
 - Получение/потеря денег,
 - Покупка/получение предметов,
 - Использование навыка,
 - Использование карты Помощи,
 - Встреча с Монстром.
3. Столкновения сыщиков с Монстрами:
 - Прохождение проверки на потерю рассудка (при необходимости),
 - Если очки рассудка на исходе, сыщик временно сходит с ума, если нет, далее может
 - Ждать,
 - Скрыться, или
 - Вступить в Бой.
4. Сыщики сражаются:
 - Проводят атаки и
 - Рискуют получить контратаки.



Фаза Мифа

1. Непредсказуемое Открытие Врат:
 - Сделайте бросок согласно Таблице Открытия Врат
2. Все монстры передвигаются.
3. Все монстры атакуют:
 - Проверки на потерю рассудка атакованных сыщиков,
 - Атаки монстров,
 - Сыщики уклоняются, используя навык скрытности, или
 - Сыщики контратакуют.



ШАГ СЕДЬМОЙ: Возьмите в закрытую верхнюю карточку из колоды врат и сверьтесь с Таблицей открытия врат на игровом поле, выложите в требуемую локацию взятую карту врат рубашкой вверх. В случайном порядке вытяните трех монстров из пула и выложите их рубашкой вверх в локацию с карточкой врат. Поместите жетон Безысходности в деление 1 шкалы Безысходности на игровом поле. Угроза уже у порога.

ШАГ ВОСЬМОЙ: Каждый игрок бросает два шестигранных кубика (сокращенно 2D6), кто выбросил больше, ходит первым. Остальные игроки ходят по часовой стрелке.

Как Играть

Соблюдайте порядок ходов. Во время фазы сыщиков, все они совершают движения, атаки и т.д. в порядке своего хода.

Когда сыщики завершают свои действия, начинается фаза Мифа. В этой фазе отрываются врата, появляются, передвигаются и атакуют монстры.

Когда все монстры закончили движения и атаки, фаза мифа и один полный ход заканчиваются. Если после этого не выполнены ни условия победы, ни условия поражения в игре, начинается новый ход.

Периодически сыщики могут находить или покупать заклинания и предметы. При их покупке деньги уходят в общий банк, когда игрок продает имущество своего сыщика, деньги получает он. Полученные заклинания и предметы выкладываются перед игроком. Здесь же выкладываются трофеи сыщика.

Количество ходов в игре не ограничено, но игроки, по желанию, могут их ограничить.

Победа и Поражение

В конце каждого хода, начиная со 2, если все врата в игре запечатаны, сыщики побеждают.

Проигрывают сыщики в двух случаях:

- Сыщики проиграли, когда открыто определенное количество врат: если в игре участвуют 1-3 сыщика и открыты 8 врат, если в игре участвуют 3-4 сыщика и открыты 7 врат, если в игре участвуют 5 и более сыщиков и открыты 6 врат.
- Сыщики проигрывают из-за общего количества врат, открывшихся на поле в течении всей игры. Используйте жетон и шкалу Безысходности для отслеживания этого количества врат, в него входят, в том числе и те врата, которые сыщики успешно закрыли и забрали как трофеи, или пожертвовали Милостивому Ордену Дагона. Когда жетон Безысходности достигнет на шкале клетки "Аркхэм Обречен", сыщики проиграют. Пространственно-временной континуум разрушен, границы измерений рухнули, более не в силах сдерживать Великих Древних.

По договоренности вы можете увеличить или уменьшить шкалу безысходности, пусть временные лимиты соответствуют вашему стилю игры и не будут препятствием к приятному времяпрепровождению.

Победившие или проигравшие, сыщики при любом исходе выбирают среди себя того, кто закрыл наибольшее число врат и он провозглашается Почётным Гражданином, его имя заносят в Список Почёта вместе с именем игрока. Если таковых сыщиков несколько, то титул присуждается тому или той, кто заработал больше всего трофеев за побежденных монстров.



ФАЗА СЫЩИКОВ

1 часть Фазы Сыщиков:

Действия сыщиков

В свой ход сыщик решает, будет ли он ждать на месте или перемещаться.

Перемещения сыщиков

Чтобы переместиться, сыщик делает бросок 2D6. Если ему на пути не встретился монстр, сыщик может переместиться на такое количество клеток, сколько выпало на кубиках, а также может переместиться на меньшее количество или же не перемещаться вовсе.

Вход или выход из городской локации считается перемещением на 1 клетку (исключение: вход или выход из врат, они не идут в счёт перемещений).

При входе в городскую локацию сыщик останавливается. Окончание движения не мешает сыщику закончить ход в Ином Мире.

Когда сыщик входит в локацию с монстром, он должен прекратить движение, за исключением случаев, когда он: (1) передвигается на транспорте, в этом случае сыщик может проехать мимо большинства монстров, не останавливаясь, но не может проехать через блокирующего монстра и должен остановить транспорт в одной клетке от него; (2) наложил на себя заклинание Туманы Р'Льейха; (3) перемещается через локацию с Псом Тиндалоса, и в этой локации нет зданий.

Вход и выход из игровых локаций

При перемещении в локацию сыщик может столкнуться с событием в локации, встретит монстра или закрыть врата. Исключение: когда сыщика хватает Ночной Призрак и переносит его через локации в другой мир, в этих локациях с сыщиком ничего не происходит.

На улицах есть указатели входа в городские локации. Когда сыщик входит в городскую локацию, поместите его фишку на изображение этой локации рядом с указателем входа. Вход или выход из городской локации считается перемещением на 1 клетку (за исключением входа и выхода из врат, они не требуют очков перемещения).

Зайдя в локацию, сыщик либо встречает в ней монстра, либо игрок бросает кубик D6 и разыгрывает событие в локации из Таблицы. Если же в локации есть врата, сыщик может решить сразу же пройти через них и отправиться в Иной Мир, не разыгрывая событие в городской локации. Если врата открываются вследствие события в городской локации, сыщика затягивает через них в Иной Мир, хочет он того или нет.

При попадании сыщика в Иной Мир, игрок немедленно делает бросок кубика и разыгрывает событие в Ином Мире из таблицы в области этого мира на игровом поле. Перемещение в Иной Мир не требует очков перемещения.

Событие в одной локации может привести к перемещению сыщика в другую локацию. Как и в случае с попаданием в Иной Мир, игрок делает бросок кубика и разыгрывает событие в локации, в которую попал сыщик (а если в этой локации есть монстры, сыщик сталкивается с ними и событие не разыгрывается).

Вход и выход из Иных Миров

Сыщики отправляются в Иные Миры на поиски полезных предметов и заклинаний, а кроме того, они должны успешно войти туда и вернуться, чтобы суметь закрыть врата.

Когда врата открыты, пространства нашего и Иного миров сливаются: прохождение через врата не требует очков передвижения.

При входе в локацию с вратами, сыщик решает, либо разыграть событие в локации, либо войти во врата и после этого делает бросок кубиков: если сыщик вошел во врата, поместите его фишку на клетку 2 поля Иного Мира; если сыщик разыгрывает событие в локации, его фишка остаётся в

Архэме. Также, как и сыщики, монстры могут находиться одновременно только в одной реальности, либо в Архэме, либо в Ином Мире.

Иногда врата (и выходящий из них при открытии монстр) могут появиться из-за разыгрывания события в локации. В этом случае у сыщика не остаётся выбора: он или она тут же попадает через врата в Иной Мир и разыгрывает событие там, при этом сыщик не успевает встретиться с монстром, который вышел в Архэм из этих врат, проверок на потерю рассудка от встречи с ним тоже проходить не нужно.

Монстры никогда не преследуют сыщика, прошедшего через врата.

Если врата и монстр уже были в локации, сыщик может попытаться использовать навык Скрытности, чтобы пройти мимо монстра и попасть в Иной Мир, в этом случае ему придется пройти проверку на потерю рассудка от вида монстра. Если Скрытно пройти не удалось, сыщик бросает кубик и теряет выпавшее значение Силы. После этого он может снова попытаться прокрасться к вратам, если еще жив.

Попав на клетку 2 поля Иного Мира, сыщик разыгрывает событие из его таблицы броском кубика. Если сыщик выжил, его фишка перемещается на клетку 1 этого поля. На следующем ходу сыщик снова разыгрывает событие из таблицы Иного Мира броском кубика. И, наконец, на третьем ходу, если сыщик всё ещё жив, поместите его фишку обратно в Архэм, в локацию с вратами, через которые он попал в Иной Мир. Порядок хода сыщика, находящегося в Ином Мире, остаётся таким же, как и у сыщиков в Архэме.

Сыщик, потерявший все очки силы или рассудка, находясь в Ином Мире, потерян. Замешайте его карты обратно в колоды, а трофеи монстров верните в пул монстров. Выберите нового сыщика.

ВЗАИМОПОМОЩЬ: Сыщик, потерянный в Ином Мире, может быть спасен, если другой сыщик окажется на той же клетке.

Он может быть спасён двумя способами. Потерянный сыщик может быть перенесён из клетки 1 в клетку 2 и обратно в Архэм, при этом спасатель должен успешно пройти проверку силы броском кубика при каждом перемещении с переносом. В качестве альтернативного способа спасения, спасатель может восстановить потерянные очки силы или рассудка потерявшему в Ином Мире сыщику с помощью заклинания или магического предмета.

При спасении, игрок, потерявший сыщика, должен несколько ходов бездействовать и не брать себе нового сыщика (если, конечно, вы не решили, что у каждого игрока может быть больше 1 сыщика), договоритесь об этом заранее.

При возвращении из Иного Мира, каждый сыщик начинает движение по Архэму в локации с вратами в этот Иной Мир, если таковых несколько, сыщик выбирает из них один на своё усмотрение. Если у этих врат есть монстры-стражи, сыщик не проходит проверку потери рассудка и просто начинает движение в этой локации.

Если сыщик хочет закрыть врата, он или она ждет в ходу шага, когда сможет атаковать, терпя до него потери рассудка от монстров-стражей. Когда врата закрываются, они при этом затягивают в себя стражей и те также становятся трофеями сыщика.

Передвижения Сыщика и Такси

Любой сыщик, попавший на клетку со значком Такси или использовавший карту «Свисток вызова Такси», может его вызвать, заплатить \$1 и немедленно переместиться в любую локацию в Архэме, завершив движение там. Поездка на такси не требует очков движения.

В событиях в городских локациях сыщикам часто предлагается бесплатно переместиться в другую локацию. Относитесь к такому перемещению, как к бесплатному такси.

2 часть Фазы Сыщиков:

События с Сыщиками



На пустых клетках с сыщиками ничего не происходит.

В ходе событий в городских локациях и в Иных Мирах, сыщик может найти, заработать или потерять деньги, купить или найти предмет, использовать навык и т.д. От бесплатного перемещения отказаться нельзя, за исключением случая, когда его предлагает Банда Шелдона. Могут и предложить выбрать точку назначения.

Если врата и монстр появляются в результате события в локации, вытяните случайных из колоды врат и пула монстров и выложите их в локацию. Сыщик сразу попадает через эти врата в Иной Мир, не встречаясь с монстром, и разыгрывает там событие из таблицы этого мира.

Если в локации открыты врата, сыщик может выбрать зайти в них, или разыграть событие в городской локации. Встреча с монстром сама по себе является событием, бросать кубик и сверяться с таблицей не требуется. Сыщик может, встретившись с монстром, успешно пройти проверку скрытности, чтобы сразу после этого разыграть другое событие в локации.

В локации могут быть открыты только одни врата. Если в этой же локации должны открыться вторые врата, вместо этого из врат появляется монстр.

3 часть Фазы Сыщиков:

Встречи с Монстрами



Монстры могут перемещаться по полю. Выходят на поле они вследствие событий в локациях и открытия врат.

Рассудок

Вид монстров ужасает. Встреча с таким может обернуться для сыщика потерей рассудка.



На жетонах монстров есть параметр РАС (рассудок), рядом с которым стоят два значения. Число перед «/» — это количество очков рассудка, которое теряет сыщик при успешной проверке на потерю рассудка. Число после «/» — это количество очков рассудка, потерянных при неудачной проверке. У некоторых монстров оба значения равны нулю: вид монстра пугает, но недостаточно, чтобы у сыщика повредился рассудок.

Проверку на потерю рассудка можно проводить только единожды для каждого монстра в этот ход. При потере или восстановлении рассудка сыщика, передвиньте маркер на его счётчике рассудка.

Когда в локации несколько монстров и сыщик хочет прокрасться мимо них, он должен сначала пройти проверку Скрытности, затем проверку на потерю рассудка против одного, самого пугающего, монстра. Проверка на потерю рассудка проводится только после успешной проверки Скрытности: если её пройти не удалось, сыщик вступает в бой и уже перед его началом проходит проверку на потерю рассудка.

Когда сыщик атакует, он проходит проверку на потерю рассудка против каждого монстра, перед тем, как атаковать его.

Когда сыщик теряет весь свой рассудок, он немедленно помещается в Лечебницу. Это перемещение не требует очков движения и ничего не стоит, а также происходит сразу, без учёта текущей фазы и части фазы хода. В качестве штрафа сыщик сбрасывает 1 карту заклинания, если таковая у него есть. Как помнят почитатели Лавкрафта, монстрам достаточно свести героя с ума, после чего они теряют к нему всякий интерес.

Скрытность

Чтобы скрыться от монстров, бросьте кубик D6. Если результат броска равен или меньше значения навыка Скрытности сыщика, переместите его фишку в соседнюю клетку или локацию, по выбору игрока. Если монстры занимают все соседние локации, скрыться от них не получится.

Исключение: от Пса Тиндалоса скрыться невозможно.

Сыщик может скрытно пройти мимо стража врат, чтобы пройти через них в Иной Мир.

Скрытность можно использовать против монстров в Ином Мире: в случае успеха, уберите монстра с клетки с сыщиком.



4 часть Фазы Сыщиков:

Сыщики сражаются

Атакуя, сыщик может использовать свой навык боя, один или два предмета, которые держит в руках, а также другие магические предметы и заклинания. Используя предметы, занимающие одну или две руки, сыщик должен держать их в руках: в одном бою он сможет удержать два одноручных или одно двуручное оружие.

Навык боя сыщика всегда добавляется к его атаке любым физическим оружием. Навык боя не помогает против монстров, невосприимчивых к физическим атакам.

Суммарная сила атаки сыщика учитывает силу использованных заклинаний, предметов, навыка боя сыщика и результат броска кубика D6. Монстр может быть невосприимчив к каким либо из перечня атак сыщика, но бросок кубика D6 добавляется к силе атаки всегда.

Далее сравните получившуюся силу атаки сыщика с силой монстра. Если атака сыщика равна или больше, чем сила монстра, то сыщик побеждает его и добавляет к своим трофеям.

Если монстр выстоял, то он сразу в ярости контратакует, сыщик бросает кубик D6 и теряет выпавшее количество очков силы. Когда очки силы сыщика заканчиваются в Архэме, он помещается в Больницу и теряет один из своих предметов, по выбору; когда очки силы сыщика заканчиваются в Ином Мире, придётся выбрать нового сыщика.

Сыщик может провести столько атак, сколько целей найдет в своей локации. Монстры также контратакуют после каждой атаки по ним.

Когда в локации несколько монстров, решите, в каком порядке будете их атаковать. Перед каждой атакой нужно пройти проверку на потерю рассудка против атакованного монстра. Пройдя проверку на потерю рассудка против одного монстра в бою, не проходите её против остальных монстров такого же вида.

• Если после боя и монстр, и сыщик выжили, сыщик может либо снова вступить с ним в бой, либо попытаться скрыться от него.

Закрывтие врат

Закрывтие врат, сыщик использует любую комбинацию магических и физических атак, прибавляя к ним результат броска кубика D6. Закрывтие врат происходит в той же части фазы сыщиков, что и сражения с монстрами. Если закрыть врата не удалось, сыщику придётся ждать второй попытки до следующего хода и так далее, пока это сделать не удастся.

Если сыщик вернулся через врата, а затем покинул локацию до того, как закрыть их, то для их закрытия ему придётся повторить путешествие через них в Иной Мир и обратно, если, конечно, у него при себе нет Глаза Дракона или Синего Стража Пирамиды.

Если один или несколько монстров охраняют врата, то при их закрытии, после взрыва энергии, этих монстров затягивает через портал в другую реальность: добавьте их к своим трофеям. Также добавляйте к своим трофеям все врата, которые закрыл ваш сыщик.

Каждый из Иных Миров имеет свой условный цвет, такой же цвет имеют определённые монстры. При закрытии врат в Иной Мир, уберите с поля монстров того же цвета, но не добавляйте их к трофеям, а замешайте обратно в пул монстров.

• Закрывать врата можно, используя физические и магические атаки или их комбинации, а также скованных монстров. Сыщику нужно сперва найти врата и пройти через них. Оказавшись на той стороне, ему или ей нужно найти путь назад. Вернувшись через врата в Архэм, сыщик может закрыть

их, применив атаку такой силы, которая будет равна или превысит сложность закрытия этих врат.

• Закрывать врата можно также с помощью карт «Глаз Дракона» и «Синий Страж Пирамиды». Имея при себе Синего Стража, сыщик не обязан путешествовать через врата и проходить проверки, а лишь найдя их, может сразу закрыть, избежав всех опасностей. После первого же применения, карточка Синий Страж замешивается обратно в колоду предметов.

• Пройдя через врата и вернувшись, потратьте 2 очка рассудка и поместите в локацию вместо врат Знак Древних, он закроет врата и останется на поле до конца игры, в этой локации больше не будут открываться врата и появляться монстры, за исключением Псов Тиндалосы, которые могут сами проникать в определённые локации.

ФАЗА МИФА



В течение этой фазы игроки работают сообща, чтобы противостоять монстрам и силам Мифов Ктулху. Обсуждайте возникшие трудности и старайтесь делать выводы. Очерёдность игроков при разыгрывании эффектов определяйте самостоятельно, но порядок розыгрыша самих эффектов обязателен.

Термины, относящиеся к монстрам, см. в буклете «О нашем сыщике».

1 часть Фазы Мифа:

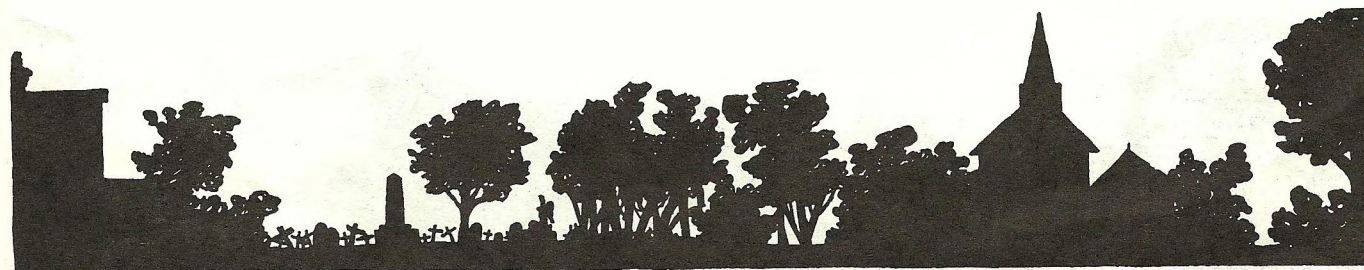
Открытие Врат

Врата — это порталы в Иные Миры, поля иных миров расположены в верхней части игрового поля. Они представляют собой иное время, иные измерения и другие планеты. Монстры попадают на Землю через эти самые врата. Сыщики закрывают врата, чтобы положить конец ужасам, угрожающим Архэму, и победить и в игре.

Врата появляются на игровом поле в следствие (1) событий в локациях и (2) «Случайного открытия врат» в фазу Мифа. Врата могут как открыться, так и не открыться в одном конкретном ходе.

В ходе фазы Мифа бросьте два кубика 2D6 и сверьтесь с таблицей Открытия Врат. Когда врата открываются, вытяните карточку врат и случайного монстра и выложите их на игровое поле: если врата открываются не в конкретной локации, то место их открытия определяется согласно таблице Открытия врат. Если в локации уже открыты одни врата, то вместо открытия ещё одних, из врат появляется монстр.

Исключение: в локации со Знаком Древних не открываются врата и не появляются монстры. Сыщика, разыгравшего эффект «Открываются врата и из них появляется монстр», затягивает через врата в соответствующий Иной Мир. Монстр, появившийся из этих врат, остаётся наводить ужас в Архэме.



Если сыщик заходит во врата, переверните карточку врат лицевой стороной вверх, чтобы узнать, куда он отправился. Если нет, карточка остаётся лежать рубашкой вверх.

Появление Монстров

Монстры появляются вследствие Открытия Врат во время Фазы Мифа, или в результате событий в городских локациях и в Иных Мирах во время Фазы Сыщиков.

Когда появляется монстр, вытяните случайного монстра из пула и выложите его там, где находится сыщик.

В Иных Мирах можно часто встретить монстров. В этом случае также вытяните случайного монстра из пула. Если этот монстр побеждён, добавьте его жетон к своим трофеям. Если монстр оказался сильнее, он наносит сыщику урона, равный результату броска кубика D6. Если сыщик погибает, верните жетон монстра в пул монстров.

Жетоны Монстров

На лицевой стороне жетона монстра изображён его силуэт; стрелка, если монстр движется; круг или ромб, если он право/левосторонний. На другой стороне — его имя; его класс, если он есть; круг или ромб, если он право/левосторонний; очки силы монстра; очки рассудка, которые теряет сыщик при встрече с ним; особые свойства, если они есть. Стрелка указывает в направлении движения монстра.

Обе стороны жетона монстра, как правило, соответствуют по цвету одному из Иных Миров. Когда врата в Иной Мир закрываются, все монстры соответствующего цвета удаляются с игрового поля и замешиваются обратно в пул монстров. Изгнанные таким способом монстры не становятся трофеями и могут быть снова вытянуты из пула, как обычно.

Монстры перемещаются лицевой стороной жетона, с силуэтом, вверх. Когда монстр атакует или атакован, переверните его жетон. Когда бой окончен, переверните жетон монстра обратно, стороной с силуэтом вверх. Если монстр остался жив после боя с сыщиком, поверните его в любую сторону по выбору игрока.

2 часть Фазы Мифа:

Движения Монстров

В этой части фазы Мифов монстры перемещаются. Количество клеток, на которые передвигается монстр, указано на его жетоне.

Монстр нападет, если заходит в локацию с сыщиком. Монстры могут появляться в городских локациях и выходят из них, но не могут в них заходить. Исключение: Пёс Тиндалоса, см. раздел о нём в правилах.

Монстры постоянно передвигаются, словно патрулируя город. Останавливается монстр либо когда заканчиваются его очки движения, либо когда натывается на сыщика.

Направление Движения

При появлении на поле монстра, поместите его в локацию его появления. Затем определите направление его движения с помощью стрелки. На перекрестках монстр движется влево, если он левосторонний (Лев) или вправо, если он правосторонний (Пр).

Летающие монстры не делятся на левосторонних и правосторонних. На жетонах таких монстров значится <летающий> и Лет перед значением дальности перемещения:

Например, Лет-4. Летающие монстры движутся вдоль улиц в сторону ближайшего сыщика. Если таковых несколько, монстр преследует и атакует того сыщика, у которого выше навык Бой. При равенстве навыков, цель монстра определяется броском монетки.

3 часть Фазы Мифа:

Монстры Атакуют

Монстр атакует, когда перемещается в локацию с сыщиком или сыщиками. Перед началом боя пройдите проверку на потерю рассудка.

Первым передвигается и атакует ближайший монстр, сначала он выбирает цель сыщика с самым высоким значением навыка Бой. При прочих равных порядок атаки определяется броском монетки и далее продолжается, как обычно. Победив первого сыщика, монстр по порядку атакует и остальных, если они есть в локации. Снова пройдите проверку на потерю рассудка перед нападением на сыщика (сыщиков).

Когда монстр атакует, сыщик бросает кубик D6 и складывает результат броска со своим навыком Боя, значениями атаки применимых им заклинаний и предметов. Это сила контратаки сыщика, она сравнивается с силой монстра. Если сила сыщика равна или выше силы монстра, сыщик побеждает и забирает жетон монстра в качестве трофея. Если сила монстра выше, сыщик теряет очки силы, равные результату броска кубика D6.

Монстр продолжает атаковать, пока его цель не будет побеждена.

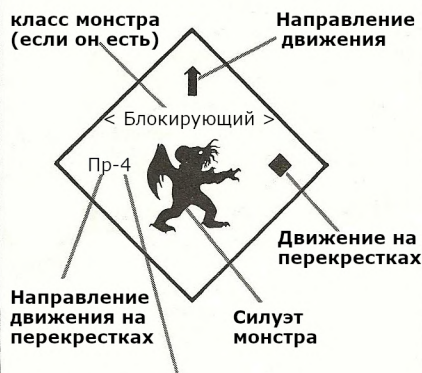
Единственное исключение – Пёс Тиндалоса, единожды нанеся урон, этот монстр возвращается в пул монстров.

С помощью заклинания «Сковать Монстра», можно заставить одного монстра атаковать другого.

На этом основной свод правил заканчивается. Информацию о сыщиках, очках силы, очках рассудка, навыках, наложении заклинаний, отдельных заклинаниях, предметах, карточках поддержки, совершении обмена, выборе нового сыщика, Списке Почёта, часто задаваемые вопросы, примеры из игры, игровые термины, ситуации и пояснения для карт ищите в буклете «О Вашем Сыщике».

Про Жетоны Монстров

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА ЖЕТОНА



Дальность перемещения за один ход



ЗАДНЯЯ СТОРОНА ЖЕТОНА

ПРИМЕЧАНИЕ: по цвету жетоны монстров совпадают с цветами Иных Миров. Когда закрываются врата, все монстры на поле одного с ними цвета изгоняются и замешиваются обратно в пул монстров.

