Боевое событие

Голыми руками

Эта карта остаётся в игре до полуночи.
Пока эта карта в игре в битве с Древним нельзя использовать улики, обычные предметы, уникальные предметы и заклинания.

Немедленно возьмите и разыграйте другую карту Эпической битвы.

Боевое событие

Необходимая жертва

Каждый сыщик теряет 1 стойкость и 1 рассудок. Затем уберите 2 жетона с трека безысходности.

Немедленно возьмите и разыграйте другую карту Эпической битвы.

Боевое событие

Таинственная помощь

Каждый сыщик получает 1 заклинание и 1 улику.

Немедленно возьмите и разыграйте другую карту Эпической битвы.

Боевое событие

Шутки фортуны

Сыщики должны взять 3 карты из колоды Эпической битвы и вернуть их на верх колоды в порядке по их желанию.

Немедленно возьмите и разыграйте другую карту Эпической битвы.

Время кончается

Древний

Передвиньте стрелку на часах. Затем Древний атакует как обычно.

Сыщики

Каждый сыщик теряет 1 стойкость. Затем сыщики атакуют как обычно.

Не показывай страха

Древний

Древний атакует как обычно.

Сыщики

До полуночи сыщики могут атаковать как обычно, но задача Древнего получает

Ужас: потеряйте 1 рассудок.

Сплочение и отдых

Древний

Древний атакует как обычно.

Сыщики

В этом раунде сыщики не атакуют. Каждый сыщик восстанавливает 2 стойкости.

Смертельное ранение

Древний

Древний атакует как обычно. Затем каждый сыщик теряет 1 стойкость.

Сыщики

В этом раунде сыщики не атакуют.

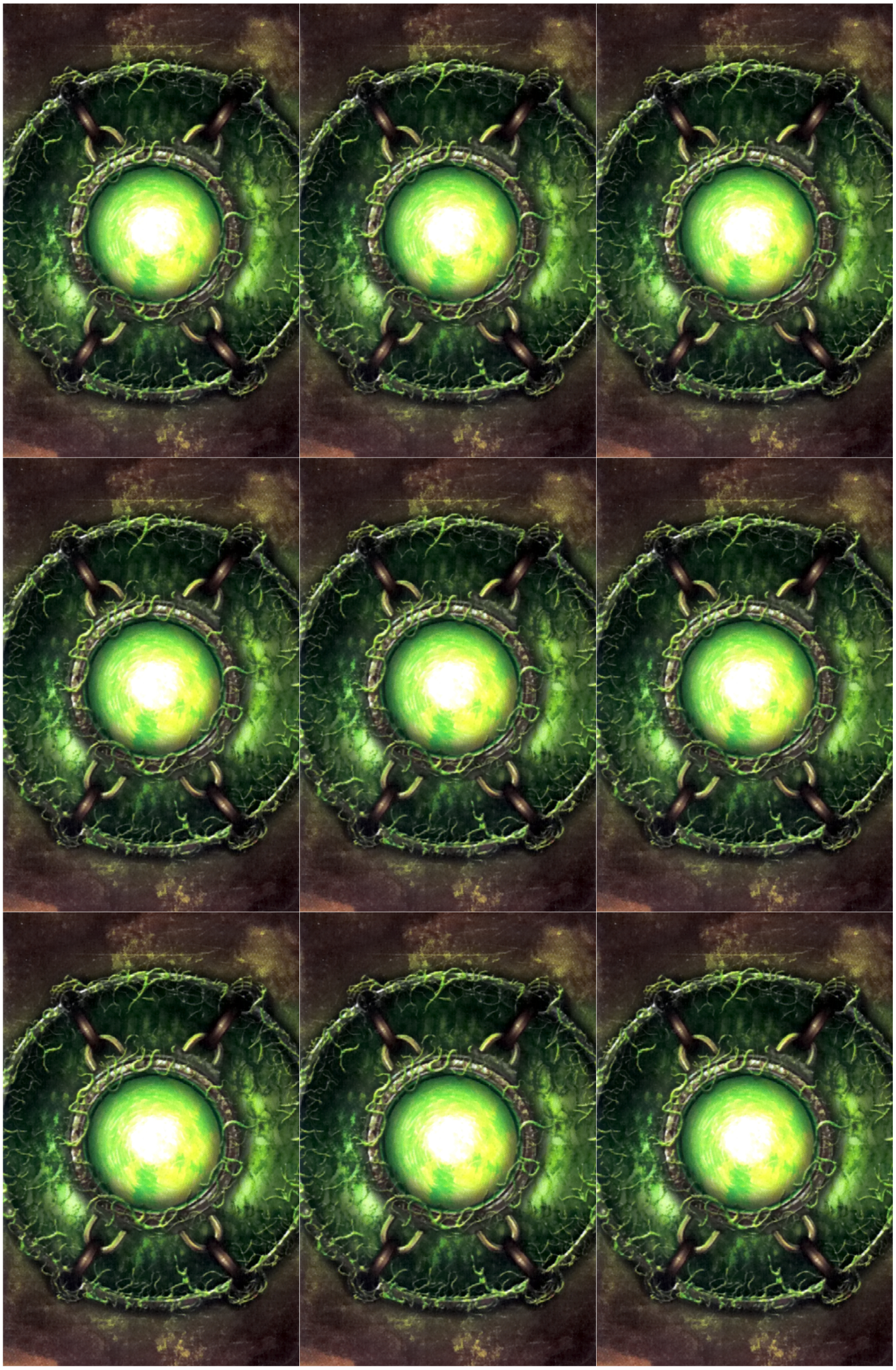
Соберись с мыслями

Древний

Древний атакует как обычно.

Сыщики

Каждый сыщик восстанавливает 1 рассудок. Затем сыщики атакуют как обычно.



Всё или ничего

Сыщики

Во время фазы атаки каждый сыщик, кто ни разу не выполнил задачу сожран.

Древний

В этом раунде Древний не атакует.

Работа насмарку

Сыщики

Добавьте 1 жетон на трек безысходности. Затем сыщики атакуют как обычно.

Древний

Древний атакует как обычно.

Финальная жертва

Сыщики

Каждый сыщик в свой ход может атаковать 2 раза. В этом случае после атак он будет сожран.

Древний

Древний атакует как обычно.

Двойные проблемы

Сыщики

Когда сыщики атакуют, за каждый неудачный бросок они откладывают 2 кубика, а не 1.

Древний

Древний атакует как обычно.

Затишье перед бурей

Сыщики

Сыщики атакуют как обычно. Затем каждый сыщик восстанавливает 1 стойкость и 1 рассудок.

Древний

Древний атакует дважды.

Боевой дух

Сыщики

Сыщики атакуют как обычно. Затем каждый сыщик восстанавливает 1 рассудок.

Древний

В этом раунде Древний не атакует.

Магия и безумие

Сыщики

Каждый сыщик получает 1 заклинание. Затем сыщики атакуют как обычно.

Древний

Каждый сыщик теряет 1 рассудок. Затем Древний атакует как обычно.

Прерванное заклинание

Сыщики

Сыщики атакуют как обычно.

Древний

Каждый сыщик сбрасывает 1 заклинание. Затем Древний атакует как обычно.

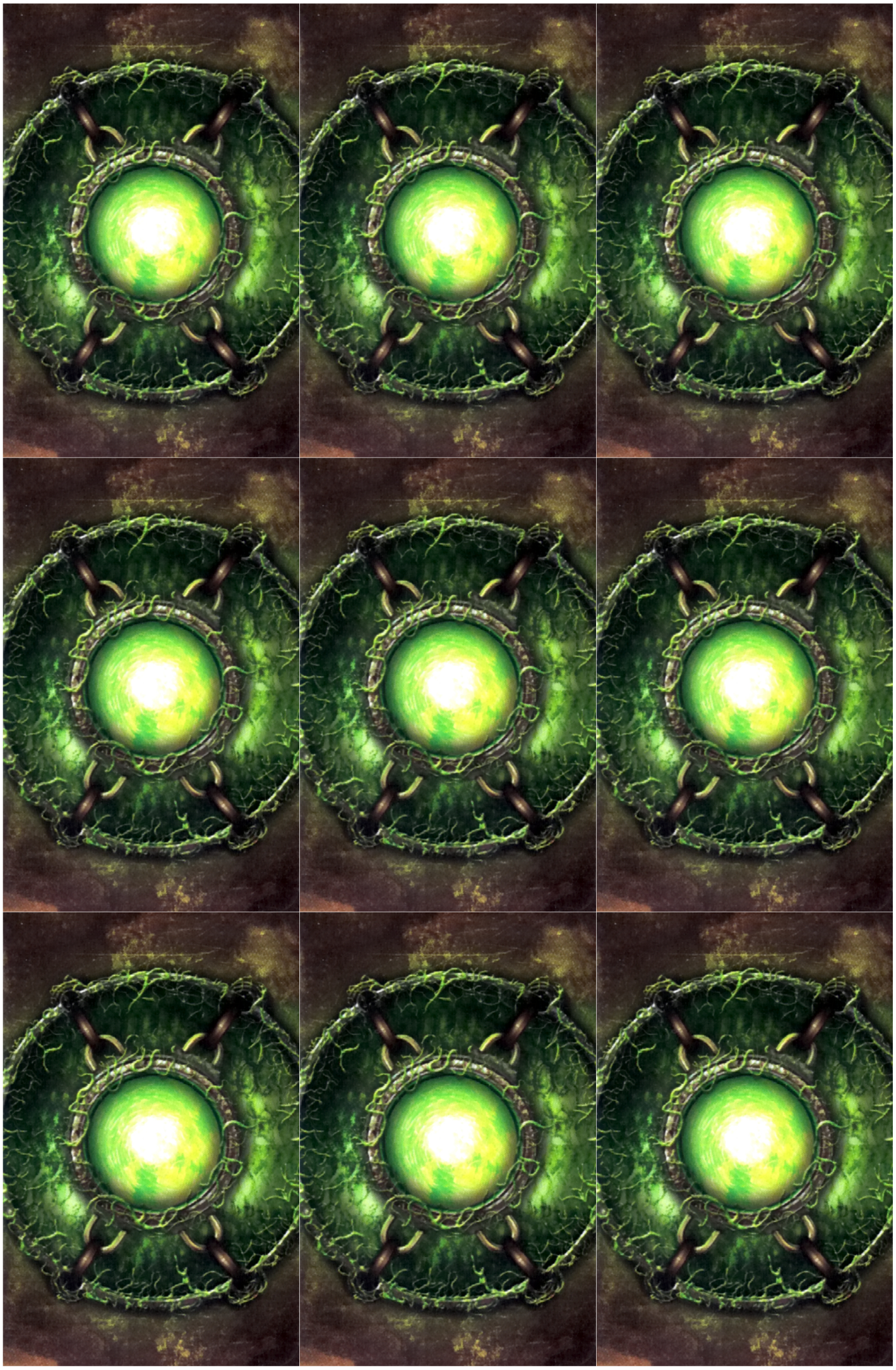
Какой ценой?

Сыщики

Каждый сыщик получает 1 жетон улики. Затем сыщики атакуют как обычно.

Древний

Каждый сыщик теряет 1 рассудок. Затем Древний атакует как обычно.



Удача на нашей стороне

Сыщики

До полуночи каждый сыщик при атаке получает жёлтый кубик.

Древний

Древний атакует как обычно.

Небольшая проблема

Сыщики

Заблокируйте зелёный кубик до полуночи. Затем сыщики атакуют как обычно.

Древний

Древний атакует как обычно.

Любимый

Мы собрались вокруг могилы и минута молчания, которой мы почтили нашего друга, возродила нашу веру друг в друга.

Каждый выживший сыщик восстанавливает 1 рассудок.

Покойся с миром

Смерть нашего друга принесла ужасную скорбь. С другой стороны, наше горе обернулось безумным гневом.

Каждый выживший сыщик теряет 1 рассудок.

Смерть это не конец

Внезапно, труп нашего друга содрогнулся и из тела вырвались щупальца, пытаясь хоть кого-нибудь схватить.

Появляется монстр! Каждый выживший сыщик теряет 1 рассудок.

Навсегда в наших сердцах

На тактичность не было времени. Мы порылись в вещах покойного, забрав то, что смогли унести.

Каждый выживший сыщик получает 1 обычный предмет или 1 уникальный предмет.

Здесь лежит учёный

Потеря сильно отбросила нас. Мы никак не может восстановить то, что было известно нашему павшему товарищу.

Сбросьте 1 Знак древних.

Не жалейте о моей смерти

Наш друг не боялся смерти, и мы не позволим себе погрузиться в пучины горя. Мы должны двигаться дальше.

Каждый выживший сыщик получает 1 стойкость и 1 рассудок.

Незабываемый

Память о нашем друге будет жить в наших сердцах, и мы будем рассказывать о нём новым друзьям.

Каждый выживший сыщик может сбросить 1 обычный предмет, чтобы получить 1 союзника.



Ушёл, но не забыт

Ужасная смерть заляпала стены кровью и привлекла голодных чудовищ.

Появляются 2 монстра!

Отправился домой

Каждая смерть манит Древнего и приближает его приход в наш мир.

Добавьте 1 жетон на трек безысходности.

Сильный духом

Последние слова нашего друга своей отвагой сподвигли нас продолжить рискованное дело.

Получите 1 Знак древних. Затем добавьте 1 жетон на трек безысходности.

Твой свет будет сиять вечно

Насильственный характер смерти каким-то образом открыл проход в иной мир. Врата открыл голос нашего друга.

Выложите 1 карту Иного мира.

В память о...

Мы прочли молитву, концентрируя наши силы, чтобы послать душу нашего друга на вечный покой.

Каждый выживший сыщик получает 1 заклинание.

Куда идёшь ты

Мы только-только успели вытащить тело нашего друга, как, словно бы привлечённое запахом смерти, в комнату проскользнуло чудовище.

Появляется монстр!

Дорогой друг

Мы бросили всё и бросились на крик, но не успели. Мы никогда не успевали.

Каждый выживший сыщик либо теряет 1 стойкость, либо сбрасывает 1 обычный или уникальный предмет.

Покойся вечно

В предсмертных словах наш друг рассказал о своём тайном журнале. Возможно, описанный там кровавый ритуал может спасти всех нас.

Каждый выживший сыщик получает 1 улику и теряет 1 стойкость.

Травматофобия

Вы боитесь травм.

"Малейшая рана могла привести к моей смерти. Я должен защитить себя любой ценой."

Каждый раз при потере 1 или больше стойкости, потеряйте 1 рассудок.



Демонофобия

Вы боитесь монстров.

"Я вижу лица голодных монстров, рыскающих в темноте. Они жаждут нашей крови..."

Каждый раз при переходе на приключение с 1 или больше монстрами, потеряйте 1 рассудок.

Теофобия

Вы боитесь богов.

"Верую ли я в Бога? Отец, я верую в богов, многих. И я верю, что они здесь, чтобы разрушить мир."

Каждый раз при добавлении жетонов на трек безысходности бросьте зелёный кубик. При выпадении "Риска" или "Ужаса", потеряйте 1 рассудок.

Ксантофобия

Вы боитесь жёлтого цвета.

"Я вижу его везде... Жёлтый знак. Боюсь Король уже рядом."

Каждый раз при добавлении кем-либо из сыщиков в пул жёлтого кубика, потеряйте 1 рассудок.

Диспозофобия

Вы боитесь потерять свои вещи.

"Я не должен тратить даже одну пулю. Вдруг она мне понадобится позже?"

Каждый раз при использовании или сбрасывании заклинания, обычного или уникального предмета, потеряйте 1 рассудок.

Ксенофобия

Вы боитесь чуждого и странного.

"Ворота в эти ужасные миры должны быть запечатаны навечно!"

Каждый раз при открытии карты Иного мира, потеряйте 1 рассудок.

Антрофобия

Вы боитесь людей.

"Мы также чудовищны, как и ужасы из бездны. Я никогда не позволю ни мужчине, ни женщине, ни ребёнку присоединиться ко мне."

Сбросьте всех своих союзников. До конца игры вы не можете иметь союзников. Каждый раз при получении другим сыщиком союзника, потеряйте 1 рассудок.

Фобофобия

Вы боитесь фобий.

"Мои друзья боятся всего на свете... и я боюсь стать как они."

Каждый раз при получении фобии кем-либо из сыщиков, потеряйте 1 рассудок.

Рабдофобия

Вы боитесь магии.

"Волшебство - вот первопричина всех этих чудовищ!"

Каждый раз при использовании кем-либо из сыщиков заклинания, потеряйте 1 рассудок.

Некрофобия

Вы боитесь мёртвых.

"Остальные могут оплакивать, но я и близко не подойду к трупу."

Каждый раз, когда стойкость другого сыщика падает до 0 или ниже, потеряйте 1 рассудок.



Охлофобия

Вы боитесь толпы.

"Тут слишком тесно; полно людей, полно теней, полно опасности..."

Каждый раз при переходе на приключение с 1 или более другими сыщиками, потеряйте 1 рассудок.

Хронофобия

Вы боитесь течения времени.

"Каждая полночь лишь приближает нас к смерти."

В полночь, перед открытием новой карты мифа, потеряйте 1 рассудок.

Монофобия

Вы боитесь одиночества.

"Меня кто-то слышит? Пожалуйста, пожалуйста, не оставляйте меня здесь одного!"

Каждый раз при переходе на приключение, где нет других сыщиков, потеряйте 1 рассудок.

Атихифобия

Вы боитесь неудач.

"На кону слишком много. Если я облажаюсь, миру придёт конец."

Каждый раз когда вы отступаетесь от приключения, потеряйте 1 рассудок.

Прозофобия

Вы боитесь прогресса.

"Мы не должны больше злить этот древний ужас своими попытками победить его."

Каждый раз при получении кем-либо из сыщиков Знака древних, потеряйте 1 рассудок.



