

HORROR
ARKHAM®

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA®

DRUGA EDYCJA



Kompletna Księga Zasad

KORZYSTANIE Z KOMPLETNEJ KSIĘGI ZASAD

W tym dokumencie opisano szczegółowo wszystkie zasady. W przeciwieństwie do Zasad wprowadzających, Kompletna Księga Zasad nie uczy, jak grać. Gracze powinni najpierw przeczytać Zasady wprowadzające, a z Kompletniej Księgi Zasad korzystać w razie potrzeby podczas rozgrywki.

SPIS TREŚCI

Kompletna Księga Zasad składa się z sześciu części:

PRZYGOTOWANIE DO GRY.....STRONA 3

W tej części opisano wszystkie zasady związane z przygotowaniem do gry w *Posiadłość Szaleństwa*.

SŁOWNICZEKSTRONA 4

Większość tego dokumentu to słownik. Zawiera on opisy wszystkich kluczowych pojęć, ułożone w porządku alfabetycznym.

PODZIAŁ EKRANU

W APLIKACJISTRONA 20

W tej części opisano dokładnie każdy element interfejsu użytkownika.

OPIS FIGUREK POTWORÓWSTRONA 22

W tej części pokazano, jak dopasować żetony potworów do odpowiednich figurek.

INDEKSSTRONA 23

Zawiera pełną listę tematów i odnośników do stron, ułatwiając szybkie wyszukanie odpowiedniej zasady w trakcie gry. Jeśli gracze nie mogą znaleźć jakiegoś tematu w słowniczku, powinni sprawdzić indeks.

SZYBKIE PRZYPOMNIENIESTRONA 24

Na ostatniej stronie znajduje się opis wszystkich faz gry podany w formie wygodnego streszczenia.

ZŁOTE ZASADY

To podstawowe założenia, na których opierają się wszystkie zasady i efekty gry.

- Kompletna Księga Zasad jest ostatecznym źródłem informacji dotyczącym zasad gry. Jeśli jakiś zapis w tym dokumencie stoi w sprzeczności z zapisem w Zasadach wprowadzających, ważniejszy jest zapis w Kompletniej Księdze Zasad.
- Czasami efekty elementów, takich jak karty albo aplikacja, stoją w sprzeczności z zasadami opisanymi w Kompletniej Księdze Zasad. W takim przypadku ważniejszy jest efekt elementu.
- Jeśli jakiś efekt zawiera zwrot „nie wolno”, to taki efekt jest ostateczny, chyba że jakiś inny efekt wyraźnie zaznaczy, że tak nie jest.
- W trakcie rozgrywki gracze kontrolują „badaczy” i tak też są nazywani. Gracz podejmuje wszelkie decyzje i wykonuje wszelkie czynności związane z elementami powiązаныmi z jego badaczem lub badaczami.

TERMINOLOGIA

Niektóre efekty zawierają zwroty takie jak „wolno” i „możesz”.

- Efekt zawierający zwrot „wolno” zapewnia badaczowi możliwość, z której może normalnie korzystać w trakcie rozgrywki. Przykładowo efekt „Badaczowi wolno wykonać akcję ataku, aby zaatakować potwora na swoim polu albo potwora w zasięgu” zapewnia badaczowi możliwość wykonania akcji ataku jako jednej z dwóch akcji, przysługujących mu w jego turze.
- Efekt zawierający słowo „możesz” pozwala badaczowi natychmiast rozpatrzyć dany efekt, jeśli tego chce. Efekty zawierające słowo „możesz” są opcjonalne. Przykładowo efekt „Możesz przemieścić się o 1 pole na odkryty obszar” pozwala badaczowi na natychmiastowe przemieszczenie się w ramach rozpatrywanego efektu. Jeśli badacz zdecyduje się tego nie robić, efekt się kończy i badacz nie może już skorzystać z możliwości przemieszczenia się, chyba że inny efekt mu na to pozwala.

KONFLIKTY

Niektóre efekty gry mogą doprowadzić do konfliktów.

- Może się zdarzyć, że jakiś efekt gry da się rozpatrzyć na kilka sposobów. W takiej sytuacji badacze wspólnie decydują, który ze sposobów wybrać.
- Może się zdarzyć, że kilka efektów gry trzeba rozpatrzyć w tym samym momencie. W takiej sytuacji badacze wspólnie decydują, w jakiej kolejności zostaną rozpatrzone takie efekty.
- Może się zdarzyć, że intencje i cele badaczy będą rozbieżne. Jeśli badacze nie mogą dojść do porozumienia odnośnie do decyzji, którą mają podjąć wspólnie, należy losowo wyznaczyć badacza, który podejmie ostateczną decyzję.

LIMIT ELEMENTÓW

Żetony Wskazówek, Ciemności i Ognia nie są limitowane. Jeśli zabraknie żetonów odpowiedniego rodzaju, należy użyć dowolnych zamienników, np. monet.

Wszystkie pozostałe elementy są limitowane. W grze może znajdować się naraz tylko tyle elementów danego rodzaju, ile zapewnia pudełko z grą.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem każdej gry należy wykonać w podanej kolejności poniższe kroki.

1. PRZYGOTOWANIE TALII

Karty badaczy należy odłożyć na bok – będą one potrzebne w dalszej części przygotowania do gry. Pozostałe karty należy rozdzielić zgodnie z rodzajami na osobne talie.

- Należy potasować osobno talię Obrażeń i talię Przerażenia, po czym położyć je zakryte na środku obszaru gry.
- Należy ułożyć w porządku alfabetycznym karty w taliach Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć i Stanów. Wszystkie talie należy położyć odkryte w takim miejscu, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Dzięki alfabetycznemu ułożeniu łatwiej będzie wyszukać konkretną kartę, gdy będzie potrzebna w trakcie gry.

2. PRZYGOTOWANIE KAFELKÓW MAPY

Kafelki należy podzielić ze względu na wielkość. Dzięki temu łatwiej będzie znaleźć odpowiedni kafelek, kiedy będzie potrzebny w trakcie gry.

3. PRZYGOTOWANIE POTWORÓW

Należy się upewnić, że każda figurka potwora ma w podstawie pasującą żeton.

4. PRZYGOTOWANIE PULI ŻETONÓW

Wszystkie żetony w puli należy podzielić ze względu na rodzaj na osobne stosy.

5. AKTUALIZACJA KOLEKCJI

Należy uruchomić aplikację *Posiadłość Szaleństwa*. Z głównego menu należy wybrać opcję „Więcej”, a następnie „Moja kolekcja”. Należy się upewnić, że wszystkie produkty i rozszerzenia, które gracze chcą wykorzystać w grze, są aktywne. Aby aktywować produkt lub rozszerzenie, gracz zaznacza wybraną pozycję na liście i naciska na status „Nieaktywny”. Naciśnięcie statusu „Aktywny” spowoduje jego dezaktywację.

6. WYBÓR SCENARIUSZA

Z głównego menu należy wybrać opcję „Nowa gra”. Gracze powinni wspólnie zdecydować, który scenariusz chcą rozegrać, i zatwierdzić swój wybór w aplikacji.

Gracze mogą również wznowić zapisaną grę, wybierając z głównego menu opcję „Kontynuacja”. W takim przypadku aplikacja wczyta stan gry z chwili ostatniego zapisu (patrz „Zapis i wyjście” na stronie 18).

7. WYBÓR BADACZY

Każdy gracz wybiera jednego badacza i bierze powiązaną z nim figurkę i kartę badacza. Następnie gracze zaznaczają w aplikacji, których badaczy wybrali. Od tego momentu gracze będą nazywani „badaczami”.

- W rozgrywce jednoosobowej gracz powinien wybrać dwóch badaczy i objąć kontrolę nad oboma.

Niewykorzystane figurki i karty badaczy należy odłożyć do pudełka.

8. OTRZYMANIE WYPOSAŻENIA POCZĄTKOWEGO

Zgodnie z poleceniami aplikacji drużyna badaczy otrzymuje Przedmioty powszechne, Zaklęcia i inne wyposażenie.

- Wyposażenie początkowe może być rozdzielone w dowolny sposób – badacze wspólnie decydują, jak je rozdysponować.

9. ODCZYTANIE PROLOGU I ODKRYCIE WEJŚCIA

Aby zakończyć przygotowanie do gry, należy wykonać poniższe kroki:

- Należy przeczytać na głos prolog scenariusza wyświetlony w aplikacji. Treść prologu może zawierać sugestie na temat tego, co stanie się dalej.
- Należy wyłożyć początkowy kafelek mapy i ustawić na nim figurki tak, jak nakazuje aplikacja.
- Należy umieścić na planszy żetony Przeszukiwania, żetony Eksploracji oraz inne żetony tak, jak nakazuje aplikacja.
- Należy wykonać inne, ewentualne czynności, zgodnie z poleceniami aplikacji.

Kiedy przygotowanie do gry zostanie zakończone, aplikacja automatycznie rozpocznie pierwszą rundę od fazy badaczy.



SŁOWNICZEK

W słowniczku uporządkowano alfabetycznie i opisano szczegółowo wszystkie zasady, zwroty, akcje i terminologię gry *Posiadłość Szaleństwa*. Każdy ustęp rozpoczyna się od podstawowych zasad opisywanego zagadnienia, a następnie skupia na wyjątkach i szczegółach. Na końcu każdego ustępu podana jest lista tematów powiązanych z opisywanym zagadnieniem, dzięki której można wyszukać dodatkowe informacje.

AKCJA

Podczas swojej tury badacz wykonuje do dwóch akcji.

➤ Badaczowi wolno wykonać tę samą akcję więcej niż raz na rundę.

➤ Akcje specjalne to akcje, które badacz może wykonać dzięki niektórym kartom lub żetonom.

- Akcje specjalne kart poprzedzone są pogrubionym wyrazem „Akcja”. Badaczowi wolno wykonywać akcje specjalne z własnych kart.
- Akcje specjalne żetonów opisano w instrukcji, przy opisie danego żetonu.

Powiązane tematy: Akcja ataku, Akcje specjalne, Akcja eksploracji, Akcja oddziaływania, Faza badacza, Akcja ruchu, Akcja odepchnięcia, Akcja przeszukiwania, Akcja podpalenia, Akcja kradzieży, Akcja przekazywania, Tura

AKCJA ATAKU

Badaczowi wolno wykonać akcję ataku, aby zaatakować potwora na swoim polu albo potwora w zasięgu. Aby to zrobić, badacz wykonuje poniższe czynności:

1. **Wybór rodzaju ataku.** Badacz wybiera posiadany Przedmiot albo Zaklęcie, na którym widnieje symbol ataku w zwarciu albo symbol ataku dystansowego.

- Badacz może zaatakować bez broni (nie używając Przedmiotu ani Zaklęcia).

2. **Wybór potwora.** Badacz wybiera z zakładki potworów potwora, którego chce zaatakować.

- Jeśli wybrany Przedmiot albo Zaklęcie ma symbol ataku w zwarciu albo jeśli badacz atakuje bez broni, wybierany potwór musi znajdować się na tym samym polu co atakujący badacz.
- Jeśli wybrany Przedmiot albo Zaklęcie ma symbol ataku dystansowego, badaczowi wolno wybrać dowolnego potwora w zasięgu.

3. **Potwierdzenie i rozpatrzenie ataku.** Badacz naciska przycisk „Atak”. Następnie potwierdza swoją akcję, wybierając opcję, która pasuje do rodzaju wykonywanego ataku.

- Przy potwierdzeniu widnieje symbol akcji (👉), dlatego badacz musi poświęcić akcję, aby potwierdzić i rozpatrzyć atak.
- Wszelkie efekty wygenerowane wskutek potwierdzenia są częścią akcji ataku badacza. Badacz rozpatruje atak zgodnie z poleceniami aplikacji.

➤ Rozpatrzenie ataku zazwyczaj wiąże się z wykonaniem testu i przyjęciem obrażeń przez potwora.

- Jeśli potwór przyjmuje obrażenia, badacz zaznacza to w aplikacji za pomocą przycisków „+” i „-”.
- Jeśli potwór przyjął ostatecznie liczbę obrażeń równą jego zdrowiu, zostaje odrzucony. W takim przypadku potwór zostaje automatycznie usunięty z zakładki potworów.

Powiązane tematy: Akcja, Symbol akcji, Aplikacja, Odrzucić, Potwór, Zakładka potworów, Zasięg, Test, Cechy

AKCJA EKSPLORACJI

Badaczowi wolno wykonać akcję eksploracji, aby odkryć sąsiedni obszar. Aby to zrobić, zaznacza w aplikacji żeton eksploracji i wybiera opcję z symbolem akcji (👉).

➤ Badaczowi wolno wykonać akcję eksploracji na żetonie Eksploracji tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton albo na polu, które sąsiaduje z drzwiami, na których znajduje się żeton.

➤ Aby wybrać opcję z 🐾, badacz musi poświęcić akcję.

- Wszelkie efekty wygenerowane wskutek wybrania tej opcji są częścią akcji eksploracji wykonywanej przez badacza.

➤ Rozpatrywanie akcji eksploracji wiąże się zazwyczaj z wyłożeniem kafelków mapy i dodatkowych żetonów.

- Po wyłożeniu kafelków mapy i żetonów aplikacja pozwoli badaczowi przemieścić się przez drzwi na eksplorowany właśnie obszar.

Powiązane tematy: Akcja, Aplikacja, Kafelek mapy, Obszar, Symbol akcji, Umieścić, Żeton eksploracji

AKCJA KRADZIEŻY

Badaczowi wolno wykonać akcję kradzieży, aby zabrać wyposażenie innemu badaczowi, który znajduje się na tym samym polu. Aby to zrobić, wykonuje poniższe czynności:

1. **Wybór celu:** Aktywny badacz wybiera innego badacza na swoim polu.

2. **Przeciwstawny test:** Aktywny badacz wybiera siłę (👊), zwinność (👉) albo spostrzegawczość (👁️). Następnie obaj badacze wykonują test wybranej umiejętności.

3. **Rozpatrzenie kradzieży:** Jeśli wynik testu aktywnego badacza jest większy, za każdy sukces (👊) przekraczający wynik testu okradanego badacza aktywny badacz może zabrać jedno wyposażenie od okradanego badacza.

- Jeśli wynik testu okradanego badacza jest równy lub większy od wyniku testu aktywnego badacza, aktywny badacz zmarnował akcję i nie ukradł żadnego wyposażenia.

Powiązane tematy: Akcja, Badacz, Test, Wyposażenie



AKCJA ODDZIAŁYWANIA

Badaczowi wolno wykonać akcję oddziaływania, aby wejść w interakcję z jakąś osobą lub obiektem. Aby to zrobić, zaznacza w aplikacji żeton Osoby albo żeton Oddziaływania i wybiera opcję z symbolem akcji (☛).

- ☛ Badaczowi wolno wykonać akcję oddziaływania na żetonie Osoby lub żetonie Oddziaływania tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton.
- ☛ Aby wybrać opcję z ☛, badacz musi poświęcić akcję.
 - Wszelkie efekty wygenerowane wskutek wybrania tej opcji są częścią akcji oddziaływania badacza.
- ☛ Rozpatrywanie akcji oddziaływania wiąże się zazwyczaj z rozpatrzeniem testu i zyskaniem wyposażenia lub Wskazówek.

Powiązane tematy: Akcja, Aplikacja, Osoba, Symbol akcji, Test, Żeton Oddziaływania

AKCJA ODEPCHNIĘCIA

Badaczowi wolno wykonać akcję odepchnięcia, aby odepchnąć potwora lub innego badacza. Aby to zrobić, wykonuje poniższe czynności:

1. **Wybór celu i miejsca docelowego.** Aktywny badacz wybiera sąsiednie pole oraz potwora albo badacza na swoim polu.
 2. **Ustalenie postawy.** Jeśli odpychany jest badacz, może on pozwolić na przesunięcie albo sprzeciwić się.
 - Jeśli badacz zdecydował przesunąć się dobrowolnie, należy od razu przejść do punktu 5 „Rozpatrzenie przemieszczenia”.
 3. **Ustalenie trudności testu.** Jeśli odpychany jest potwór, trudność testu równa jest ciężyni potwora. Jeśli odpychany jest inny badacz, wykonuje on test siły (☛); trudność testu równa jest wynikowi testu plus jeden.
 4. **Rozpatrzenie testu.** Aktywny badacz wykonuje test siły (☛).
 - Jeśli wynik testu jest równy lub większy od trudności testu, należy przejść do punktu 5.
 - Jeśli wynik testu jest mniejszy od trudności testu, aktywny badacz zmarnował akcję i nie odpycha celu.
 5. **Rozpatrzenie przemieszczania.** Potwór albo wybrany badacz przemieszcza się o 1 pole w kierunku wybranego wcześniej pola. Następnie aktywny badacz może przemieścić się o 1 pole w kierunku wybranego wcześniej pola.
- ☛ Badaczowi wolno wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy znajduje się na polu z potworem lub innym badaczem.

Powiązane tematy: Akcja, Przemieszczanie się, Test

AKCJA PODPALENIA

Badaczowi wolno wykonać akcję podpalenia, aby umieścić Ogień na swoim albo na sąsiednim polu.

- ☛ Badaczowi wolno wykonać tę akcję tylko, jeśli posiada *Źródło światła*.
- ☛ Ognia nie wolno umieszczać na polu, na którym już jest Ogień.
- ☛ Kiedy badacz wykonuje akcję podpalenia, a na planszy nie ma Ognia, powinien wybrać w menu gry opcję „Podpalenie”.

Powiązane tematy: Akcja, Cechy, Ogień

AKCJA PRZEKAZYWANIA

Badaczowi wolno wykonać akcję przekazywania, aby umożliwić sobie i innym badaczom na jego polu przekazanie, podniesienie i upuszczenie dowolnej liczby wyposażenia w obrębie tego pola.

- ☛ Wspomniane powyżej efekty można rozpatrzeć wielokrotnie w dowolnej kolejności.

Powiązane tematy: Akcja, Podnieść, Upuścić, Wyposażenie

AKCJA PRZESZUKIWANIA

Badaczowi wolno wykonać akcję przeszukiwania, aby przeszukać pole, na którym się znajduje. Aby to zrobić zaznacza w aplikacji żeton Przeszukiwania i wybiera opcję z symbolem akcji (☛).

- ☛ Badaczowi wolno wykonać akcję przeszukiwania na żetonie Przeszukiwania tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton.
- ☛ Aby wybrać opcję z ☛, badacz musi poświęcić akcję.
 - Wszelkie efekty wygenerowane wskutek wybrania tej opcji są częścią akcji przeszukiwania wykonywanej przez badacza.
- ☛ Rozpatrywanie akcji przeszukiwania wiąże się zazwyczaj z rozpatrzeniem testu i zyskaniem wyposażenia lub Wskazówek.

Powiązane tematy: Akcja, Aplikacja, Symbol akcji, Test, Żeton Przeszukiwania

AKCJA RUCHU

Akcja ruchu pozwala badaczowi przemieścić się maksymalnie o dwa pola.

- ☛ W trakcie akcji ruchu badacz może wykonać inną akcję. Po zakończeniu takiej akcji badacz może dokończyć akcję ruchu.
- ☛ Jeśli w ramach akcji ruchu badacz próbuje opuścić pole, na którym znajduje się potwór, musi rozpatrzeć test uniku przeciwko temu potworowi.

Powiązane tematy: Akcja, Przemieszczanie się, Test uniku



AKCJE SPECJALNE

Niektóre elementy lub efekty gry umożliwiają badaczom wykonanie akcji specjalnych. Akcje specjalne opisane są na elementach albo w treści efektów, które pozwalają taką akcję wykonać.

- Akcja specjalna na karcie poprzedzona jest pogrubionym wyrazem „Akcja”. Taką akcją wolno wykonać posiadaczowi danej karty.
- Niektóre znaczniki specjalne umożliwiają badaczowi wykonanie akcji specjalnych. Opis tych akcji znaleźć można w tematach konkretnych znaczników specjalnych.
- Niektóre wyposażenie umożliwia badaczowi wykonanie akcji specjalnych za pomocą aplikacji.
 - Aby wykonać taką akcję, badacz wybiera właściwe wyposażenie w zakładce ekwipunku, a następnie wybiera opcję z symbolem akcji (☛).
 - Aby wybrać opcję z ☛, badacz musi poświęcić akcję. Wszelkie efekty wygenerowane wskutek wyboru takiej opcji, są częścią akcji specjalnej.

Powiązane tematy: Akcja, Aplikacja, Ekwipunek, Symbol akcji, Znaczniki specjalne, Wyposażenie

APLIKACJA

Aplikacja *Posiadłości Szaleństwa* pełni w grze rolę Strażnika Tajemnic – ukrytego przeciwnika, który prowadzi graczy przez każdy scenariusz. Zadaniem aplikacji jest generowanie mapy, wydarzeń mitów, aktywacja potworów i ustalanie, kiedy badacze zwyciężyli lub przegrali.

Patrz "Podział ekranu w aplikacji" na stronie 20.

Powiązane tematy: Akcje specjalne, Cel, Dziennik komunikatów, Ekwipunek, Faza mitów, Łamigłówka, Menedżer kolekcji, Menu gry, Symbol akcji, Zakładka potworów, Zapis i wyjście

BADACZ

Słowo „badacz” to ogólne określenie odnoszące się do postaci, karty postaci, figurki i gracza kontrolującego postać.

- „Aktywny badacz” to badacz, który aktualnie rozgrywa swoją turę albo wykonuje akcję.
- Każdy badacz posiada na swojej karcie zdolność, z której wolno mu korzystać w trakcie gry.
- Na karcie badacza podane jest jego zdrowie i poczytalność oraz sześć umiejętności — siła (☛), zwinność (☞), spostrzegawczość (☜), wiedza (☝), wpływ (☞☜) i wola (☛).
- Na rewersie karty badacza opisana jest historia postaci.

Powiązane tematy: Umiejętności, Zdrowie i Poczytalność

BARYKADA

Barykada to znacznik specjalny, używany do blokowania drzwi.

- Poświęcając akcję, badacz na polu zawierającym Barykadę może przesunąć Barykadę na drzwi lub Tajne przejście albo przesunąć Barykadę z drzwi lub Tajnego przejścia z powrotem na pole.
 - Badaczowi nie wolno przesuwać Barykady na inne pole, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Badaczom nie wolno się przemieszczać przez zablokowane drzwi i zablokowane Tajne przejścia.
- Poświęcając akcję, badacz może spróbować przesunąć Barykadę, która znajduje się po drugiej stronie drzwi lub Tajnego przejścia. Aby wykonać tę akcję, badacz musi znajdować się na polu sąsiadującym z barykadą, ale nie na tym samym obszarze co Barykada.
 - Badacz testuje swoją siłę (☛). Jeśli uzyskał przynajmniej dwa sukcesy (☛), przesuwa Barykadę z drzwi lub Tajnego przejścia z powrotem na pole. Następnie może się przemieścić o jedno pole przez drzwi lub Tajne przejście, które właśnie odblokował.

- Kiedy potwór próbuje przejść przez zablokowane drzwi lub zablokowane Tajne przejście, może zniszczyć Barykadę. Przebiega to w następujący sposób:

1. **Ustalenie puli kości.** Należy ustalić pulę kości, czyli liczbę kości, którymi potwór będzie rzucał.

- Podstawą puli kości jest wartość tężyzny potwora – czerwona cyfra w prawym dolnym rogu, na rewersie żetonu potwora.
- Następnie należy uwzględnić inne efekty dodające lub odejmujące kości (np. zdolności potwora).

2. **Rzut kośćmi.** Badacz rzuca za potwora tyloma kośćmi, ile wynosi pula kości potwora.

- Badaczowi nie wolno korzystać z żadnych efektów, aby przerzucać kości albo zmieniać ich wyniki, chyba że jakiś efekt wyraźnie pozwala wpływać na taki rzut.

3. **Ustalenie rezultatu.** Jeśli potwór uzyskał przynajmniej dwa sukcesy (☛), Barykada zostaje zniszczona i potwór przemieszcza się normalnie. W przeciwnym razie jego ruch zostaje zmarnowany.

Powiązane tematy: Akcje specjalne, Potwór, Znaczniki specjalne

CECHY

Karty Przedmiotów, Obrażeń, Przerazenia i inne posiadają różne cechy, takie jak: *Broń palna*, *Źródło światła* czy *Dowód*.

- Cechy pisane są kursywą.
- Cechy same z siebie nie wywołują żadnych efektów.
- Niektóre efekty mogą odnosić się do cech kart. Przykładowo: „Możesz eksplorować tylko, jeśli masz *Źródło światła*”.



CEL

W trakcie rozgrywki badacze mogą sprawdzać cel, wchodząc do menu gry w aplikacji.

- Cel informuje badaczy, co powinni zrobić, aby zwyciężyć.
- Aplikacja śledzi jedynie podstawowe cele, które badacze muszą osiągnąć, aby ukończyć scenariusz. Warto, aby gracze prowadzili dodatkowo własne notatki na temat rzeczy, które udało im się odkryć w trakcie śledztwa.

Powiązane tematy: Aplikacja, Menu gry

CIEMNOŚĆ

Ciemność to znacznik specjalny utrudniający badaczom rozpatrywanie testów.

- Badacz na polu z Ciemnością nie może poświęcać Wskazówek, aby zmieniać wyniki na kościach, ani aby wykonywać dodatkowe kroki łamigłówek.
- Jeśli na polu badacza albo na sąsiednim polu znajduje się *Źródło światła* albo Ogień, badacz ignoruje efekt Ciemności.
 - Na polu znajduje się *Źródło światła*, jeśli znajduje się na nim badacz ze *Źródłem światła* albo zostało tam umieszczone lub upuszczone *Źródło światła*.
- Ciemności nie wolno umieszczać na polu, na którym już jest Ciemność.

Powiązane tematy: Cechy, Łamigłówka, Ogień, Test, Znaczniki specjalne

DRZWI

Drzwi to krawędzie pola przedstawione w postaci przerwy w ścianie. Każde drzwi oddzielają od siebie dwa pola.

- Dwa pola oddzielone od siebie drzwiami sąsiadują ze sobą.
- Drzwi oddzielają od siebie sąsiadujące obszary.
- Badaczom i potworom wolno przechodzić przez drzwi, chyba że drzwi są zablokowane przez Barykadę albo leży na nich żeton eksploracji.
- Ściana zakryta żetonem drzwi traktowana jest pod każdym względem jako drzwi.

Powiązane tematy: Kafelek mapy, Obszar, Pole, Przemieszczanie się, Sąsiedni, Ściana

DWUSTRONNE KARTY

Niektóre karty są dwustronne. Takie karty zawierają informacje zarówno na awersie, jak i rewersie. Badaczowi wolno w dowolnym momencie sprawdzać rewers dwustronnej karty, chyba że jakiś efekt mówi, że nie wolno mu tego zrobić.

- Badaczowi nie wolno sprawdzać rewersu karty Zakłęcia, chyba że jakiś efekt nakazuje mu odwrócić kartę.
- Badaczowi nie wolno zdradzać pozostałym badaczom, co znajduje się na rewersie jego karty stanu „Obłąkany”, chyba że jakiś efekt wyraźnie mu na to pozwoli.

DZIENNIK KOMUNIKATÓW

Wszystkie komunikaty podawane przez aplikację i decyzje badaczy podejmowane w trakcie gry zapisywane są w dzienniku komunikatów. Badacz uzyskuje dostęp do dziennika komunikatów przechodząc do menu gry i wybierając opcję „Dziennik komunikatów”.

- Dziennik komunikatów wolno sprawdzać w dowolnym momencie.
- Dziennik komunikatów podzielony jest na strony. Na pojedynczej stronie znajdują się wszystkie komunikaty z jednej rundy.

Powiązane tematy: Aplikacja, Menu gry

EKWIPUNEK

Ekwipunek to miejsce, w którym aplikacja przechowuje informacje na temat wyposażenia zgromadzonego przez badaczy w trakcie scenariusza.

- Badacz uzyskuje dostęp do ekwipunku, naciskając przycisk ekwipunku w lewym dolnym rogu ekranu.
- W ekwipunku wyświetlane jest tylko to wyposażenie, którego da się użyć w aplikacji.

Powiązane tematy: Aplikacja, Wyposażenie

ETAP POTWORÓW

Etap potworów to drugi z trzech etapów rozpatrywanych podczas fazy mitów.

- Podczas tego etapu aplikacja wygeneruje zestaw poleceń, na podstawie których badacze rozpatrzą aktywację każdego potwora.
- Kiedy wszystkie potwory zostaną aktywowane, aplikacja automatycznie przejdzie do etapu przerażenia.

Powiązane tematy: Aplikacja, Etap przerażenia, Etap wydarzeń, Faza mitów, Potwór, Wydarzenie mitów

ETAP PRZERAŻENIA

Etap przerażenia to trzeci i ostatni etap rozpatrywany podczas każdej fazy mitów.

- Podczas etapu przerażenia każdy badacz rozpatruje test przerażenia przeciwko potworowi w zasięgu, zaznaczając odpowiedniego potwora w zakładce potworów i rozpatrując efekt wygenerowany przez aplikację.
 - Jeśli w zasięgu badacza jest kilka potworów, rozpatruje on test przerażenia tylko przeciwko temu potworowi, który posiada największą wartość przerażenia.
 - Jeśli w zasięgu badacza nie ma żadnych potworów, nie rozpatruje on testu przerażenia.
 - Jeśli kilku badaczy ma rozpatrzyć test przerażenia przeciwko temu samemu potworowi, wszyscy ci badacze rozpatrują ten sam test przerażenia.
- Kiedy wszyscy badacze rozpatrzą testy przerażenia, jeden z nich naciska przycisk zakończenia fazy, aby zakończyć fazę mitów i rozpocząć kolejną rundę od nowej fazy badaczy.
 - Jeśli nie ma żadnych potworów, aplikacja automatycznie zakończy fazę mitów i przejdzie do kolejnej rundy.

Powiązane tematy: Aplikacja, Etap potworów, Etap wydarzeń, Faza mitów, Test przerażenia, Wydarzenie mitów, Zakładka potworów



ETAP WYDARZEŃ

Etap wydarzeń to pierwszy z trzech etapów rozpatrywanych podczas fazy mitów.

- Podczas tego etapu badacze muszą rozpatrzyć jedno lub więcej wydarzeń mitów wygenerowanych przez aplikację.
- Po rozpatrzeniu wszystkich wydarzeń mitów aplikacja automatycznie przejdzie do etapu potworów.

Powiązane tematy: Aplikacja, Etap potworów, Etap przerażenia, Faza mitów, Wydarzenie mitów

FAZA BADACZY

Faza badaczy to pierwsza z dwóch faz rozpatrywanych w każdej rundzie.

- Podczas fazy badaczy każdy badacz wykonuje jedną turę. Badacze wykonują swoje tury w dowolnej kolejności.
- Podczas swojej tury badacz wykonuje do dwóch akcji.
- Kiedy każdy badacz wykona swoją turę, jeden z badaczy naciska w aplikacji przycisk zakończenia fazy, znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu, kończąc w ten sposób fazę badaczy i przechodząc do fazy mitów.

Powiązane tematy: Akcja, Aplikacja, Faza mitów, Runda, Tura

FAZA MITÓW

Faza mitów to druga z dwóch faz rozpatrywanych w każdej rundzie.

- Faza mitów składa się z trzech etapów — etapu wydarzeń, etapu potworów oraz etapu przerażenia.
- Podczas każdego z etapów aplikacja generuje szereg poleceń, a badacze je wykonują.
- Po rozpatrzeniu wszystkich efektów fazy mitów jeden z badaczy naciska przycisk zakończenia fazy w prawym dolnym rogu ekranu. Na tym faza mitów się kończy i rozpoczyna się kolejna runda od nowej fazy badaczy.

Powiązane tematy: Aplikacja, Etap potworów, Etap przerażenia, Etap wydarzeń, Faza badaczy, Runda

GRANICA

Granice to krawędzie pól. Przedstawione są w postaci białych lub żółtych ciągłych linii. Każda granica oddziela od siebie dwa lub więcej pól.

- Dwa pola mające wspólną granicę sąsiadują ze sobą.
- Żółte granice oddzielają sąsiadujące obszary.
- Badaczom i potworom wolno przemieszczać się przez granice.

Powiązane tematy: Kafelek mapy, Nieprzekraczalna granica, Obszar, Sąsiedni, Pole, Przemieszczanie się

KAFELEK MAPY

Na każdym kafelku mapy znajduje się przynajmniej jeden obszar. W trakcie rozgrywki badacze umieszczają kafelki mapy na obszarze gry zgodnie z poleceniami aplikacji.

- Kafelek mapy pozostaje w grze, dopóki nie zostanie odrzucony przez jakiś efekt.
 - Kiedy kafelek mapy jest odrzucony, wraca do puli dostępnych kafelków mapy.

Powiązane tematy: Obszar

KOŚĆ

Badacze korzystają z kości podczas rozpatrywania testów i innych efektów.

- W grze *Posiadłość Szaleństwa* korzysta się z kości ośmiościennych. Na trzech ściankach są wyniki sukcesu (✳), na dwóch wyniki śledztwa (🕵️), a trzy pozostałe ścianki są puste (nie mają żadnych symboli).

Powiązane tematy: Test

LOSOWY

Rezultaty niektórych efektów są określane losowo. Jeśli jakiś efekt zawiera zwrot „losowy”, oznacza to, że rezultat zależy będzie od przypadku. Każdy możliwy rezultat ma taką samą szansę na wylosowanie.

Poniżej podano przykłady takich sytuacji:

- Aby ustalić losowego badacza, gracz może rzucić kością, przypisując wcześniej każdemu badaczowi inny wynik. Ewentualnie wszyscy badacze mogą zagrać w kamień-papier-nożyce.
- Jeśli wskutek jakiegoś efektu badacz musi upuścić losowy przedmiot, może rzucić kością, przypisując wcześniej każdemu przedmiotowi inny wynik. Ewentualnie może potasować wszystkie swoje karty przedmiotów i pozwolić innemu graczowi, aby wybrał jedną bez podglądania.



ŁAMIGŁÓWKA

Niektóre efekty w aplikacji umożliwiają badaczowi podjęcie próby rozwiązania łamigłówki. Każdy z takich efektów podaje, która umiejętność będzie brana pod uwagę przy rozwiązywaniu łamigłówki. Kiedy badacz podejmuje próbę rozwiązania łamigłówki, wykonuje poniższe czynności:

1. Ustalenie ruchów łamigłówki. Badacz ustala, ile ruchów łamigłówki wolno mu maksymalnie wykonać. Liczba ta równa jest wartości wskazanej umiejętności.

- Niektóre efekty pozwalają badaczowi wykonać dodatkowe ruchy łamigłówki.

2. Wykonanie ruchów łamigłówki. Badacz wykonuje ruchy łamigłówki, pamiętając, aby nie przekroczyć maksymalnej liczby ruchów, jakie wolno mu wykonać.

- Badacz może poświęcić dowolną liczbę Wskazówek, aby wykonać dodatkowy ruch łamigłówki za każdą poświęconą Wskazówkę.

3. Ustalenie rezultatu. Efekt, który zainicjował łamigłówkę, wyznacza konsekwencje rozwiązania bądź nierozwiązania łamigłówki.

- Aplikacja automatycznie wykrywa, czy badacz rozwiązał łamigłówkę.
- Jeśli łamigłówka nie została rozwiązana, badacz naciska przycisk „Zamknij”, kończąc tym samym swoją próbę.
- Aplikacja zapisuje wszelkie postępy w rozwiązywaniu łamigłówki.

➤ Jest kilka rodzajów łamigłówek i różnią się one zasadami, między innymi rodzajem ruchów łamigłówki, jakie może wykonać badacz.

Powiązane tematy: Aplikacja, Łamigłówka obrazkowa, Łamigłówka ryglowa, Łamigłówka szyfrowa, Ruch łamigłówki, Umiejętności, Wskazówka

ŁAMIGŁÓWKA OBRAZKOWA

To rodzaj łamigłówki w którym badacz próbuje ułożyć obraz pocięty na sześć lub więcej fragmentów.



Fragmenty łamigłówki obrazkowej są umieszczone na siatce, a następnie losowo poprzesuwane.

➤ Krok łamigłówki pozwala badaczowi zamienić miejscami dwa sąsiadujące fragmenty. Aby to zrobić, badacz przeciąga jeden fragment na drugi (1).

- Fragmenty sąsiadują ze sobą, jeśli stykają się krawędziami (2).

➤ Łamigłówka zostaje rozwiązana, gdy wszystkie fragmenty znajdują się na właściwych pozycjach, tworząc prawidłowy obrazek.

ŁAMIGŁÓWKA RYGLOWA

Ten rodzaj łamigłówki polega na przesuwaniu elementów po prowadnicach w taki sposób, aby usunąć jeden kluczowy element z mechanizmu.



Każdy element łamigłówki ryglowej charakteryzuje się dwoma rzeczami — długością, która jest dwukrotnie albo trzykrotnie większa od szerokości elementu, oraz orientacją, która może być pionowa albo pozioma.

- Kluczowy element różni się wyglądem od pozostałych elementów.

➤ Ruch łamigłówki polega na przesunięciu jednego z elementów.

- Element przesuwa się jedynie w kierunkach zgodnych z orientacją elementu — pionowo albo poziomo (1).
- Elementy nie nakładają się na siebie. Nie da się przesunąć elementu przez inny element.

➤ Łamigłówka zostaje rozwiązana, kiedy kluczowy element zostanie przesunięty do najbardziej wysuniętej na prawo krawędzi. (2).

ŁAMIGŁÓWKA SZYFROWA

To rodzaj łamigłówek, w której badacz próbuje odgadnąć szyfr składający się z trzech lub więcej liczb lub symboli, nazywanych ogniwami.



Każda łamigłówka szyfrowa charakteryzuje się dwoma atrybutami — długością, czyli liczbą ogniw w szyfrze, oraz zmiennymi, czyli wartościami, jakie mogą przyjmować ogniwa szyfru.

- Zmienne wyświetlone są w górnej części ekranu (1). Ta sama zmienna może wystąpić w szyfrze kilka razy.
- Ruch łamigłówek polega na próbie odgadnięcia szyfru. Aby to zrobić, badacz przeciąga po jednej dowolnej zmiennej na każdą pozycję szyfru w aktualnej próbie (2), po czym naciska przycisk „Sprawdź”.
- Jeśli kombinacja jest prawidłowa, łamigłówka zostaje rozwiązana.
- Jeśli kombinacja jest nieprawidłowa, badacz otrzyma informacje na temat swojej próby (3). Aplikacja za pomocą symboli sukcesów (★) i wyników śledztwa (🔍) poinformuje badacza, jak blisko jest rozwiązania.
- Każdy ★ oznacza jedno ogniwo o właściwej wartości na właściwej pozycji.
 - Każdy 🔍 oznacza jedno ogniwo o właściwej wartości na niewłaściwej pozycji.

MENEDŻER KOLEKCJI

Menedżer kolekcji umożliwia graczom dodawanie i usuwanie w aplikacji produktów oraz rozszerzeń do *Posiadłości Szaleństwa*. Menedżera kolekcji uruchamia się poprzez wybranie w głównym menu opcji „Więcej”, a następnie „Moja kolekcja”.

- Przed każdą rozgrywką gracze powinni się upewnić, że wszystkie produkty i rozszerzenia, z których chcą korzystać w trakcie rozgrywki, są aktywne w menedżerze kolekcji.
- Gracz może aktywować lub dezaktywować wybrany produkt, wybierając go z listy i naciskając przycisk „Aktywny/Nieaktywny”.
- Aplikacja nie będzie uwzględniała elementów z produktów i rozszerzeń, które są nieaktywne.

MENU GRY

Menu gry zawiera wiele opcji, które mogą być potrzebne badaczom w trakcie gry.

- Badacz otwiera menu gry, naciskając przycisk menu w lewym dolnym rogu ekranu.
- Menu gry wolno otwierać w dowolnym momencie.

Powiązane tematy: Aplikacja, Cel, Dziennik komunikatów, Zapis i wyjście, Zwycięstwo i przegrana

NAJBLIŻSZY

Najbliższy, czyli „oddalony o najmniejszą liczbę pól”. Pole, względem którego sprawdzana jest odległość, również się liczy.

Powiązane tematy: Najdalszy, Pole

NAJDALSZY

Najdalszy, czyli „oddalony o największą liczbę pól”. Pole, względem którego sprawdzana jest odległość, również się liczy.

Powiązane tematy: Najbliższy, Pole

NIEPRZEKRACZALNA GRANICA

Nieprzekraczalne granice to krawędzie pól przedstawione w postaci białych lub żółtych przerywanych linii. Każda nieprzekraczalna granica oddziela od siebie dwa lub więcej pól.

- Badaczom i potworom nie wolno przemieszczać się przez nieprzekraczalne granice, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwoli.
- Dwa pola mające wspólną nieprzekraczalną granicę sąsiadują ze sobą.
- Żółte nieprzekraczalne granice oddzielają sąsiadujące obszary.

Powiązane tematy: Granica, Kafelki mapy, Obszar, Pole, Przemieszczanie się, Sąsiedni

OBRAŻENIA I PRZERAŻENIE

Wiele efektów gry sprawia, że badacze przyjmują karty Obrażenia lub Przerażenia. Kiedy ma to miejsce, badacz dobiera wierzchnią kartę odpowiednio z talii Obrażenia albo z talii Przerażenia.

- Wszystkie karty Obrażenia i Przerażenia dobiera się odkryte, chyba że efekt powodujący przyjęcie Obrażenia lub Przerażenia mówi inaczej.
- Kiedy jakiś efekt nakazuje badaczowi odkryć kartę Obrażenia lub Przerażenia, badacz odkrywa losową kartę ze swoich zakrytych kart wskazanego rodzaju.
- Każda karta Obrażenia i Przerażenia posiada jedną z dwóch cech — *Rozpatrz natychmiast* albo *Zatrzymaj odkrytą*.
- Kiedy badacz dobierze albo odkryje kartę Obrażenia lub Przerażenia z cechą *Rozpatrz natychmiast*, od razu rozpatruje efekt opisany na karcie. Taki efekt zwykle nakazuje również zakryć kartę po rozpatrzeniu.

- Karta Obrażenia lub Przerażenia z cechą *Zatrzymaj odkrytą* wywiera na badacza długotrwały efekt. Każda taka karta pozostaje odkryta, dopóki jakiś efekt nie spowoduje jej zakrycia.
- Badaczom nie wolno sprawdzać awersów zakrytych kart Obrażeń i Przerażenia, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Kiedy jakiś efekt pozwala badaczowi odrzucić kartę Obrażenia albo Przerażenia, może on odrzucić wybraną odkrytą kartę albo losową zakrytą kartę wskazanego rodzaju.
 - Kiedy badacz odrzuca karty Obrażeń lub Przerażenia, wtasowuje odrzucane karty odpowiednio do talii Obrażeń albo do talii Przerażenia.
- Talia Obrażeń i talia Przerażenia są zawsze zakryte. Badaczom nie wolno sprawdzać, jakie karty znajdują się w tych taliach, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.

RANNY

Jeśli liczba zgromadzonych przez badacza kart Obrażeń (odkrytych plus zakrytych) jest równa lub wyższa od jego zdrowia, badacz otrzymuje stan Ranny.

- Kiedy badacz zostaje otrzymuje stan Ranny, bierze kartę stanu „Ranny” i odrzuca wszystkie zakryte karty Obrażeń.
 - Jeśli skutek jakiegoś efektu badacz przyjmuje karty Obrażeń, które przekroczą jego zdrowie, najpierw przyjmuje wszystkie karty Obrażeń z tego efektu, a dopiero po tym otrzymuje stan „Ranny” i odrzuca zakryte karty Obrażeń.
- Jeśli liczba zgromadzonych przez Rannego badacza kart Obrażeń zrówna się lub przewyższy jego zdrowie, badacz zostaje wyeliminowany.

OBŁĄKANY

Jeśli liczba zgromadzonego przez badacza kart Przerażenia (odkrytych plus zakrytych) jest równa lub wyższa od jego pocztytalności, badacz otrzymuje stan Obłąkany.

- Kiedy badacz otrzymuje stan Obłąkany, bierze kartę Stanu „Obłąkany” i odrzuca wszystkie zakryte karty Przerażenia.
 - Jeśli skutek jakiegoś efektu badacz przyjmuje karty Przerażenia, które przekroczą jego poczzytalność, najpierw przyjmuje wszystkie karty Przerażenia z tego efektu, a dopiero po tym otrzymuje stan Obłąkany i odrzuca zakryte karty Przerażenia.
 - Każdy stan Obłąkany posiada na rewersie w prawym dolnym rogu wymagania związane z liczbą graczy. Jeśli po dobraniu karty Obłąkany okazuje się, że liczba graczy jest mniejsza od wymagań na karcie, kartę należy odrzucić i dobrać kolejną, aż do skutku.
 - Badaczowi nie wolno zdradzać pozostałym badaczom, co znajduje się na rewersie (strona bez ilustracji) jego karty stanu Obłąkany, chyba że jakiś efekt wyraźnie mu na to pozwoli.
 - Stan Obłąkany może zmienić warunki zwycięstwa i przegranej dla badacza. W takiej sytuacji badaczowi czasem opłaca się wykonanie rzadziej używanych akcji (patrz „Rzadko używane akcje” na ostatniej stronie Kompletniej Księgi Zasad).
- Jeśli liczba kart Przerażenia zgromadzonych przez badacza posiadającego stan Obłąkany zrówna się lub przewyższy jego poczzytalność, badacz zostaje wyeliminowany.

Powiązane tematy: Badacz, Cechy, Wyeliminowany

OBSZAR

Obszar to grupa pól oddzielonych od innych obszarów ścianami, żółtymi granicami, żółtymi nieprzekraczalnymi granicami lub krawędziami kafelków mapy.

- Każdy obszar ma nazwę, która odnosi się do wszystkich pól, z których składa się obszar.
- Każdy obszar ma określony rodzaj: zewnętrzny albo wewnętrzny. Wszystkie pola obszaru są tego samego rodzaju.

Powiązane tematy: Drzwi, Granica, Kafelek mapy, Nieprzekraczalna granica, Pole, Ściana, Wewnętrzny, Zewnętrzny

ODDALIĆ SIĘ OD

Ileokroć jakiś element oddala się od innego elementu lub pola, każde pole, na które się przemieszcza, musi zwiększać dystans pomiędzy elementem, a tym, od czego się oddala.

Powiązane tematy: Pole, Przemieszczanie się, W kierunku

ODRZUCIĆ

- Kiedy odrzucany jest Przedmiot powszechny, Przedmiot unikatowy, Zakłęcie albo stan, karta odkładana jest z powrotem do odpowiedniej talii.
- Kiedy odrzucana jest karta Obrażenia lub Przerażenia, karta zostaje wtasowana do odpowiedniej talii.
- Kiedy odrzucany jest żeton, wraca on do odpowiedniej puli żetonów.

Powiązane tematy: Poświęcić

ODWRÓCIĆ

Niektóre efekty powodują odwrócenie karty - odkrycie albo zakrycie. Karta pozostaje zakryta albo odkryta, dopóki jakiś efekt jej nie odwróci.

- Kiedy badacz odwraca Zakłęcie, natychmiast rozpatruje efekt opisany na rewersie odwracanej karty.
- Kiedy badacz odkrywa kartę Obrażenia lub Przerażenia i odkryta karta ma cechę *Rozpatrz natychmiast*, natychmiast rozpatruje efekt opisany na takiej karcie.

Powiązane tematy: Dwustronne karty, Obrażenia i Przerażenia, Zakłęcie

OGIEŃ

Ogień to znacznik specjalny, który rani badaczy i potwory.

- Ilekroć badacz przemieści się na pole zawierające Ogień, przyjmuje jedną zakrytą kartę Obrażenia.
- Kiedy badacz na polu zawierającym Ogień wykonał akcję inną niż ruch i na jego polu nadal jest Ogień, przyjmuje jedną zakrytą kartę Obrażenia.
 - Ilekroć badacz zmarnuje akcję na polu zawierającym Ogień, przyjmuje jedną zakrytą kartę Obrażenia.
- Poświęcając akcję, badacz może podjąć próbę ugaszenia płomieni. Aby to zrobić, wykonuje test zwinności (☞). Za każdy uzyskany sukces (★) może odrzucić jeden Ogień. Ogień może odrzucać ze swojego pola oraz każdego pola, na które się przemieści do końca bieżącej rundy.
 - Badacz nie przyjmuje obrażeń za Ogień usuwany wskutek tego efektu.
- Ilekroć potwór rozpocznie swoją aktywację na polu zawierającym Ogień albo przemieści się na pole zawierające Ogień, przyjmuje jedno obrażenie.
- Na początku każdej fazy mitów, przed rozpatrzeniem wydarzeń mitów, ogień się rozprzestrzenia.
 - Jeśli choć jedno pole zawiera Ogień, należy umieścić żeton Ognia na jednym, dowolnym polu, sąsiadującym z polem zawierającym Ogień.
 - Aplikacja przypomni o rozpatrzeniu tego efektu. Kiedy Ogień jest umieszczany wskutek akcji podpalenia albo efektu karty, badacz wybiera w menu gry opcję „Podpalenie”.
- Za pomocą akcji podpalenia badaczowi wolno umieścić Ogień na swoim albo na sąsiednim polu.
- Ognia nie wolno umieszczać na polu, które zawiera już Ogień.

Powiązane tematy: Akcja podpalenia, Akcje specjalne, Test, Znaczniki specjalne

OSOBA

Żetony Osób na planszy są odpowiednikami żetonów Osób w aplikacji.

- Badaczowi wolno wykonać akcję oddziaływania na żetonie Osoby tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton Osoby.
- Każdy żeton Osoby ma inną ilustrację, aby badaczom łatwo było je rozróżnić.
- Rozróżniamy dwa rodzaje żetonów Osób — żetony Osób powszechnych oraz żetony Osób unikatowych.
 - Żeton Osoby powszechnej ma na ilustracji sylwetkę. Te żetony są dwustronne i oznaczają nienazwane postaci.
 - Żeton Osoby unikatowej ma na ilustracji kolorowy rysunek. Każdy taki żeton to inna, nazwana postać, której imię znajduje się na rewersie żetonu.

Powiązane tematy: Akcja oddziaływania

PLANSZA

Plansza to kafelki mapy wyłożone na obszar gry przez badaczy.

Powiązane tematy: Kafelki mapy, Usunięcie z planszy

POCZYTALNOŚĆ

Patrz "Zdrowie i Poczytalność" na stronie 18.

PODNIĘŚĆ

Kiedy badacz podnosi wyposażenie, bierze podnoszony element i umieszcza odkryty na swoim obszarze gry.

- Badaczowi wolno podnosić wyposażenie ze swojego pola, kiedy wykonuje akcję przekazywania.

Powiązane tematy: Akcja przekazywania, Upuścić, Wyposażenie

POLE

Pole to fragment kafelka mapy, oddzielony od innych pól granicami, nieprzekraczalnymi granicami, ścianami i drzwiami.

- Na polach mogą się znajdować badacze, potwory oraz żetony.

Powiązane tematy: Drzwi, Granica, Kafelki mapy, Nieprzekraczalna granica, Obszar, Sąsiedni, Ściana, Wewnętrzny, Zewnętrzny

POŚWIĘCIĆ

Niektóre efekty pozwalają badaczowi poświęcić Wskazówki albo inne elementy jako koszt umożliwiając skorzystanie z efektu.

- Kiedy badacz poświęca element, odrzuca go jako koszt, dzięki któremu może rozpatrzeć efekt.
- Badaczowi nie wolno poświęcić elementu, jeśli go nie posiada.
- Każdy efekt pozwalający badaczowi poświęcić jakiś element jest opcjonalny.

Powiązane tematy: Odrzucić

POTWÓR

„Potwór” to określenie odnoszące się do żetonu potwora, jego figurki, jego żetonu identyfikacyjnego oraz wirtualnego odpowiednika w aplikacji.

- Kiedy jakiś efekt wystawia potwora, należy umieścić na planszy kopię potwora wskazanego przez efekt.
 - Jeśli na planszy znajduje się już potwór tego samego rodzaju, aplikacja przypisze żeton identyfikacyjny wystawianemu potworowi. Żeton identyfikacyjny należy umieścić na podstawie figurki potwora.
- Potwory aktywują się w etapie potworów podczas fazy mitów. Kiedy potwór się aktywuje, przesuwa się w kierunku badaczy i atakuje.
- Niektóre potwory posiadają zdolności opisane na rewersie swojego żetonu — np. wodny albo latający.
- W etapie przerażenia podczas fazy mitów, każdy badacz musi rozpatrzeć test przerażenia przeciwko jednemu potworowi w zasięgu.



- Jeśli w zasięgu badacza jest kilka potworów, rozpatruje test prerażenia tylko przeciwko temu potworowi, który posiada największą wartość prerażenia — niebieska wartość w prawym dolnym rogu na awersie żetonu potwora.
- Akcja ataku pozwala badaczowi zaatakować potwora.
- Jeśli badacz znajduje się na polu z potworem i zamierza dobrowolnie przemieścić się z takiego pola albo wykonać na nim akcję inną niż atak lub ruch, musi najpierw rozpatrzyć test uniku przeciwko potworowi na swoim polu.
 - Jeśli na polu badacza jest kilka potworów, rozpatruje test uniku tylko przeciwko temu potworowi, który posiada największą czujność — zielona wartość w prawym górnym rogu na awersie żetonu potwora.
- Niektóre efekty zależą od tężyzny potwora — czerwona wartość w prawym dolnym rogu na rewersie żetonu potwora.
- Jeśli liczba obrażeń zgromadzonych przez potwora zrówna się z jego zdrowiem — wartość wyświetlona w górnym rogu menu potwora — potwór zostaje pokonany i odrzucony.
 - Kiedy potwór jest odrzucany, należy go odłożyć z powrotem do puli.

Powiązane tematy: Akcja ataku, Aplikacja, Etap potworów, Etap prerażenia, Przemieszczanie się, Test prerażenia, Test uniku, Zakładka potworów

PRZEDMIOT POWSZECHNY

Przedmioty powszechne to różne rzeczy, które badacze znajdują w trakcie swojego śledztwa.

- Kiedy badacz zyskuje Przedmiot powszechny, bierze odkrytą kartę danego przedmiotu (stroną z ilustracją do góry).
- Przedmioty powszechne są wyposażeniem. Oznacza to, że w ramach akcji przekazywania wolno je upuszczać, podnosić i przekazywać.
- Niektóre Przedmioty powszechne to broń. Posiadają one symbol ataku oraz wartość obrażeń. Takich kart można używać do atakowania potworów.
- Niektóre karty Przedmiotów powszechnych są dwustronne. Takie karty posiadają opis zarówno na awersie, jak i rewersie.
 - Badaczowi wolno w dowolnym momencie sprawdzać treść na rewersie Przedmiotu powszechnego, chyba że jakiś efekt mówi, że nie wolno mu tego zrobić.
 - Kiedy Przedmiot powszechny zostaje odwrócony, jego nazwa, efekty, symbol ataku i wartość obrażeń zostają zastąpione treścią, która aktualnie jest widoczna.
- Kiedy badacz odrzuca Przedmiot powszechny, odkłada go z powrotem do talii Przedmiotów powszechnych.
- Karty w talii Przedmiotów powszechnych powinny być ułożone alfabetycznie, aby ułatwić ich wyszukiwanie w trakcie gry.

Powiązane tematy: Akcja ataku, Akcja przekazywania, Cechy, Dwustronne karty, Wyposażenie

PRZEDMIOT UNIKATOWY

Przedmioty unikatowe to różne rzeczy, które badacze znajdują w trakcie swojego śledztwa.

- Kiedy badacz zyskuje Przedmiot unikatowy, bierze odkrytą kartę danego przedmiotu (stroną z ilustracją do góry).
- Przedmioty unikatowe są wyposażeniem. Oznacza to, że w ramach akcji przekazywania wolno je upuszczać, podnosić i przekazywać.
- Niektóre Przedmioty unikatowe to broń. Posiadają one symbol ataku oraz wartość obrażeń. Takich kart można używać do atakowania potworów.
- Niektóre karty Przedmiotów unikatowych są dwustronne. Takie karty posiadają opis zarówno na awersie, jak i rewersie.
 - Badaczowi wolno w dowolnym momencie sprawdzać treść na rewersie Przedmiotu unikatowego, chyba że jakiś efekt mówi, że nie wolno mu tego zrobić.
 - Kiedy Przedmiot unikatowy zostaje odwrócony, jego nazwa, efekty, symbol ataku i wartość obrażeń zostają zastąpione treścią, która aktualnie jest widoczna.
- Kiedy badacz odrzuca Przedmiot unikatowy, odkłada go z powrotem do talii Przedmiotów unikatowych.
- Karty w talii Przedmiotów unikatowych powinny być ułożone alfabetycznie, aby ułatwić ich wyszukiwanie w trakcie gry.

Powiązane tematy: Akcja ataku, Akcja przekazywania, Akcje specjalne, Dwustronne karty, Wyposażenie

PRZEDMIOTY

Słowo „Przedmioty” to ogólne określenie odnoszące się zarówno do Przedmiotów powszechnych, jak i Przedmiotów unikatowych.

Powiązane tematy: Przedmiot powszechny, Przedmiot unikatowy

PRZEGRANA

Patrz "Zwycięstwo i przegrana" na stronie 19.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ

W trakcie gry badacze, potwory i żetony przemieszczają się po planszy.

- Kiedy badacz lub potwór chce się przemieścić o kilka pól, przemieszcza się po jednym polu naraz, opuszczając jedno pole i przemieszczając się na sąsiednie pole.
 - Badaczowi lub potworowi nie wolno przemieszczać się przez ściany i nieprzekraczalne granice, chyba że jakiś efekt wyraźnie mu na to pozwala.
 - Badaczowi lub potworowi nie wolno przemieszczać się przez drzwi zablokowane Barykadą, chyba że jakiś efekt pozwala mu przemieszczać się przez ściany.
- Kiedy badacz, potwór lub żeton zostaje przemieszczony na wskazane pole, usuwa się go z planszy i umieszcza na wskazanym polu. Nie przemieszcza się on przez żadne pola pomiędzy polem początkowym i docelowym.
 - Przemieszcza się na wskazane pole, nawet jeśli normalny ruch wymagałby przejścia przez nieprzekraczalne granice, ściany lub zablokowane drzwi.



➤ Dobrowolne przemieszczanie się ma miejsce, jeśli efekt zawiera zwrot „możesz” lub „maksymalnie o”. Przykładowo: „możesz się przemieścić o 1 pole na eksplorowany obszar” albo „przemieść się maksymalnie o 2 pola”.

- Badacz próbujący dobrowolnie opuścić pole, na którym jest potwór, musi najpierw rozpatrzyć test uniku przeciwko potworowi na swoim polu.

➤ Niedobrowolne przemieszczanie się ma miejsce, jeśli efekt nie zawiera zwrotu „możesz” ani „maksymalnie o”. Przykładowo: „oddal się o 2 pola od Ducha”.

- Badacz niedobrowolnie opuszczający pole, na którym znajduje się potwór, nie rozpatruje testu uniku.

Powiązane tematy: Akcja odepchnięcia, Akcja ruchu, Barykada, Drzwi, Granica, Nieprzekraczalna granica, Oddalić się od, Pole, Sąsiedni, Test uniku, W kierunku

PRZERAŻENIE

Patrz "Obrażenia i Przeróżenie" na stronie 10.

RUCH ŁAMIGŁÓWKI

Ruch łamigłówki to pojedynczy krok, przybliżający badacza do rozwiązania łamigłówki.

- Rodzaj ruchów łamigłówki, jakie badaczowi wolno wykonać, zależy od rodzaju rozwiązywanej łamigłówki.
- Kiedy badacz rozwiązuje łamigłóvkę, aplikacja zapisuje każdy wykonany przez niego ruch łamigłówki.

RUNDA

Rozgrywka w *Posiadłość Szaleństwa* składa się z serii rund. Każda runda podzielona jest na dwie fazy: fazę badaczy i fazę mitów.

- Po zakończeniu fazy mitów runda się kończy i badacze rozpoczynają następną rundę od nowej fazy badaczy. Gracze rozgrywają w ten sposób kolejne rundy aż do momentu zwycięstwa lub przegranej

Powiązane tematy: Faza badaczy, Faza mitów, Zwycięstwo i przegrana

SĄSIEDNI

- Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę, drzwi, nieprzekraczalną granicę lub ścianę.
- Dwa obszary sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę, drzwi, nieprzekraczalną granicę lub ścianę.
- Drzwi sąsiadują z polem jeśli są częścią jego krawędzi.

Powiązane tematy: Drzwi, Granica, Nieprzekraczalna granica, Obszar, Pole, Ściana

SPRZĄTANIE PLANSZY

Kiedy badacze otrzymują polecenie „sprzątnięcia planszy”, odrzucają z planszy wszystkie kafelki mapy, żetony i potwory.

- Każdy badacz usuwa swoją figurkę z planszy.

Powiązane tematy: Usunięcie z planszy

STAN

Niektóre efekty gry sprawiają, że badacze otrzymują Stany. Efekty takie zawierają zwrot „otrzymujesz stan”.

- Kiedy badacz otrzymuje stan, bierze kartę Stanu o wskazanej nazwie i kładzie ją odkrytą (stroną z ilustracją do góry) na swoim obszarze gry.

- Badaczowi nie wolno posiadać kilku kopii tego samego stanu.
- Jeśli karta Stanu jest dwustronna, badacz otrzymuje losową kopię wskazanego stanu.

- Niektóre karty Stanów są dwustronne i zawierają informacje zarówno na awersie, jak i rewersie.

- Badaczowi nie wolno sprawdzać rewersu karty Stanu, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Stan „Obłąkany” pozwala badaczowi sprawdzić informacje na rewersie karty, jednak badaczowi nie wolno dzielić się tymi informacjami z resztą badaczy.

- Kiedy badacz odrzuca stan, odkłada jego kartę z powrotem do talii Stanów.

- Badaczom nie wolno sprawdzać rewersów kart w talii Stanów.

Powiązane tematy: Dwustronne karty

STRONY ŚWIATA

Niektóre opisy w aplikacji odnoszą się do kierunków świata — północy, wschodu, południa i zachodu.

- Północ to kierunek w stronę górnej krawędzi ekranu. Południe to kierunek w stronę dolnej krawędzi ekranu.

- Wschód to kierunek w stronę prawej krawędzi ekranu. Zachód to kierunek w stronę lewej krawędzi ekranu.

Powiązane tematy: Aplikacja

SYMBOL AKCJI

Symbol akcji (👉) widnieje przy niektórych opcjach w aplikacji. Jeśli badacz chce wybrać taką opcję, musi w tym celu poświęcić akcję.

- Badacz może bez poświęcania akcji wybrać w aplikacji dowolną opcję, przy której nie widnieje 👉.

Powiązane tematy: Akcja, Aplikacja

ŚCIANA

Ściany to krawędzie pól, które przedstawione są w postaci brązowych ciągłych linii. Każda ściana oddziela od siebie dwa lub więcej pól.

- Badaczom i potworom nie wolno przemieszczać się przez ściany, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Dwa pola mające wspólną ścianę sąsiadują ze sobą.
- Ściany oddzielają sąsiadujące obszary.
- Zasięgu nie wolno liczyć przez ściany, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Efektem oddziałującym na sąsiednie pola nie wolno oddziaływać na pola przez ściany, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Drzwi na kafelku mapy, które zakryto żetonem ściany, traktowane są jako ściana.

Powiązane tematy: Drzwi, Kafelki mapy, Obszar, Pole, Przemieszczanie się, Sąsiedni

TAJNE PRZEJŚCIE

Tajne przejście to znacznik specjalny, łączący ze sobą dwa lub więcej pól.

- Pole zawierające Tajne przejście sąsiaduje z każdym innym polem zawierającym Tajne przejście.
- Zasięgu nie wolno liczyć przez Tajne przejście.
- Badaczom i potworom wolno się przemieszczać przez Tajne przejście, chyba że jest ono zablokowane Barykadą.

Powiązane tematy: Barykada, Pole, Sąsiedni, Zasięg, Znaczniki specjalne

TEST

Przy niektórych efektach, po krótkim opisie fabularnym widnieje symbol umiejętności ujęty w okrągłe nawiasy. Taki zapis to polecenie wykonania testu umiejętności. Kiedy badacz rozpatruje test, wykonuje poniższe czynności:

1. **Ustalenie pułi kości.** Badacz ustala liczbę kości, którymi będzie rzucał. Ta liczba nazywana jest pułą kości.
 - Na początek sprawdza na swojej karcie badacza wartość testowanej umiejętności.
 - Następnie dodaje lub odejmuje modyfikator testu. Modyfikator to cyfra po symbolu umiejętności, znajdująca się w treści efektu, który nakazał wykonanie testu. Modyfikator jest poprzedzony znakiem plusa (+) lub minusa (-).
 - Badacz dodaje lub odejmuje kości zgodnie z innymi efektami, wynikającymi np. z Przedmiotów lub stanów.
2. **Rut kośćmi.** Badacz rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi jego puła kości.
 - Jeśli puła kości jest mniejsza niż jeden, zamiast tego badacz rzuca jedną kością.
 - Jeśli puła kości jest większa od liczby kości w grze, badacz rzuca tyłoma kośćmi, ile może, zapisuje wyniki i rzuca kośćmi ponownie, dopóki nie rzuci w sumie tyłoma kośćmi, ile wynosi jego puła kości.

3. **Przerzuty i zmiany kości.** Badacz może skorzystać z efektów, które umożliwiają mu przerzucenie albo zmianę wyników na kościach. Przykładem takiego efektu jest poświęcenie Wskazówek, aby zmienić wyniki śledztwa (🌀) na wyniki sukcesów (✦).

4. **Ustalenie wyniku.** Łączna liczba uzyskanych ✦ to wynik testu. Konsekwencje zdania lub niezdania testu wyznaczane są przez efekt, który nakazał wykonanie testu.

- Polecenie wykonania testu może zawierać również cyfrę po średniku. Oznacza ona trudność testu. Trudność testu to liczba sukcesów wymagana do zdania testu. Jeśli wynik testu jest mniejszy od trudności testu, badacz nie zdał testu.
 - Polecenie wykonania testu, które po symbolu umiejętności zawiera zwrot „zapobiega”, daje badaczowi szansę na zmniejszenie liczby przyjmowanych kart Obrażenia lub Przerażenia. Za każdy uzyskany sukces ✦ badacz zapobiega przyjęciu jednej karty Obrażenia lub Przerażenia.
- Efekty zależne od wyniku testu poprzedzone są zwrotem „jeśli zdałeś” albo „jeśli nie zdałeś”. Efekt taki jest rozpatrywany wyłącznie wtedy, gdy badacz odpowiednio zdał albo nie zdał testu. Każdy efekt opisany po kropce albo w nowym akapicie jest niezależny od poprzedzających go efektów.

Powiązane tematy: Aplikacja, Kość, Umiejętności, Wskazówka

TEST PRZERAŻENIA

W fazie mitów, w etapie prerażenia, każdy badacz rozpatruje test prerażenia przeciwko jednemu potworowi w zasięgu. Aby to zrobić, wykonuje następujące czynności:

1. **Wytypowanie potwora.** Badacz musi wykonać test prerażenia tylko przeciwko temu potworowi w zasięgu, który posiada największą wartość prerażenia — niebieska wartość w prawym dolnym rogu żetonu potwora.
 - Jeśli kilka potworów w zasięgu posiada największą wartość prerażenia, badacz wybiera jednego z nich.
2. Badacz zaznacza potwora w zakładce potworów i rozpatruje efekt zgodnie z poleceniami aplikacji.
 - Wszelkie efekty wygenerowane wskutek wybrania tej opcji są częścią testu prerażenia wykonywanego przez badacza.
 - Test prerażenia sprawia zazwyczaj, że badacz przyjmuje karty Prerażenia.

Powiązane tematy: Etap prerażenia, Potwór

TEST UNIKU

Jeśli badacz znajduje się na polu z potworem i zamierza dobrowolnie opuścić takie pole albo wykonać na nim akcję inną niż atak lub ruch, musi najpierw uniknąć potwora na swoim polu. Aby to zrobić, wykonuje następujące czynności:

- 1. Wytypowanie potwora.** Badacz musi wykonać test uniku tylko przeciwko temu potworowi na swoim polu, który posiada największą czujność — zielona wartość w prawym górnym rogu żetonu potwora.
 - Jeśli kilka potworów na polu badacza posiada największą czujność, badacz wybiera jednego z nich.
 - 2. Rozpatrzenie test uniku.** Badacz zaznacza potwora w zakładce potworów, a następnie naciska przycisk „Unik” i rozpatruje efekt zgodnie z poleceniami aplikacji.
 - Wszelkie efekty wygenerowane wskutek wybrania tej opcji są częścią testu uniku wykonywanego przez badacza.
 - Test uniku może spowodować zmarnowanie akcji wykonywanej przez badacza.
- Badacz, który niedobrowolnie opuszcza pole z potworem, nie rozpatruje testu uniku.

Powiązane tematy: Potwór, Przemieszczanie się, Zmarnowana

TURA

Podczas fazy badaczy, badacze wykonują swoje tury. Kolejność tur jest dowolna.

- Badaczowi wolno wykonać maksymalnie dwie akcje podczas swojej tury.

Powiązane tematy: Akcja, Faza badaczy

UMIEJĘTNOŚCI

Badacze posiadają sześć różnych umiejętności, które wyznaczają mocne i słabe strony każdego badacza. Te umiejętności to:

- Siła (👊) oznaczająca tężyznę fizyczną i wytrzymałość. Badacz z dużą 🍊 lepiej atakuje *Ciężką bronią* i jest mniej podatny na Obrażenia i traumy fizyczne.
- Zwinność (🏃) oznaczająca fizyczną szybkość i koordynację. Badacz z dużą 🏃 lepiej atakuje *Bronią sieczną* oraz *Bronią palną* i łatwiej mu unikać potworów.
- Spostrzegawczość (👁️) oznaczająca zdolność do dostrzegania szczegółów i świadomość przestrzenną. Badacz z dużą 👁️ skuteczniej szuka informacji i łatwiej otwiera zamki.
- Wiedza (📖) oznaczająca odczytanie i znajomość arkanów magii. Badacz z dużą 📖 lepiej radzi sobie z rzucaniem Zaklęć i analizowaniem dużej liczby informacji.
- Wpływ (👥) oznaczający charyzmę i zmysł towarzyski. Badacze z dużym 👥 skuteczniej oddziałują na innych ludzi.
- Wola (🧠) oznaczająca dyscyplinę umysłową i determinację. Badacz z dużą 🧠 jest mniej podatny na Przerazenie i traumy psychiczne.
- Wartość umiejętności — cyfra z przedziału od dwa do pięć — oznacza liczbę kości, którymi badacz rzuca, wykonując test danej umiejętności.

Powiązane tematy: Badacz, Test

UMIEŚCIĆ

Niektóre efekty nakazują graczom umieścić jakieś elementy na planszy.

- Kiedy umieszczany jest kafelek mapy, gracze wykładają go na środku obszaru gry, w miejscu wyznaczonym przez aplikację.
- Kiedy umieszczany jest inny element, gracze wykładają go na środku obszaru gry, w miejscu wyznaczonym przez efekt nakazujący umieścić element.

Powiązane tematy: Plansza

UPUŚCIĆ

Kiedy badacz upuszcza wyposażenie, kładzie upuszczany element na swoim polu.

- W ramach akcji przekazywania badaczowi wolno upuścić na swoje pole dowolną liczbę wyposażenia.

Powiązane tematy: Akcja przekazywania, Podnieść

USUNIĘCIE Z PLANSZY

Niektóre efekty nakazują graczom usunąć jakieś elementy z planszy.

- Kiedy jakiś element jest usuwany z planszy, gracze odkładają go na bok.
- Element, który został usunięty z planszy, nie znajduje się na żadnym polu ani obszarze.

Powiązane tematy: Plansza

W KIERUNKU

Ileokroć jakiś element przemieszcza się w kierunku innego elementu lub pola, każde pole, na które się przemieszcza, musi zmniejszać dystans pomiędzy elementem a punktem docelowym.

Powiązane tematy: Oddalić się od, Pole, Przemieszczanie się

WEWNĘTRZNE

Wyróżniamy dwa rodzaje obszarów: wewnętrzne i zewnętrzne. Wszystkie pola na danym obszarze są tego samego rodzaju.

- Jeśli obszar jest zadaszony, jest to obszar wewnętrzny.
- Przykładami takich obszarów są: Przedśionek, Jadalnia, Hol, Sypialnia, Podziemie.
 - Na kafelkach z drugiej edycji gry obszary wewnętrzne zostały dodatkowo oznaczone. Etykiety z nazwami obszarów wewnętrznych mają czerwone tło i złote ozdobniki.

WSKAZÓWKA

Niektóre efekty gry sprawiają, że badacze zyskują Wskazówki.

- Kiedy badacz zyskuje Wskazówkę, bierze żeton Wskazówki i kładzie go na swoim obszarze gry.
- Wskazówki nie są wyposażeniem. Wskazówek nie wolno upuszczać ani przekazywać, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Podczas rozpatrywania testu badacz może poświęcić dowolną liczbę Wskazówek, aby zmienić taką samą liczbę wyników śledztwa (🔍) na sukcesy (★).
- Podczas rozwiązywania łamigłówki badacz może poświęcić dowolną liczbę Wskazówek, aby wykonać taką samą liczbę dodatkowych ruchów łamigłówki.
- Kiedy badacz poświęca lub odrzuca Wskazówkę, zwraca jej żeton do puli.

Powiązane tematy: Łamigłówka, Test

WYDARZENIE MITÓW

W etapie wydarzeń, podczas fazy mitów, aplikacja generuje przynajmniej jedno wydarzenie mitów, które badacze muszą rozpatrzyć.

- Efekty każdego wydarzenia mitów są dokładnie opisane i zazwyczaj wymagają od badacza rozpatrzenia testu i przyjęcia kart Obrażeń lub Przerażenia.

Powiązane tematy: Aplikacja, Etap wydarzeń

WYELIMINOWANY

Kiedy badacz zostaje wyeliminowany, upuszcza całe wyposażenie na swoje pole i usuwa z planszy figurkę swojego badacza.

- Wyeliminowany badacz nie rozpatruje swojej tury i nie wykonuje żadnych akcji w fazie badacza.
- Wyeliminowany badacz nie zwycięża, kiedy śledztwo zostaje ukończone, chyba że jakiś efekt mówi inaczej.
- Kiedy badacz zostaje wyeliminowany, pozostali badacze przegrywają na koniec następnej fazy badacza.
 - Jeśli wszyscy badacze zostali wyeliminowani, gra natychmiast się kończy i wszyscy badacze przegrywają.

Powiązane tematy: Obrażenia i Przerażenie, Zwycięstwo i przegrana

WYPOSAŻENIE

Wyposażenie to rodzaj elementów, które można upuszczać, podnosić i przekazywać w ramach akcji przekazywania i innych efektów.

- Wyposażeniem są: Przedmioty powszechne, Przedmioty unikatowe oraz Zaklęcia.
- Wszelkie inne elementy nie są wyposażeniem.

Powiązane tematy: Akcja przekazywania, Przedmiot powszechny, Przedmiot unikatowy, Zaklęcie

ZAKLĘCIE

Zaklęcia to księgi i zwoje z wiedzą, która umożliwia okiełznanie niepojętych mocy.

- Kiedy badacz zyskuje Zaklęcie, bierze losową kopię karty wskazanego zaklęcia i kładzie odkrytą (stroną z ilustracją do góry) na swoim obszarze gry.
- Zaklęcia są wyposażeniem i mogą być upuszczane, podnoszone i przekazywane w ramach akcji przekazywania.
- Zaklęcia są dwustronne. Takie karty posiadają opis zarówno na awersie, jak i rewersie.
 - Badaczowi nie wolno sprawdzać rewersu Zaklęcia, dopóki jakiś efekt nie każe mu odwrócić karty.
 - Kiedy badacz odwraca Zaklęcie, natychmiast rozpatruje efekty opisane na rewersie karty. Wiąże się to zazwyczaj z odrzuceniem karty i otrzymaniem nowej kopii tego Zaklęcia.
- Niektóre Zaklęcia, zwane zaklęciami ataku, posiadają symbol ataku oraz wartość obrażeń. Za pomocą takich Zaklęć można atakować potwory.
- Kiedy badacz odrzuca Zaklęcie, odkłada je z powrotem do talii Zaklęć.
- Badaczom nie wolno sprawdzać rewersów Zaklęć, które znajdują się w talii.

Powiązane tematy: Akcja ataku, Akcja przekazywania, Dwustronne karty, Wyposażenie



ZAKŁADKA POTWORÓW

W zakładce potworów aplikacja przechowuje informacje na temat potworów wystawionych w trakcie scenariusza.

- Badacz uzyskuje dostęp do zakładki potworów, naciskając przycisk zakładki potworów w lewym dolnym rogu ekranu.

Powiązane tematy: Aplikacja, Potwór

ZAPIS I WYJŚCIE

Gracze mogą zapisać swoje postępy w rozgrywanym scenariuszu i przerwać grę. Rozgrywkę mogą kontynuować przy kolejnym spotkaniu.

- Grę można zapisać i wyłączyć, wybierając odpowiednią opcję w głównym menu aplikacji.
- Jeśli gracze zamierzają kontynuować rozgrywkę w przyszłości, powinni zanotować posiadane wyposażenie, karty Obrażeń, karty Przerażenia oraz pozycję figurek badacza, figurek potworów i wyposażenia leżącego na planszy.
 - Kafelki mapy oraz żetony znajdujące się na planszy są zapamiętywane przez aplikację.
- Gracze wznawiają zapisaną grę, wybierając w głównym menu opcję „Kontynuuj” podczas przygotowania do gry.
- Aplikacja przechowuje zapis tylko jednej rozgrywki naraz.
 - Rozpoczęcie nowej gry spowoduje utratę zapisanego wcześniej stanu gry.

Powiązane tematy: Aplikacja, Menu gry

ZAPOBIEGA

Polecenie wykonania testu, które po symbolu umiejętności zawiera zwrot „zapobiega”, daje badaczowi szansę na zmniejszenie liczby przyjmowanych kart Obrażeń lub Przerażenia.

- Za każdy uzyskany sukces (✳) badacz zapobiega przyjęciu jednej karty Obrażenia lub Przerażenia.

Powiązane tematy: Obrażenia i Przerażenie, Test

ZASIĘG

Efekty używające zwrotu „w zasięgu” odnoszą się do czegoś oddalonego maksymalnie o trzy pola.

- Zasięgu nie wolno liczyć przez ściany i drzwi, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Zasięg wolno liczyć przez nieprzekraczalne granice.

Powiązane tematy: Drzwi, Granica, Nieprzekraczalna granica, Pole, Ściana

ZDROWIE I POCZYTALNOŚĆ

Zdrowie i poczytalność badacza podane są na karcie badacza.

- Wartość zdrowia i poczytalności badacza jest stała. Zdrowie i poczytalność badacza nie są zmniejszane, kiedy przyjmuje on karty Obrażeń i Przerażenia.

Powiązane tematy: Obrażenia i Przerażenie

ZEWNĘTRZNE

Wyróżniamy dwa rodzaje obszarów: wewnętrzne i zewnętrzne. Wszystkie pola na danym obszarze są tego samego rodzaju.

- Jeśli obszar nie jest zadaszony, jest to obszar zewnętrzny.
 - Przykładami takich obszarów są: Alejka, Ulica, Podwórze, Dok.
 - Na kafelkach z drugiej edycji gry obszary zewnętrzne zostały dodatkowo oznaczone. Etykiety z nazwami obszarów zewnętrznych mają srebrne tło i czerwone ozdobniki.

ZMARNOWANA

Niektóre efekty — głównie testy uników — sprawiają, że akcja badacza zostaje zmarnowana.

- Kiedy akcja zostaje zmarnowana, badacz traci akcję, bez rozpatrywania jej efektu.
- Jeśli w trakcie przemieszczania się akcja ruchu zostaje zmarnowana, badacz traci resztę ruchu i nie opuszcza swojego pola.

Powiązane tematy: Akcja, Test uniku

ZNACZNIKI SPECJALNE

Znaczniki specjalne to żetony, które można rozpoznać po kwadratowym kształcie.

- Każdy rodzaj znacznika specjalnego ma własne zasady, mówiące, jak badacz może wejść w interakcję ze znacznikiem specjalnym.
- Interakcja ze znacznikiem specjalnym nie wymaga aplikacji.

Powiązane tematy: Barykada, Ciemność, Ogień, Tajne przejście

ZYSKAĆ

- Kiedy badacz zyskuje Przedmiot powszechny, Przedmiot unikatowy lub stan, bierze odpowiednią kartę i kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry.
- Kiedy badacz zyskuje Zakłęcie, bierze losową kopię odpowiedniej karty i kładzie ją odkrytą (stroną z ilustracją do góry) na swoim obszarze gry.
- Kiedy badacz zyskuje Wskazówkę, bierze odpowiedni żeton i kładzie go na swoim obszarze gry.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

W trakcie przygotowania do gry, kiedy gracze wybiorą scenariusz, wyznaczone są warunki zwycięstwa, jednakże na tym etapie nie są one jeszcze zdradzane badaczom.

- W trakcie rozgrywki badacze muszą rozwikłać tajemnicę i odkryć, co jest ich ostatecznym celem w danej grze. Aby tego dokonać, powinni uważnie wysłuchać prologu scenariusza i starannie sprawdzać każdy trop, na który natrafia w trakcie śledztwa. Gdy badacze osiągną wystarczający postęp w swoim śledztwie, cel gry zostanie ujawniony i otrzymają ostateczne zadanie, dzięki któremu będą mogli ukończyć śledztwo. Kiedy śledztwo zostanie ukończone, **badacze zwyciężają**.
- W trakcie trwania scenariusza cel scenariusza może się zmienić albo stać trudniejszy do zrealizowania. Jeśli badacze zbyt długo zwlekają ze zrealizowaniem celu, gra się kończy i śledztwo nie zostaje ukończony. Jeden z badaczy odczytuje wtedy na głos epilog. **Badacze przegrywają**.
- Kiedy jakiś badacz zostaje wyeliminowany, gra skończy się na koniec następnej fazy badaczy. Jeśli w tym czasie badacze nie zakończą śledztwa, jeden z nich wybiera w menu gry opcję „Wylimitowano badacza” i odczytuje na głos epilog. **Badacze przegrywają**.
- Niektóre efekty gry — głównie karty stanów Obląkany — mogą zmienić warunki zwycięstwa lub przegranej dla badacza. Szczegóły dotyczące warunków zwycięstwa lub przegranej opisane są dokładnie w treści takiego efektu.

- Jeśli efekt jakiegoś karty doprowadzi do końca gry, jeden z badaczy wybiera z menu gry opcję „Koniec gry”.

Powiązane tematy: Aplikacja, Cel, Menu gry, Obląkany, Wylimitowany

ZETON EKSPLOKACJI

Żetony Eksploracji na planszy są odpowiednikami żetonów Eksploracji w aplikacji.

- Żetony Eksploracji są zazwyczaj umieszczane na drzwiach.
- Badaczowi wolno wykonać akcję eksploracji na żetonie Eksploracji tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton albo na polu, które sąsiaduje z drzwiami, na których znajduje się żeton.
- Żeton Eksploracji i żeton Obserwacji to dwie strony tego samego żetonu.

Powiązane tematy: Akcja eksploracji, Drzwi

ZETON OBSERWACJI

Żetony Obserwacji na planszy są odpowiednikami żetonów Obserwacji w aplikacji.

- Żetony Obserwacji są zazwyczaj umieszczane na krawędziach pól.
- Badaczowi wolno sprawdzić żeton Obserwacji i rozpatrzeć związany z nim efekt zgodnie z poleceniami aplikacji. Rozpatrywanie efektu żetonu Obserwacji nie wymaga akcji.
- Żeton Eksploracji i żeton Obserwacji to dwie strony tego samego żetonu.

ZETON ODDZIAŁYWANIA

Żetony Oddziaływania na planszy są odpowiednikami żetonów Oddziaływania w aplikacji.

- Badaczowi wolno wykonać akcję oddziaływania na żetonie Oddziaływania tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton.
- Żeton Przeszukiwania i żeton Oddziaływania to dwie strony tego samego żetonu.

Powiązane tematy: Akcja oddziaływania

ZETON PRZESZUKIWANIA

Żetony Przeszukiwania na planszy są odpowiednikami żetonów Przeszukiwania w aplikacji.

- Badaczowi wolno wykonać akcję przeszukiwania na żetonie Przeszukiwania tylko wtedy, gdy znajduje się na tym samym polu co żeton.
- Żeton Przeszukiwania i żeton Oddziaływania to dwie strony tego samego żetonu.

Powiązane tematy: Akcja przeszukiwania

PODZIAŁ EKRANU W APLIKACJI

INTERFEJS GRY

Podczas rozgrywki gracze będą korzystać głównie z opisanego poniżej interfejsu.



- 1. Mapa.** Większość ekranu zajmuje mapa. Kiedy gracze eksplorują obszary scenariusza i odsłaniają kolejne fragmenty mapy, odkrywane kafelki i żetony wyświetlane są na środku ekranu. Gracze mogą oddziaływać za pomocą aplikacji tylko na te żetony, które widać na mapie.
- 2. Przycisk menu gry.** Za pomocą tego przycisku gracze mogą w dowolnym momencie przejść do menu. Po jego otwarciu mogą sprawdzić dziennik komunikatów albo zapisać postęp rozgrywki, aby wrócić do niej później.
- 3. Przycisk zakładki potworów.** Za pomocą tego przycisku gracze mogą otwierać i zamykać zakładkę potworów podczas gry. Wybierając potwora z zakładki, można otworzyć jego menu.
- 4. Przycisk ekwipunku.** Za pomocą tego przycisku gracze mogą otwierać i zamykać zakładkę ekwipunku podczas gry. Kiedy badacze znajdują przedmioty, które mogą być użyte w aplikacji, pojawiają się one w ekwipunku.
- 5. Zakładka potworów/ekwipunku.** Kiedy zakładka potworów lub ekwipunku jest otwarta, widać ją w dolnej części ekranu.
- 6. Przycisk zakończenia fazy.** Za pomocą tego przycisku gracz może zakończyć aktualną fazę i rozpocząć następną fazę lub rundę.
- 7. Przycisk menu ustawień.** Za pomocą tego przycisku gracze mogą w dowolnym momencie przejść do menu ustawień gry.

PODZIAŁ EKRANU W APLIKACJI CD.

INTERFEJS MENU POTWORA

Po wybraniu potwora z zakładki potworów otwiera się jego menu. Gracze mogą korzystać z tego menu, aby oddziaływać na potwory w trakcie gry.



- 1. Nazwa i wizerunek.** Nazwa i wizerunek informują, który potwór został wybrany. Wszystkie informacje w menu potwora odnoszą się do potwora, który został wybrany.
- 2. Zdrowie.** Wartość zdrowia potwora wyświetlana jest w lewym górnym rogu ekranu.
- 3. Symbol identyfikacyjny.** Jeśli potwór posiada symbol identyfikacyjny, widnieje on przy ilustracji potwora. Symbol identyfikacyjny powiązany jest z żetonem identyfikacyjnym, umieszczonym na podstawie figurki potwora.
- 4. Obrażenia.** Liczba zgromadzonych przez potwora obrażeń wyświetlana jest pod jego nazwą. Gracz może użyć przycisków „+” i „-”, aby dodawać albo usuwać obrażenia.
- 5. Przycisk ataku.** Naciśnięcie tego przycisku pozwala graczowi zaatakować potwora.
- 6. Przycisk uniku.** Naciśnięcie tego przycisku generuje test uników, kiedy gracz próbuje uniknąć potwora.
- 7. Panel efektów.** Efekty powiązane z potworem opisane są w panelu po prawej. Kiedy gracz atakuje potwora, unika potwora albo potwór się aktywuje, wszelkie efekty wyświetlają się właśnie w tym miejscu.
- 8. Zakładka potworów.** Gracz może wybrać potwora poprzez naciśnięcie na jego wizerunek w zakładce potworów. Menu potwora można zamknąć, ponownie naciskając wizerunek aktualnie wybranego potwora.

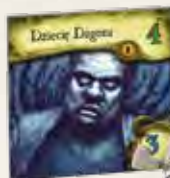
OPIS FIGUREK POTWORÓW

PRZYGOTOWANIE FIGUREK POTWORÓW

Aby złożyć figurkę potwora, należy wcisnąć kołki, znajdujące się na spodzie figurki, w otwory na odpowiedniej podstawce. Gwiazdne Pomioty należy zamocować na dużych podstawkach, Straszliwych Łowców i Zamieszki na średnich podstawkach, a wszystkie pozostałe figurki na małych podstawkach.



Kiedy każda figurka zostanie zamocowana na odpowiedniej podstawce, do każdej podstawki należy wsunąć żeton potwora powiązany z figurką. Podstawki zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wszystkie kluczowe informacje zawarte na żetonie potwora były widoczne bez konieczności wyjmowania go z podstawki.



figurka Dziecięcia Dagona



figurka Kultysty



figurka Istoty z Głębin



figurka Hybrydy Istot z Głębin



figurka Ducha



figurka Kapłana Dagona



figurka Gwiazdnego Pomiotu



figurka Straszliwego Łowcy



figurka Zamieszek

INDEKS

| | | | | | |
|---|----|--|----|---|----|
| A | | Ł | | S | |
| Akcja | 4 | Łamigłówka | 9 | Sąsiedni | 14 |
| Akcja ataku | 4 | Łamigłówka obrazkowa | 9 | Skupiony – patrz „Stan” | 14 |
| Akcja eksploracji | 4 | Łamigłówka ryglowa | 9 | Sprzątanie planszy | 14 |
| Akcja kradzieży | 4 | Łamigłówka szyfrowa | 10 | Stan | 14 |
| Akcja oddziaływania | 5 | | | Strony świata | 14 |
| Akcja odepchnięcia | 5 | M | | Symbol akcji | 14 |
| Akcja podpalenia | 5 | Menedżer kolekcji | 10 | | |
| Akcja przekazywania | 5 | Menu gry | 10 | Ś | |
| Akcja przeszukiwania | 5 | Możesz – patrz „Terminologia” | 2 | Ściana | 15 |
| Akcja ruchu | 5 | | | | |
| Akcje specjalne | 6 | N | | T | |
| Aplikacja | 6 | Najbliższy | 10 | Tajne przejście | 15 |
| B | | Najdalszy | 10 | Test | 15 |
| Badacz | 6 | Nie wolno – patrz „Złote zasady” | 2 | Test prerażenia | 15 |
| Barykada | 6 | Niedobrowolne przemieszczanie się – patrz „Przemieszczanie się” | 13 | Test uniku | 16 |
| Broń – patrz „Przedmiot powszechny” | 13 | Nieprzekraczalna granica | 10 | Tężyzna – patrz „Potwór” | 12 |
| C | | | | Tura | 16 |
| Cechy | 6 | O | | U | |
| Cel | 7 | Obłąkany – patrz „Obrażenia i Prerażenie” | 10 | Umiejętności | 16 |
| Ciemność | 7 | Obrażenia i Prerażenie | 10 | Umieścić | 16 |
| Czujność – patrz „Potwór” | 12 | Obszar | 11 | Unieruchomiony – patrz „Stan” | 14 |
| D | | Oddalić się od | 11 | Upuścić | 16 |
| Dobrowolne przemieszczanie się – patrz „Przemieszczanie się” | 13 | Odrzucić | 11 | Usunięcie z planszy | 16 |
| Dowód – patrz „Cechy” | 6 | Odwrócić | 11 | | |
| Drzwi | 7 | Ogień | 12 | W | |
| Dyskusja – patrz „Konflikty” | 2 | Ogłuszony – patrz „Stan” | 14 | W kierunku | 16 |
| Dwustronne karty | 7 | Opis figurek potworów | 22 | Wartość prerażenia – patrz „Potwór” | 12 |
| Dziennik komunikatów | 7 | Osoba | 12 | Wewnętrzne | 16 |
| E | | Osołomiony – patrz „Stan” | 14 | Wolno – patrz „Terminologia” | 2 |
| Ekwipunek | 7 | | | Wschód – patrz „Strony świata” | 14 |
| Etap potworów | 7 | P | | Wskazówka | 17 |
| Etap prerażenia | 7 | Plansza | 12 | Wydarzenie mitów | 17 |
| Etap wydarzeń | 8 | Poczytalność – patrz „Zdrowie i Poczytalność” | 18 | Wylimowany | 17 |
| F | | Podnieść | 12 | Wyjście – patrz „Zapis i wyjście” | 18 |
| Faza badaczy | 8 | Podział ekranu w aplikacji | 20 | Wynik – patrz „Test” | 15 |
| Faza mitów | 8 | Pole | 12 | Wyposażenie | 17 |
| G | | Południe – patrz „Strony świata” | 14 | | |
| Granica | 8 | Poświęcić | 12 | Z | |
| I | | Potwór | 12 | Zachód – patrz „Strony świata” | 14 |
| Interfejs gry | 20 | Północ – patrz „Strony świata” | 14 | Zakłęcie | 17 |
| Interfejs menu potwora | 21 | Przedmiot powszechny | 13 | Zakładka potworów | 18 |
| Interfejs użytkownika – patrz „Aplikacja” | 6 | Przedmiot unikatowy | 13 | Zapis i wyjście | 18 |
| K | | Przedmioty | 13 | Zapobiega | 18 |
| Kafelek mapy | 8 | Przegrana – patrz „Zwycięstwo i przegrana” | 19 | Zasięg | 18 |
| Konflikty | 2 | Przemieszczanie się | 13 | Zdrowie i Poczytalność | 18 |
| Korzystanie z Kompletnej Księgi Zasad | 2 | Prerażenie – patrz „Obrażenia i Prerażenie” | 10 | Zewnętrzne | 18 |
| Kość | 8 | Przygotowanie do gry | 3 | Złote zasady | 2 |
| L | | Pula kości – patrz „Test” | 15 | Zmarnowana | 18 |
| Limit elementów | 2 | R | | Znaczniki specjalne | 18 |
| Losowy | 8 | Ranny – patrz „Obrażenia i Prerażenie” | 10 | Zwycięstwo i przegrana | 19 |
| | | Ruch łamigłówki | 14 | Zyskać | 18 |
| | | Runda | 14 | | |
| | | | | Ż | |
| | | | | Żeton eksploracji | 19 |
| | | | | Żeton Obserwacji | 19 |
| | | | | Żeton Oddziaływania | 19 |
| | | | | Żeton Przeszukiwania | 19 |
| | | | | Ź | |
| | | | | Źródło światła – patrz „Cechy” | 6 |



SZYBKIE PRZYPOMNIENIE

Rozgrywka w Posiadłość Szaleństwa składa się z serii rund. Każda runda podzielona jest na dwie fazy: fazę badaczy oraz fazę mitów.

FAZA BADACZY

Podczas tej fazy każdy badacz rozgrywa jedną turę. Badacze sami wybierają, w jakiej kolejności rozegrają swoje tury. W swojej turze badacz wykonuje do dwóch akcji.

NAJCZĘŚCIEJ UŻYWANE AKCJE

- **Akcja ruchu:** Badacz przemieszcza się maksymalnie o dwa pola. W trakcie przemieszczania wolno wykonywać inne akcje.
- **Akcja przeszukiwania:** Badacz sprawdza żeton Przeszukiwania na swoim polu. Wykonywane w aplikacji.
- **Akcja eksploracji:** Badacz sprawdza żeton Eksploracji na swoim polu. Wykonywane w aplikacji.
- **Akcja oddziaływania:** Badacz oddziałuje na żeton Osoby albo żeton Oddziaływania na swoim polu. Wykonywane w aplikacji.
- **Akcja ataku:** Badacz atakuje potwora na swoim polu za pomocą broni do walki w zwarciu albo potwora w zasięgu za pomocą broni dystansowej. Wykonywane w aplikacji.
- **Akcja przekazywania:** Badacz może oddawać i otrzymywać wyposażenie od badaczy na swoim polu. Badacz może podnosić i upuszczać wyposażenie na swoim polu.

RZADKO UŻYWANE AKCJE

- **Akcja odepchnięcia:** badacz odpycha potwora albo innego badacza (patrz „Akcja odepchnięcia” na stronie 5).
- **Akcja podpalenia:** badacz wznieca ogień na swoim albo na sąsiednim polu (patrz „Akcja podpalenia” na stronie 5).
- **Akcja kradzieży:** badacz kradnie wyposażenie od innego badacza (patrz „Akcja kradzieży” na stronie 4).

AKCJE SPECJALNE

Niektóre elementy i efekty gry umożliwiają badaczom wykonanie akcji specjalnych. Akcja specjalna opisana jest na elemencie albo w treści efektu, który umożliwia wykonanie takiej akcji.

- **Barykadowanie drzwi:** badacz blokuje drzwi, aby potwory i badacze nie mogli przez nie przejść (patrz „Barykada” na stronie 6).
- **Gaszenie ognia:** badacz odrzuca ogień ze swojego pola oraz z pól, na które przemieści się podczas swojej tury (patrz „Ogień” na stronie 12).

FAZA MITÓW

Faza mitów podzielona jest na trzy części: etap wydarzeń, etap potworów oraz etap przerażenia. W każdym z etapów badacze wykonują polecenia wygenerowane przez aplikację.

ETAP WYDARZEŃ

Podczas tego etapu badacze muszą rozpatrzyć jedno lub więcej wydarzeń mitów wygenerowanych przez aplikację.

ETAP POTWORÓW

Podczas tego etapu badacze muszą rozpatrzyć zestaw poleceń dotyczący aktywacji każdego potwora, wygenerowany przez aplikację.

- Aktywacja potwora może się wiązać z przemieszczeniem lub wykonaniem ataku przez potwora. W poleceniach mogą pojawić się zwroty:

- **W kierunku:** każde kolejne pole, na które przemieszcza się potwór, musi zmniejszać dystans do celu.
- **Oddalić się od:** każde kolejne pole, na które przemieszcza się potwór, musi zwiększać dystans pomiędzy potworem i wyznaczonym elementem lub polem.
- **Najbliższy:** oddalony o najmniejszą liczbę pól.
- **Najdalszy:** oddalony o największą liczbę pól.











ETAP PRZERAŻENIA

Podczas tego etapu każdy badacz rozpatruje test przerażenia przeciwko potworowi w zasięgu.

- Badacz rozpatruje test przerażenia tylko przeciwko jednemu potworowi w zasięgu – temu, który ma najwyższą wartość przerażania.
- Jeśli w zasięgu nie ma żadnych potworów, badacz nie rozpatruje testu przerażenia.

Po zakończeniu fazy mitów runda się kończy i badacze rozpoczynają nową rundę od fazy badaczy. Gracze rozpatrują kolejne rundy, aż zwyciężą albo przegrają.

SPIS SYMBOLI

| | | | |
|---|------------------|---|-----------------|
|  | Siła |  | Wynik sukcesu |
|  | Zwinność |  | Wynik śledztwa |
|  | Spostrzegawczość |  | Symbol akcji |
|  | Wiedza |  | Symbol produktu |
|  | Wpływ | | |
|  | Wola | | |