КРИЧ-МЭНОР

Продюсер (дизайн): Эй Джей Порфирио **Оператор-постановщик (иллюстрации):** Тайлер Джонсон
Дополнительные иллюстрации предметов: Тумо Мере

Поместью Крич-Мэнор уже более ста лет, и оно наделено той самой чарующей атмосферой старины, которая привлекает людей. Это такой дом, где каждый шаг, каждая новая комната могут навевать воображению картины из прошлого. Но истинное прошлое поместья наполнено ужасающими событиями, чудовищными происшествиями и проявлениями сверхъестественных сил, неподвластных человеческому пониманию. Бегите прочь, ибо здесь, внутри, зло царствует безраздельно...

КОМПОНЕНТЫ



Планшет локации — **1** шт.



Карты событий — **10** шт.



Карты подготовки — **5** шт.



Карты угроз — **8** шт.



Карты предметов — **18** шт.



Жетоны — **5** шт.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ЗОНЫ С ОДНОСТОРОННИМ ДВИЖЕНИЕМ

- Из нескольких зон (их три) есть выходы только в одном направлении. В таких зонах изображены белые стрелки и линии, указывающие, в каком направлении вы можете перемещаться. Такие зоны по-прежнему считаются смежными в обоих направлениях.
- Двигаться против стрелки запрещено. Вы НЕ МОЖЕТЕ залезть на качели-шину и вернуться в дом через окно, а также НЕ МОЖЕТЕ подняться на этаж выше через дыру в потолке туалета (в левой части планшета).
- Враги и жертвы также подчиняются этим правилам.
- Исключением из правила является применение карты предмета **«Верёвочная лестница»**: при использовании этой карты зона с односторонним движением превращается в обычную зону.



Пример зоны с односторонним движением

ЗОНЫ ОКОН

Зоны **окон** — это новый тип зон на планшете локации **«Поместье Крич-Мэнор»**. Две зоны **окон** находятся с правой стороны дома и одна — с левой. У зон **окон** нет особых правил, но многие карты угроз и событий будут ссылаться на эти зоны.

ЛЕСТНИЦА

Карты, упоминающие **«лестницу»**, имеют в виду лестницу снаружи здания — ту, что соединяет левую зону выхода и туалет на третьем этаже. А приставная лестница в доме, ведущая на чердак, изображена исключительно для красоты и не подвержена никаким игровым эффектам.

ВНУТРИ ДОМА И СНАРУЖИ

Все комнаты в доме считаются зонами **внутри**. А **3** зоны за пределами дома — это зоны **снаружи**.

СЦЕНАРИЙ КАЖЕТСЯ МНЕ СЛИШКОМ СЛОЖНЫМ!

Разработчики предлагают два варианта упрощения игры, если оригинальные правило покажутся слишком жёсткими:

Вариант 1: В рамках стандартного действия убийцы Полтергейст перемещается , но не атакует.

Вариант 2: Попробуйте режим «Полезный список».

Подготовка: перед формированием колод предметов отложите в сторону карту «Список вещей, хранящихся в...». Если играете с планшетом другой локации (не Крич-Мэнор) — держите карту под рукой или запомните, что она делает.

В процессе игры: после того, как вы полностью обыскали одну зону (увидели все 4 карты из её колоды) и Кэролин там не оказалось, считайте, что вы вдобавок к другим полученным предметам нашли «Список вещей, хранящихся в...». Вы можете использовать эту карту, чтобы просмотреть все карты в любой из двух оставшихся колод предметов (не бросая кубик для определения зоны). Таким образом, даже если карты Кэролин не окажется в колоде предметов, которую вы просмотрите, вы будете ТОЧНО знать, в какой зоне она находится. Это значит, что вам нужно просмотреть всего две колоды предметов, чтобы найти карту девочки (что всё равно непросто на большинстве планшетов локаций).