

Aggressive (Агрессивный)

Вы не можете согласиться с этими людьми. Они настаивают на пустой трате драгоценного времени и ресурсов. Кто-то должен быть адвокатом дьявола, иначе можно упустить что-то важное.

Вы должны начинать каждую вашу фразу со слова «Нет». Вы побеждаете или проигрываете, как обычно.

Arcane Aspirations (Зависимость от магии)

Обычное оружие бесполезно против тех сил, с которыми вы столкнулись. Чтобы одолеть чужеродных тварей, вам понадобятся чужеродные знания.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и у вас есть 1 или более Заклинаний. Иначе вы проигрываете.

Calculating (Расчетливый)

Нет необходимости доверять вашим спутникам. Это доказательство будет вашей подстраховкой.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено и у вас больше Доказательств (Evidence), чем у игрока справа от вас. Иначе вы проигрываете.

Crisis of Conscience (Кризис веры)

Совершенно ясно, что вы и ваши товарищи вмешиваетесь в то, чего просто не понимаете. Во вселенной есть естественный ход событий, и кто вы такие, чтобы определять его направление?

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете в конце игры, если расследование не завершено. Иначе вы проигрываете.

Deep One Hybrid (Гибрид Глубинных)

Ваше родовое древо прослеживается до Й'ха-нтлеи и Иннсмута. Ваши предки требуют, чтобы вы доказали, что чего-то стоите.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование не завершено и у вас есть 2 или более улики (Evidence)

Envious (Завистливый)

Вид других людей, у которых есть больше, чем у вас, неприемлем. Все должно быть ваше.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено и у вас больше предметов, чем у игрока слева от вас. Иначе вы проигрываете.

Fervid Disciple (Пылкий ученик)

Обычный сброд не заслуживает такой силы, но ваша преданность неоспорима.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено и у вас больше Заклинаний, чем у игрока справа от вас. Иначе вы проигрываете.

Forbidden Words (Запретные слова)

Вы боитесь, что любое слово, произнесенное вами, может стать роковым, и вы решаете никогда больше не разговаривать.

Вы не можете говорить. Вы побеждаете или проигрываете, как обычно.

For the Greater Good (Ради будущего)

Вы заглянули слишком глубоко в бездну и слишком долго сражались с монстрами. Для вас нет места в будущем мире, за который вы боролись. Лучше бы вам не дожидаться возможности увидеть его.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и вы были убиты. Иначе вы проигрываете.

Misery Loves Company (Жалкие любят компанию)

Они смеются над вашей неудачей, это точно. Но смеяться им осталось недолго...

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и один или несколько других сыщиков Ранены или Безумны. Иначе вы проигрываете.

Narcissism (Нарциссизм)

Совершенно ясно, что вы имеете полное право на все эти замечательные вещицы, больше, чем кто-либо еще. И почему нет? Вы же трудились больше всех!

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете в конце игры, если у вас есть 6 или больше предметов. Иначе вы проигрываете.

Obsessive (Навязчивая идея)

Вы должны найти это. Вы сами не знаете, что именно, но, когда найдете, сразу поймете и наконец-то немного успокоитесь.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено и на доске не осталось жетонов Поиска. Иначе вы проигрываете.

One of the Thousand (Один из Тысячи)

Вы должны совершить жертвоприношение для Черной Козы Лесов! Йа! Йа! Шаб-Ниггурат фхтагн!

Вы не побеждаете, как обычно. В начале вашего хода, если у вас есть *режущее оружие* и вы находитесь в пространстве ровно с одним другим сыщиком, вы немедленно побеждаете, и игра заканчивается. Если игра заканчивается по любой другой причине, вы проигрываете.

Pact with Yog-Sothoth (Договор с Йог-Сототом)

Затаившийся у Порога обещал вам великие знания в обмен за небольшую цену. Вы готовы узнать первый и последний секрет.

Вы не побеждаете, как обычно. В начале вашего хода, если у вас есть Заклинание и вы находитесь в пространстве ровно с одним другим сыщиком, вы немедленно побеждаете, и игра заканчивается. Если игра заканчивается по любой другой причине, вы проигрываете.

Paralyzing Fear (Парализующий страх)

Приблизиться к... что?! Нет! Абсолютно нет!

Вы не можете по собственной воле перемещаться в пространство, где есть 1 или более монстров. Вы выигрываете или проигрываете, как обычно.

Passive (Пассивность)

Вам не хочется спорить. Споры в таких ситуациях лишь бесполезная трата драгоценного времени. Да и вряд ли кто-то поддержит тебя в споре.

Вы не можете словесно не соглашаться с игроком слева от вас. Вы побеждаете или проигрываете, как обычно.

Prepared (Подготовленный)

Теперь вы знаете, что всё что угодно может пойти не так в любой момент. Без необходимых инструментов все может быть потеряно.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и у вас есть 1 или более *Режущее оружие (Bladed Weapon)* или *Источник света (Light source)*.

Pyromania (Пиромания)

Огонь согревает вас и отгоняет тьму. Для вашей безопасности нужно разжечь как можно больше этого прекрасного, прекрасного пламени.

Вы не побеждаете, как обычно. В начале вашего хода, если 6 или больше комнат содержать огонь, вы немедленно побеждаете, и игра заканчивается. Если игра заканчивается по любой другой причине, вы проигрываете.

Restless Anxiety (Постоянная тревожность)

Вы вдруг понимаете, что ваша жизнь до этого момента была не только скучна, но и бесцельна. Жизнь слишком коротка, чтобы не испытать в ней как можно больше. Разнообразие – та перчинка, которая вам нужна для жизни.

Вы не можете совершать любое отдельное действие более одного раза за ход. Вы побеждаете или проигрываете, как обычно.

Right Time, Right Place (Нужное время в нужном месте)

Вы просто хотите домой.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и вы не Потеряны во Времени и Пространстве. Иначе вы проигрываете игру.

Selfish Motives (Эгоизм)

Вы не доверяете своим «друзьям», и, черт возьми, вы не собираетесь жертвовать собой ради них.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и вы не Ранены. Иначе вы проигрываете.

Если вы ранены, когда получаете эту карту, сбросьте ее и возьмите другую карту Безумия.

Silver Twilight Devotee (Посвященный Серебряных Сумерек)

Орден Серебряных Сумерек нуждается в информации и артефактах, которые вы обнаружили.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено и у вас есть 1 или более *Режущее оружие (Bladed Weapon)* и 1 или более *Уникальных предметов (Unique item)*. Иначе вы проигрываете.

Spread the Truth (Распространение правды)

Никто вам не верит, но вы сами это видели. Правда где-то здесь.

Вы не побеждаете, как обычно. Вместо этого вы побеждаете, если расследование завершено, и у вас есть два или больше *доказательства (evidence)*. Иначе вы проигрываете.

Suspicious (Подозрительный)

Друзья поглядывают на вас, в их глазах недоверие.

Нет эффекта. Вы побеждаете или проигрываете, как обычно.