

ПРАВИЛА ИГРЫ



КТУЛХУ

СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ

СТРАХ НЕВЕДОМОГО

CM
ON



DOBBY
WORLD

СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	2
СБ ИГРЕ	4
ЭПИЗОДЫ	5
ДРЕВНИЕ	5
ИСТОРИИ СОЛАНСЕТ	6
КАРТЫ НАХОДОВ	6
КАРТЫ МИРОВО	7
ВНАЗ	7
СЫЩИКИ	8
Усталость	8
Здоровье	8
Навыки	8
Ресурсы	8
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И ОБЛАСТИ	9
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	10
КУБИКИ И ПРОВЕРКИ	11
ЗОНОВЫЕ КУБИКИ	11
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ УСТАЛОСТИ ДЛЯ ПЕРЕКРОСА КУБИКОВ	11
ВЛИЯНИЕ НА БРОСКИ КУБИКОВ	12
ПРИМЕРНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	12
ХОД ИГРЫ	13
1 ВЫПОЛНИТЕ 3 ДЕЙСТВИЯ	13
Дополнительные действия	13
Особые действия	13
Бег	13
Атака	14
Отдых	14
Обмен	14
Специальные действия эпизодов	15
2 КАЗИРОВАТЬ КАРТЫ МИРОВО	15
Положение Древнего	15
Особые эффекты	15
Положение врагов	15
3 КОСТЕДУЙТЕ ИЛИ СМАЗИВАЙТЕСЬ	16
Защита от атаки врагов	17
4 КОНЕЦ ВОДА	17
1 Эффекты конца хода	17
2 Огонь	17
3 Проверка сброса карт Мирова	18
4 Проверка положения Древнего	18
5 Эффекты Древнего, примененные в конце хода	18
СМЕРТЬ СЫЩИКА	19
ПЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА	19
СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМ	19
ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ	20
РАЗБОР НЕОДНОЗНАЧНЫХ СИТУАЦИЙ	20
ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЯ	20
КОНЕЦ ИГРЫ	20
ПРАВИЛА НЕВЕДОМОГО	21
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОНЯТИЯ	21
Планшет неведомого	21
Неведомые монстры	21
Карты неведомых миров	21
Неведомые реликвии	21
Дополнительная подготовка	22
НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ	23
СВОД НАВЫКОВ	24
ОБЗОР ЭПИЗОДОВ	25
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	27
КРАТКАЯ ПАМЯТКА	28

СОСТАВ ИГРЫ



НАБОР ДРЕВНЕГО «ЦАТХОГГУА»

НАБОР ДРЕВНЕГО «АЗАТОТ»

6 НАБОРОВ ЭПИЗодОВ

(состав наборов указан на обложке каждой коробки)



10 фигурок сыщиков



10 панелей сыщиков

10 фигурок купцов



18 фигурок монстров



*Безумие следует за нами,
прячась в тених. Терпеливое.
Шепчущее. Жуткое.*

*Однако тот, кто ступает по этому
сумасбродному пути, кто живёт
на грани между выжидаанием
и разрушением, может стать
надеждой для всего человечества.
Культы не замечают их действий,
и это опасный изъян в планах их
бессмертных покровителей.*

*Вслушайтесь в шелест слов,
раздирающих ваш разум, и проникайте
за пределы безумного смеха и дикой
ярости, которые они будут вызывать.
Обнаружьте слабое место. Сорвите
ритуалы и покажите этим Древним,
что даже Смерть может умереть.*

Уже знакомы с призывом «Смерть может умереть»? Можете сразу переходить к странице 21, чтобы ознакомиться с нововведениями, которые повлияют на эту коробку.

БЕСПЛАТНЫЕ ЦИФРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ИЩИТЕ НОВЫХ
НЕВЕДОМЫХ МОНСТРОВ
НА СТРАНИЦЕ ИГРЫ
НА САЙТЕ NOVBYGAMES.RU



ОБ ИГРЕ

Перед началом каждой игры вы выбираете один набор эпизода и один набор Древнего; совместив содержимое этих коробочек, вы получите набор сценария. В наборе эпизода вы найдёте схему игрового поля, описание ритуала, который вам нужно прервать, и способ, которыми можно это сделать; а также описание способностей монстров. В наборе Древнего вы найдёте финального босса, с которым вам предстоит сразиться, его особые приспешников и описание их способностей.



В партии могут участвовать от 1 до 5 игроков, которые берут на себя роли сыщиков. Совместными усилиями они пытаются спасти мир от гибели, а в случае неудачи проигрывают все вместе. В каждой игре цель всегда остаётся неизменной: прервать ритуал, а затем уничтожить Древнего.

ЭПИЗОДЫ

Каждый набор эпизода содержит свои карты эпизода, Мифры и находки, а также уникальные жетоны.

Художественный текст (прочтите его в начале эпизода!)

Способы превратить ритуал и сбавить Древнего узилищем.

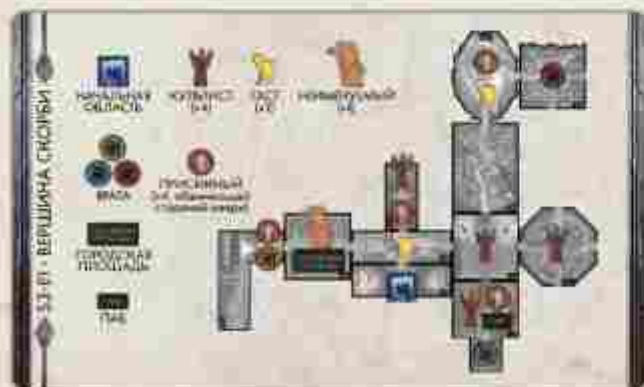
События, которые происходят, когда Древний превращается по поводу ритуала (подробнее об этом ниже см. стр. 9).



Для специальных действий, доступных игрокам в этом эпизоде.

Дополнительные правила, применяемые только во время этого эпизода.

На обороте каждой карты эпизода показана схема составления игрового поля для данного эпизода. Подробнее об этом см. стр. 9 и 10.



ДРЕВНИЕ

У каждого Древнего своя армия культистов и монстров, а также свои карты Мифры, с которыми игрокам предстоит столкнуться. Кроме того, у каждого Древнего есть карты уровней, которые входят в игру на разных этапах сражения. Пока вы не превратите ритуал, вы не можете атаковать Древнего, даже если он уже появился на игровом поле!



ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ

Игровой планшет используется в каждой партии — на нём располагается вся информация, необходимая игрокам.



Жетон безисходности и игровой планшет

Трек призыва показывает, насколько близок Древний к тому, чтобы двинуться в наш мир. В начале партии фигурка Древнего находится на крайнем левом делении трека, а в ходе игры она постепенно сдвигается вправо. Как только фигурка сдвигается на красное деление, культисты призывают Древнего в наш мир и его фигурка появляется на игровом поле (это может произойти и раньше, если сыщик прервет ритуал). Как только Древний появляется на поле, положите жетон безисходности на место его фигурки на треке призыва — с этого момента он будет сдвигаться вместе с фигурой. Если жетон безисходности достигнет конца трека, Древний подчинит все человечество и сыщики проигрывают!

Ячейка для 4 карт урона Древнего, так называемых по порядку ливевой стороны вверх

Ячейки для карт заклинаний и заклинаний, связанных с ним

Ячейки для карт призыва Древнего, заклинаний и особых заклинаний



КАРТЫ НАХОДОК

Каждый эпизод включает в себя 15 карт находок. Среди них встречаются предметы, союзники и союзники: они могут как помочь сыщику в борьбе с Древним, так и помешать. В центральной колонке большинства карт находок указаны условия, которые должен выполнить сыщик, чтобы получить такую карту находки. Выполняя условие, игрок получает одну из находок, описанных на карте (с левой или правой стороны), и подкладывает карту находки соответственно под левую или правую сторону своего планшета-сыщика. Подробнее о картах находок см. стр. 16.



Если на карте находки не указано, в какой момент сыщик может применить её эффект, он может применить его в любой момент своего хода. Однако сыщики не могут применять эффекты карт находок во время розыгрыша другой карты, применения другого эффекта, а также при броске кубиков.

Усыщика может быть несколько карт находок с каждой стороны его планшета.





КАРТЫ МИФОВ

Карты Мифов создают атмосферу ужаса в игре и держат игроков в постоянном напряжении. Со временем вы обязательно «раскобтаете» эти карты. Половину колоды Мифов составляют карты из набора эпизода, а другую половину — карты из набора Дреенного.

Каждый ход действующий игрок после выполнения всех своих действий будет разыгрывать 1 карту Мифа. Некоторые из них переводят врагов и/или призывают новых. Другие — сводят с ума. Но не все карты будут так милосердны. Подробнее карты Мифов описаны на стр. 15.



На большинстве карт Мифов указан символ призыва Дреенного. Когда в составе сброса оказываются 3 карты с таким символом, Дреенный продвигается по треку призыва (см. стр. 15).

ВРАГИ

Врагами считаются культисты, монстры и Дреенный (здесь он появляется на игровом поле). Все враги, которые не являются ни культистами, ни Дреенным, называются монстрами. Эффекты, относящиеся к культистам, применяются только к культистам, эффекты, относящиеся к монстрам, — только к монстрам, а эффекты, относящиеся к Дреенному, — только к Дреенному.



На картах врагов указано, сколько у них здоровья, какие кубики они используют при атаке и какие особые способности они могут применить в определенных ситуациях. На картах также указано общее количество фигурок в наборе. Если в эпизоде используются конкретные монстры, все их фигурки, не использованные при подготовке к игре, остаются в запасе, готовые позже появиться на игровом поле.

СЫЩИКИ

У каждого сыщика есть свой планшет, на котором представлены 3 его навыка и 3 специальных счётчика: здоровья, усталости и рассудка. Текущее значение параметров на счётчиках каждый игрок отмечает при помощи фишек шушалец своего цвета. Кроме того, на левой и правой сторонах планшета сыщика есть ячейки, под которые вы будете складывать полученные карты находки. В этих ячейках может находиться любое количество карт находок.

УСТАЛОСТЬ

Повышая уровень усталости своего сыщика (сдвигая фишку шушалец прямо на счётчике усталости), вы всегда можете переборщить. 1 кубик из тех, которые только что бросили. Многие карты находок можно получить, только повысив уровень усталости сыщика. Как правило, повышение уровня усталости не влечёт за собой никаких последствий для сыщика, кроме того что с максимальным уровнем усталости фишка шушалец находится на крайнем правом делении счётчика; они больше не могут его повышать (однако в таких случаях эффекты некоторых карт могут вместо понижения усталости наносить раны). Безиспользования сыщик может повысить уровень усталости максимально на 4.

ЗДОРОВЬЕ

Каждый раз, когда сыщик получает 1 рану, он сдвигает фишку шушалец на счётчике здоровья на 1 деление влево. Если фишка шушалец передвинется на последнее деление счётчика здоровья с символом череп, сыщик погибает (см. раздел «Смерть сыщика» на стр. 19).

Примечание: сыщики в состоянии не могут получить рану безымян, чем бы это ни закончилось.

НАВЫКИ

У каждого сыщика есть 3 навыка, с помощью которых он может менять правила игры в свою пользу. Первый навык является уникальным для каждого сыщика и представляет собой его атлантическую черту. Остальные 2 навыка входят в состав стандартного набора и поэтому могут встречаться и у других сыщиков. Каждую игру сыщики начинают с навыками 1-го уровня, но совершенствуют их по мере прохождения сценария. Некоторые эффекты навыков высших уровней усиливают эффекты навыков предыдущих уровней,

а другие — полностью заменяют их (в этом случае описание навыка будет начинаться со слов «вместо этого»). Описание навыков стандартного набора начинается на странице 24.

РАССУДОК

Каждый раз, когда сыщик теряет рассудок, он сдвигает вправо фишку шушалец на счётчике рассудка. Если она передвинется на последнее деление счётчика рассудка с символом череп, сыщик слонит с ума и выбывает из игры (см. раздел «Концы игры» на стр. 20).

Некоторые деления на счётчике рассудка отмечены символом  — это **порог безумия**. Когда фишка шушалец передвигается на такое деление, разыгрывается карта безумия сыщика, но при этом он повышает уровень одного навыка. На некоторых делениях  вы будете получать бонусный кубик во всем броскам до конца игры. Если сыщик теряет больше рассудка (при броске кубиков, при разыгрывании карт находки или Мифа), чем нужно для достижения следующего порога безумия, передвиньте фишку на следующее деление , но не сдвигайте дальше — сыщик теряет только ту часть рассудка, которой не хватает до порога безумия.

Получение бонусных кубиков

Под 4 делениями  указан сыщик зелёного бонусного кубика . Как только фишка шушалец достигнет каждого тёмного деления, сыщик получает 1 бонусный зелёный кубик, который он будет добавлять в любой бросок до конца игры, за исключением бросков против самого себя (см. стр. 11).

Разыгрывание карты безумия

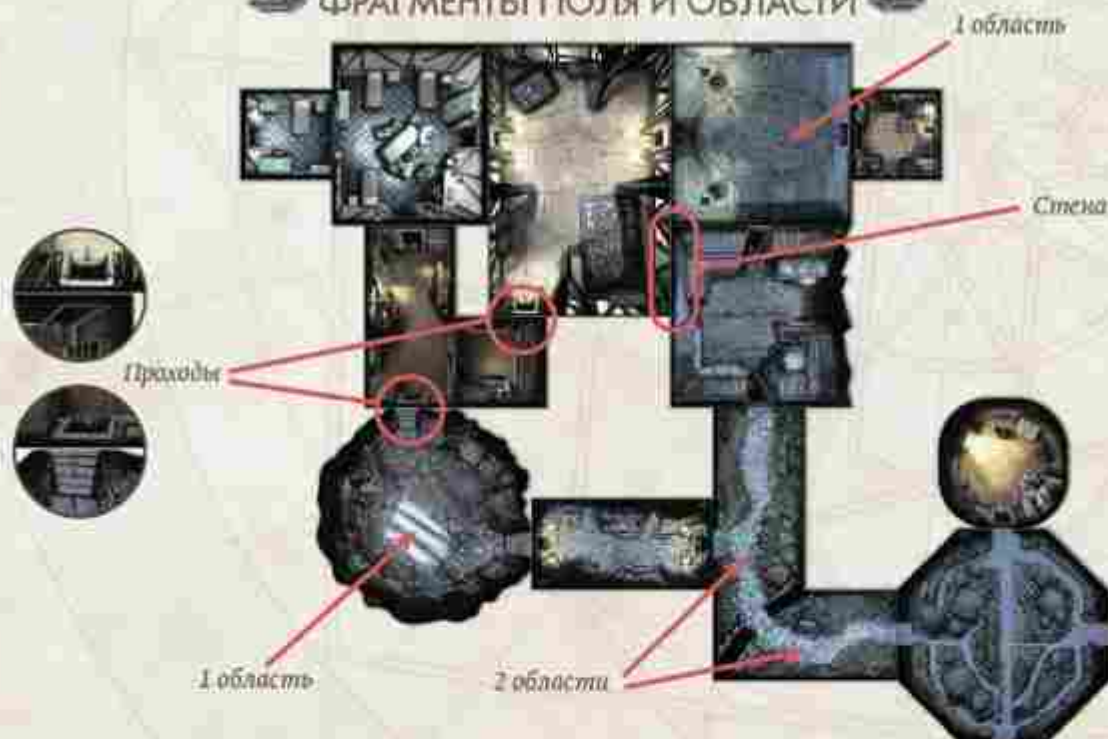
В начале игры каждый сыщик получает карту безумия. Каждый раз, когда фишка шушалец на счётчике рассудка достигнет деления , сыщик разыгрывает свою карту безумия, применяя эффекты, описанные в разделе «Симптомы» на этой карте. Если несколько сыщиков одновременно достигают деления , они разыгрывают свои карты безумия по часовой стрелке, начиная с действующего игрока.

Повышение уровня навыка

Когда фишка шушалец достигнет деления , после разыгрывания своей карты безумия сыщик может повысить уровень одного из своих навыков. Выберите 1 навык и передвиньте фишку шушалец на нём на 1 ячейку вправо.



ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И ОБЛАСТИ



Все фрагменты поля дупсто-роизние. Каждая сторона имеет буквенно-числовое обозначение для удобства подготовки к игре.

Области отделены друг от друга стенами и соединены проходами.

Фрагмент игрового поля может состоять из 1, 2 или 3 областей (см. иллюстрации выше).

Сидики могут передвигаться между областями только через проходы, с обеих сторон от которых изображены стрелки. Если проход со стрелкой на границе фрагментов есть только с одной стороны, а на другой стороне ничего нет (или если проход ведет за пределы поля), то через него сидики передвигаться не могут.

В одной области может находиться любое количество фигурок.

Одна область принаикет к другой, если они находятся на расстоянии 1 области друг от друга. Другими словами, если фигурка может напрямую переместиться между двумя областями, то они считаются принаикающими.

Если некий эффект позволяет сидику считать две области принаикающими, эти области считаются принаикающими только для него и только при указанных условиях (обычно во время действия бета).

На каждой схеме игрового поля указано 3 врата: красные, желтые и синие. Это места появления врагов на игровом поле. Данные врата считаются обычными, если не указано иное.



На некоторых схемах игрового поля встречаются символы лестниц или тоннелей. Сидики могут передвигаться из области, в которой лежит жетон лестницы или тоннеля, в другую область, в которой лежит жетон такого же типа. Области, на которых лежат одинаковые жетоны (лестницы или тоннели), считаются принаикающими друг к другу. Если по какой-то причине один из жетонов убирается, области перестают быть принаикающими.



БЕЗОПАСНЫЕ ОБЛАСТИ

Область считается безопасной, если в ней нет ни одного врага.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Положите на стол игровой планшет, кубики и жетоны.
2. Выберите Древнего и откройте коробочку его набора. Поставьте фигурку Древнего на начальное деление трека призыва. Положите карту характеристик припасенников на соответствующую ячейку игрового планшета. Сложите в сторону 8 карт Мифов и жетоны из этой коробочки. Положите карты уровней Древнего лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку игрового планшета. Карты в стопке должны располагаться по порядку от уровня 1 (сверху) к финальному уровню (снизу).
3. Выберите эпизод и откройте коробочку его набора. Достаньте из неё 8 карт Мифов, 15 карт находок, карту эпизода и жетоны. Положите карту характеристик монстров на соответствующую ячейку игрового планшета.
4. Достаньте все фигурки, соответствующие врагам, указанным на картах характеристик припасенников и монстров (остальные монстры в этой партии не участвуют, если только вы не играете с правилами неизвестных монстров — см. стр. 21).
5. Составьте игровое поле по схеме, представленной на обороте карты эпизода: разложите нужные фрагменты поля и разместите фигурки врагов и отмеченные на схеме жетоны в указанных областях. Затем переверните карту эпизода на лицевую сторону и положите её на соответствующую ячейку игрового планшета. Все фигурки культистов и монстров, не размещённые на поле, остаются в запасе, готовые появиться позже.
6. Возьмите 8 карт Мифов из набора Древнего и 8 карт Мифов из набора эпизода и составьте из них единую колоду Мифов. Перемешайте её и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

7. Перемешайте колоду находок из набора эпизода и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

8. Каждый игрок выбирает себе свящника и берёт соответствующий планшет свящника и его фигурку. Затем он выбирает цвет и ставит фигурку свящника в подставку выбранного цвета (с их помощью вам будет легче различать свящников на поле). Поставьте все фигурки свящников, участвующих в игре, в начальную область данного эпизода. В режиме одиночной игры выберите 1 свящника: вы будете управлять каждым из них, совершая ходы по очереди.

9. Каждый игрок ставит 6 фишек пупальцы своего цвета на свой планшет свящника: 3 — на ячейки навыком 1-го уровня, ещё 3 — на крайние левые деления счётчиков здоровья, усталости и рассудка.

10. Перемешайте карты безумия и раздайте по одной каждому игроку, а остальные уберите в коробку. Каждый игрок кладёт личную карту безумия лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом свящника.

11. Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок берёт колоду Мифов и будет первым ходить в этой партии.

КУБИКИ И ПРОВЕРКИ



На протяжении всей игры игроки бросают кубики, чтобы определить результат тех или иных действий или эффектов. Чаще всего кубики бросают, когда правила указывают «бросить кубики» или когда игрок атакует.

Бросьте кубики

Выполняя некоторое действие и применяя эффект некоторых карт наладок, игроки должны «бросать кубики». Когда игрок должен бросить кубики, он всегда бросает 3 обычных черных кубика (к которым иногда можно добавлять бонусные зеленые кубики).

Атаки врагов

Игроки при атаках бросают те кубики, которые указаны на их картах характеристик.

Броски против самого себя

Некоторые эффекты и способности усиливают совершение «бросков против самого себя». Бросок против игрока — это такой бросок, в котором выпавшие удачи вредят самому игроку. Атаки врагов и защиты от себя (см. стр. 17) — пример «бросков против самого себя».

На гранях кубиков встречаются 4 символа:

- **Успех:** значок (или его часть) успешно (или частично успешно) выполнен бросок кубиков. Если значок атаковал, это означает попадание по врагу. Если враг атаковал, это означает попадание по символу. В некоторых случаях игрок должен набрать определенное число символов успеха на один бросок.
- **Знак Старших богов:** у этого символа нет никакого особого эффекта, но некоторые навыки и карты позволяют его использовать.
- **Шушала:** нас символизирует безумие! За каждый выпавший на кубиках символ шушала ваш символ тервет 1 рассудок — передвигайте фишку шушала на его следующее рассудок на 1 деление врагов.

Важное примечание: если символ тервет ваш кубик, то символ тервет и ваш символ броска кубиков — значит, в такой ситуации вы можете сделать еще один бросок кубиков, если выигрываете, или вы можете использовать кубики, которые остались от предыдущего эффекта карты.

- **Пустая грань:** при выпадении пустой грани в большинстве случаев ничего не происходит.

БОНУСНЫЕ КУБИКИ



Некоторые навыки и карты могут добавлять к броскам специальным бонусные зеленые кубики (в таких случаях это указано в их описании). Также символ может получить бонусные кубики, если проходит проверку и у него есть определенный навык, указанный в его описании. Кроме того, достигнув определенных порогов безумия, символ будет до конца партии получать бонусные кубики во всех бросках, за исключением бросков против самого себя.

Примечание: на бонусных кубиках нет символов успеха.

Примечание: в игре есть персонажи, которые могут сбрасывать бонусные кубики, но не могут использовать их для бросков. В таких случаях вы можете использовать бонусные кубики, но не можете использовать их для бросков.

Примечание: символ может бросить кубики, но не может бросить кубики, если у него нет определенного эффекта, который позволяет это сделать.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ УСТАЛОСТИ ДЛЯ ПЕРЕБРОСА КУБИКОВ



После броска кубиков вы можете повысить уровень усталости на 1, чтобы перебросить 1 кубик, символ выпавший на нем результат. Таким образом вы можете перебрасывать кубики символ усталости, если уровень усталости не достигнет максимума. Если вас атакуют враги, вы сами бросаете за них кубики и можете повысить уровень усталости, чтобы перебрасывать их кубики.



ВЛИЯНИЕ НА БРОСКИ КУБИКОВ

Некоторые эффекты или способности могут применяться к броскам. Если не указано иное, эти способности применяются ко ВСЕМ броскам, которые делает герой, в том числе и против себя. Обратите внимание, что некоторые из них не обязательны

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Как только вы закончите перебрасывать кубики, подсчитайте выпавшие символы (на некоторых гранях указано по 2 значения). Примените все эффекты, которые заменят один символ другим (например, эффекты, позволяющие считать ★ как символ успеха).

Примечание: если эффект таблички «Два символа как один» действует, как и эффект «Взрыв», то действие будет считаться выполненным, если и эффект «Взрыв» не удался. Если вы хотите, чтобы кубики не имели эффекта взрыва, разложите символы заранее, если вы хотите, чтобы эффект взрыва действовал, то кубики, как и всегда, сбрасывайте.

Затем примените результаты броска в следующем порядке:

1. Применение символов успеха:

— если атакует герой, то цель атаке получает 1 рану за каждый выпавший символ успеха;

— если атакует враг, то цель его атаки (или призыва, союзник) получает 1 рану за каждый выпавший символ успеха;

— если вам нужно было «бросить кубик» для выполнения действия или применения эффекта, то следуйте инструкции, которая есть у этого действия или эффекта. Иногда нужно, чтобы количество выпавших символов успеха было больше или равно указанному на карте. В других случаях вы что-то делаете за каждый выпавший успех.



В этом разделе вы можете найти эффекты, которые действуют в области, в которой вы находитесь, бросаете кубики. После этого передайте броски кубиков в количестве, на 1 больше, чем указано на карте, в свой створку на карте, чтобы получить символ успеха.

2. Применение эффектов:

— примените все эффекты, которые заменят результаты броска кубиков.

Пример: «Бег» — нагреть рану, «Бег» — оставить в итоге после атаки 1, «Бег» — оставить в итоге после атаки 1.

3. Применение символов щупалец:

— потратите 1 расходу за каждый выпавший символ щупалец (передвиньте фишку щупалец на своем счетчике расхода на 1 деление вперед);

— если фишка щупалец на своем счетчике расхода достигает деления 10, оставьте фишку на этом делении (даже если вы должны были потратить больше расхода, чем требовалось для передвижения фишки на это деление), разиграйте новую карту безумия и повысите уровень одного навыка (см. раздел «Расход» на стр. 8).

ХОД ИГРЫ

1. Выполните 3 действия
2. Разыграйте карту Мифа
3. Исследуйте или сразайтесь!
4. Конец хода

1. ВЫПОЛНИТЕ 3 ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнить 3 действия. Одно и то же действие можно выполнять несколько раз. В каждой игре вам доступны 4 стандартных действия и 2 специальных (уникальных для каждого эпизода). Кроме того, некоторые эффекты могут дать вам дополнительные и особые действия.

Некоторые действия можно выполнять только в безопасных областях. Область считается безопасной, если в ней нет ни одного врага.

■ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые способности и эффекты можно использовать в качестве дополнительного действия (т. е. сверх лимита в 3 действия). Выполнять их можно только во время этой фазы хода, до или после остальных действий.

■ ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые способности и эффекты можно использовать в качестве особого действия. Выполнять их можно только во время этой фазы хода, и вы должны потратить на это 1 из своих действий.

■ БЕГ

Это действие позволит вам передвинуться на 3 области или меньше. Вы можете передвигаться между областями прилегающих друг к другу фрагментов поля только в том случае, если со стороны обоих фрагментов есть проход (изображены стрелки в обе стороны). Также вы можете передвигаться между двумя областями, если либо в каждой из них лежит жетон лестницы, либо в каждой из них лежит жетон тоннеля.

Когда вы покидаете область, в которой находитесь враги, все враги в этой области преследуют вас, т. е. передвигаются в ту же область, в которую передвигаетесь вы (даже если в покидаемой области были другие союзники). Когда вы покидаете область с жетонами огня, возьмите из запаса такое же количество жетонов огня, какое лежит в покидаемой области, и положите их на ваш плавник свирча (см. раздел «Огонь» на стр. 17). Жетоны огня, лежащие в этой области, остаются на месте.

Примечание: если на узлы или, когда свирча передвигается, не выполнена подсказка бега, вы можете потратить жетон огня, а враги Смерть за вами. Если свирча не был найден.

Пример: Минам выполняет действие бег, чтобы передвинуться на 3 области или меньше. Свирча не передвигается в область с захваченным, убитым или 1 раз.



Здесь он придумывает движение, и именно он определяет его, передвигаясь в эту же область, что и Минам. В этой области лежит 2 жетон огня, но нет ни одного врага.



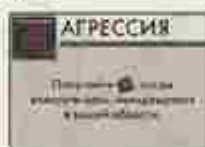
У Минам осталось последнее дополнительное действие бег. Он передвигается в другую область, где находится третий жетон огня. Враги в своей преследуют свирча. Но за ними, что Минам находится области, в которой лежит 2 жетона огня, он берет 2 жетона огня из запаса и кладет их на свой плавник. Теперь Минам не извиняется: он исполнил свой последний бег, и в итоге не передвигается в одну область с другими жетонами в хитрой или-предвостановлен. Вуаля, обильная ситуация в здании ласкает.



ATAKA

Выберите в качестве цели одного зрака в верхней области и бросьте кубики (см. стр. 13). Каждый выпавший символ удвоится наисот 1 кубу цели. Полностью жетонный рин рядом с подставкой атлантической фигурки. Если число рин у зрака становится больше или равно рин или его показателю здоровья, то он погибает — уберите с поля фигурку этого зрака. Напоминание: даже если Древний уже находится на поле, вы не можете его атаковать, пока не перевернете ритука (см. стр. 13).

Пример: Миша является нежным, добрым человеком, но в отношении своей внешности и физического тела. По отношению Миша является *Бис* по отношению к количеству цели (своему телу) и *жизни*, но у него есть иная «Домашняя» 2-го уровня, позволяющая справиться с недостатком внимания к себе, при этом в его отношении, по поводу его не нужно беспокоиться.

[illegible][illegible]

Штатландия и Шотландия съставляват първата, а у нас втората група Татари, а именно: индигенска предковна група. — 3. Татари мюсюлмански съществено протезират, твърдейки на първо място принадлежност Татари не само двете етнически. Обявяват се за индигени Татари съществени, но не са етнически и не принадлежат дотам. Обявяват се за индигени Татари, но не са етнически. Штатландия и Шотландия, които принадлежат към индигенска предковна група, са етнически Татари, а именно: индигенска предковна група. — 4. Татари мюсюлмански съществено протезират, твърдейки на първо място принадлежност Татари не само двете етнически. Обявяват се за индигени Татари съществени, но не са етнически и не принадлежат дотам. Обявяват се за индигени Татари, но не са етнически. Штатландия и Шотландия, които принадлежат към индигенска предковна група, са етнически Татари, а именно: индигенска предковна група.



Примечание: если вы у себя не были на днях «детства», вы можете быть для компании все равно «дитя» — потому что «детство» — это не время, а состояние души.

Напомним, МММ потерял 2 миллиарда на валютном скакуне швейцарца.



■ **ОТДЫХ** (только в безопасной области)

Будь вы выходите в безопасной области (в которой нет врагов), вы можете сделать несколько действий, передвигаясь вправо. Фишки шунаца на соответствующих клетках суммарно на 3 действия больше, чем фишки любых сочетания, но сумма действий, на которые передвигаются фишки шунаца, не может быть больше 3. Действие отброса также можно выполнить больше 1 раза за ход.

Βασικές πληροφορίες: οι αρχές ανάπτυξης και οι λειτουργίες των οργάνων.

Пример: Адамс доказал, что высказывание «у каждого человека есть друг» истинно в толковании 1 языка. Следующий язык отличается от предыдущего тем, что Адамс доказал бы истинность 1 языка и 2 языка, но в первом языке высказывание 2 высказывание истинно, а во втором – ложно. Мыслимо ли для первого языка?

■ ОБМЕН

Вы и все свидетели, находящиеся в вашей области, можете друг с другом обмениваться любыми предметами карт предметом и союзником (каждый свидетель может как отдать, так и взять карту). Поскольку на картах находятся предметы и союзники могут распространяться с обеих сторон, игрок должен рассмотреть карту находясь под свой нашивкой с той же стороны, с какой она лежала у предыдущего владельца. Вы не можете обмениваться картами союзников.

■ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЭПИЗОДОВ

В каждом эпизоде с вами доступны 2 специальных действия, описанные на карте эпизода. Их можно выполнять так же, как и стандартные действия (они входят в набор 3 действий в ход). Как правило, специальные действия направлены на то, чтобы помочь союзникам, либо прервать ритуал, либо выжить.



Специальные
действия эпизодов

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

Возьмите верхнюю карту колоды Мифов и разыграйте её. Затем опишите её нижней стороной вехи в штаке сброса.

Карты Мифов разыгрываются в несколько шагов, но количество этих шагов может отличаться. Всего может быть 3 типа шагов. Игроки должны по порядку (сверху вниз) разыграть все указанные на карте шаги, после чего карта уходит в сброс. Если игрок не может разыграть один из указанных на карте шагов, пропустите его и разыграйте следующий.

■ ПОЯВЛЕНИЕ ДРЕВНЕГО



Когда вы разыгрываете карту Мифа, на этом шаге ничего не происходит, но в конце хода от наличия символа призыва Древнего будет зависеть, продвинется ли Древний по треку призыва (см. стр. 18). Если на карте есть такой символ, он должен остаться видимым, когда вы уберёте карту в сброс.

■ ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

На картах Мифов встречаются самые разные эффекты, способные призвать новых символов в ход. Если не указано иное, такие эффекты применяются только к действующему игроку. Все решения, которые нужно принять при применении особых эффектов, также принимает действующий игрок (например, он решает, какая из обидящих к нему фигурок будет передвигаться).

Когда эффект карты передвигает врага в сторону области, это движение должно происходить по кратчайшему возможному пути. Посчитайте, сколько областей требуется врагу, чтобы пройти каждым возможным путём, и выберите самый короткий. Если таких путей несколько, то действующий игрок выбирает один из них. Враг всегда должен передвигаться как можно ближе к своей цели (максимально это возможно), но как только враг доберётся до цели, он останавливается.

■ ПОЯВЛЕНИЕ ВРАГОВ

В нижней части некоторых карт указаны иконы определённого цвета и название врага, который должен появиться в области с этими иконами. Если у вас в запасе есть нужная фигурка, поставьте её в области с указанными иконами. Если в запасе таких фигурок нет, пропустите этот шаг. Если на карте Мифа указано несколько врагов, они появляются в порядке сверху вниз и слева направо. Если в запасе закончились фигурки определённого врага, пропустите оставшихся врагов, в областях с которыми они должны появиться.



В верхней части иконой Мифа указан символ призыва Древнего. При разыгрывании карты этот символ на карте не является — протрите этот символ, произведя в конце хода.

Первым делом вы должны передвинуть хвостовое древнее лапца на уровень ниже на 2 области в сторону действующего игрока. Также обратите внимание, чья иголка у игрока есть картами с символами «Парчовые», лапцы передвигаются до тех пор, пока не окажутся в области с ним. Если на поле нет древних лапцов, пропустите этот шаг.

Затем в области с иконками протрите лапцы древнего лапца. Если все фигурки древних лапцов уже стоят на поле, пропустите этот шаг.

Обратите внимание, что эффект этой карты является не акт движением, а не только на действующего игрока.

Примечание: если на карте эффект только на действующего игрока, то эффект не применяется к другим игрокам, но без указания порядка появления фигурок, то игроки должны с равными шансами выбрать врага, который должен появиться. Это означает, что если на карте есть эффект, то игроки должны выбрать врага, который должен появиться.





3. ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ СРАЖАЙТЕСЬ!

Данная фаза хода зависит от того, есть ли враги в вашей области.

Если вы находитесь в безопасной области, исследуйте эту область: откройте верхнюю карту на колоде находок и прочитайте вслух текст в центральной колонке.

На некоторых картах будет указано, что сыщик должен сделать, если у него есть карта определённого состояния или определённого союзника. Большинство карт находок предлагает игроку сделать выбор. В зависимости от принятого решения сыщик может **получить** карту находки в качестве союзника, предмета или состояния. Когда игрок получает карту, он подкладывает её под свой планшет сыщика. Таким образом, она становится частью инвентаря этого сыщика (или меняет его психическое здоровье, если это карта состояния). Если сыщик не может или (если это необязательно) не хочет выбрать ни одну из сторон карты, сбросьте эту карту.



Когда вы в первый раз открываете карту находки, прочитайте вслух текст в её центральной колонке. В данном примере вы узнаете из текста в центральной колонке. Затем вы можете повысить уровень усталости сыщика на 2 и получить карту состояния «Сильная паника». Если сыщик не может или не хочет повысить свой уровень усталости на 2, он должен получить карту состояния «Паника».

Союзники: любые раны, которые получает сыщик, можно вместо этого нанести его текущим союзникам (в том числе и ранги, полученные от аффектов карт). Союзники не могут лечить (показом образом). Если число ран на карте союзника становится больше или равным его показателю здоровья, то карта этого союзника уходит в сброс, а сыщик немедленно теряет все бонусы, которые она приносит. Также союзники могут повышать уровень определённого навыка. Если у сыщика нет указанного навыка, то он получает 1-й уровень этого навыка (возьмите соответствующий жетон навыка). В таком случае сыщик будет владеть этим навыком все время, пока карта этого союзника подложена под его планшет. Если у сыщика уже есть этот навык, сдвиньте фишку жупанца в его строке на 1 ячейку вправо. Если вы потеряете такого союзника, сдвиньте эту фишку жупанца на 1 ячейку влево.



Ноя, сильный паника, повышает на 3 уровень навыка «Агрессия», пока эта карта остаётся подложенной под его планшет. Также этот союзник может получить 1 рану (но в этом случае он погибнет).

Эффекты некоторых карт находок позволяют игрокам использовать другую сторону карты. При этом игрок вынимает карту с одной стороны планшета и подкладывает её под планшет с другой стороны. Если это союзник, все имеющиеся у него раны сбрасываются.

Примечание: если в колоде находок закончились карты, действие тут обрывается.

Примечание: сыщики обязаны читать вслух текст, если находятся в безопасной области, иначе им не помогут.

Если вы находитесь не в безопасной области, сражайтесь с врагами: вы не открываете карту находки — вместо этого вас атакует каждый враг, находящийся в вашей области. Вы сами выберете, в каком порядке враги будут атаковать вас (при этом враги не атакуют других сыщиков). Когда все враги, которые находятся в вашей области и которые могут атаковать, проведут свои атаки, переходите в следующий этап хода.

Важное примечание: если эффект атаки не влияет на область, действующую в данный момент, то эта область перестанет существовать по окончании текущего этапа хода.

Если во время этой фазы какой-либо эффект заставляет вас войти в область с врагом или, наоборот, враг входит в область, в которой находитесь вы, этот новый враг атакует вас, даже если в начале этой фазы не находился в вашей области. Если какой-либо эффект заставляет врага покинуть вашу область до совершения атаки, он не будет атаковать. Если эффект во время этой фазы даёт область безопасной, враги перестают атаковать. При этом вы не сможете исследовать, так как и начало фазы область не была безопасной. Обратите внимание, что верно и обратное: если после исследования в вашей области появятся враги, они не будут атаковать, так как область в начале фазы была безопасной и вы уже выполнили исследование.

■ ЗАЩИТА ОТ АТАКИ ВРАГОВ

Когда враг атакует вас, бросьте соответствующие ему кубики (число и тип кубиков врага указаны на его карте характеристик). Каждый символ успеха наносит вашему сыщику 1 рану, а каждый символ шупалец заставляет его потерять 1 рассудок. Знаки Старших богов сами по себе не вызывают никаких эффектов, но некоторые враги и сыщики могут их использовать, если у них есть соответствующие способности. Вы можете перебрасывать кубики врага, повышая уровень усталости вашего сыщика. Кроме того, вы можете применять ваши навыки, чтобы избежать атак или уменьшать количество полученных ран.

Пример: если раскрытая карта Мира Мана находится в одной области с двумя личами, тощину он не спринимает карту Мана. Древний лжец шипит: «При атаке их бросает 1 обычный кубик и 2 двуединицы. Мана бросает эти кубики и получает результаты: третий двоек, первый успех и один символ успеха».



Мана получает свой навык «Стойкость» 1-го уровня, чтобы перебросить 1 символ успеха, а Сима получает свой навык «Огневая атака» 1-го уровня, чтобы перебросить кубик лжи врага, и увеличивает количество ран.



На-м шанс, что его уронит лжец, потому «Эксперт» есть лишь 1-го уровня, он больше не может перебрасывать кубик. Он увеличивает 1 рану за успешный символ успеха.



4. КОНЕЦ ХОДА

■ 1. ЭФФЕКТЫ КОНЦА ХОДА

В этот момент применяются все эффекты, которые срабатывают в конце хода (кроме эффектов Древнего). Порядок их применения выбирает действующий игрок.

■ 2. ОГОНЬ

В некоторых случаях ваш сыщик может быть охвачен пламенем (например, когда попадает область, в которой лежит жетон огня, или если его поджигает монстр). Это отображается жетоном огня на вашем планшете сыщика.



В конце вашего хода вы защищаетесь от огня: бросьте 1 обычный кубик за каждый жетон огня на вашем планшете сыщика (вы можете перебрасывать их, повышая уровень усталости). Ваш сыщик получает 1 рану за каждый выпавший символ успеха и теряет 1 рассудок за каждый выпавший символ шупалец.

После этого уберите и сбросьте все жетоны огня с вашего планшета сыщика.

Ваше приращение врага от Герун востановит свою жизнь нажатием области с символом восстановления.

Запас жетонов врага: существует жетонный фонд из черных жетонов, который находится в жетонной зоне. Если у врага больше жетонов, чем в жетонном фонде, а в фонде нет жетонов, враг теряет эффект. Однако если жетонный фонд не находится в жетонной зоне, враг не может использовать жетоны фонда для восстановления здоровья, а в фонде их не остается, поэтому враг теряет эффект. Если в жетонной зоне жетоны врага, враг может использовать жетоны фонда для восстановления здоровья, а в фонде их не остается, поэтому враг теряет эффект. Если в жетонной зоне жетоны врага, враг может использовать жетоны фонда для восстановления здоровья, а в фонде их не остается, поэтому враг теряет эффект.



■ 3. ПРОВЕРКА СБРОСА КАРТ МИФОВ



Если в стопке сброса лежат 3 карты (или больше) с символом призыва Древнего, он ещё на один шаг приближается к абсолютной власти!

Если в стопке сброса есть 3 (или больше) символа призыва Древнего, продвигайте фигурку Древнего на 1 деление по треку призыва. Если фигурка Древнего уже находится на первом поле, вместо этого продвигайте на 1 деление жетон безысходности. На открытых картах уровней Древнего и на карте эпизода будет указано, что происходит, когда Древний продвигается по треку призыва, при этом эффекты Древнего всегда применяются в первую очередь. В случае продвижения жетона безысходности по треку призыва эффекты этих карт применяются так же, как и в случае продвижения фигурки Древнего.



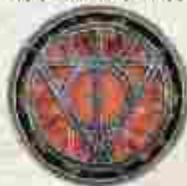
После того как фигурка Древнего или жетон безысходности продвинется по треку, заберите в колоду Мифов все карты Мифов из стопки сброса.

■ 4. ПРОВЕРКА ПОЯВЛЕНИЯ ДРЕВНЕГО

Древний появляется на поле в одном из двух случаев:
- фигурка Древнего продвинулась на первое красное деление трека призыва
ИЛИ

- в этот ход был прерван ритуал.

Когда Древний появляется на поле, отложите в сторону карту Древнего уровня I. При этом откроется карта Древнего уровня II. Примените её эффекты, указанные в поле «Когда эта карта откроется»; так будет сказано, в какую область нужно поставить фигурку Древнего. Эффекты карты уровня I продолжают действовать до конца игры.



Положите жетон безысходности на то деление трека призыва, из которого переместилась фигурка Древнего в момент призыва. До конца игры этот жетон будет продвигаться вместе с фигуркой Древнего, отсчитывая время, за которое вы должны справиться с силами Древнего.

Пример: в конце хода Руи в стопке сброса карт Мифов лежат 4 карты, из 3 из которых изображены символы призыва Древнего. Фигурка Древнего приближается к трек призыва — применение символа призыва эффективно карты уровня Древнего и эпизода.



Руй продвигает фигурку Древнего по треку призыва. Поскольку фигурка достигнет красного деления, Древний появится на поле. Руй активирует карту уровня II и применит её эффекты, указанные в поле «Когда эта карта откроется», а также переместит фигурку Древнего жетоном безысходности в символ 02 в свою область.



Символ жетона безысходности будет продвигаться по треку призыва вместе с фигуркой Древнего, а жетон достигнет конца трека, символ призыва. После этого Руй заберёт в колоду Мифов 4 карты из стопки сброса карт Мифов.

■ 5. ЭФФЕКТЫ ДРЕВНЕГО, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В КОНЦЕ ХОДА

По мере открытия новых карт уровней Древнего открываются и эффекты, которые применяются в конце хода. Примените все эффекты, указанные в поле «В конце каждого хода», в порядке возрастания уровней карт: сначала эффект карты уровня I, затем II, III и, наконец, финального уровня. Если в тексте эффекта встречается обращение «вы», он применяется только к игроку, совершившему ход.

На этом ход игрока заканчивается, и следующим ход совершает игрок, сидящий слева от него. Продолжайте совершать ходы таким образом до тех пор, пока не будет выполнено условие победы или поражения игроков.

СМЕРТЬ СЫЩИКА

Когда один из сыщиков погибает или сходит с ума, а фигурка Древнего ещё находится на треке призыва, вы немедленно проигрываете. Однако если Древний уже появился на игровом поле, остальные сыщики могут продолжить партию и попытаться одержать победу. В таком случае сначала сбросьте все карты находок, жетоны и прочие компоненты, которые были у погибшего сыщика. В некоторых жетодах может быть указано, что происходит с особыми жетонами, которыми владели погибшие сыщики.

Если сыщик погибает в свой ход, пропустите все оставшиеся фазы хода, кроме фазы проверки сброса карт Мифов. Если в стоке сбросили 3 символа призыва Древнего, продолжите жетон безисходности по треку призыва и примените соответствующие эффекты карт уровней Древнего и антагода. Если для применения эффекта нужно определить местонахождение погибшего сыщика, считайте, что это область, в которой он погиб. Начиная с этого момента полностью пропускайте все ходы этого игрока.

ПРЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА

На каждой карте антагода написано, что должны сделать сыщики, чтобы прервать ритуал культистов и ненадолго сделать Древнего уязвимым. Пока вы не прервете ритуал, Древнего нельзя атаковать или нанести ему урон каким-либо способом, однако сам он может атаковать сыщиков, если его фигурка находится на игровом поле.

Если сыщик успешно прерывает ритуал, то Древний появляется на поле в конце того хода, в котором это произошло (см. раздел «Проверка заявления Древнего» на предыдущей странице).

СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМ

Как только Древний появляется на поле, он начинает подчиняться тем же правилам, что и любые другие игроки (в частности, атакует сыщиков, закончивших ход в одной области с ним). Количество и тип кубиков, которые бросает Древний при атаке, определяются суммой всех кубиков, указанных на всех открытых картах уровней Древнего.

Пока вы не прервете ритуал, Древнего нельзя атаковать или нанести ему урон каким-либо способом (даже если он уже появился на поле, достигнув красного деления на треке призыва). Как только ритуал будет прерван, вы можете атаковать Древнего и нанести ему урон, как любому другому врагу. На каждой карте уровня Древнего указан свой показатель здоровья. Чтобы победить Древнего, вы должны последовательно уничтожить каждый его уровень.



На каждой карте уровня, начиная с уровня II, указаны следующие параметры и эффекты:

- ментальный эффект, который применяется, когда вы открываете эту карту;
- постоянный эффект, действующий до конца игры;
- показатель здоровья, отмечающий, сколько рин нужно нанести, чтобы уничтожить этот уровень;
- количество и тип кубиков, которые добавляет этот уровень к атакам Древнего.

Когда число рин на карте уровня становится больше или равным его показателю здоровья, сыщики уничтожают этот уровень. Отложите в сторону карту этого уровня. В этот момент применяются все эффекты, которые сбрасываются, когда враги погибают. При этом откроется карта следующего уровня — применит её эффекты, указанные в поле «Когда эта карта откроется». Если вы нанесли Древнему больше рин, чем показатель здоровья текущего уровня, не переносите рин сверх этого показателя на следующую карту уровня. Эффекты оплаченных в сторону карт уровней продолжают действовать до конца игры (я изображены на этих картах кубики будут до конца игры добавляться к атаке Древнего).



Пример: сыщик атакует Цангетцу, достигшего уровня II. На карте этого уровня уже нанесено 9 жетонов рин, оставшихся после предыдущих атак. Атакующий сыщик наносит ещё 5 рин, и в сумме их становится 14. Сыщик должен выложить два жетона, чтобы закончить свой ход. Древнего, пока не начал атаковать, считайте равным 12. Сыщики считают в сторону эту карту уровня и кладут её рядом с картой уровня I. При этом открываются карты уровня III. Поскольку не так, что сыщики нанесли 14 рин уровню II, а для его уничтожения достаточно было 12, они не выкладывают 2 дополнительных жетона на карту уровня III. Цангетцу передвигается в область с жетоном призыва, и каждый сыщик выкладывает 1 жетон из призыва, если не нанесёт уровеньу урона или не 2. С этого момента Цангетцу будет бросать при атаке 3 белых и 2 черных кубика.

ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

За исключением кубиков и жетонов рис (и, соответственно, жетонов огня на планшетах смяcidos), количество всех компонентов ограничено. Если жетонов (или других компонентов) не хватает, используйте все оставшиеся, но не добавляйте заменители недостающих компонентов. Кроме того, если компонент был сброшен/убран, он возвращается в запас и снова становится доступным, если не указано иное.

Смешивая компоненты на разных коробках «Ктулху: Смерть может умереть», игрокам следует объединить запас жетонов огня. Например, в игре «Ктулху: Смерть может умереть» в жетонной опил, а в игре «Ктулху: Смерть может умереть. Сила неизвестна» 12 тысяч жетонов, так что, если играть с обеими коробками, суммарно у вас в запасе будет 30 жетонов огня.

Обратите внимание, что на другие компоненты это не распространяется. Например, число культистов в каждом эпизоде всегда ограничено десятью, как указано на картах присланных Древних.

РАЗБОР НЕОДНОЗНАЧНЫХ СИТУАЦИЙ

Если существует несколько способов применения эффекта и не указано иное, то способ выбирает действующий игрок. Например, если эффект передвигает ближайшего врага, а не одним и тем же расстоянием находятся несколько врагов, одного из них выбирает действующий игрок. Также, если несколько эффектов срабатывают одновременно, порядок их применения выбирает действующий игрок.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЯ

Для некоторых эффектов игроки должны определить самый близкий или дальний элемент (область, фигуру или жетон) от своего существа или другого элемента на поле. При этом всегда используйте кратчайший путь к области, в которой он находится. Если два элемента находятся в одной и той же области, расстояние между ними всегда равно 0. Поэтому, если элемент находится в области существа, он и является ближайшим. Если на одном и том же расстоянии находится несколько подходящих элементов, действующий игрок выбирает один из них.

Эффекты, блокирующие проходы, например жетоны замков, должны учитываться при проверке кратчайшего пути: путь не может проходить через заблокированные проходы. Единственное исключение — если эффект должен передвинуть фигуру, которая может игнорировать ограничения. Например, в эпизоде 2 сезона 3 «Остров проклятых» культисты могут проходить через жетоны замков. Если эффект передвигает ближайшего к вам культиста, игнорируйте эти жетоны при проверке того, кто из культистов является ближайшим, так как они могут проходить через замки. Однако эффекты, влияющие на то, какие области в определенных обстоятельствах принимают друг к другу (например, как в случае с реликвией «Таинственный ключ»), игнорируются при проверке кратчайшего пути.

КОНЕЦ ИГРЫ

Все сыщики побеждают, когда убивают Древнего, уничтожив его финальный уровень. Если одновременно выполняются несколько условий окончания игры (условия победы и поражения), считается, что выполнены только условия победы.

Пример: последний выживший сыщик и Древний погибают одновременно. В этом случае игроки не побеждают — они сыграли вничью, поскольку не достигли победы.

Все сыщики проигрывают, если выполняется одно из следующих условий:

- один из сыщиков погибает или сходит с ума до того, как Древний появится на поле (открыта только карта уровня I);
- все сыщики погибают или сходят с ума после того, как Древний появится на поле (уже открыта карта уровня II);
- жетон безмолвности достигает последнего (3-го) деления на трезе призыва.



ПРАВИЛА НЕВЕДОМОГО

Чтобы усложнить партию, можете добавить этот специальный набор правил к любой игре «Жутуху: Смерть может умереть». Эти правила позволяют игрокам вводить различных монстров в любую зону боя и/или добавлять уникальные реликвии, которые могут получить сацины. Обратите внимание, что эти правила повышают сложность партии и делаются не рекомендуются новичкам игрокам. При первом использовании правил неведомого рекомендуется добавлять только одного неведомого монстра вместо двух (см. раздел «Настройка сложности» на стр. 23).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОНЯТИЯ

ПЛАНШЕТ НЕВЕДОМОГО



При игре с правилами неведомого положите планшет неведомого рядом с игровым планшетом. На планшете неведомого находится краткое описание фазы «Конец хода», включающее дополнительные шаги, добавленные правилами неведомого. На нем также есть 2 ичелан для жутухи неведомых монстров с разными символами. Эти символы нужны для того, чтобы отличать одного монстра от другого.



НЕВЕДОМЫЕ МОНСТРЫ



На картах неведомых монстров, как и на других картах врагов, показано их здоровье, кубики, которые они используют при атаке, их особые способности и количество фигурок в наборе.

На них также указана информация об их размещении во время подготовки к игре (см. «Дополнительная подготовка» на стр. 22) и специальный эффект, который применяется при продвижении Древнего по трезу призыва.

Неведомые монстры во время игры считаются обычными монстрами. Любой эффект, действующий на монстров, действует и на них.

Когда Древний продвигается по трезу призыва, после применения эффектов Древнего и эффектов отклика примените эффекты неведомых монстров по порядку. Сначала эффект и затем эффект .

Примечание: в этой карточке вы найдете карты неведомых монстров во время игры. Для карт неведомых монстров «Жутуху: Смерть может умереть». Справочник неведомых монстров для игры «Жутуху: Смерть может умереть» и для игры «Жутуху: Смерть может умереть» (или для игры «Жутуху: Смерть может умереть»).

КАРТЫ НЕВЕДОМЫХ МИФОВ

При игре по правилам неведомого используйте 4 карты неведомых Мифов в колоду Мифов. Такие карты переопределяют неведомых монстров, после чего игроки должны вложить еще одну карту Мифа.



После розыгрыша карты с этим символом уберите ее в сборе. Затем возьмите и разверните другую карту Мифа. Продолжайте разворачивать карты, пока не будет раскрыта карта без этого символа.

Примечание: в на карте-листе карты эффект неведомых монстров (карты и), не влияющие на карты (карты и), которые «Жутуху: Смерть может умереть» и карты (карты и), которые «Жутуху: Смерть может умереть» и карты (карты и), которые «Жутуху: Смерть может умереть».

НЕВЕДОМЫЕ РЕЛИКВИИ



Обычная
сторона

Преобразованная
сторона

Помимо монстров, в игру добавляются неведомые реликвии. Каждый символ начинается партией с 1 реликвией, обладающей уникальной способностью. Реликвии выпадают обычной (белой) стороной вверх. Как только символ достигает своего 3-го реликвия преобразуется и превращается преобразованной (серой) стороной вверх, активируя улучшенный эффект. Это символизирует потерю рассудка, заставляющую сацин верить, что реликвия — нечто большее, чем простая находка.

Важное примечание: реликвии не являются частью игры. Они являются частью игры, но не являются частью игры.

■ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

После завершения обычной подготовки к игре выполните следующие дополнительные шаги:

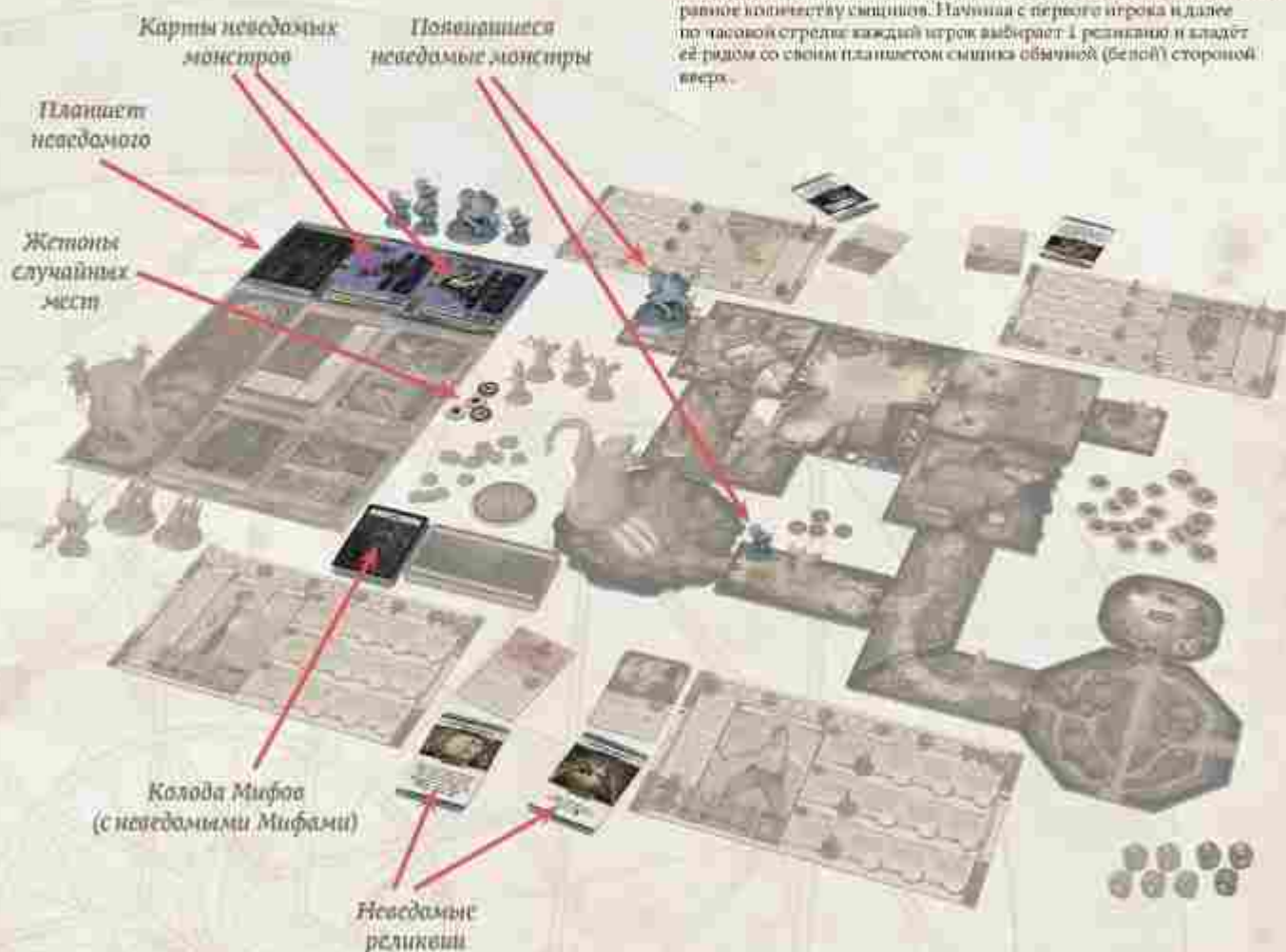
1. Положите **планшет неведомого** справа от игрового планшета.
2. Выберите случайным образом 2 **неизвестных монстра**, которые отличаются от тех, что уже участвуют в эпизоде. Положите эти карты в случайном порядке на планшет неведомого и достаньте все соответствующие им фигурки из коробки.

3. По 1 фигурке каждого **неведомого монстра** появляется в области с разными вратами: возьмите 4 жетона случайных мест и уберите тот, на котором изображена **неизвестная область**, оставив только 3 жетона с символами врат. Случайным образом выберите 1 из этих жетонов и поместите 1 фигурку **монстра** в область с соответствующими вратами. Сбросьте этот жетон и случайным образом выберите 1 из 2 оставшихся. Поместите 1 фигурку **монстра** в область с соответствующими вратами.

Примечание: у некоторых неизвестных монстров могут быть дополнительные способности, не отраженные на карте подготовки к игре. Обратите на них внимание.

4. Занесите 4 карты **неизвестных Мифов** и колоду Мифов.

5. Случайным образом выберите количество **неизвестных реликвий**, равное количеству сыщиков. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает 1 реликвию и кладет её рядом со своим планшетом сыщика обычной (белой) стороной вверх.



НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если вы хотите настроить сложность игры, можете применить следующие изменения.

• Разделите правила неведомого

Несмотря на то, что неведомые реликвии и неведомые монстры являются для одной и той же категории, вы можете использовать их независимо друг от друга, если хотите обогатить или упростить игру.

• Неведомые реликвии: обогащение игры

Если вы хотите обогатить игру, можете добавить неведомые реликвии, не добавляя неведомых монстров. Пятый слупок в игру добавляется только реликвии (5-й слупок дополнительно подготовлен), а остальные неведомые компоненты игнорируются.

• Неведомые монстры: упрощение игры

Если вы хотите упростить игру, можете добавить неведомых монстров, не добавляя неведомых реликвий. В этом случае игнорируются реликвии и пропустите 5-й шаг дополнительной подготовки.



• Появление Древнего в случайных местах:

После окончания игры против одного и того же Древнего его поведение становится предсказуемым. Для того чтобы увеличить сложность, вы можете использовать игровым случайным местом, чтобы случайным образом определить, где будет появляться Древний, когда будут открываться его карты двух последних уровней.

• Когда откроется карта Древнего уровня III, вместо того чтобы **передвинуть его** в определенное место, случайным образом выберите 1 из 4 жетонов случайных мест и передвиньте Древнего в соответствующую локацию. Уберите этот жетон в сторону.

• Когда откроется карта Древнего финального уровня, вместо того чтобы **передвинуть его** в определенное место, случайным образом выберите 1 из 3 жетонов случайных мест и передвиньте Древнего в соответствующую локацию.



• Одиночный неведомый монстр

Для обогащения игры вы можете добавить в игру только 1 неведомый монстр вместо двух.

Изменения в дополнительной подготовке:

1. Игнорируйте ту сторону таблицы неведомого, на которой есть ячейка только для 1 неведомого монстра.
2. Выберите 1 неведомого монстра, который будет добавлен в игру.
3. Выберите только 1 жетон случайного места, чтобы поместить 1 фигуру монстра.
4. В карту Мифов добавляются только 2 карты неведомых Мифов (те, что с символом .

СВОД НАВЫКОВ

ТАЙНЫЕ ЗНАНИЯ

Выполняя любое действие в области, вы можете скрыть 1 звезду от каждого противника.	Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, которую вы можете использовать.	Убедившись в истинности каждого действия, которое вы совершаете, вы можете использовать тайные знания.	Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, которую вы можете использовать.
---	--	--	--

Тайные знания можно использовать при любом броске, даже при броске против самого себя, если игрок этого захочет.

АГРЕССИЯ

Получите 1 звезду, когда атакуете цель, находящуюся в вашей области.	Когда вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, находящегося в вашей области, вы можете использовать его как утку.	Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, находящегося в вашей области, которую вы можете использовать.	Когда вы атакуете противника, находящегося в вашей области, вы можете использовать его как утку.
--	---	--	--

Имея навык «Агрессия» уровня 1 и выше, игрок должен выбрать цель своей атаки до броска кубиков. Если сущность атакует несколько целей, срабатывают все вражеские эффекты с текстом «Если атакован». Порядок их применения выбирает действующий игрок.

МЕТКОСТЬ

Вы можете атаковать цель, находящуюся на расстоянии 1 области от вас.	Получите 1 звезду, когда атакуете цель, находящуюся на расстоянии 1 области от вас.	Вы можете атаковать цель, находящуюся на расстоянии 2 областей от вас (если на расстоянии 1 области от вас).	Один раз за ход вы можете использовать дополнительное действие, чтобы атаковать цель, находящуюся в вашей области.
---	---	--	--

Цель на расстоянии 1 области от вас — это цель, находящаяся в области, в которую можно попасть одним передвижением. Точно так же цель на расстоянии 2 областей от вас — это цель, находящаяся в области, в которую можно попасть двумя передвижениями. В области, в которую по какой-то причине попасть нельзя, никого атаковать нельзя.

Имея навык «Меткость» уровня 4, сущность получает дополнительное действие, которым можно атаковать только такую цель, которая не находится в одной области с сущностью.

СКРЫТНОСТЬ

Выполняя действие бег, вы можете скрыться 1 раз (бег не будет вас преследовать).	Вы можете атаковать бег, вы можете скрыться 1 раз.	Получите 1 звезду, когда атакуете бег, вы можете скрыться 1 раз.	Вы можете атаковать бег, вы можете скрыться 1 раз.
--	--	--	--

В описании навыка «Скрытность» указано, что сущность может скрыться только во время действия бега. Если любой другой эффект заставляет сущность передвигаться, враги следуют за ним как обычно, если не указано иное.

Скрывшийся сущность, покидая область, может проигнорировать одного из врагов, который преследовал бы его (на выбор игрока). Вместо этого враг останется в области, покидаемой сущностью.

«Скрытность» 2-го уровня позволяет сущности скрываться до 3 раз за ход. Преследующий сущность может использовать этот навык в любой момент действия бега, он может, например, заставить 3 врагов следовать за ним через 3 области, а последний передвижением оставить их позади. Он также может оставить каждого врага в отдельной области, скрываясь от каждого из них при выходе из новой области. Сущность также может скрываться от одного и того же врага более одного раза, если он вернется в исходное пространство и позвонит его снова. Заметьте, однако, что, если дважды скрыться от одного и того же врага, будет потрачено 2 скрытности.

Со «Скрытностью» 4-го уровня сущность сохраняет способность 3-го уровня наносить 1 рану каждому врагу, от которого он скрылся.

ПРОВОРНОСТЬ

Выполняя действие бег, вы можете дополнительно передвинуться на 1 область.	Каждый ход вы можете дополнительно выполнить 1 действие бег.	Когда вы покидаете область, вы можете использовать 1 звезду победившего противника, находящегося в этой области.	Каждый ход вы можете дополнительно выполнить 1 действие бег.
--	--	--	--

Имея навык «Проворность» уровня 3 или выше, вы принимаете решение брать или не брать с собой другого сущности независимо для каждой области, которую вы покидаете во время действия бега.

Пример: Если вы покидаете область бег в той же области, что и Мина, вы можете выбрать, брать ли Мину с собой. При втором передвижении вы можете оставить Мину и не брать с собой, поскольку в области, в которой находится Мина, 2 звезды. Если же вы покидаете область, вы можете выбрать, брать ли Мину с собой. После этого вы можете оставить Мину.

СТОЙКОСТЬ

Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, которую вы можете использовать.	Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, которую вы можете использовать.	Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, которую вы можете использовать.	Вы можете выбрать 1 звезду победившего противника, которую вы можете использовать.
--	--	--	--

Имея навык «Стойкость» уровня 2 или 3, сущность может либо уменьшить число получаемых ран на 1, либо уменьшить потерю рассудка на 1, либо уменьшить число получаемых ран и потерю рассудка на 1, если у них один и тот же источник.

ОБЗОР ЭПИЗОДОВ

Эпизод 1 — Вершина скорби



Колесница до сих пор страдает от последствий несправедливого суда над Пастеризацией де Матт и бедной Алисой Кипрелер. Хотя их тела сожгли, души не улетели назад, их неутоленные души по-прежнему жаждут, кодируются мистическими силами и вбодой.

Их обвинители также подверглись придавлению и теперь вынуждены бродить по улицам города и в поисках авантюризма правосудия. А обвинители тем временем пытаются сказать, что остались после них. Ничего этого, который раньше был незначительным, ведь только новый суд и раскрытые истины принесут мир в этот город.

Эпизод 2 — Остров проклятых



На малом остров, что близ Венеции, поднимается шторм. В этот момент не услышав крика бегущего, они увидели испуганные лица, скрывающиеся под ними. Некогда личное заведение ныне превратилось в тюрьму. Теперь известные врачи и хирурги — это культисты и мучители, которые используют бегущие как топливо для своих мучительных замыслов.

Вас не оставят лезть в двери, и даже в узких коридорах и забытых помещениях вы сможете найти необычных существ. Вы должны вернуться и на свободу до завершения ритуала, даже если шепчущие тени станут главной помехой. На их скрутку не первые шаги, что говорит вам о том, что вы уже близко.

Эпизод 3 — Катакомбы



Гробы и парящие лавины, и мистика, где презн и смерти встречаются свои кости, лопатные ветви освещают как старые кости, так и свежую кровь. Проклятый скелет, что возмущенно здесь, превращает потные пути и прерывает ритмический ритм в смерти существа, что и из жизни.

Не забывайте в запутанных коридорах. Не забывайте внимания на тяжесть костей, что лежат в руках, и на души, что лежат в скелетах. Чтобы доказать жизнь и восстановить ритмический ритм, вы должны уничтожить скелет любой ценой.



Эпизод 4 — По просьбе королевы



Не секрет, что каменные ослепшие крылья хранят воспоминания о тех, кто на них убил. Подобный характер и у этой мифологической обителью Влада Цепеша, затерянной в туманной джунгли и еще более жутких легенд.

Жизнь — единственная, что известно людям вечно и их обитателям — как предельно эволюция, так и новое, запечатленное в жизни музеев. Древние люди были неслучайно изобретены для их заботливых друзей. Если же человек способен оставаться цел — счастливый, полный, с жемчужинами старой любви, превращающейся в жизнь.

Эпизод 5 — Фестиваль смерти



Для исполнения желания Древних требуется освоить саму неопределенность. Ведь это существование людей и детского счастья так легко захватить и потерять. Единственность. Но как стоить оставаться настороже, ведь человек не может не видеть, что происходит, которую не ставят в жуткие моменты проведения своих ритуалов.

Используя свою удачу и смелость, чтобы справиться с трудностями. Прийти в мир и победить, чтобы удержать миром в стороне от ритуала, ведь это единственный способ спасти их души.

Эпизод 6 — Красавица и чудовище



Приставка смерти и сладкой любви, засаженной ревностью, охватившая злым убийством. Приступайте к плечу призыва, в котором слышится из истории слова и слова. Найдите себя, что верит во внутреннюю красоту — и дорого за это заплатить.

Волну притянет чудовище, он же пламенный и надиратель духа, и все же, когда его накроют. Его трудная жизнь жалеет, заставляя признать, а теперь, где и как можно жить, так как его сила. Чтобы оставаться им, вам придется стать эволюцией, и не добывать.





АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Атмос	14	Обычный кубик	11
Бег	13	Огонь	17
Безопасная область	9	Отдых	14
Безумие	8	Переброс кубиков	11
Бонусный кубик	11	Передвижение	13
Врог	7	Планишет сыщика	8
Врата	9	Подготовка к игре	10
Действие	13	Получение карты	6, 16
Древний	5	Появление врагов	15
Жетон безопасности	18	Появление Древнего	15, 18
Знак Старших богов	11	Правила новодомого	21
Игровой планшет	6	Прерывание ритуала	19
Исследование	16	Пролом	9
Карта Мифа	7, 15, 18	Ранги	8
Карта находки	6, 16	Расстояние	20
Карта уровня Древнего	5, 19	Символ успеха	11
Карта эпитафия	5	Символ шута/лжеца	11
Кубик	11	Сложность	23
Культист	7	Смерть сыщика	19
Лестница	9	Союзники	16
Монстр	7	Специальные действия	15
Навыки	8, 24	Сражение с врагами	16, 27, 19
Неведомые реликвии	21	Сыщик	8
Ничья	20	Тоннель	9
Область	9	Усталость	8
Обмен	14	Ход	13

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Марки Пергустай и Роб Давин

Авторы оригинальной музыки: Роб Давин и Эрика М. Луис

Развитие игры: Лео Алмейда, Жорж Адам и Патрик Фернандес

Дополнительная разработка эпизодов: Эрик де Нефр

Руководство разработкой: Биллерия Гудар

Продюжство: Марсел Фабрети, Тангу Аранья, Дирол Ну, Рикарду Эри, Жюль Фонтелла, Ребекка Хо, Меллора Лейте, Кешмет Тан, Эриана де Торреалвеш, Николас Оли и Грегори Варгел

Художники: Эдлер Алмейда, Навима Фрунтос, Стефан Катинский, Карл Бетинский, Простер Тиньвади, Мао Водуангси, Рикард Райт и Даниела Дрон

Автор иллюстраций на картах: Стефан Катинский

Архитектор: Матте Арру

Дизайнеры: Мари Врубел, Луиза Кембелл, Фабрико де Кастри, Жулиа Феррейра и Макс Дурте

Разработка фигурок: Эдлер Рикар

Руководитель производства фигурок: Майк Маккен

Создание фигурок: Фабрико McVey

Художественный консультант: Франсиско Нестелла

Художественный текст: Эрика Келли и Марсела Фабрети

Вычитка: Джейсон Коэн и Адам Кин

Надатель: Даниа Прети

Игру тестировали: Андре Амбурьер, Маттеу Алмейда, Даниела Алмес, Рафаэль Аскар, Дани Аугусто, Фабрико Биндер, Эдуардос Кантиньяно, Педро Феррейра, Фелипе Табела, Лусиана Келлер, Кассиано Креспиан, Александре Ниджар, Рафаэль Ниджар, Даниела Тошани, Фелипе Соуза и Фернандо Сады

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общая редакция: Максим Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Косов

Главный редактор: Валентин Малахов

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Дополнительная вычитка: Анастасия Платунцова

Переводчик: Алексей Белов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухонов

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велюк

Корректор: Елена Португалица

Литературный менеджер: Иван Гудковский

Если вы приобрели постоянную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на info@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Макс Маринскому.

Переводчик и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ПОРЯДОК ХОДА

1. СЫЩИК ВЫПОЛНЯЕТ 3 ДЕЙСТВИЯ

- **Бег:** передвиньте фигурку вашего сыщика на 3 области или меньше. Враги преследуют его. Положите 1  на или подвиньте сыщика за каждый  в области, которую позвинул ваш сыщик.
- **Атака:** бросьте кубики, выбрав в качестве цели 1 врага, находящегося в одной области с вашей сыщиком.
- **Отдых:** назначьте суммарно 3 усталости и/или раны (только в безопасной области).
- **Обмен:** с любым сыщиком в вашей области.
- **Специальные действия:** описаны на карте эпизода.

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

- Символы призыва Древнего должны оставаться видимыми.
- Примените особые эффекты карты.
- В области с вратами появляются враги (если возможно).

3. ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ СРАЖАЙТЕСЯ!

- Если вы находитесь в безопасной области, откройте карту находки.
- Если в одной области с вами есть враги, каждый из них атакует вас (бросайте кубики, указанные на карте характеристик каждого врага).

4. КОНЕЦ ХОДА

1. **Эффекты конца хода**
2. **Огонь:** бросьте 1  за каждый  на вашем планеете «Огонь», затем сбросьте эти .
3. **Проверка сброса карт Мифов:** если в стопке сброса есть 3 карты с символом , Древний (или жетон безысходности) продвигается по треку призыва. Примените эффекты карт уровней Древнего и карты эпизода. При использовании неведомых монстров разыграйте переделки  и . После этого заставьте карты Мифов обратно в колоду.
4. **Проверка появления Древнего:** если фигурка Древнего достигла красного деления на треке призыва или вы провели ритуал, отложите в сторону карту уровня I и примените эффекты карты уровня II, указанные в поле «Когда эта карта откроется».

5. **Эффекты Древнего, применяемые в конце хода:** примените все эффекты, указанные в поле «В конце каждого хода» на всех открытых картах Древнего, в порядке возрастания уровней.

КУБИКИ И ПРОВЕРКИ

«Бросьте кубики»: бросьте 3  + любые доступные .



Успех: наносит рану при атаке.



Знак Старших богов: используется только с помощью некоторых способностей.



Щупальца: потеряйте 1 рассудок.

Выполняя любой бросок кубиков, действующий игрок может повысить уровень усталости своего сыщика на 1, чтобы перебросить 1 кубик (любое число раз, пока хочет и может).

РАССУДОК

Когда фишка щупалец достигает деления :

- не продвигайте фишку щупалец дальше этого деления;
- разыграйте карту безумия вашего сыщика;
- повысьте уровень одного из наивысших нашего сыщика на 1;
- если под делением указан символ , получите *1  во всем своем броске до конца игры.

СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМ

- После того как Древний появится на поле, он будет бросать при атаке все кубики, указанные на всех его открытых картах уровней.
- Древнего можно атаковать только после того, как ритуал будет проведен.
- Как только на карте текущего уровня Древнего окажется количество рин, большее или равное его показателю здоровья, отложите эту карту в сторону и примените эффект карты следующего уровня, указанный в поле «Когда эта карта откроется».

КОНЕЦ ИГРЫ

Все сыщики побеждают, если им удастся уничтожить финальный уровень Древнего.

Все сыщики проигрывают, если:

- один из сыщиков погибает или сходит с ума до того, как Древний появится на поле;
- все сыщики гибнут или сходят с ума;
- жетон безысходности достигает красного деления трека призыва.