

Настольная игра
Андреа Кьярвезио и Джанлуки Сантопьетро

Праздник
в
КИНГСПОРТЕ™

По мотивам произведений
Г. Ф. Лавкрафта

ПРАВИЛА ИГРЫ



АВТОРЫ ИГРЫ



Андреа Кьярвезио хорошо известен любителям настольных игр как автор «Кингсбурга», Olympus и Arcanum. В играх он

предпочитает менеджмент, карточные механики и необходимость подстраивать свою стратегию под меняющиеся обстоятельства. Андреа большой поклонник телесериалов и вообще интересных историй, независимо от их формы (книги, комиксы, фильмы, видеоигры, сериалы, настольные и ролевые игры...).



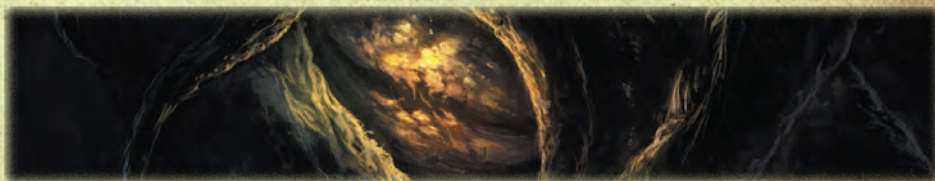
Джанлука Сантопьетро — создатель игр «Да, Крёстный отец», MotoGrandPrix, Letters from Whitechapel и Collapsible D.

Он любит игры в историческом антураже, детективы и ролевые игры. Среди других его увлечений — мотоциклы и кино.

Я достиг вершины холма и в наступивших сумерках разглядел у его подножия Кингспорт: заснеженный город с затейливыми флюгерами и шпильями, старомодными крышами и дымоходами на печных трубах, причалами и мостками, деревьями и погостами; с бесчисленными лабиринтами улочек, узких, извилистых и крутых, сбегających с крутого холма в центре города, увенчанного церковью, которую пощадило время; с невообразимой мешаниной домов колониального периода, разбросанных тут и там и гроноздящихся под разными углами и на разных уровнях, словно кубики, раскиданные рукой младенца.

Г. Ф. Лавкрафт. Праздник

H. P. Lovecraft



☞ МАСТЕР СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО ☜

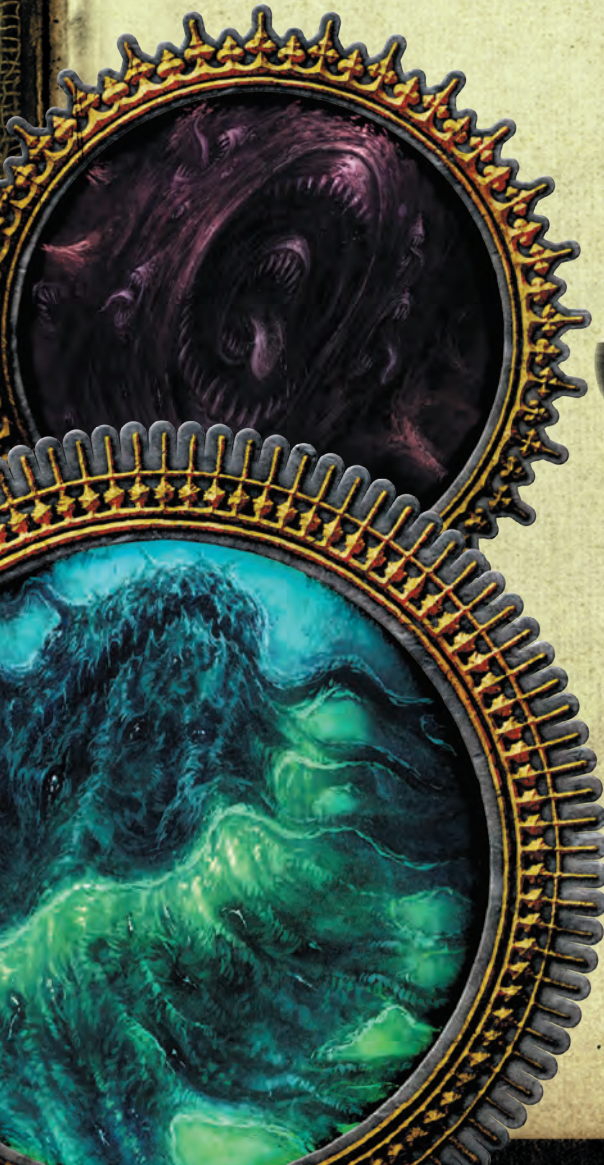


Говард Филлипс Лавкрафт родился 20 августа 1890 года в Провиденсе, столице Род-Айленда — самого маленького штата Америки. Отцом его был коммивояжёр Уинфилд Скотт Лавкрафт, а матерью — Сара Сьюзан Филлипс, чрезмерно заботливая и тяжело больная женщина.

Пока будущий затворник из Провиденса рос, его, по всей вероятности, тяготила болезнь матери — и тень смерти, которая неумолимо шла по пятам. Мир его навязчивых фантазий обретал форму медленно, но верно. Сначала он был журналистом-любителем, вёл обширную переписку с другими писателями и лишь потом начал творить самостоятельно.

Характерные для Лавкрафта мрачные образы явились на свет в его первом же зрелом рассказе — «Усыпальнице». Однако мифы Ктулху возникли лишь в 1926 году, когда писатель создал космический пантеон кошмарных чудовищ, прославивший его среди потомков. Дух упадка и разложения пронизывает Аркхэм, Данвич, Инсмут, Кингспорт — тёмные города дегенератов, безумцев и нечестивцев. Рассказы и повести Лавкрафта мрачны и безнадежны, но мало кому из его коллег удавалось достичь такого полёта фантазии и столь мастерски выписать атмосферу.

Американские поклонники по праву наделили писателя прозвищем, которое высечено на его надгробном камне: I am Providence — не только «Я и есть Провиденс», но и «Я — Провидение».





◀ ОБ ИГРЕ ▶

«Праздник в Кингспорте» — настольная игра для 3–5 участников в возрасте от 13 лет, которые станут предводителями тёмных культов в жутком мире Говарда Филлипса Лавкрафта.

В непроглядном мраке Кингспорта молчаливые гости собираются на нечестивый праздник. Их цель — пробудить непостижимый кошмар, кромешный ужас, который не принадлежит ни этому миру, ни иным мирам, но явился из межзвёздной пустоты. Тем временем недалёкие сыщики тщетно пытаются сорвать зловещий заговор культистов.

Вы — верховный жрец одного из тайных культов, который стремится захватить власть над городом. Вы будете взывать к потусторонним богам и сверхъестественным существам, чтобы получить их дары. При этом вам надо будет сохранить последние капли своего рассудка, а также сбить со следа сыщиков, которые хотят вас остановить.

На этот раз злодеи — это вы.
Зачем выбирать меньшее зло?

СОСТАВ ИГРЫ

- В коробке с игрой содержатся:
- эта книга правил;
 - игровое поле;
 - 20 квадратных карт Древних богов;
 - лист с картонными жетонами: 16 зданий, 5 жетонов культа и 4 маркера облав;
 - 110 карт, а именно: 24 сыщика четырёх разных уровней, 45 заклинаний трёх разных типов, 12 сценариев, 18 событий, 6 праздников и 5 памяток;
 - 6 деревянных фишек (белая, жёлтая, чёрная, красная, зелёная и фиолетовая);
 - 75 деревянных дисков (по 15 жёлтых, чёрных, красных, зелёных и фиолетовых);
 - 65 ресурсов (25 фиолетовых, 25 чёрных и 15 красных);
 - 15 игральных кубиков (по 3 жёлтых, чёрных, красных, зелёных и фиолетовых).



ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Пример подготовленной игры для 5 участников



ЗЕЙДОК АЛЛЕН

Девяностолетний пьяница, живущий в городке Инсмут невесть на что. Вернувшись с гражданской войны, Зейдок так и не сумел заново влиться в общество. Он промышлял ловлей рыбы, трудился разнорабочим, а теперь остался единственным здоровым человеком в этом зачумлённом городе — если вообще можно назвать здоровым дряхлого старика, который постоянно прикладывает к бутылке и рассказывает небылицы о древних культах. Аллен готов раскрыть все секреты Инсмута любому, кто угостит его стаканчиком виски. Как и все жители города, он адепт ордена Дагона. Зейдок уже принёс два первых обета, и это бережёт его от культивов и Глубоководных, но так и не прошёл третий обряд посвящения — плотское единение с чудовищами из глубин, — а потому в нём ещё осталось что-то человеческое.








НАТАНИЕЛЬ УИНГЕЙТ ПИЗЛИ

Профессор политической экономики в Мискатоникском университете Архэма, маститый учёный, примерный муж и отец троих детей — до мая 1908 года. В тот год его хватил удар, последствиями которого стали амнезия и расщепление личности. Следующие пять лет Пизли провёл в экспедициях по Арктике, Гималаям и аравийским пустыням, а также в оккультных библиотеках по всему миру. Внезапное преобразование Натаниэля привлекло внимание журналистов: Пизли не только учёный, но и наследник Хаверхиллов, одного из старейших и богатейших семейств в Америке. За пять лет болезни этот неприметный пятидесятилетний джентльмен стал заядлым путешественником: его лицо обветрилось, он состарился раньше срока. Нездешнее выражение лица и сбивчивая речь Натаниэля — это печать зла: в нём обитает личность учёного-телепата из Великой расы с планеты Йит. Пизли разделил с пришельцами кошмарные тайны доисторического мира и живёт с тяжким грузом этих воспоминаний.



Вы можете разложить карты Древних богов любым удобным способом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите игровое поле в центре стола. На поле отмечены 16 ключевых мест Кингспорта, где вы сможете собирать тёмную силу. Выложите на поле 16 зданий, каждое в своё место.
- 2 Разместите рядом с полем 20 карт Древних богов по возрастанию номеров, начиная с X. Проще всего выложить их «рамкой» вокруг поля, но вы можете сделать это любым удобным для вас способом.
- 3 Разделите ресурсы по цветам и выложите их в резерв рядом с полем тремя отдельными кучками. Фиолетовые ресурсы — это зло , чёрные — смерть , а красные — разрушение . Когда культист в ходе игры получает или теряет ресурсы, он берёт их из резерва или возвращает туда. Культисты держат свои ресурсы на столе перед собой, на виду у всех игроков.
- 4 Каждый культист выбирает цвет (жёлтый, чёрный, красный, зелёный или фиолетовый) и берёт компоненты этого цвета: 3 игральные кубика, 15 дисков, фишку, памятку и жетон культа. Если игроков меньше пяти, уберите в коробку ненужные компоненты.
- 5 Каждый игрок кладёт один диск своего цвета на деление 10 розовой шкалы рассудка . Во время игры культисты должны беречь свой рассудок! Кроме того, каждый участник кладёт свой диск на нулевое деление жёлтой шкалы магии  — эти очки нужны, чтобы использовать заклинания  и свойства некоторых зданий.
- 6 После этого каждый культист ставит свою фишку на нулевое деление зелёной шкалы культа  — здесь подсчитываются победные очки.
- 7 Перетасуйте карты сценариев*, выберите случайным образом одну из них и выложите лицом вверх в соответствующее место на поле. Если сценарий требует этого, вытяните случайную карту праздника и не глядя подложите её лицом вниз под карту сценария.
Каждый сценарий добавляет в игру особые правила и задаёт время облав. Выложите маркеры облав (по возрастанию, от первого до четвёртого) на деления календаря, указанные в карте сценария. Лишние карты сценариев и праздников уберите в коробку.
- 8 Разделите карты сыщиков по рубашкам на четыре стопки и по отдельности перетасуйте их. Не глядя вытяните из каждой стопки случайную карту и выложите их рядом с полем лицом вниз. Эти карты обозначают облавы сыщиков на Кингспорт. Перетасуйте карты событий и не глядя положите на каждую карту сыщика по одному событию лицом вниз. Уберите в коробку лишние карты сыщиков и событий.
- 9 Поместите белую фишку времени на первое деление календаря . Эта фишка отмечает текущий раунд игры. Партия длится двенадцать раундов.
- 10 Разделите карты заклинаний по рубашкам на три стопки (зло, смерть и разрушение). Перетасуйте каждую стопку и положите лицом вниз рядом с полем.



ГЕНРИ ЭНТОНИ УИЛКОКС

Эксцентричный и нелюдимый юноша,

стройный, смуглый и элегантный, но излишне чувствительный и нервный. Наследник известной семьи из Род-Айленда, Генри — талантливый скульптор. И хотя «Клуб любителей искусства» Провиденса отверг его причудливые, вызывающие безотчётную тревогу работы, совсем по иным причинам ими заинтересовались как антропологи, так и культисты Древних богов. Уилкоккс изображает на глиняных табличках свои ночные видения забытых гордов и чудовищных божеств из пантеона Древних. Его постыдно мучают галлюцинации и лихорадка, а временами он теряет сознание и в забытии извергает нечестивые проклятия не своим голосом. Эти жутковатые припадки подтачивают его здоровье, но вдохновляют на творчество. Впрочем, Уилкоккс не до конца поддался им и не начал почитать Древних богов. Вместо этого он помогает учёным — например, Энджеллу и Уэббу — бороться с чудовищной угрозой, нависшей над человечеством.



ФРЭНК ЭЛВУД

Безденежный вечный студент, изучающий математику в Мискатоникском университете.

Его знакомство с древними тайнами началось, когда он поселился в одном доме с эксцентричным коллегой-студентом Уолтером Гилманом, который интересовался оккультизмом. По сравнению со своим мечтательным и романтичным соседом Элвуд — неприметный и серый человек. После злоключений в Ведьмином доме Фрэнк уехал из Аркхэма и решил никогда туда не возвращаться. Элвуд — бледный и тщедушный полуночник; занятия даются ему с трудом, а потому он вынужден постоянно засиживаться допоздна. Из-за этого он вечно изнурён и простужен, а порой лихорадочно бредит. Мрачная атмосфера аркхэмских улиц явно не идёт на пользу его душевному здоровью.

Теперь звёзды заняли свои места: игра начинается!

(* Если вы играете в первый раз, советуем обойтись без сценария. На стр. 7 в разделе «Важно» сказано, как это сделать.



КРОУФОРД ТИЛЛИНГАСТ

Учёный и философ, убеждённый в существовании сверхъестественных миров по соседству с нашим. При помощи собственного изобретения — электрического устройства, которое испускает волны, взаимодействующие с человеческим эпифизом, — Кроуфорд собирается сломать преграды между мирами и странствовать через время, пространство и измерения. Долгие изыскания обезобразили Тиллингаста: когда-то крепкий мужчина, сейчас он измождён и худосочен, его кожа стала дряблой, под глазами появились круги, а взгляд постоянно мечется по сторонам. Раньше Кроуфорд всегда был гладко выбрит, но сейчас совсем себя запустил, всклокоченные чёрные волосы поседели, а одежда вечно грязная. Что превратило этого печального затворника в бледную тень самого себя? И что это за призрачные существа, о которых он постоянно твердит?



РОБЕРТ БЛЕЙК

По мнению критиков, этот молодой талантливый писатель и живописец «всецело погружен в области мифов, сновидений, кошмаров и суеверий и в своих студиях выказал сильную склонность к необычным сценам и эффектам». У Блейка своя мастерская на Колледж-стрит в Провиденсе. Внешне он напоминает сыча: бледный, суетливый и неряшливый. Он любит ночами бродить по улицам древнего города, особенно по Федерал-Хилл. Студенты Браунского университета, а порой и полицейские часто находят его в помрачённом состоянии ума среди развалин церкви на холме, которые он осматривает в поисках вдохновения. Из-за эксцентричных и нездоровых привычек — или, быть может, после встречи с неведомым существом — у Блейка появилась странная светобоязнь. Впрочем, он способен видеть в темноте и улавливать звуки, обычно неразличимые для человеческого слуха. На вид он типичный нищий художник: всклокоченная шевелюра, нестираная одежда, — а его белые зрачки, сверкающие во тьме, отпугивают всех встречных.



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Прежде чем приступать к изложению правил, расскажем об основных игровых понятиях и символах.

-  **Ресурсы** обозначаются мешком  и серым цветом. Если вы должны сделать что-то с ресурсом (например, получить или потратить), вы можете выбрать любой из трёх видов ресурсов: зло  смерть  или разрушение . **Зло** обозначается щупальцем  и фиолетовым цветом. Это один из трёх ресурсов — фиолетовые кубики.
-  **Смерть** обозначается черепом  и чёрным цветом. Это один из трёх ресурсов — чёрные кубики.
-  **Разрушение** обозначается огнём  и красным цветом. Это один из трёх ресурсов — красные кубики.
-  **Очки культа** обозначаются знаком Древних  и зелёным цветом. Это ваши победные очки, которые отсчитываются на зелёной шкале, идущей по краю игрового поля.
-  **Рассудок** обозначается глазом  и розовым цветом. В ходе игры культисты тратят и получают рассудок, а при определении победителя он применяется для разрешения ничьих. Очки рассудка учитываются на розовой шкале игрового поля.
-  **Магия** обозначается свитком  и жёлтым цветом. Она нужна, чтобы использовать заклинания и свойства некоторых зданий. Очки магии учитываются на жёлтой шкале игрового поля.
-  **Заклинания** обозначаются книгой  и оранжевым цветом. Заклинания — это карты трёх типов, дающие культистам особые игровые возможности.
-  **Время** обозначается часами  и белым цветом. Партия длится 12 раундов, отмеченных на календаре в нижней части игрового поля. Белая фишка указывает текущий раунд игры. Кроме того, символом  отмечены карты событий.
-  **Сыщики** обозначаются револьвером  и синим цветом. В ходе облав сыщики пытаются остановить культистов, используя свою силу. Облавы происходят во время раундов, отмеченных на календаре синими маркерами.
-  **Ясновидение** обозначается пенсне  и коричневым цветом. Эта способность позволяет культисту посмотреть карту события или сыщика.
-  **Сценарии** обозначаются кольцом . Карты сценариев добавляют в игру новые правила.
-  **Праздники** обозначаются молнией . Это особые карты, которые вводятся в игру некоторыми сценариями и разыгрываются в конце партии.
-  **Обратите внимание:** если символ окружён шипами, это значит, что культист должен потратить соответствующий ресурс или очко. Символ без шипов означает, что культист получает указанный ресурс или очко. Каждый символ соответствует одному кубику ресурса или одному очку рассудка, магии или культа.





ДЖОРДЖ-ГЭММЕЛ ЭНДЖЕЛЛ

Заслуженный профессор Браунского университета Провиденса Энджелл — авторитетный исследователь древних языков, за чьей помощью нередко обращаются крупные музеи. Этот сухонький близорукий старичок, сгорбившийся от многолетней работы за книгами, для своих девяноста лет на удивление энергичен, полон энтузиазма и обладает отличным организаторским талантом. Бездетный вдовец, он души не чаёт в двоюродном внуке. Энджелл уже немало лет посвятил изучению культа Ктулху: его личный архив ломится от пухлых папок с газетными вырезками, артефактами и прочими косвенными свидетельствами поклонения Древним богам. Из-за преклонного возраста и проблем с сердцем Энджелл не принимает участия в полевых изысканиях, предпочитая семинары и диспуты. Энджелл знает, что культ Древних широко распространился в глухих уголках Земли — от дальних островов Тихого океана до некоторых районов Ньюпорта. Потому он поддерживает широкий круг связей, в который входят академики и сыщики.

СЦЕНАРИИ

Сценарии представляют собой варианты правил игры по мотивам рассказов и повестей Г. Ф. Лавкрафта — так называемых «Мифов Ктулху». В основе сценариев лежат наиболее важные произведения писателя, созданные в 1921–1935 годах, в том числе «Праздник», ставший источником вдохновения для всей этой игры.

Во время подготовки игроки выбирают случайную карту сценария, раскрывают её и читают изложенные на ней правила. После этого на деления календаря , указанные в сценарии, выкладываются четыре маркера облав. В некоторых сценариях используются карты праздников — особых событий, которые разыгрываются в честь завершения партии. Праздники позволяют культистам заработать дополнительные очки культа  в конце игры.

Правила, указанные в сценарии, остаются в силе на протяжении всей партии и имеют приоритет над всеми остальными правилами.



Выбран сценарий «Зов Ктулху»: облавы происходят в 4, 5, 10 и 11-м раундах, и все сыщики получают бонус к силе. Во время каждой фазы призыва культисты могут призвать Ктулху (15) на особых условиях, которые противоречат обычным правилам. В этом сценарии также используется карта праздника: игроки тянут её в закрытую, не глядя кладут под карту сценария и раскрывают только в конце партии.

+++ ВАЖНО +++

Если вы впервые играете в «Праздник в Кингспорте», мы рекомендуем вам не использовать карту сценария. Вместо этого поместите синие маркеры облав на 3, 6, 9 и 12-е деления календаря. Никаких дополнительных правил в вашей первой игре не будет.

Каждый сценарий меняет игру по-своему. Во время подготовки игроки вправе договориться, какой сценарий использовать в этой партии, исходя из собственных предпочтений. Однако если по сценарию требуются карты праздников, их в любом случае следует выбирать случайным образом.



АЛЬБЕРТ Н. УИЛМАРТ

Преподаватель литературы в Мискатоникском университете, заядлый исследователь фольклора Новой Англии и вольнонаёмный журналист, Уилмарт — типичный европейский джентльмен сорока лет: он приятен в общении, отличается блестящим умом и прекрасной физической формой. Нередко его можно увидеть в походной одежде: после писем Генри Эйкили он прочёсывает холмы Вермонта в поисках следов забытого индейского племени. Уилмарт часто пишет для газет Нью-Гэмпшира статьи о легендах и природе этого прекрасного лесного края. Альберта очень интересуют рассказы местных жителей о чернокрылых пришельцах ми-го. Уверенный, что сумеет развеять примитивные суеверия с помощью современной техники, Уилмарт разъезжает на машине, делает снимки и записывает свидетельства как заправский учёный-антрополог, но всегда держит под рукой револьвер.





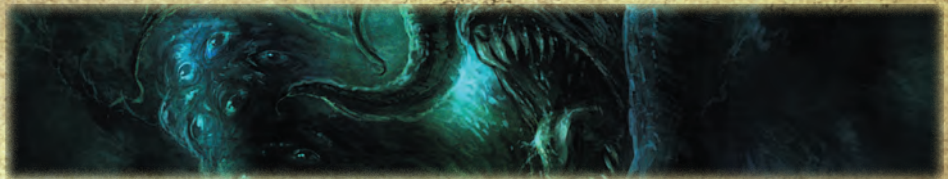
УИЛЬЯМ ДАЙЕР

Этот выдающийся геолог из Мискатоникского университета устраивает исследовательские экспедиции, чтобы доказать дерзкую теорию о том, что в доисторические времена на Земле существовала нечеловеческая цивилизация. Дайер исследовал пустоши Австралии и Антарктиды и нашёл на полюсе древние руины, оставшиеся от Великой Расы Йит. Он один из немногих людей, переживших встречу с разгневанным шогготом. И хотя у профессора пока недостаточно данных, чтобы подтвердить свои чудовищные гипотезы, он не сдаётся. Дайер — рослый мужчина пятидесяти лет, закалённый тяготами и невзгодами путешествий. Ему вольно дышится на свежем воздухе, но в учёных кругах он чувствует себя неловко. Он пилот, стрелок, скалолаз и природжённый лидер, владеющий навыками выживания в суровых условиях. Нельзя не отметить, с каким самообладанием Дайер записывает в блокнот все подробности своих ужасных открытий даже посреди песчаной бури или метели.



ФРЭНК Г. ПЕЙБОДИ

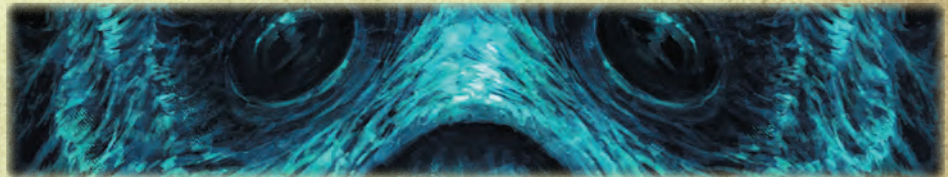
Пейбоди — многообещающий 32-летний преподаватель технического факультета Мискатоникского университета, всегда готовый найти применение своему интеллекту. Пейбоди — восходящая звезда инженерного дела. Изобретённые им бурильные установки — лёгкие, мощные и простые в обращении — позволили экспедиции профессора Дайера без труда добраться до тайн, сокрытых во льдах. Кроме того, Пейбоди модифицировал четыре самолёта Дорнье, которые доставили экспедицию на антарктическое плато, — он установил приборы, которые подогревали топливо и облегчали взлёт. Во время той же экспедиции он совершил восхождение на гору Нансена вместе с молодыми ассистентами Гедни и Кэрроллом. Пейбоди — искренний и обаятельный человек. Он с охотой следит за своей внешностью, особенно за усами, а галстуки ненавидит: при любой возможности он их ослабляет или снимает, а часто и вовсе забывает про них (по крайней мере, сам он утверждает именно так).



ХОД ИГРЫ

Партия в «Праздник в Кингспорте» длится 12 раундов. Каждый раунд соответствует одному игровому месяцу (с января по декабрь) и состоит из шести последовательных фаз:

- **1. Порядок хода.** Культисты определяют, в какой очерёдности они будут действовать в этом раунде.
- **2. Призыв.** Культисты могут взывать к Древним богам.
- **3. Снисхождение.** Культисты получают дары от призванных ими Древних богов.
- **4. Экспансия.** Культисты могут тратить ресурсы, чтобы распространять своё влияние на городские здания.
- **5. Облава** (только в раундах, отмеченных синими маркерами облав). Случается непредвиденное событие, и бесстрашные сыщики пытаются остановить культистов.
- **6. Время.** Белая фишка передвигается на следующее деление календаря, и раунд заканчивается.



ИГРОВОЙ РАУНД





Ниже описано, что делают культисты в каждой фазе раунда. Когда положенные действия всех культистов выполнены, фаза завершается и начинается следующая.



↪ 1. ФАЗА ПОРЯДКА ХОДА ↩

Все культисты одновременно бросают по три кубика своего цвета. Каждый культист суммирует выпавшие значения, чтобы определить порядок хода на этот раунд. Культист, у которого выпала наименьшая сумма, будет ходить первым и так далее.

Анна выбросила (итого 11); у Бориса (итого 7); у Виктора (итого 12). Порядок хода на текущий раунд таков: сначала Борис, затем Анна, потом Виктор.

Если суммы броска у нескольких культистов равны, они сравнивают свои отдельные кубики, начиная с тех, на которых выпало наибольшее значение. Раньше будет ходить тот, чей результат меньше. Если и это не разрешает ничью, раньше ходит тот из спорщиков, у кого меньше очков культа . Если и эти параметры равны, спор разрешается случайным образом.


У Галины  (итого 10), а у Дмитрия  (итого тоже 10). Кубик с наибольшим значением у Галины  , а у Дмитрия  , поэтому Дмитрий будет ходить раньше Галины. Если бы обоим культурам выпали абсолютно одинаковые тройки чисел, они бы сравнивали очки культа.

Каждый культист выставляет свой диск на соответствующее деление шкалы порядка хода, расположенной на игровом поле. Затем тот культист, чей жетон стоит на первом делении, может получить 2 рассудка  . Культист, занявший второе деление, может получить 1 рассудок  . Отрадите эти изменения на шкале рассудка, передвинув нужные диски.



Порядок хода на этот раунд: Борис, Дмитрий, Галина, Анна и Виктор. Борис решает получить 2 рассудка (поскольку он первый), а Дмитрий отказывается от положенного ему 1 рассудка. Борис передвигает свой жетон на 2 деления вверх по шкале рассудка.

+++ ВАЖНО +++

**У культиста не может быть больше 12 очков рассудка  .
Весь полученный сверх того рассудок игнорируется.**



Деление 6 на шкале рассудка  подсвечено, поскольку некоторые игровые эффекты действуют только на культистов с таким или меньшим значением рассудка.

◀ 2. ФАЗА ПРИЗЫВА ▶

Каждый культист, начиная с первого и далее по порядку хода, либо призывает одного Древнего бога, либо пасует. Когда все культисты получили такую возможность, первый игрок снова призывает одного Древнего или пасует, и так далее, пока все не спасуют. Если культист спасовал, он больше не призывает Древних богов в этом раунде.

Чтобы призвать Древнего бога, культист должен использовать один или несколько своих кубиков, сумма значений которых в точности совпадает с номером, указанным на карте этого Древнего. Культист выставляет нужные кубики на карту призванного им Древнего.

На каждой карте Древнего бога есть номер (от X до 19), цена (верхний ряд символов, окружённых шипами) и дары (нижний ряд символов, каждый из которых — это одно очко или один кубик ресурса). На обороте карты вы найдёте имя и художественное описание Древнего, а также более подробное изложение его свойств.



ДЭНИЕЛ АПТОН

Аркхэмский архитектор почти пятидесяти лет от роду, Дэниел ещё в юности стал ближайшим другом Эдварда Пикмана Дерби, несмотря на восьмилетнюю разницу в возрасте. Воображение более молодого Дерби всегда будоражили зловещие стороны реальности. Пока Эдвард писал мрачные стихи, Дэниел рисовал гротескные картины. Со временем Аптон забросил живопись, занялся архитектурой и с отличием закончил Гарвард. Пройдя стажировку в Бостоне, Дэниел вернулся в Аркхэм, чтобы жениться и открыть собственную студию. Все эти годы дружба с Эдвардом не угасала, и Дэниел даже назвал своего единственного сына Эдвардом Дерби Аптоном. Впрочем, в этой дружбе есть оттенок мрачного безумия: иногда Эдвард пускается в откровения о нечестивых ритуалах и злокозненных существах, которые захватывают его тело. Светло ли его с ума собственное воображение, или кошмары за гранью нашего понимания и впрямь существуют? Как бы там ни было, Дэниел на всякий случай вытащил из пыльной обувной коробки свой армейский кольт 38-го калибра.



УИЛЬЯМ ЧЕННИНГ УЭББ

Уэбб — профессор антропологии в Принстонском университете и знаменитый путешественник. Изучая культуры эскимосов, он объездил Гренландию и Исландию в поисках рунических надписей. Наряду с Джорджем-Гэммелом Энджеллом из Бостонского университета, Уэбб — едва ли не главный эксперт по культу Ктулху: он первым записал и перевёл чудовищные песнопения, пробуждающие Древнего. Уильям привык не только к бурным научным дискуссиям, но и к изнурительной работе в поле. Закалённый в полярной стуже, загорелый под арктическим солнцем, этот грубоватый и вспыльчивый шестидесятилетний человек выглядит довольно нелепо в двубортном пиджаке. Куда больше Уэббу идут альпинистские ботинки и стёганая куртка — как на его фотопортрете, снятом на Северном полюсе на фоне чудовищной находки, пролежавшей во льду миллионы лет.



ГЕНРИ АРМИТЕДЖ

Доктор Генри Армитедж изучал литературу и философию в Принстоне и Мискатонике, а сейчас служит библиотекарем в университете Аркхэма. Он переводит с древнеарабского, древнегреческого, латыни и страстно любит книги, в особенности древние фолианты, хотя их содержимое порой приводит его в ужас. Лишь здравый смысл и незаурядный интеллект хранят доктора от безумия, переполняющего страницы запретных книг, которые он тщательно прячет и от любопытных глупцов, и — прежде всего — от культистов. Самый чудовищный том в коллекции Армитеджа — экземпляр «Некрономикона», изданный в XVII веке. Доктор Армитедж — энергичный старик с белой бородой и волосами, педантичный и вежливый, но целеустремлённый. Порой он носит двубортный пиджак, а порой походные костюмы — особенно когда отправляется в очередную прогулку по сельской местности, чтобы выяснить подоплёку некоторых суеверий.



ДЖОН РЕЙМОНД ЛЕГРАСС

Полицейский инспектор из Нового Орлеана, человек средних лет и заурядной внешности. Впрочем, за его фетровой шляпой, квадратной челюстью, невыразительным взглядом, нелепыми подтяжками, растрёпанными усами и коричневым пиджаком, купленным всего за пару долларов, скрывается природённая ищейка. Леграсс привык иметь дело с адептами культа вуду, которые проводят свои ритуалы в Луизиане. Он вдоль и поперёк исходил все зловонные болота вокруг Нового Орлеана, гиблые леса и селения метисов. Особую неприязнь инспектор питает к азиатам и неграм. Вооружённый верным револьвером, Леграсс всегда готов первым броситься на культистов, срывая их богомерзкие обряды, но после нескольких стычек он убедился, что иногда пуль бывает недостаточно. Поэтому теперь инспектор много ездит по университетам, получая консультации антропологов и исследуя реликвии зловещих культов.

Борис, которому выпало (итого 7), ходит первым. Он решает использовать (в сумме 6), чтобы призвать Скитальца тьмы (6). Он ставит два своих кубика на карту этого сверхъестественного существа. У Бориса остался . Когда очередь призывать Древних богов снова дойдёт до него, он сможет выставить этот кубик на Ночного призрака (1), если тот ещё будет свободен, или на Нефрен-Ка (X), который принимает любые кубики.

+++ ВАЖНО +++

Вы не можете призвать Древнего бога, который уже был призван в этой фазе вами или другим культистом. Исключение — Нефрен-Ка (X), который в каждом раунде позволяет каждому культисту единожды воззвать к себе.

Галина использовала (итого 6), чтобы призвать Ночного призрака (1). У Бориса остался только , поэтому он может призвать только Нефрен-Ка (X), который принимает любые кубики. Борис вправе сделать это несмотря на то, что Виктор уже успел призвать Нефрен-Ка: они оба получают дары от Тёмного фараона. Нефрен-Ка — единственный Древний бог, готовый ответить на молитвы сразу нескольких культистов в одну и ту же фазу призыва.



3. ФАЗА СНИСХОЖДЕНИЯ

Древние боги в порядке возрастания номеров (от X до 19) посылают дары тем культистам, которые их призвали. Если Древний никем не призван, он не посылает даров никому (в этой фазе его свойства не применяются). Получив от Древнего бога дары, культист убирает свои кубики с его карты.

+++ ВАЖНО +++

Культисты должны брать дары от призванных ими Древних богов именно в том порядке, который указан на картах. Изменять этот порядок нельзя.



Анна призвала Ноденса (9): сначала она выбирает заклинания, которые хочет взять, потом получает очки магии и только после этого пользуется способностью ясновидения.




Многие Древние боги требуют заплатить за свои дары очками рассудка . Культист тратит рассудок непосредственно перед тем, как получить награду и забрать свои кубики с карты. Ниже нуля рассудок не падает. Если у культиста недостаточно рассудка , чтобы заплатить полную цену, он доплачивает разницу очками культа .

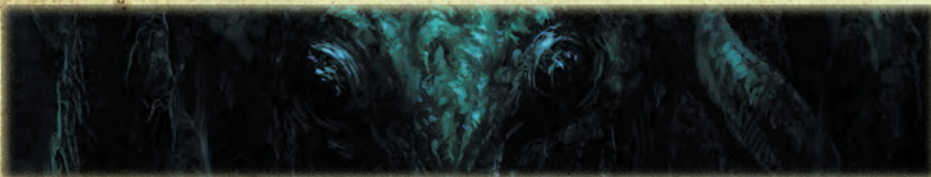


+++ ВАЖНО +++



Культист может накопить сколько угодно ресурсов — он не ограничен фактическими запасами кубиков. В том маловероятном случае, если вам не хватит кубиков, учитывайте излишки ресурсов любым удобным способом, например записывайте.

Своими   Борис призвал Скитальца тьмы и получил от него в дар 1 ресурс и 1 очко магии. Борис берёт 1 чёрный кубик (в качестве ресурса он выбрал смерть, хотя мог бы взять зло или разрушение) и перемещает свой диск на 1 деление вверх по шкале магии.


Дмитрий, который призвал Гидру с помощью своих   , может получить в дар либо 2 зла и 1 смерть, либо 2 зла и 1 разрушение, однако должен заплатить за это 2 рассудка. У Дмитрия осталась только 1 рассудок, поэтому он списывает его, а также теряет 1 очко культа: его диски на шкалах рассудка и очков культа перемещаются каждый на 1 деление назад. Затем Дмитрий берёт 2 фиолетовых кубика зла и 1 красный кубик разрушения.



ЯСНОВИДЕНИЕ

 Если культист получает в дар ясновидение , он может тайком подсмотреть карту события **либо** карту сыщика из следующей облавы. Раскрывать эту информацию соперникам нельзя! Изучив карту, культист возвращает её обратно. Если он захочет посмотреть эту карту ещё раз, ему надо будет снова призвать Древнего с даром ясновидения, поэтому советуем сразу же запоминать увиденные карты облав.

В 6-м раунде Анна получила дар ясновидения от Ноденса (9). Она решает посмотреть карту сыщика из следующей облавы (которая состоится в 10-м раунде). Анна изучает лицевую сторону выбранной карты, не показывая её соперникам и ничего им не сообщая, и возвращает её на место.

Если культист получает ясновидение  после того, как все облавы закончились, он может аналогичным образом посмотреть карту праздника, которая лежит под сценарием.



РЭНДОЛЬФ
КАРТЕР

Тридцатилетний фронт и мечтатель, живущий ностальгией по нездешним мирам, которые он ещё в отрочестве посещал во снах. С тех пор, чтобы спастись от скуки будней, он перепробовал всё на свете — даже сражался в Первой мировой. Позже Картер посвятил себя беллетристике и стал успешным писателем. Однако, устав от высшего света, Рэндольф заперся в своём бостонском доме и погрузился в занятия оккультизмом. В своих поисках Серебряного ключа, открывающего двери утраченного Мира грёз, Рэндольф рассчитывает на помощь искусства и неортодоксальной науки. Картер — холодный и замкнутый джентльмен до мозга костей, щеголяющий викторианскими одеждами и манерами. Его странный говор и тонкая чудаковатая натура производят сильное впечатление на всех его знакомых. Кроме того, он мастерски обращается со штыком и винтовкой — результат службы во французском Иностранном легионе.



ГУСТАФ
ЙОХАНСЕН

Йохансен — суровый норвежский моряк и отличный кочегар. Он повидал столько диковинного, что теперь старается не лезть в неприятности. Человек он практичный, со скудным воображением, но при необходимости отлично управляет с дубиной или ножом. Этот немногословный великан, весь задубевший от морской соли, всегда носит моряцкие фуфайки и холщовые штаны. Он не изменил этой привычке даже теперь, когда бросил якорь в Осло с женщиной, которая может лишь гадать о его прошлом. Йохансен — единственный человек на Земле, который сохранил жизнь и рассудок после встречи с воплощением Великого Ктулху. Изнурённый и телом, и духом Густаф всё-таки нашёл в себе силы написать мемуары, которые свидетельствуют, насколько ужасна исходящая от Древних угроза.

ЗАКЛИНАНИЯ



Заклинания дают культистам дополнительные игровые возможности. Эти могущественные магические формулы можно найти на страницах древних фолиантов, хранящихся в определённых зданиях, или получить в дар от некоторых Древних богов. В игре заклинания представлены картами, на которых описан их эффект и указано, в какую фазу раунда их можно использовать.

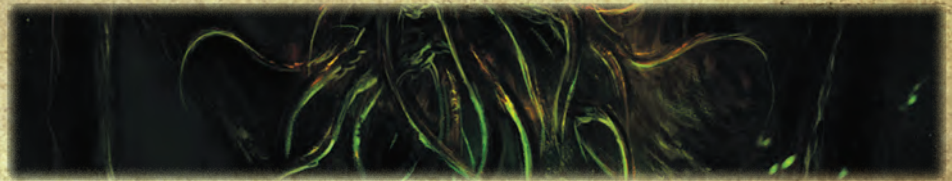
45 карт заклинаний поровну разделены на три типа: зло, смерть и разрушение. У каждой категории свой эффект:

- заклинания зла помогают культистам призывать Древних богов;
- заклинания смерти увеличивают силу культиста при отражении облавы;
- заклинания разрушения дают особые возможности получать очки культа или ресурсы.

В тексте многих заклинаний указана цена (как правило, в очках магии), которую культист должен уплатить, чтобы сыграть эту карту. Каждую карту заклинания можно использовать только один раз, и сразу после розыгрыша она сбрасывается.

+++ ВАЖНО +++

У культиста может быть не больше трёх карт заклинаний. Получив заклинания свыше трёх, культист должен немедленно сбросить лишние карты по своему выбору, не разыгрывая их эффекты.



4. ФАЗА ЭКСПАНСИИ

На игровом поле изображена карта Кингспорта с ключевыми зданиями города, на которые культисты могут распространить своё тлетворное влияние.



Для каждого здания указана следующая информация:



— **Уровень** обозначен римской цифрой на рамке.



— **Цена (в ресурсах)**. Чтобы поместить свой диск на это здание, культист должен потратить ресурсы, указанные в верхнем ряду (каждый окружённый шипами символ — это 1 кубик данного ресурса). Сделать это можно только в фазе экспансии.



— **Награда (в очках культа)**, которую получает культист сразу после того, как поместит свой диск на здание, указана в нижнем ряду (каждый символ — это 1 очко культа). Если культист по какой-либо причине убирает свой диск со здания, он сразу же теряет полученные за него очки культа. Но если впоследствии он сумеет восстановить контроль над зданием, то вернёт и очки.



— **Свойства** зданий описаны на обороте их жетонов. Каждый культист, чей диск лежит на здании, может воспользоваться его свойством в указанной фазе раунда.



— **Символ** на некоторых зданиях служит напоминанием об их свойствах.

В фазе экспансии каждый культист в порядке хода может (но не обязан) усилить свою власть над городом, заняв одно из зданий. Для этого он выплачивает цену выбранного здания (возвращает в резерв нужные ресурсы) и помещает на его изображение один из своих дисков. На здании могут лежать диски нескольких разных культистов, но не больше одного диска каждого цвета.

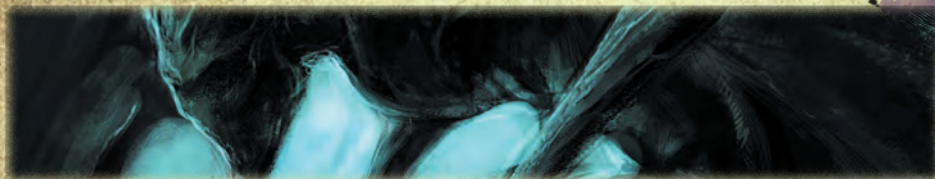
Первое здание, которое должен занять культист, — это Дом. После этого он может занимать только те здания, которые соединены линиями с уже занятыми им зданиями, а именно:

- культист может занять здание IV уровня (по красной линии) только в том случае, если уже занял хотя бы одно из соседних зданий III уровня;
- культист может занять здание III уровня (по чёрной линии) только в том случае, если уже занял хотя бы одно из соседних зданий II или IV уровня;
- культист может занять здание II уровня только в том случае, если уже занял Дом.

+++ ВАЖНО +++

Культист не может занять больше одного здания за раунд!

Борис уже выложил свой диск на Дом. В свой ход он решает распространить своё тлетворное влияние на Универмаг. Борис тратит 1 смерть (возвращает 1 чёрный кубик в резерв) и помещает свой диск на изображение Универмага. Благодаря свойству этого здания Борис получит бонус к силе во время будущих облав. В следующей фазе экспансии Борис сможет занять любое из зданий, соединённых с Домом (Порт, Руины, Школа или Клуб) или с Универмагом (Библиотека или Офис газеты).



*Saducismus
Triumphatus*

Труд Джозефа Гленвилла о колдовстве, созданный в 70-х годах XVII века, с приложениями Энтони Хорнека о голландских и шведских ведьмах. Автор доказывает, что злокозненные колдуны и потусторонние силы существуют на самом деле, а также предостерегает скептиков. По утверждению самого Гленвилла, книга была написана под прихотливую диктовку неведомой сущности по прозвищу «Тедвортский барабанщик» — для посвящённых в тайну Древних богов несомненна связь между этим полтергейстом и нечестивыми флейтистами у трона Азатота. Поскольку в течение тринадцати лет перед окончательной публикацией (1683) в книгу постоянно добавляли материалы, Saducismus Triumphatus выглядит как лоскутное одеяло: некоторые листы вырваны и переклеены, у других лицевая сторона отделена от оборотной, третьи подшиты чёрной нитью, похожей на хирургическую. Печатные страницы чередуются с рукописными, а края засалены, обтёрпаны и покрыты чёрными отпечатками пальцев кощунников, читавших этот труд. Saducismus Triumphatus — это не только исследование ведьмовских практик и природы богини Шуб-Ниггурат, но и сборник ритуалов и заклятий для тех, кто стремится творить зло без иной цели, кроме удовольствия насаждать хаос и безумие по всему миру.

5. ФАЗА ОБЛАВЫ


(только в раундах, отмеченных синими маркерами)

2

Если белая фишка находится на делении календаря, отмеченном синим маркером (маркеры расставляются в начале игры согласно карте сценария), разыгрывается фаза облавы.

Сначала игроки открывают карту события текущей облавы, а затем карту сыщика. После этого каждый культист в порядке хода пытается отразить облаву.



На рубашке карты сыщика указан диапазон его возможной силы, что позволяет культистам заранее оценить степень угрозы. Кроме того, к стычке можно подготовиться с помощью ясновидения , которое даётся за призыв некоторых Древних богов или благодаря свойствам определённых зданий. Эта способность разрешает культисту посмотреть карту события **либо** сыщика из ближайшей облавы.

4

Сила сыщика указана красным числом на лицевой стороне его карты.

ОТРАЖЕНИЕ ОБЛАВЫ

1. **Откройте карту события** и сразу же выполните то, что на ней сказано.
2. **Откройте карту сыщика** и определите его силу.
3. **Сразитесь с сыщиками.** Каждый культист вычисляет свою силу, учитывая все бонусы и штрафы от заклинаний, зданий и прочих игровых свойств (событий, сценариев и т. п.).
4. **Определите исход.** Культисты сравнивают свою силу с силой сыщика. Каждый культист отражает облаву самостоятельно, независимо от остальных игроков. Исход облавы для каждого культиста определяется по очереди, в порядке хода.

— Если сила культиста **больше** силы сыщика, культист побеждает и получает награду, указанную на карте сыщика.

+++ ВАЖНО +++

Каждый культист, победивший сыщика с двукратным (или большим) перевесом по силе, получает удвоенную награду.



Некрономикон

Богомерзкий «Некрономикон», Список мёртвых имён, — это самая могущественная и опасная книга в мире. Её автор, арабский колдун Абдул Альхазред, назвал её «Аль-Азиф», что можно перевести как «Беседа демонов». Оригинальный арабский текст давно утерян, но с X века книга распространяется в греческом и латинском переводах. Немногочисленные сохранившиеся экземпляры неполны и противоречивы, поскольку всегда и везде находились благоразумные люди, старавшиеся их уничтожить.

В «Некрономиконе» собраны все ритуалы, заклинания, догмы, доктрины и подробные описания Древних богов. Здесь рассказано, как открывать врата, которые позволяют Древним проникать в наше измерение; приводятся молитвы, пробуждающие Великого Ктулху, и раболепные воззвания к Ньярлатхотепу. Каждое слово этой книги — само богохульство. Хотя полного текста «Некрономикона» не существует, его многочисленные фрагменты пережили столетия в колдовских трудах и записях культистов. Попытка изучить эти отрывки и собрать их воедино — это уже неслыханное святотатство.

В любой своей версии «Некрономикон» непременно обтянут в человеческую кожу и написан от руки кровью, а магические круги, пентакли и схемы ритуалов начертаны чёрной слизью потустороннего происхождения. Страницы обычно пергаментные или изготовлены из ядовитой коры, они засалены, покрыты плесенью и пахнут мертвечиной. Судя по заметкам на истрёпанных полях, эту книгу читали и комментировали не только люди.

- Если сила культиста **равна** силе сыщика, культист отбил нападение, но не получает награды и не несёт потерь.
- Если сила культиста **меньше** силы сыщика, культист терпит поражение и несёт потери, указанные на карте сыщика.

В начале облавы разыгрывается событие Ex Oblivione, которое увеличивает силу сыщика на 1. Затем открывается карта сыщика: это Натаниэль Уингейт Пизли, чья сила теперь равняется 3 (2 + 1 от события). Борис, который ходит первым, подсчитывает свою силу: 2 за свой диск на Клубе и ещё 2 за заклинание «Предание Безумного Араба», на чтение которого он тратит 4 очка магии. Обычно это заклинание даёт +3 к силе, но свойство сыщика снижает бонус на 1. Поскольку суммарная сила Бориса (4) выше, чем сила Натаниэля (3), он побеждает и получает награду. Если бы Борис сумел поднять свою силу до 6 или выше, ему досталась бы удвоенная награда. Теперь все остальные игроки должны по очереди сразиться с тем же сыщиком невзирая на то, что Борис уже победил его.






6. ФАЗА ВРЕМЕНИ



Передвиньте белую фишку на следующее деление календаря. Если эта фишка и так находилась на последнем (двенадцатом) делении, игра заканчивается: переходите к определению победителя!





КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после того, как закончится двенадцатый раунд. Откройте и разыграйте карту праздника, если она предусмотрена сценарием. Побеждает культист, который набрал больше всех очков культа . В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого больше рассудка , а если и это не разрешает спор, то тот из них, у кого больше очков магии .

+++ ВАЖНО +++

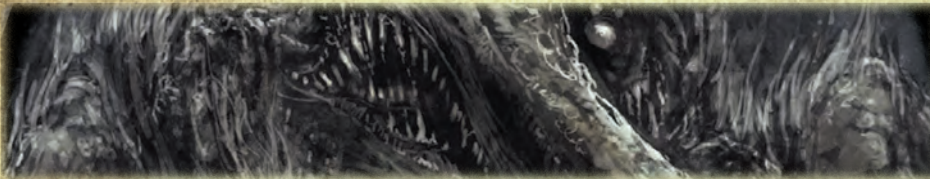


Набрав 50 или больше очков , культист выкладывает свой жетон культа на деление «+», переставляет свою фишку в начало шкалы очков и продолжает вести счёт. Жетон служит напоминанием о том, что в конце игры культисту надо добавить к своему счёту 50 очков культа .



Спасибо за игру!

Если у вас остались вопросы, напишите разработчикам игры:
info@sirchestercobblepot.com



Авторы игры: Андреа Кьярвезио и Джанлука Сантопьетро
Разработка: e-Nigma.it

Историческая справка: Алессандро Форлани, Габриэль Мари,
Джакомо Сантопьетро и Франческо Виллани

Арт-директор: Джанлука Сантопьетро (e-Nigma.it)

Вёрстка: Демис Савини (e-Nigma.it)

Художники: Майколь Квинто, Алан Д'Амико и Демис Савини

Игру тестировали: Лексена Франтини, Маттео Пирони, Паоло Тентелли,
Джованни Тентелли, Эмма Тентелли, Марция Соччи, Моника Соччи, Франческо
Виллани, Энрико де Коно, Андреа Мартинелли, участники La Ludoteca dei Cacciatori
di Teste; Марко Стабеллини, Джулия Макканьяни и Никола Карпентьери из La Gilda
dei Giocatori Ferrara, Джакомо Касадио, Джада Монти, Алесслио Монти, Мануэль
Меуччи, Кьяра Казальбони, Кристиан Казальбони, Мануэль Казальбони

Продюсеры: Джакомо Сантопьетро (Sir Chester Cobblepot)
и Джулиана Сантамария (Stratelibri srl)

© 2014/2015 Sir Chester Cobblepot by Tiopi srl. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Мальский

Редактура: Петр Тюленев

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

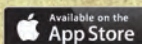
Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



УЖАСЫ ПРОДОЛЖАЮТСЯ!

Цифровая версия этой настольной
игры доступна в AppStore и PlayStore
под названием Kingsport Festival: The
Rituals of Mysteries для планшетов
под управлением iOS или Android!



Демонолатрия

В этой книге, написанной инквизи-
тором Николя Реми во второй поло-
вине XVI века, собрано десять сотен
признаний ведьм и колдунов. Реми от-
правил на костёр всех этих злокознен-
ных культистов, но их ужасные тайны
сохранились в его записях.

Под пытками, бредя от боли и лихо-
радки, колдуны рассказывают, каким
стал бы мир, если бы им правили Древ-
ние боги; описывают межзвёздный ад,
из которого они являются на Землю,
и их гробницы в океанских глубинах.
Еретики, одержимые Древними, из-
рыгали слова богов, заполняя страни-
цы чудовищными богохульствами: ни
один из тех, кто прочитал эту книгу
полностью, не избежал безумия.

В «Демонолатрии» записаны закли-
нания, которые могут извратить
и погубить душу. Сила собранных
в этом фолианте признаний столь
велика, что сама его форма вызывает
неприязнь, а пропорции кажутся ис-
кажёнными. Блестящий тёмный шёлк,
в который переплетена книга, на свету
постоянно меняет свой цвет.

Чтобы узнать о символах, изображённых
на обороте жетонов культа, посетите сайт
www.sirchestercobblepot.com.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Партия в «Праздник в Кингспорте» состоит из 12 раундов, каждый из которых делится на 6 фаз:

- 1. Порядок хода.** Культисты бросают по три своих кубика. Тот, у кого выпала наименьшая сумма, ходит первым и т. д. См. стр. 8.
- 2. Призыв.** Каждый культист в порядке хода призывает Древнего бога, используя один или несколько своих кубиков, или пасует. Сумма значений на кубиках должна в точности равняться номеру на карте Древнего бога. Культист помещает использованные кубики на карту Древнего. См. стр. 9.
- 3. Снисхождение.** Древние боги в порядке возрастания номеров посылают свои дары культистам, которые их призвали. За некоторые дары культисты должны заплатить очками рассудка. Получив от Древнего дары, культист забирает свои кубики с его карты. См. стр. 10.
- 4. Экспансия.** Каждый культист в порядке хода может поместить свой диск на одно из зданий, соединённых с уже занятыми им зданиями (начиная с Дома). Для этого надо потратить необходимые ресурсы. См. стр. 12.
- 5. Облава.** Если деление текущего раунда на календаре отмечено синим жетоном, разыгрывается фаза облавы. См. стр. 13.
Откройте и разыграйте карту события, затем откройте карту сыщика и определите его силу. Каждый культист в порядке хода подсчитывает свою силу, учитывая все бонусы и штрафы от заклинаний, зданий и прочих игровых свойств (событий, сценариев и т. п.), и сравнивает её с силой сыщика:
 - если сила культиста выше, культист получает награду (за двукратный и более перевес — удвоенную награду);
 - если сила культиста равна силе сыщика, он не получает награды и не несёт потерь.
 - если сила культиста ниже, культист несёт потери.
- 6. Время.** Передвиньте белую фишку на следующее деление календаря. Раунд заканчивается. См. стр. 14.

