

ПРАВИЛА ИГРЫ – ЧЕТВЁРТЫЙ СЕЗОН

Ктылху

СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ

CMON

HOBBY WORLD
Играть интересно

СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ



СОСТАВ ИГРЫ

6 НАБОРОВ ЭПИЗОДОВ

(состав наборов указан на обороте каждой коробочки)

НАБОР ДРЕВНЕГО «НЬЯРЛАТХОТЕП»



Двусторонний планшет неведомого



4 карты безумия



6 карт неведомых реликвий



7 карт неведомых монстров



4 карты неведомых Мифов



17 двусторонних фрагментов игрового поля



Карта приспешников

8 жетонов огня

Лунная тварь

x3

Ньярлатхотеп в человеческом облике

Ньярлатхотеп в истинном облике

6 фигурок сыщиков



Джон

Розарио

Аника

Бруно

Сильвия

Гэри



6 планшетов сыщиков

17 фигурок монстров



Житель Ленга

Обитатель песков

Пингвин-альбинос

Паук Ленга

Чудовищная лягушка

Белый полип

Древнее существо

ПРАВИЛА НЕВЕДОМОГО

Чтобы усложнить партии, можете добавить этот специальный набор правил к любой игре «Ктулху: Смерть может умереть». Эти правила позволяют игрокам вводить различных монстров в любой эпизод и/или добавлять уникальные реликвии, которые могут получить сыщики. Обратите внимание, что эти правила повышают сложность партии в целом и не рекомендуются неопытным игрокам. При первом использовании правил неведомого рекомендуется добавлять только одного неведомого монстра вместо двух (см. раздел «Настройка сложности» на стр. 6).

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 нём также есть 2 ячейки для карт 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. 4) и специальный эффект, который применяется при продвижении Древнего по треку призыва.

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

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

КАРТЫ НЕВЕДОМЫХ МИФОВ

При игре по правилам неведомого замешайте 4 карты неведомых Мифов в колоду Мифов. Такие карты передвигают неведомых монстров, после чего игроки должны взять ещё одну карту Мифа.



После розыгрыша карты с этим символом уберите её в сброс. Затем возьмите и разыграйте другую карту Мифа. Продолжайте разыгрывать карты, пока не будет разыграна карта без этого символа.

Примечание: если какой-либо игровой эффект заставляет игроков разыграть карту с , не вытягивая её из колоды (например, безумие «Посттравматический синдром» из основной коробки «Ктулху: Смерть может умереть»), игроки применяют её эффект, но не вытягивают и не разыгрывают другую карту.

НЕВЕДОМЫЕ РЕЛИКВИИ



Обычная
сторона

Преображённая
сторона

Помимо монстров, в игру добавляются неведомые реликвии. Каждый сыщик начинает партию с 1 реликвией, обладающей уникальной способностью. Реликвии выкладываются обычной (белой) стороной вверх. Как только сыщик достигает своего 3-го , реликвия преобразуется и переворачивается преобразённой (чёрной) стороной вверх, открывая улучшенный эффект. Это символизирует потерю рассудка, заставляющую сыщика верить, что реликвия — нечто большее, чем простая находка.

Важное примечание: реликвии не считаются ни предметами, ни картами находок, их нельзя сбрасывать и ими нельзя обмениваться.

■ 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 **неведомых монстров**, 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 воротами**: возьмите 4 **жетона случайных мест** и уберите тот, на котором изображена начальная область, оставив только 3 жетона с символами врат. Случайным образом выберите 1 из этих жетонов и поместите 1 фигурку монстра в область с соответствующими воротами. Сбросьте этот жетон и случайным образом выберите 1 из 2 оставшихся. Поместите 1 фигурку монстра в область с соответствующими воротами.

Примечание: у некоторых неведомых монстров есть дополнительная информация по размещению во время подготовки к игре. Обязательно учитывайте её.

4. Замешайте 4 карты **неведомых Мифов** в колоду Мифов.

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



РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ БЕЗУМИЯ

■ РАСЩЕПЛЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Когда сыщик разыгрывает карту безумия «Расщепление личности», эффекты симптомов латентного безумия не применяются, но оно всё равно остаётся в игре, и все пассивные эффекты продолжают действовать, пока оно остаётся латентным. Вот список пассивных эффектов разных карт безумия:

- **Посттравматический синдром:** вы продолжаете держать рядом с этой картой последнюю разыгранную карту без .
- **Мазохизм:** вы продолжаете класть жетоны ран на эту карту, когда получаете раны.
- **Патологическое накопительство:** вы продолжаете класть жетоны ран на эту карту, когда достигаете .
- **Жажда крови:** вы продолжаете класть жетоны ран на эту карту, когда убиваете врага.
- **Неконтролируемый страх:** вы по-прежнему не можете выполнять действие бега, пока на вашем планшете сыщика лежит жетон страха, и сбрасываете его, когда выполняете действие отдыха или берёте карту Мифа в свой ход.
- **Гиперактивность:** вы по-прежнему можете дополнительно выполнять 1 любое действие и не можете выполнять действие отдыха, пока на вашем планшете сыщика лежит жетон гиперактивности, и сбрасываете этот жетон, когда берёте карту Мифа в свой ход.
- **Р'льехский приступ (R'lyehian Seizures Promo):** вы по-прежнему можете общаться только жестами и тарабарщиной, пока на этой карте лежит жетон раны, а если нарушили это правило, сбрасываете этот жетон и получаете 2 раны.
- **Страх темноты (из набора Iron Maiden):** вы по-прежнему можете во время отдыха смотреть одну из карт тьмы.

■ ГИПЕРАКТИВНОСТЬ

Если сыщик страдает от этого безумия, он держит 1 жетон гиперактивности рядом со своим планшетом. Второй жетон гиперактивности используется только в том случае, если в игре есть сыщик с безумием «Коллективный психоз». У одного сыщика не может быть более 1 жетона гиперактивности. Поэтому, если нужно разыграть карту безумия, а на планшете сыщика уже есть жетон гиперактивности, второй жетон он не получит. Если сыщик получил жетон гиперактивности после розыгрыша карты Мифа в текущем ходу, он сохраняет его до своего следующего хода.

■ НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЙ СТРАХ

Если сыщик страдает от этого безумия, он держит 1 жетон страха рядом со своим планшетом. Второй жетон страха используется только в том случае, если в игре есть сыщик с безумием «Коллективный психоз». У одного сыщика не может быть более 1 жетона страха. Поэтому, если нужно разыграть карту безумия, а на планшете сыщика уже лежит жетон страха, второй жетон он не получит. Если сыщик получил жетон страха после розыгрыша карты Мифа в текущем ходу, он сохраняет его до своего следующего хода.

■ КОЛЛЕКТИВНЫЙ ПСИХОЗ

Рассмотрим следующие взаимодействия между коллективным психозом и другими безумиями:

- **Созависимость:** вашим созависимым является тот же сыщик, который был выбран в начале игры. Это можете быть вы сами, и в этом случае ничего не происходит.
- **Гиперопека:** вашим опекаемым является тот же сыщик, который был выбран в начале игры. Это можете быть вы сами, и в этом случае вы излечиваете все раны и всю усталость.
- **Мазохизм:** если на этой карте есть жетоны, вы их сбрасываете и излечиваете усталость, как если бы это была ваша карта безумия.
- **Жажда крови:** если на этой карте 2 жетона или больше, вы их сбрасываете и излечиваете усталость, как если бы это была ваша карта безумия.
- **Патологическое накопительство:** вы не кладёте на эту карту жетоны ран, но для определения эффекта смотрите на число жетонов на ней.
- **Неконтролируемый страх:** в начале игры положите рядом со своим планшетом сыщика 1 жетон страха. Когда разыгрывается «Коллективный психоз», вы кладёте этот жетон на свой планшет сыщика, если выполняются условия, указанные на карте «Неконтролируемый страх». Ваш жетон обладает точно таким же эффектом: вы не можете выполнять действие бега, пока у вас этот жетон, и вы сбрасываете его, когда выполняете действие отдыха или берёте карту Мифа в свой ход.
- **Гиперактивность:** в начале игры положите рядом со своим планшетом сыщика 1 жетон гиперактивности. Когда срабатывает безумие «Коллективный психоз», вы кладёте этот жетон на свой планшет сыщика. Ваш жетон обладает точно таким же эффектом: вы можете дополнительно выполнять 1 любое действие и не можете выполнять действие отдыха, пока у вас этот жетон, и вы сбрасываете его, когда берёте карту Мифа в свой ход.
- **Расщепление личности:** вы разыгрываете симптом активной карты безумия и меняете местами активную и латентную карты, как если бы они были вашими.
- **Р'льехский приступ (R'lyehian Seizures Promo):** если на карте «Р'льехский приступ» нет жетонов, положите на неё 1 жетон, активируя пассивный эффект. Общаться жестами и тарабарщиной должен только владелец карты безумия «Р'льехский приступ». Если на карте есть жетон, сбросьте его, излечите всю вашу усталость, а другой сыщик сможет общаться как обычно.
- **Страх темноты (из набора Iron Maiden):** вы выбираете карту тьмы, раскрываете её, применяете её эффекты, перемешиваете карты тьмы и снова их выкладываете, как если бы эта карта безумия была вашей.

ЖЕТОНЫ СЫЩИКОВ

У двух сыщиков из этого дополнения, Аники и Гэри, есть особые жетоны. Их использование описано в соответствующих уникальных навыках этих сыщиков. Каждый из них ограничен тем числом жетонов, которое у него есть.

Когда сыщик погибает, уберите его жетоны с поля. После этого навык этого сыщика не оказывает никаких эффектов.



НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ



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

- Разделите правила неведомого

Несмотря на то, что неведомые реликвии и неведомые монстры задуманы для одновременного использования, вы можете использовать их независимо друг от друга, если хотите облегчить или усложнить игру.

• Неведомые реликвии: облегчение игры

Если вы хотите облегчить игру, можете добавить неведомые реликвии, не добавляя неведомых монстров. В этом случае в игру добавляются только реликвии (5-й шаг дополнительной подготовки), а остальные неведомые компоненты игнорируются.

• Неведомые монстры: усложнение игры

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

- Появление Древнего в случайных местах:



После нескольких игр против одного и того же Древнего его поведение становится предсказуемым. Для того чтобы увеличить сложность, вы можете использовать жетоны случайных мест, чтобы случайным образом определять, где будет появляться Древний, когда будут открываться его карты двух последних уровней.

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

- Одиночный неведомый монстр

Для облегчения игры вы можете добавить в игру только 1 неведомого монстра вместо двух.

Изменения в дополнительной подготовке:

1. Используйте ту сторону планшета 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 фигурку монстра.
4. В колоду Мифов замешиваются только 2 карты неведомых Мифов (те, что с символом монстра).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Марко Португал и Роб Давио

Авторы оригинальной игры: Роб Давио и Эрик М. Лэнг

Развитие игры: Лео Алмейда, Жорди Адан и Патрик Фернандес

Дополнительная разработка эпизодов: Брайан Нефф

Руководство разработки: Гильерме Гулар

Производство: Марсела Фабрети, Тьягу Аранья, Дэрил Чу, Рэндалл Чуа, Венсан Фонтейн, Ребекка Хо, Исадора Лейте, Кеннет Тан, Эрванн Ле Торривеллек, Николас Сиа и Грегори Варгезе

Художники: Элдер Алмейда, Николя Фруктос, Стефан Копинский, Карл Копинский, Проспер Типальди, Иво Видулински, Ричард Райт и Даниэль Зром

Автор иллюстрации на коробке: Стефан Копинский

Арт-директор: Матё Арлу

Дизайнеры: Марк Бруйон, Луиза Комбаль,

Фабио де Кастро, Жулия Феррари и Макс Дуарте

Разработка фигурок: Эдгар Рамос

Руководитель производства фигурок: Майк Маквей

Создание фигурок: Studio McVey

Художественный консультант: Франческо Непителло

Художественный текст: Эрик Келли и Марсела Фабрети

Вычитка: Джейсон Коэпп и Адам Крие

Издатель: Давид Прети

Игру тестировали: Андре Альбукерке, Матеус Алмейда, Даниэль Алвес, Рафаэль Ассаф, Дави Аугусто, Фабио Биндер, Эуклидес Кантидиано, Педро Феррейра, Фелипе Галено, Лусиана Келлер, Кассиано Кручельски, Александре Наджар, Рафаэль Наджар, Даниэль Розини, Фелипе Соуза и Фернандо Силва

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Дополнительная вычитка: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Алексей Белов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



© 2025 ООО «Мир Хобби».

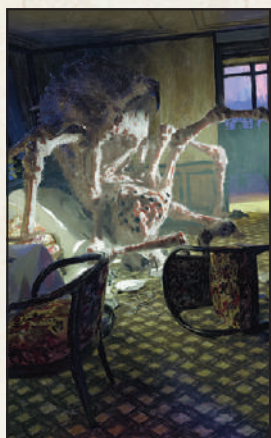
Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

ОБЗОР ЭПИЗОДОВ

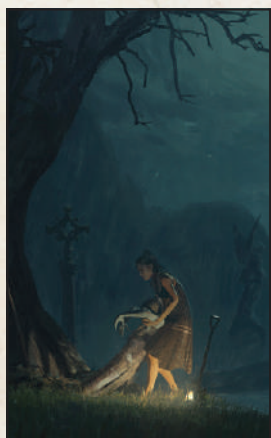
Эпизод 1 — Ужас в небесах



Предполагалось, что это будет приятное путешествие на дирижабле. Однако теперь это судно стало воздушной тюрьмой, в которой испуганные пассажиры медленно превращаются в отвратительных монстров. Чем выше мы летим, тем ближе культисты к своей цели: посеять как можно больше страха, чтобы открыть разлом в Мир грёз.

Отриньте все чувства реальности, но сохраняйте спокойствие. Нам нужно сдерживать всех пассажиров и экипаж корабля от паники и одолеть угонщиков до того, как откроется портал в потусторонние кошмары, ведь невозможно предугадать, что выберется оттуда, если мы не успеем разобраться с проблемой.

Эпизод 2 — Сад с привидениями



Легенды об этом саде ходили ещё задолго до смерти старого ботаника. Хозяин самостоятельно ухаживал за всеми растениями и никому не позволял приближаться к ним. Оставшись без заботливых рук, сад бесконтрольно разросся и скрыл свои тайны за острыми шипами и ядовитыми листьями.

Теперь здесь среди лиан прячутся культисты и проводят жуткие ритуалы с невинными горожанами. Нам необходимо проникнуть в сад и забрать реликвии, что наделяют это место таинственной энергией, столь привлекательной для оккультных сил. Остаётся надеяться, что мёртвый ботаник простит нам это вторжение.

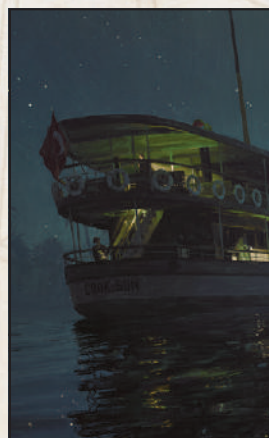
Эпизод 3 — Поля Ада



В попытках накормить себя и тьму внутри человек готов проделать ужасающий путь и прибегнуть к оккультным силам. Фермеры за пределами Данвича нашли кровавый способ обеспечить обильный урожай, и культисты с готовностью помогают им.

Попавшие в клетки незадачливые туристы станут топливом для ритуального костра. Нам стоит освободить их и самим избежать подобной участи. Остаётся надеяться, что в деревне ещё есть хоть кто-то, кто не ослеплён губительной жадностью, а тем временем странный шорох с кукурузных полей становится всё ближе.

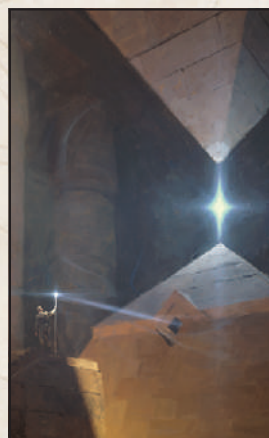
Эпизод 4 — Смерть на Ниле



У смерти горький вкус даже для тех, кто принимает её бесстрашно. Вы должны уберечь память о своей подруге, но пока не время для скорби. Проклятую реликвию, которую подруга носила всю свою жизнь, кто-то украл и вот-вот выпустит на свободу в далёких водах хранившееся в ожерелье древнее зло.

Корабль заполнили культисты, а их глава прячется где-то рядом вместе с украденным ожерельем. Они собираются провести ритуал в полной темноте, и только мы можем пролить свет на их злодеяния, в буквальном и фигуральном смысле. Мы должны исследовать все коридоры и вернуть контроль над кораблём, иначе культивов не остановить.

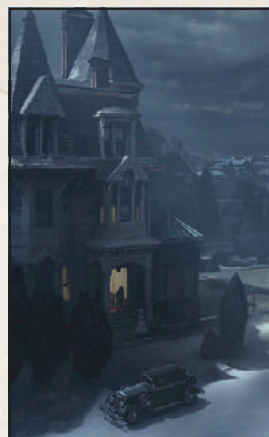
Эпизод 5 — Пирамида ужаса



Фараоны знали о Древних богах и их злых намерениях, но теперь истории об их борьбе с оккультными силами отошли в область легенд. Одна из таких легенд гласит о некой особой пирамиде, что воздвигли на месте, обладающим огромной мистической силой. Культисты нашли эту пирамиду и теперь жаждут получить над ней полный контроль.

Но ещё есть слабая надежда. Говорят, в этой же пирамиде хранится священная реликвия, способная ослабить даже Великих Древних. Сможем ли мы пройти по забытым коридорам и отыскать артефакт? Или же наши сердца покажут на чаше весов, что мы недостойны?

Эпизод 6 — Окно в бесконечность



Владелец этого особняка прославился своими смелыми приключениями в самых разных точках земного шара, не боясь ни снега, ни жары. Однако культисты раскрыли его секрет: исследователь пользовался порталом в другие миры, который ныне остался открытым в заброшенном доме. Теперь же где-то среди бесконечных миров ритуальная комната ждёт своих очередных жертв.

Путь через портал каждый раз разный, но мы всё равно должны его использовать, чтобы найти ту тайную комнату. А для этого нам придётся пережить всё, что нас ждёт по пути. Там легко заблудиться, но ещё легче попасть в лапы тому, кого лучше не трогать.

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 ваш планшет сыщика за каждый  в области, которую покинул ваш сыщик.
- **Атака:** бросьте кубики, выбрав в качестве цели 1 врага, находящегося в одной области с вашим сыщиком.
- **Отдых:** излечите суммарно 3 усталости и/или раны (только в безопасной области).
- **Обмен:** с любыми сыщиками 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 СРАЖАЙТЕСЬ!

- 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 планшете сыщика, 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 поведение  и . После этого замешайте карты Мифов обратно в колоду.

- 4. **Проверка появления Древнего:** если фигурка Древнего достигла красного деления на треке призыва или вы прервали 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 навыков вашего сыщика на 1;
- если под делением указан символ , получите +1  ко всем своим броскам до конца игры.

СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМ

- После того как Древний появится на поле, он будет бросать при атаках все кубики, указанные на всех его открытых картах уровней.
- Древнего можно атаковать только после того, как ритуал будет прерван.
- Как только на карте текущего уровня Древнего окажется количество ран, 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 удаётся 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 погибают или сходят с ума;
- жетон безысходности достигает последнего деления трека призыва.