

ПРАВИЛА ИГРЫ



КТУНХУ

СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ

СТРАХ НЕВЕДОМОГО



СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	2
ОБ ИГРЕ	4
ЭПИЗОДЫ	5
ДРЕВНИЕ	5
ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ	6
КАРТЫ НАХОДОК	6
КАРТЫ МИФОВ	7
ВРАГИ	7
СЫЩИКИ	8
Усталость	8
Здоровье	8
Навыки	8
Рассудок	8
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И ОБЛАСТИ	9
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	10
КУБИКИ И ПРОВЕРКИ	11
БОНУСНЫЕ КУБИКИ	11
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ УСТАЛОСТИ ДЛЯ ПЕРЕБРОСА КУБИКОВ	11
ВЛИЯНИЕ НА БРОСКИ КУБИКОВ	12
ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ	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. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА	15
Появление Древнего	15
Особые эффекты	15
Появление врагов	15
3. ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ СРАЖАЙТЕСЬ!	16
Защита от атаки врагов	17
4. КОНЕЦ ХОДА	17
1. Эффекты конца хода	17
2. Огонь	17
3. Проверка сброса карт Мифов	18
4. Проверка появления Древнего	18
5. Эффекты Древнего, применяемые в конце хода	18
СМЕРТЬ СЫЩИКА	19
ПРЕРЫВАНИЕ 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 Мифов	21
Неведомые реликвии	21
Дополнительная подготовка	22
НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ	23
СВОД НАВЫКОВ	24
ОБЗОР ЭПИЗОДОВ	25
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	27
КРАТКАЯ ПАМЯТКА	28

СОСТАВ ИГРЫ



Игровой планшет



Двусторонний
планшет
неведомого



8 карт
безумия



12 карт неведомых
реликвий



16 двусторонних
фрагментов игрового
поля



23 карты неведомых
монстров



4 карты
неведомых Мифов



3 обычных
кубика



5 бонусных
кубиков



5 цветных подставок
под фигурки



30 фишек
щупалец

57 ЖЕТОНОВ



26 жетонов
ран



3 жетона
врат



1 жетон
безысходности



4 жетона
случайных мест



12 жетонов
огня



2 жетона
лестниц



2 жетона
тоннелей



6 жетонов
навыков
1-го уровня



1 жетон
начальной
области

НАБОР ДРЕВНЕГО «ЦАТХОГГУА»

НАБОР ДРЕВНЕГО «АЗАТОТ»

6 НАБОРОВ ЭПИЗОДОВ

(состав наборов указан на обороте каждой коробочки)



10 фигурок сыщиков



10 планшетов сыщиков

10 фигурок культистов



18 фигурок монстров



КТУЛХУ: СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ

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

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

*Вслушивайтесь 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 правилами «Смерть может умереть»? Можете сразу переходить к странице 21, чтобы ознакомиться с нововведениями, которые появляются в этой коробке.

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 способов, которыми можно это сделать; а также описание способностей монстров. В наборе Древнего вы найдёте финального босса, с которым вам предстоит сразиться, его особых 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, Мифов и находок, а также уникальные жетоны.

Художественный текст (прочтите его в начале эпизода)

Способы прервать ритуал и сделать Древнего язвчимым

Событие, которое происходит, когда Древний продвигается по треку призыва (подробнее об этом треке см. стр. 6)



Два специальных действия, доступных сыщикам 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 Мифов, с которыми сыщикам предстоит столкнуться. Кроме того, у каждого Древнего есть карты уровней, которые входят в игру на разных этапах сражения. Пока вы не прервёте ритуал, вы не можете атаковать Древнего, даже если он уже появился на игровом поле!



КТУЛХУ: СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ

ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ

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



Жетон безысходности и игровой планшет

Трек призыва показывает, насколько близок Древний к тому, чтобы явиться 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 сыщики прервут ритуал). Как только Древний появится на поле, положите жетон безысходности на место его фигурки на треке призыва — с этого момента он будет сдвигаться вместо фигурки. Если жетон безысходности достигает конца трека, Древний подчиняет всё человечество и сыщики проигрывают!



Ячейка для 4 карт уровней Древнего, складываемых по порядку лицевой стороной вверх

Ячейки для карты эпизода и соответствующих ему монстров

Ячейка для карт приспешников Древнего: культистов и особых монстров

КАРТЫ НАХОДОК

Каждый эпизод включает в себя 15 карт находок. Среди них встречаются предметы, союзники и состояния: они могут как помочь сыщикам в борьбе с Древним, так и помешать. В центральной колонке большинства карт находок указаны условия, которые должен выполнить сыщик, чтобы получить такую карту находки. Выполнив 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.

У сыщика может быть несколько карт находок с каждой стороны его планшета.





КАРТЫ МИФОВ

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

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



На большинстве карт Мифов указан символ призыва Древнего. Когда в стопке сброса оказываются 3 карты с таким символом, Древний продвигается по треку призыва (см. стр. 18).

ВРАГИ

Врагами считаются культисты, монстры и Древний (когда он появляется на игровом поле). **Все враги, которые не являются ни культистами, ни Древним, называются монстрами.** Эффекты, относящиеся к культистам, применяются только к культистам, эффекты, относящиеся к монстрам, — только к монстрам, а эффекты, относящиеся к Древнему, — только к Древнему.



На картах врагов указано, сколько у них здоровья, какие кубики они используют при атаке и какие особые способности они могут применять в определённых 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.

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 щупалец своего цвета. Кроме того, на левой и правой сторонах планшета сыщика есть ячейки, под которые вы будете подкладывать полученные карты находок. В этих ячейках может находиться любое количество карт находок.

УСТАЛОСТЬ

Повышая уровень усталости своего сыщика (сдвигая фишку щупалец вправо на счётчике усталости), вы всегда можете перебросить 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 сыщиков, кроме того что с максимальным уровнем усталости (фишка щупалец находится на крайнем правом делении счётчика) они больше не смогут его повышать (однако в таких случаях эффекты некоторых карт могут вместо повышения усталости наносить раны). Без исцеления сыщик может повысить уровень усталости максимально на 4.

ЗДОРОВЬЕ

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

Примечание: сыщики и союзники не могут получить ран больше, чем их оставшееся здоровье.

НАВЫКИ

У каждого сыщика есть 3 навыка, с помощью которых он может менять правила игры в свою пользу. Верхний навык является уникальным для каждого сыщика и представляет собой его отличительную 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 высоких 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 щупалец на счётчике рассудка. Если она передвинется на последнее деление счётчика рассудка с символом черепа, сыщик сходит с ума и выбывает из игры (см. раздел «Конец игры» на стр. 20).

Некоторые деления на счётчике рассудка отмечены символом  — это **пороги безумия**. Когда фишка щупалец передвигается на такое деление, разыгрывается карта безумия сыщика, но при этом он повышает уровень одного навыка. На некоторых делениях  вы будете получать бонусный кубик ко всем броскам до конца игры. Если сыщик теряет больше рассудка (при броске кубиков, при розыгрыше карты 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 символ зелёного бонусного кубика . Как только фишка щупалец достигает каждого такого деления, сыщик получает 1 бонусный зелёный кубик, который он будет добавлять к любым броскам до конца игры, за исключением бросков против самого себя (см. стр. 11).

Розыгрыш карты безумия

В начале игры каждый сыщик получает карту безумия. Каждый раз, когда фишка щупалец на счётчике рассудка достигает 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 щупалец достигает деления , после розыгрыша своей карты безумия сыщик может повысить уровень одного из своих навыков. Выберите 1 навык и передвиньте фишку щупалец на нём на 1 ячейку вправо.



ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И ОБЛАСТИ



Все фрагменты поля двусторонние. 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. иллюстрацию выше).

Сыщики 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 ведёт за пределы поля), то через него сыщики передвигаться не могут.

В одной области может находиться любое количество фигурок.

Одна область примыкает 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 примыкающими.

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

На каждой схеме игрового поля указано 3 врата: красные, жёлтые 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. Сыщики 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 (лестниц или тоннелей), считаются примыкающими друг к другу. Если по какой-то причине один из жетонов убирается, области перестают быть примыкающими.



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 приспешников на соответствующую ячейку игрового планшета. Отложите в сторону 8 карт Мифов и жетоны из этой коробочки. Положите карты уровней Древнего стопкой лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку игрового планшета. Карты в стопке должны располагаться по порядку от уровня I (наверху) к финальному уровню (внизу).

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 приспешников и монстров (остальные монстры в этой партии не участвуют, если только вы не играете с правилами неведомых 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 сыщика и берёт соответствующий планшет сыщика и его фигурку. Затем он выбирает цвет и вставляет фигурку сыщика в подставку выбранного цвета (с их помощью вам будет легче различать сыщиков на поле). Поставьте все фигурки сыщиков, участвующих в игре, в начальную область данного эпизода. В режиме одиночной игры выберите 2 сыщиков: вы будете управлять каждым из них, совершая ходы по очереди.

9. Каждый игрок ставит 6 фишек шупалец своего цвета на свой планшет сыщика: 3 — на ячейки навыков 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 полученную карту безумия лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом сыщика.

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 враг атакует.

Бросьте кубики

Выполняя некоторые действия и применяя эффекты некоторых карт находок, игроки должны «бросать кубики». Когда игрок должен бросить кубики, он всегда бросает 3 обычных чёрных кубика (к которым иногда можно добавлять бонусные зелёные кубики).

Атаки врагов

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

Броски против самого себя

Некоторые эффекты и способности указывают совершить «бросок против самого себя». Бросок против игрока — это такой бросок, в котором выпавшие успехи вредят самому игроку. Атаки врагов и защита от огня (см. стр. 17) — пример «бросков против самого себя».

На гранях кубиков встречаются 4 символа:



• **Успех:** сыщик (или его враг) успешно (или частично успешно) выполнил бросок кубиков. Если сыщик атаковал, это означает попадание по врагу. Если враг атаковал, это означает попадание по сыщику. В некоторых случаях игрок должен набрать определённое число символов успеха за один бросок.



• **Знак Старших богов:** у этого символа нет никакого особого эффекта, но некоторые навыки и карты позволяют его использовать.



• **Щупальца:** вас охватывает безумие! За каждый выпавший на кубиках символ щупалец ваш сыщик теряет 1 рассудок — передвиньте фишку щупалец на его счётчике рассудка на 1 деление вправо.

Важное примечание: ваш сыщик теряет рассудок за символы щупалец при любом броске кубиков — неважно, в какой ситуации он происходит (вы атакуете врага, враг атакует вас или вы «бросаете кубики», выполняя действие или применяя эффект карты).



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

БОНУСНЫЕ КУБИКИ



Некоторые навыки и карты могут добавлять к броскам сыщиков бонусные зелёные кубики (в таком случае это указано в их описании). Также сыщик может получить бонусные кубики, если проходит проверку и у него есть определённый навык, указанный в её описании. Кроме того, достигнув определённых порогов безумия, сыщик будет до конца партии получать бонусные кубики во всех бросках, за исключением бросков против самого себя.

Примечание: на бонусных кубиках нет символов щупалец.

Примечание: в игре нет ограничения на количество обычных и бонусных кубиков, которое может быть добавлено к броску (если у вас закончатся кубики, запишите выпавшие результаты и бросьте те же самые кубики ещё раз).

Примечание: выполняя любой бросок кубиков, вы не можете бросить меньше кубиков, чем требуется (если только эффект не является необязательным).

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ УСТАЛОСТИ ДЛЯ ПЕРЕБРОСА КУБИКОВ



После броска кубиков вы можете повысить уровень усталости на 1, чтобы перебросить 1 кубик, отменяя выпавший на нём результат. Таким образом вы можете перебрасывать кубики сколько угодно раз, пока уровень усталости не достигнет максимума. Если вас атакуют враги, вы сами бросаете за них кубики и можете повышать 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 сыщик, в том числе и против себя. Обратите внимание, что некоторые из них необязательны.

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Как только вы закончите перебрасывать кубики, подсчитайте выпавшие символы (на некоторых гранях указано по 2 символа). Примените все эффекты, которые заменяют одни символы другими (например, эффекты, позволяющие считать ★ как символы успеха).

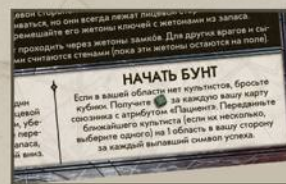
Примечание: если эффект засчитывает один символ как другой (например, как в случае навыка «Тайные знания»), то этот символ перестает считаться исходным, если в эффекте не указано иное. Это означает, что символ не может быть изменён двумя разными способностями, если только одна из этих способностей не говорит, что символ также считается как исходный.

Затем примените результаты броска в следующем порядке:

1. Применение символов успеха:

- если атакует сыщик, то цель атаки получает 1 рану за каждый выпавший символ успеха;
- если атакует враг, то цель его атаки (как правило, сыщик) получает 1 рану за каждый выпавший символ успеха;

- если вам нужно было «бросить кубики» для выполнения действия или применения эффекта, то следуйте инструкциям в соответствующем действии или эффекте. 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 эпизоде сыщики могут выполнять специальное действие. Находясь в области, в которой нет культистов, бросьте кубики. После этого передвиньте ближайшего культиста на 1 область в свою сторону за каждый выпавший символ успеха.

2. Применение эффектов:

- примените все эффекты, которые зависят от результата броска кубиков.

Примеры: «Если... получает раны...», «Если... остаётся в живых после атаки...», «Когда враг погибает...» и т. д.

3. Применение символов щупалец:

- потеряйте 1 рассудок за каждый выпавший символ щупалец (передвиньте фишку щупалец на вашем счётчике рассудка на 1 деление вправо);

- если фишка щупалец на вашем счётчике рассудка достигает деления 6, оставьте фишку на этом делении (даже если вы должны были потерять больше рассудка, чем требовалось для передвижения фишки на это деление), разыграйте вашу карту безумия и повысьте уровень одного навыка (см. раздел «Рассудок» на стр. 8).

ХОД ИГРЫ

1. Выполните 3 действия
2. Разыграйте карту Мифа
3. Исследуйте или сражайтесь!
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 позволяет вам передвинуться на 3 области или меньше. Вы можете передвигаться между областями примыкающих 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 находятся 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 сыщики). 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 планшет сыщика (см. раздел «Огонь» на стр. 17). Жетоны огня, лежащие в этой области, остаются на месте.

Примечание: если не указано иное, когда сыщик передвигается, не выполняя действие бега, он тоже получает жетоны огня, и враги следуют за ним, даже если сейчас не его ход.

Пример: Миша выполняет действие бега, чтобы передвинуться на 3 области или меньше. Сначала он передвигается в область с культистом, у которого есть 1 рана.



Затем он продолжает движение, и культист преследует его, передвигаясь в ту же область, что и Миша. В этой области лежат 2 жетона огня, но нет ни одного врага.



У Миши осталось последнее передвижение действия бега. Он передвигается в третью область, где его ждет древний ловец. Культист снова преследует сыщика. Из-за того, что Миша покинул область, в которой лежат 2 жетона огня, он берёт 2 жетона огня из запаса и кладёт их на свой планшет. Теперь Мише не позавидуешь: он полностью охвачен пламенем, да к тому же находится в одной области с древним ловцом и культистом-преследователем. Впрочем, обычная ситуация в здешних местах.



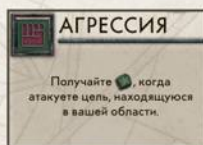
■ АТАКА

Выберите в качестве цели одного врага в вашей области и бросьте кубики (см. стр. 11). Каждый выпавший символ успеха наносит 1 рану цели. Положите жетоны ран рядом с подставкой атакующей фигурки. Если число ран у врага становится больше или равным его показателю здоровья, то он погибает — уберите с поля фигурку этого врага. Напоминание: даже если Древний уже находится на поле, вы не можете его атаковать, пока не прервете ритуал (см. стр. 19).

Пример: Миша выполняет действие атаки, выбрав в качестве целей культиста и древнего ловца. По правилам Миша должен был выбрать в качестве цели только одного из врагов, но у него есть навык «Агрессия» 2-го уровня, позволяющий сыщику одновременно атаковать всех врагов в его области, поэтому ему не нужно выбирать.



Миша бросает 3 обычных кубика (поскольку выполняет стандартный «бросок кубиков») и 1 бонусный кубик за навык «Агрессия».



На кубиках выпал следующий результат: пустая грань, символ успеха + символ щупалец, символ щупалец и знак Старших богов. У Миши нет навыков, позволяющих использовать знак Старших богов, поэтому этот символ разыгрывается без эффекта. Миша повышает уровень усталости, чтобы перебросить знак Старших богов, поскольку из-за этого знака и особой способности древнего ловца он всё равно бы повысил уровень усталости — выпадает пустая грань! Уникальный навык Миши, «Эксперт», позволяет ему перебрасывать дополнительный кубик. Он может перебросить этот же кубик ещё раз, но решает перебросить обычный кубик, на котором выпала пустая грань, и получает символ успеха! Миша решает больше не перебрасывать кубики.



Показатель здоровья культиста равен 2, и у него уже есть 1 рана, а показатель здоровья древнего ловца — 3. Мише выпало 2 символа успеха, поэтому он может распределить 2 раны между двумя врагами. Он решает нанести 1 рану культисту, чтобы убить его и убрать его фигурку с поля. Затем Миша использует свой навык «Агрессия», чтобы применить 1 оставшийся символ успеха и нанести 1 рану древнему ловцу.



Примечание: если бы у сыщика не было навыка «Агрессия», он должен был бы нанести все раны одному врагу (выбранному перед броском кубиков), даже если число ран превысило бы показатель здоровья врага (в таком случае оставшиеся раны не оказывают никакого эффекта).

Наконец, Миша теряет 2 рассудка за выпавшие символы щупалец.



■ ОТДЫХ (только в безопасной области)

Если вы находитесь в безопасной области (в которой нет врагов), вы можете излечить усталость и/или здоровье, передвинув влево фишки щупалец на соответствующих счётчиках суммарно на 3 деления или меньше (возможны любые сочетания, но сумма делений, на которые передвинуты фишки щупалец, не может быть больше 3). Действие отдыха также можно выполнять больше 1 раза за ход.

Важное примечание: во время отдыха вы не можете лечить рассудок!

Пример: Агата достигла максимального уровня усталости и получила 1 рану. Она решает воспользоваться действием отдыха: Агата могла бы излечить 1 рану и 2 усталости, но вместо этого решает излечить 3 усталости, оставляя счётчик здоровья на прежнем уровне.

■ ОБМЕН

Вы и все сыщики, находящиеся в вашей области, можете друг с другом обмениваться любым количеством карт предметов и союзников (каждый сыщик может как отдать, так и взять карту). Поскольку на картах находок предметы и союзники могут располагаться с обеих сторон, игрок должен подложить взятую карту находки под свой планшет с той же стороны, с какой она лежала у предыдущего владельца. **Вы не можете обмениваться картами состояний.**

■ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЭПИЗОДОВ

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



Специальные
действия эпизодов

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

Возьмите верхнюю карту колоды Мифов и разыграйте её. Затем положите её лицевой стороной вверх в стопку 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 превратить жизнь сыщиков в ад. 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 «ближайших 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 передвинуться как можно ближе к своей цели (насколько это возможно), но как только враг добирается до цели, он останавливается.

■ ПОЯВЛЕНИЕ ВРАГОВ

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



В верхней части этой карты Мифа указан символ призыва Древнего. При розыгрыше карты этот символ ни на что не влияет — проверка этих символов происходит в конце хода.

Первым делом вы должны передвинуть каждого древнего ловца на игровом поле на 2 области в сторону действующего игрока. Также обратите внимание, что, если у игрока есть карта состояния «Паранойя», ловцы передвигаются до тех пор, пока не окажутся в области с ним. Если на поле нет древних ловцов, пропустите этот шаг.

Затем в области с жёлтыми вратами появляется древний ловец. Если все фигурки древних ловцов уже стоят на поле, пропустите этот шаг.

Обратите внимание, что эффект этой карты влияет на всех сыщиков, а не только на действующего игрока.

Примечание: если из-за эффекта появляется несколько врагов одновременно, но без указания порядка появления (например, «в каждой области с вратами появляется 1 культист»), порядок появления врагов выбирает действующий игрок. Это становится важным, когда фигурки заканчиваются.



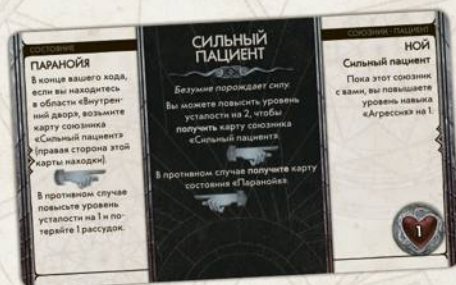


3. ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ СРАЖАЙТЕСЬ!

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

Если вы находитесь в безопасной области, исследуйте эту область: откройте верхнюю карту из колоды 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 выбирать 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 о сильном пациенте. Затем вы можете повысить уровень усталости сыщика на 2 и получить карту союзника «Сильный пациент». Если сыщик не может или не хочет повысить свой уровень усталости на 2, он должен получить карту состояния «Паранойя».

Союзники: любые раны, которые получает сыщик, можно вместо этого нанести его текущим союзникам (в том числе и раны, получаемые от эффектов карт). Союзников нельзя лечить никаким 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 приносила. 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 всё время, пока карта этого союзника подложена под его планшет. Если у сыщика уже есть этот навык, сдвиньте фишку щупалец в его строке на 1 ячейку вправо. Если вы потеряете такого союзника, сдвиньте эту фишку щупалец на 1 ячейку влево.



Ной, сильный пациент, повышает на 1 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, больше исследовать нельзя.

Примечание: сыщики обязаны исследовать, если находятся в безопасной области, даже если не хотят.

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 выбираете, 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 к следующей фазе хода.

Важное примечание: если эффект изменяет статус области действующего сыщика в течение этой фазы, эти изменения тут же учитываются во время оставшейся части этой фазы.

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 делает область безопасной, враги перестают атаковать. При этом вы не сможете исследовать, так как в начале фазы область не была безопасной. Обратите внимание, что верно и обратное: если после исследования в вашей области появляются 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 щупалец 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 избегать атак или уменьшать количество получаемых ран.

Пример: после раскрытия карты Мифа Миша оказывается в одной области с древним ловцом, поэтому он не открывает карту находки. Древний ловец атакует! При атаке он бросает 1 обычный кубик и 2 бонусных. Миша бросает эти кубики и получает результат: пустая грань, символ успеха и ещё один символ успеха.



Миша использует свой навык «Стойкость» 1-го уровня, чтобы перебросить 1 символ успеха, и снова получает символ успеха. Он повышает уровень усталости на 1, чтобы перебросить кубик ещё раз, и получает пустую грань.



Из-за того, что его уникальный навык «Эксперт» всего лишь 1-го уровня, он больше не может перебрасывать кубик. Он получает 1 рану за оставшийся 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 покидает область, в которой лежат жетоны огня, или если его поджигает монстр). Это отображается жетонами 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 щупалец.

После этого уберите в сброс все жетоны огня с вашего планшета сыщика.

Важное примечание: враги не берут жетоны огня, когда покидают области с такими жетонами.

Запас жетонов огня: количество жетонов огня на игровом поле ограничено числом имеющихся жетонов огня. Если игрокам нужно положить жетон огня на игровое поле, а в запасе их не осталось, пропустите этот эффект. Однако число жетонов огня на планшетах сыщиков не ограничено. Если вам нужно положить жетон огня на свой планшет сыщика, а в запасе их не осталось, замените его жетоном раны. Если в запасе не осталось жетонов огня, но они есть на планшетах сыщиков, замените их на жетоны ран, чтобы создать запас жетонов огня для размещения на игровом поле.

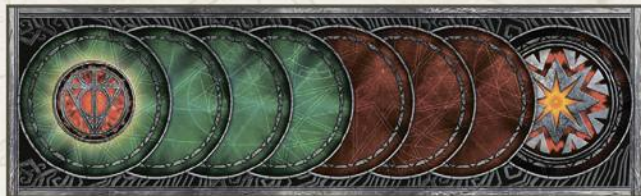


■ 3. ПРОВЕРКА СБРОСА КАРТ МИФОВ



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, продвиньте фигурку Древнего на 1 деление по треку призыва. Если фигурка Древнего уже находится на игровом поле, вместо этого продвиньте 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, замешайте 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

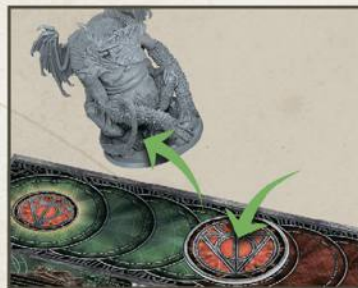
- в этот ход был прерван ритуал.

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»: там 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, на котором находилась фигурка Древнего в момент призыва. До конца игры этот жетон будет продвигаться вместо фигурки Древнего, отсчитывая время, за которое вы должны справиться с самим Древним.

Пример: в конце хода Рут в стопке сброса карт Мифов лежат 4 карты, на 3 из которых изображён символ призыва Древнего. Фигурка Древнего продвигается по треку призыва — примените соответствующие эффекты карт уровня Древнего и эпизода.



Рут продвигает фигурку Древнего по треку призыва. Поскольку фигурка достигает красного деления, Древний появляется на поле. Рут открывает карту уровня II и применяет её эффекты, указанные в поле «Когда эта карта откроется», а потом заменяет фигурку Древнего жетоном безысходности и ставит её в свою область.



С этого момента жетон безысходности будет продвигаться по треку призыва вместо фигурки Древнего, и когда он достигнет конца трека, сыщики проиграют. Наконец, Рут замешивает 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 сыщику, совершающему 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 сыщиков.

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 эпизодах 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 стопке сброса есть 3 символа призыва Древнего, продвиньте жетон безысходности по треку призыва и примените соответствующие эффекты карт уровней Древнего и эпизода. 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 эпизода написано, что должны сделать сыщики, чтобы прервать ритуал культистов и ненадолго сделать Древнего уязвимым. Пока вы не прервёте ритуал, Древнего нельзя атаковать или наносить ему урон каким-либо способом, однако сам он может атаковать сыщиков, если его фигурка находится на игровом поле.

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

СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМ

Как только Древний появляется на поле, он начинает подчиняться тем же правилам, что и любые другие враги: 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 прервёте ритуал, Древнего нельзя атаковать или наносить 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 наносить 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:

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

Когда число ран 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 срабатывают, когда враги погибают. При этом откроется карта следующего уровня — примените её эффекты, указанные в поле «Когда эта карта откроется». Если вы наносите Древнему больше ран, чем показатель здоровья текущего уровня, не переносите раны сверх этого показателя на следующую карту уровня. Эффекты отложенных в сторону карт уровней продолжают действовать до конца игры (а изображённые на этих картах кубики будут до конца игры добавляться к атаке Древнего).



Пример: сыщик атакует Цатхоггуа, достигшего уровня II. На карте этого уровня уже лежат 9 жетонов ран, оставшихся после предыдущих атак. Атакующий сыщик наносит ещё 5 ран, и в сумме их становится 14. Этого достаточно для того, чтобы уничтожить этот уровень Древнего, показатель здоровья которого равен 12. Сыщики смещают в сторону эту карту уровня и кладут её рядом с картой уровня I. При этом открывается карта уровня III. Несмотря на то, что сыщики нанесли 14 ран уровню II, а для его уничтожения достаточно было 12, они не переносят 2 дополнительные раны на карту уровня III. Цатхоггуа передвигается в область с жёлтыми вратами, и каждый сыщик получает 1 жетон истощения, если не повысит уровень усталости на 2. С этого момента Цатхоггуа будет бросать при атаке 3 бонусных и 2 обычных кубика!

ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

За исключением кубиков и жетонов ран (и, соответственно, жетонов огня на планшетах сыщиков), 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 из разных коробок «Ктулху: Смерть может умереть», игрокам следует объединить запас жетонов огня. Например, в игре «Ктулху: Смерть может умереть» 8 жетонов огня, а в игре «Ктулху: Смерть может умереть. Страх неведомого» 12 таких жетонов, так что, если играть с обеими коробками, суммарно у вас в запасе будет 20 жетонов огня.

Обратите внимание, что на другие компоненты это не распространяется. Например, число культистов в каждом эпизоде всегда ограничено десятью, как указано на картах приспешников 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 на одном и том же расстоянии 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 ближний или дальний элемент (область, фигурку или жетон) от своего сыщика 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 сыщика, 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 фигурку, 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 определённых обстоятельствах примыкают друг к другу (например, как в случае реликвии «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 выполнились только условия победы.

Пример: последний выживший сыщик и Древний погибают одновременно. В этом случае игроки всё равно побеждают — они спасли мир, героически пожертвовав собой.

Все сыщики проигрывают, если выполняется одно из следующих условий:

- один из сыщиков погибает или сходит с ума до того, как Древний появился на поле (открыта только карта уровня I);
- все сыщики погибают или сходят с ума после того, как Древний появился на поле (уже открыта карта уровня II);
- жетон безысходности достигает последнего (8-го) деления на треке призыва.



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. 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 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. 22) 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 .

Примечание: в этой коробке вы найдёте карты неведомых монстров не только для монстров из «Ктулху: Смерть может умереть». Страх неведомого, но и для всех монстров из основной коробки «Ктулху: Смерть может умереть» и даже для второго сезона!

■ 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 вратами**: 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 вратами. Сбросьте этот жетон и случайным образом выберите 1 из 2 оставшихся. Поместите 1 фигурку монстра в область с соответствующими вратами.

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.



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 .

СВОД НАВЫКОВ



ТАЙНЫЕ ЗНАНИЯ

Выполняя любой бросок кубиков, вы можете считать 1 ★ как символ успеха.

Вместо этого вы можете считать любое число ★ как символы успеха.

Излечите 1 усталость за каждый ★, который посчитали как символ успеха.

Вы можете считать любое число ★ как 2 символа успеха каждый.

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



АГРЕССИЯ

Получайте 1 рану, когда атакуете цель, находящуюся в вашей области.

Атакуя, вы можете выбирать в качестве целей любое число фигурок, находящихся в вашей области (распределяйте раны как угодно).

Вы можете 2 раза бесплатно перебросить кубик, когда атакуете цель, находящуюся в вашей области.

Когда вы атакуете несколько фигурок, находящихся в вашей области, нанесите все раны каждой цели атаки.

Имея навык «Агрессия» уровня 2 и выше, игрок должен выбрать цели своей атаки до броска кубиков. Если сыщик 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.

Получайте 1 рану, когда атакуете цель, не находящуюся в вашей области.

Вы можете атаковать цель, находящуюся ещё на 1 область дальше от вас (всего на расстоянии 2 областей от вас).

Один раз за ход вы можете в качестве дополнительного действия атаковать цель, не 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, сыщик получает дополнительное действие, которым можно атаковать только такую цель, которая не находится в одной области с сыщиком.



СКРЫТНОСТЬ

Выполняя действие бега, вы можете скрыться 1 раз (1 враг не будет вас преследовать).

Вместо этого, выполняя действие бега, вы можете скрыться 3 раза.

Наносите 1 рану каждому врагу, от которого вы скрываетесь.

Вместо этого вы можете скрывать сколько угодно раз.

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

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

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

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



ПРОВОРНОСТЬ

Выполняя действие бега, вы можете дополнительно передвинуться на 1 область.

Каждый ход вы можете дополнительно выполнить 1 действие бега.

Когда вы покидаете область, выполняя действие бега, вы можете взять с собой 1 сыщика из этой области.

Каждый ход вы можете дополнительно выполнить 1 любое действие.

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

Пример: Леон начинает действие бега в той же области, что и Юлиан. Выполняя первое передвижение, он берёт Юлиана с собой. При втором передвижении он решает оставить Юлиана и никого не берёт с собой, переходя в область, в которой находятся Миша и Рут. Своим 3-м передвижением он решает взять с собой Мишу. После этого он решает остановиться.



СТОЙКОСТЬ

Вы можете 1 раз бесплатно перебросить кубик, когда вас атакуют или вы защищаетесь от огня.

Вместо этого вы можете уменьшить число получаемых ран и потерю рассудка на 1, когда вас атакуют или вы защищаетесь от огня.

Вместо этого вы можете уменьшить число получаемых ран и потерю рассудка на 1 независимо от их источника.

Вместо этого вы можете уменьшить число получаемых ран на 2, а потерю рассудка — на 1 независимо от их источника.

Имея навык «Стойкость» уровня 2 или 3, сыщик 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



Килкени до сих пор страдает от последствий несправедливого суда над Петронилой де Мит и ведьмой Алисой Кителер. Хотя их тела сожгли много веков назад, их неупокоенные души по-прежнему живут, подпитываемые мистической силой и обидой.

Их обвинители также подверглись проклятию и теперь вынуждены бродить по улицам города в поисках окончательного правосудия. А культисты тем временем питаются силой, что осталась после них. Ищите улики, которые раньше показались бы незначительными, ведь только новый суд и раскрытие истины принесут мир в город ведьм.

Эпизод 2 — Остров проклятых



На маленький остров, что близ Венеции, надвигается шторм. В шуме грозы не услышать крики безумцев, что увидели истинные ужасы, скрывающиеся под ними. Некогда лечебное заведение ныне превратилось в тюрьму. Теперь местные врачи и охранники — это культисты и мучители, которые используют безумие как топливо для своих гнусных замыслов.

Вас не остановят запертые двери, и даже в тёмных коридорах и забытых комнатах вы сможете найти необычных союзников. Вы должны вырваться на свободу до завершения ритуала, даже если шепчущие тени станут слишком невыносимыми. Ни на секунду не верьте тому, что говорят вам врачи: монстры реальны, и они уже близко.

Эпизод 3 — Катакомбы



Глубоко в парижских катакомбах, в месте, где время и смерть скрецивают свои когти, злостные веяния оскверняют как старые кости, так и свежую кровь. Проклятый алтарь, что воздвигнут здесь, превращает невинных путников и призраков разных эпох в жертв культистов и их хозяев.

Не заблудитесь в запутанных коридорах. Не обращайте внимания на тяжесть костей, что несёте в руках, и на звуки, что издают смыкающиеся стены. Чтобы защитить живых и восстановить тишину катакомб, вы должны уничтожить алтарь любой ценой.



Эпизод 4 — По просьбе королевы



Не секрет, что камень, омытый кровью, хранит воспоминания о тех, кто на нём убит. Подобное случилось и с этой полумифической обителью Влада Цепеша, затерянной в тумане легенд и ещё более жутких истин.

Жажда — единственное, что известно этим стенам и их обитателям — как прежним жильцам, так и ныне заполонившим замок культистам. Древние силы этого места теперь используются для их злых умыслов. Единственный способ остановить их — сровнять замок с землёй и позволить старой злобе превратиться в пыль.

Эпизод 5 — Фестиваль смерти



Для исполнения желаний Древних требуется осквернить саму невинность. Ведь от разноцветных огней и детского смеха так легко захмелеть и потерять бдительность. Но вам стоит оставаться настороже, ведь этот карнавал на самом деле является ловушкой, которую расставили культисты ради проведения своих ритуалов.

Используйте свою удачу и сноровку, чтобы справиться с трудностями. Играйте в игры и побеждайте, чтобы удержать горожан в стороне от ритуала, ведь это единственный способ спасти их души.

Эпизод 6 — Красавица и чудовище



Тернистая сказка о сладкой любви, загубленной ревностью, окончилась горьким убийством. Прислушайтесь к плачу призраков, в котором слышится их история снова и снова. Найдите леди, что верила во внутреннюю красоту — и дорого за это заплатила.

Внизу прячется чудовище, он же пленник и надзиратель духов, и всё ждёт, когда его накормят. Его трудами этот замок заполнили призраки, а теперь ещё и культисты хотят заполучить его силу. Чтобы остановить их, вам придётся стать хищником, а не добычей.





АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Атака	14	Обычный кубик	11
Бег	13	Огонь	17
Безопасная область	9	Отдых	14
Безумие	8	Переброс кубиков	11
Бонусный кубик	11	Передвижение	13
Враг	7	Планшет сыщика	8
Врата	9	Подготовка к игре	10
Действия	13	Получение карты	6, 16
Древний	5	Появление врагов	15
Жетон безысходности	18	Появление Древнего	15, 18
Знак Старших богов	11	Правила неведомого	21
Игровой планшет	6	Прерывание ритуала	19
Исследование	16	Проход	9
Карта Мифа	7, 15, 18	Раны	8
Карта находки	6, 16	Расстояние	20
Карта уровня Древнего	5, 19	Символ успеха	11
Карта эпизода	5	Символ щупалец	11
Кубик	11	Сложность	23
Культист	7	Смерть сыщика	19
Лестница	9	Союзник	16
Монстр	7	Специальные действия	15
Навыки	8, 24	Сражение с врагами	16, 17, 19
Неведомые реликвии	21	Сыщик	8
Ничья	20	Тоннель	9
Область	9	Усталость	8
Обмен	14	Ход	13

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 разработкой: 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 Фруктус, Стефан Копинский, Карл Копинский, Проспер Типальди, Иво Видулински, Ричард Райт и Даниэль Зром

Автор иллюстрации на коробке: Стефан Копинский

Арт-директор: Матьё 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 Великар

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

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 уровня 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 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 погибают или сходят с ума;
- жетон безысходности достигает последнего деления трека призыва.