

ПРАВИЛА ИГРЫ

КТО ЖИ

СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ



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
Рассудок.....	8
Навыки.....	8
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И ОБЛАСТИ.....	9
БЕЗОПАСНЫЕ ОБЛАСТИ.....	9
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	10
КУБИКИ И ПРОВЕРКИ.....	11
БОНУСНЫЕ КУБИКИ.....	11
ПЕРЕБРОС КУБИКОВ.....	11
ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ.....	11
1. Применение символов успеха.....	11
2. Применение эффектов.....	11
3. Применение символов щупалец.....	11
ХОД ИГРЫ.....	12
1. ВЫПОЛНИТЕ 3 ДЕЙСТВИЯ.....	12
Бег.....	12
Атака.....	13
Отдых.....	13
Обмен.....	13
Специальные действия.....	14
2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА.....	14
Появление Древнего.....	14
Особые эффекты.....	14
Появление врагов.....	14
3. ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ СРАЖАЙТЕСЬ!.....	15
Защита от атаки врагов.....	16
4. КОНЕЦ ХОДА.....	16
1. Эффекты конца хода.....	16
2. Огонь.....	16
3. Проверка сброса карт Мифов.....	17
4. Проверка появления Древнего.....	17
5. Эффекты Древнего, применяемые в конце хода.....	17
СМЕРТЬ СЫЩИКА.....	18
ПРЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА.....	18
СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМ.....	18
КОНЕЦ ИГРЫ.....	18
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ.....	19
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ.....	19
КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК.....	20

СОСТАВ ИГРЫ



Правила игры



17 двусторонних фрагментов
игрового поля



Игровой планшет



12 карт безумия



5 бонусных
кубиков



5 цветных подставок
под фигурки



30 фишек щупалец



3 обычных
кубика

49 ЖЕТОНОВ



1 жетон
начальной
области



26
жетонов
ран



3 жетона
врат



1 жетон
безысходности



2 жетона
лестниц



2 жетона
тоннелей



6 жетонов навыков
1-го уровня



8 жетонов
огня

НАБОР ДРЕВНЕГО «КТУЛХУ»



НАБОР ДРЕВНЕГО «ХАСТУР»



6 НАБОРОВ ЭПИЗОДОВ

(состав наборов указан на обороте каждой коробочки)



10 фигурок сыщиков



10 фигурок культивистов



Глубоководный

Упырь

Бьякхи

Шоггот

Хтоническое чудовище

Огненный вампир

Охотящийся ужас

КТУЛХУ: СМЕРТЬ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ



*Культисты опять взялись за своё.
Эти нелепые ритуалы, попытки призвать
Древнего и уничтожить мир... Всё как всегда.
Хорошо, что у нас есть план и на такой
случай. Мы не позволим им завершить их
славный маленький обрядец... Будет жарко.*

*Если мы справимся, Древний попадёт в наш
мир уязвимым. А значит, смертным.
Жаль, ненадолго.*

*Но этого должно хватить, чтобы покончить
с ним раз и навсегда.*

*Будет нелегко. Мы должны работать сообща.
Скорее всего, мы сойдём с ума,
но это даже хорошо.*

Потому что в безумии — сила.

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. **Не добавляйте** в набор сценария содержимое других коробочек.



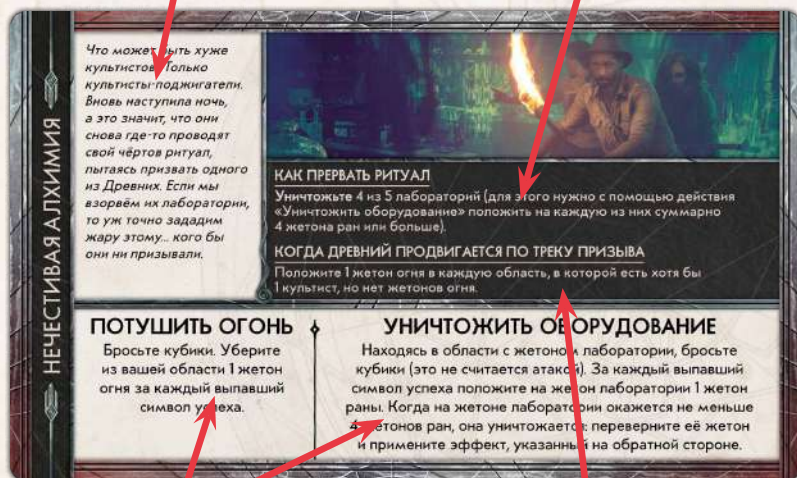
В партии могут участвовать от 1 до 5 игроков, которые берут на себя роли сыщиков. Совместными усилиями они пытаются спасти мир от гибели, а в случае неудачи проигрывают все вместе. В каждой игре цель всегда остаётся неизменной: прервать ритуал, а затем уничтожить Древнего.

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 уязвимым

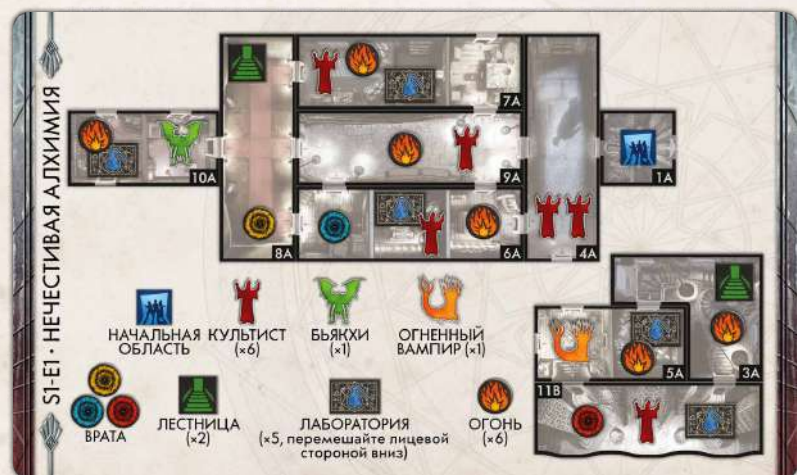


Два специальных действия, доступных сыщикам в этом эпизоде

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

Примечание: некоторые карты эпизодов вводят в игру дополнительные правила.

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 вам 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. 15.



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.





КАРТЫ МИФОВ

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

Каждый ход действующий игрок после выполнения всех своих действий будет разыгрывать 1 карту Мифа. Некоторые из них передвигают врагов и/или призывают новых. Другие — сводят сыщиков с ума. Но не все карты будут так милосердны. Подробнее карты Мифов описаны на стр. 14.



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. 17).

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.

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 шупалец 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 вашего сыщика (сдвигая фишку шупалец 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 шупалец 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).

■ ЗДОРОВЬЕ

Каждый раз, когда сыщик получает 1 рану, он сдвигает фишку шупалец на счётчике здоровья на 1 деление вправо. Если фишка шупалец передвинется на последнее деление счётчика здоровья с символом черепа, сыщик погибает (см. раздел «Конец игры» на стр. 18).

■ 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**»).

■ РАССУДОК

Каждый раз, когда сыщик теряет рассудок, он сдвигает вправо фишку шупалец 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. 18).

Некоторые деления на счётчике рассудка отмечены символом — это **пороги безумия**. Когда фишка шупалец 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 шупалец достигает каждого такого деления, сыщик получает 1 бонусный зелёный кубик, который он будет добавлять ко **всем** броскам до конца игры.

- Розыгрыш карты безумия

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

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.



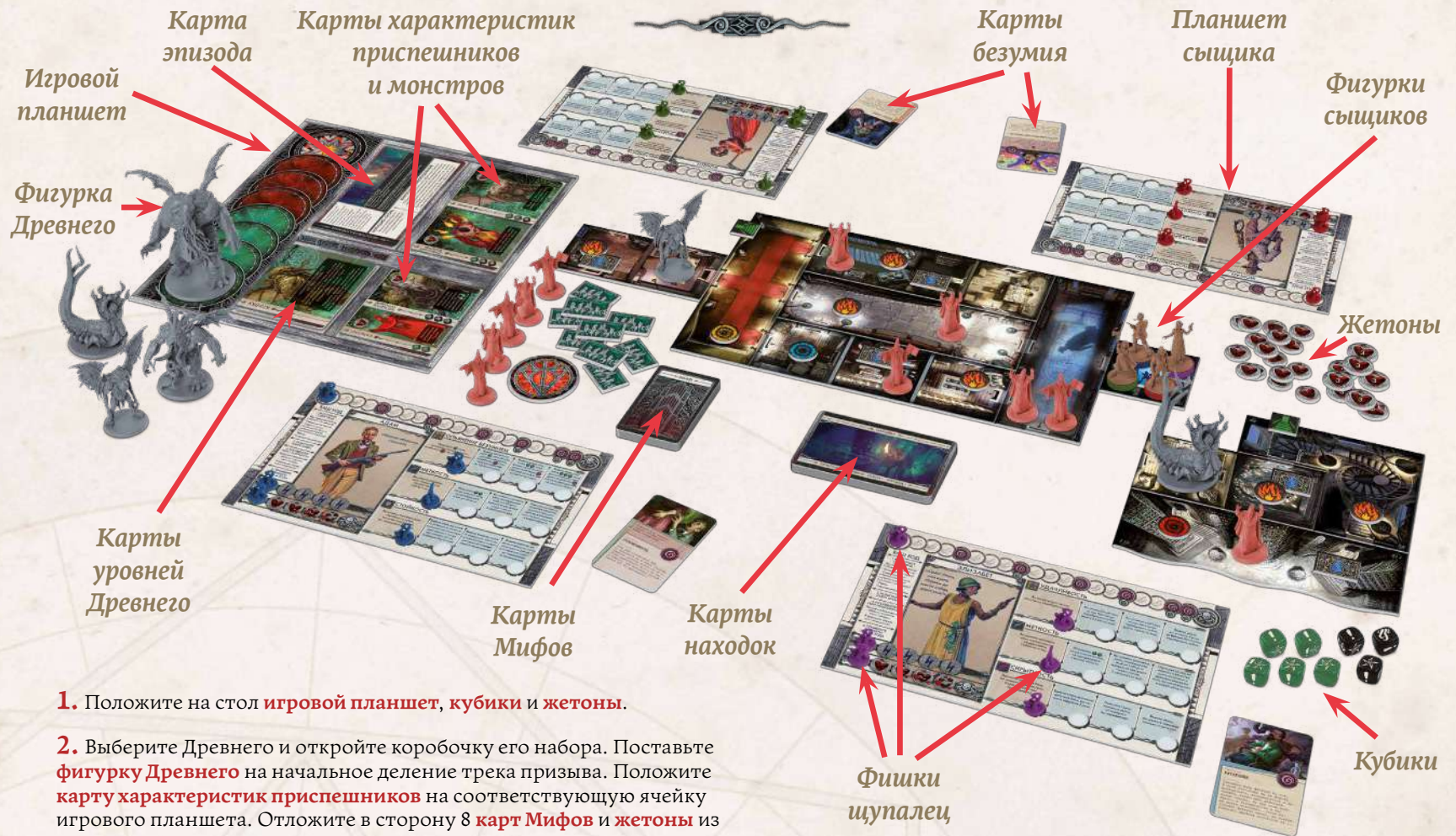
На некоторых схемах игрового поля встречаются символы лестниц или тоннелей. Сыщики могут передвигаться из области, в которой лежит жетон лестницы или тоннеля, в другую область, в которой лежит жетон такого же типа. Области, на которых лежат одинаковые жетоны (лестниц или тоннелей), считаются примыкающими друг к другу.



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).

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.

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



Выполняя некоторые действия и применяя эффекты некоторых карт находок, вы должны будете «бросить кубики». Когда сыщик должен бросить кубики, вы всегда бросаете 3 обычных чёрных кубика (к которым вы иногда сможете добавлять бонусные зелёные кубики). Враги при атаках бросают те кубики, которые указаны на их картах характеристик.

На гранях кубиков встречаются 4 символа:



- **Успех:** вы (или ваш враг) успешно (или частично успешно) выполнили бросок кубиков. Если вы атаковали врага, это означает попадание по врагу. Если враг атаковал вас, это означает попадание по вам. В некоторых случаях вы должны набрать определённое число символов успеха за один бросок. Например, чтобы обыскать труп культиста, нужно не меньше 2 символов успеха.



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



- **Щупалец:** вас охватывает безумие! За каждый выпавший на кубиках символ щупалец ваш сыщик теряет 1 рассудок — передвиньте фишку щупалец на 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 вашим броскам бонусные зелёные кубики (в таком случае это указано в их описании). Также вы можете получить бонусные кубики, если проходите проверку и у вас есть определённый навык, указанный в её описании. Кроме

того, достигнув определённых порогов безумия, вы будете до конца партии получать бонусные кубики во всех ваших бросках. В игре нет ограничения на количество 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: на бонусных кубиках нет символов щупалец.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ



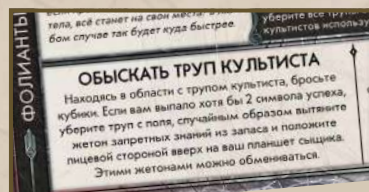
После броска кубиков вы можете повысить уровень усталости на 1, чтобы перебросить 1 кубик, отменяя выпавший на нём результат. Таким образом вы можете перебрасывать кубики сколько угодно раз, пока уровень усталости не достигнет максимума. Если вас атакуют враги, вы сами бросаете за них кубики и можете повышать уровень усталости, чтобы перебрасывать их кубики.

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). 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 это действие или этот эффект считается успешным, если количество выпавших символов успеха больше или равно указанному на карте.



В этом эпизоде сыщики могут выполнять специальное действие. Находясь в области с трупом культиста, бросьте кубики: если вам выпало хотя бы 2 символа успеха, вы обыскиваете труп культиста.

2. Применение эффектов:

- примените все эффекты, которые зависят от результата броска кубиков (например, эффекты, в тексте которых сказано: «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 ⚙, 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).

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

■ 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. 16). Жетоны огня, лежащие в этой области, остаются на месте.

Пример: Иэн выполняет действие бега, чтобы передвинуться на 3 области или меньше. Сначала он передвигается в область с культистом.



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



У Иэна осталось последнее передвижение действия бега. Он передвигается в третью область, где его ждёт огненный вампир. Культист снова преследует сыщика. Из-за того, что Иэн покинул область, в которой лежат 2 жетона огня, он берёт 2 жетона огня из запаса и кладёт их на свой планшет. Теперь Иэну не позавидуешь: он полностью охвачен пламенем, да к тому же находится в одной области с огненным вампиром 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 вашей атаки. Положите жетоны ран рядом с подставкой фигурки, которую вы атаковали. Если число ран у врага становится больше или равным его показателю здоровья, то вы его убиваете — уберите с поля фигурку этого врага. Напоминание: даже если Древний уже находится на поле, вы не можете его атаковать, пока не прервёте ритуал (см. стр. 18).

Пример: Иэн выполняет действие атаки, выбрав в качестве целей культиста и огненного вампира. По правилам Иэн 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.



Иэн 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 успеха + символ щупалец и знак Старших богов. У Иэна нет навыков, позволяющих использовать знак Старших богов, поэтому этот символ разыгрывается без эффекта. Иэн повышает уровень усталости, чтобы перебросить пустую грань кубика, — выпадает ещё один символ успеха! Он повышает уровень усталости ещё раз, чтобы перебросить кубик со знаком Старших богов... но этот символ выпадает снова. Иэн решает больше не перебрасывать кубики.



Показатель здоровья культиста равен 2, а огненного вампира — 4. Иэну выпало 3 символа успеха, поэтому он может распределить 3 раны между двумя врагами. Он решает нанести 2 раны культисту, чтобы убить его и убрать его фигурку с поля. Затем Иэн использует свой навык «Агрессия», чтобы применить 1 оставшийся символ успеха и нанести 1 рану огненному вампиру.

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, Иэн теряет 1 рассудок за выпавший символ 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 передвинутся 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: сестра Бет достигла максимального уровня усталости и получила 1 рану. Она решает воспользоваться действием отдыха: сестра Бет 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 обменяться любым количеством карт предметов или 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

В каждом эпизоде сыщикам доступны 2 специальных действия, описанные на карте эпизода. Их можно выполнять так же, как и стандартные действия. Как правило, специальные действия направлены на то, чтобы помочь вам либо прервать ритуал, либо выжить.



Специальные действия

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ МИФА

Возьмите верхнюю карту колоды Мифов и разыграйте её. Затем положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса.

Примечание: сыщик с картой безумия «Посттравматический синдром» кладёт последнюю разыгранную карту Мифа перед собой.

Карты Мифов разыгрываются в несколько шагов, но количество этих шагов может отличаться. Всего может быть 3 типа шагов. Вы должны по порядку (сверху вниз) разыграть все указанные на карте шаги, после чего карта уходит в сброс. Если вы не можете 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 этого символа будет зависеть, продвигается ли Древний по треку призыва (см. стр. 17). 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 бьякхи на игровом поле в область, в которой находится действующий игрок. Если на поле нет бьякхи, пропустите этот шаг.

Затем в области с красными вратами появляется бьякхи. Если все фигурки бьякхи уже стоят на поле, пропустите этот шаг.

Разыгрывая эту карту, вы сначала применяете её особый эффект, а затем в области с синими вратами появляется культист. Обратите внимание, что этот особый эффект влияет на всех сыщиков, а не только на действующего игрока.

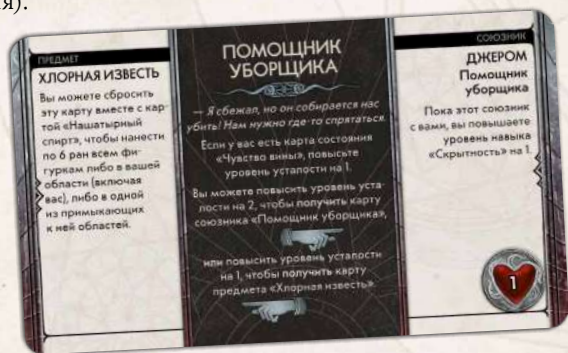


3. ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ СРАЖАЙТЕСЬ!

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

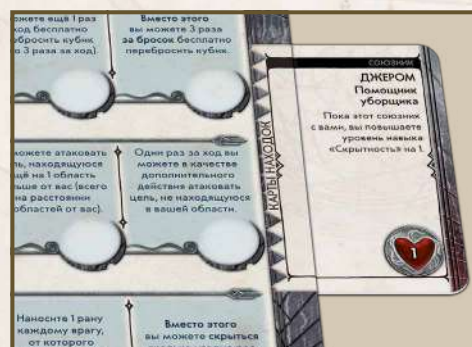
Если вы находитесь в безопасной области, исследуйте эту область: откройте верхнюю карту из колоды находок и прочитайте вслух текст в центральной колонке.

На некоторых картах будет указано, что сыщик должен сделать, если у него есть карта определённого состояния или определённого союзника. Большинство карт находок предлагает сыщику 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 его инвентаря (или меняет его психическое здоровье, если это карта состояния).



Когда вы в первый раз открываете карту находки, прочитайте вслух текст в её центральной колонке. В данном примере вы узнаете из текста, о чём говорит помощник уборщика. После этого вы получаете указание повысить уровень усталости на 1, если у вашего сыщика есть карта состояния «Чувство вины». Затем вы должны выбрать один из двух вариантов: повысить уровень усталости на 2 и получить карту союзника «Помощник уборщика» или повысить уровень усталости на 1 и получить карту предмета «Хлорная известь».

Союзники: любые раны, которые получает ваш 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 вы немедленно теряете все бонусы, которые она приносила. Также союзники могут повышать уровень определённого навыка. Если у вашего 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. Эффекты некоторых карт применяются только к союзникам, у которых есть определённый атрибут (это параметр, указанный в верхней части карты рядом с обозначением её типа).



Помощник уборщика Джером повышает на 1 уровень навыка «Скрытность» вашего сыщика. Этот бонус будет действовать, пока карта Джерома остаётся подложенной под ваш планшет. Также этот союзник может получить 1 рану (но в этом случае он погибнет).

Если вы находитесь не в безопасной области, сразитесь 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 вас атаковать, проведут свои атаки, переходите к следующей фазе хода.

Важное примечание: если во время этой фазы какой-либо эффект заставляет вас войти в область, в которой находится враг, или, наоборот, враг входит в область, в которой находитесь вы, то этот враг атакует вас, даже если в начале этой фазы не находился в вашей области. Если какой-либо эффект заставляет врага, находящегося в вашей области, покинуть её, то он вас не будет атаковать.

■ 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 расходунок. Знаки Старших богов сами по себе не вызывают никаких эффектов, но враги могут их использовать, если у них есть соответствующие способности. Вы можете перебрасывать кубики врага, повышая уровень усталости вашего сыщика. Кроме того, вы можете применять ваши навыки, чтобы избежать атак или уменьшать количество получаемых ран.

Пример: *Иэн заканчивает свой ход в одной области с огненным вампиром, поэтому он не открывает карту находки. Огненный вампир атакует! В соответствии с текстом на его карте характеристик сначала он добавляет жетон огня в эту область. Также на карте указано, что при атаке огненный вампир бросает 2 обычных кубика и 1 бонусный.*



Иэн бросает эти кубики и получает результат: пустая грань и 2 символа успеха. Иэн повышает уровень усталости на 1 и перебрасывает один из кубиков с символом успеха: выпадает знак Старших богов. Иэн получает 1 рану за оставшийся символ успеха.

У Иэна есть уникальный навык «Одержимость мезью», который позволяет ему нанести 1 рану любому ранившему его врагу. Иэн кладёт 1 жетон раны рядом с подставкой огненного вампира.



◆ 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 расходунок 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.*

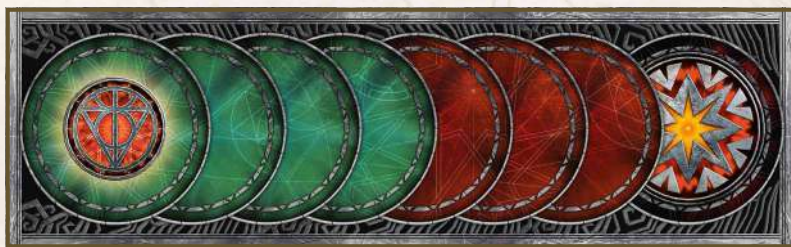
Запас жетонов огня: *если вам нужно положить жетон огня на игровое поле, а в запасе их не осталось, пропустите этот эффект. Если вам нужно положить жетон огня на ваш планшет сыщика, а в запасе их не осталось, замените его жетоном раны.*

3. ПРОВЕРКА СБРОСА КАРТ МИФОВ



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

Если в стопке сброса есть 3 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. Эффект 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 сестры Бет 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 уровней Древнего и эпизода.



Сестра Бет продвигает фигурку Древнего по треку призыва. Поскольку фигурка достигает красного деления, Древний появляется на поле. Бет 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.



Так как Древний появился на поле, сестра Бет открывает карту уровня II и применяет её эффекты, указанные в поле «Когда эта карта откроется». Наконец, Бет 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 и все жетоны, 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 уровня 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 стр. 17).

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 уровня 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, показывающий, 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. 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 Хастура, 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. Хастур передвигается в область с красными воротами, и все сыщики, у которых есть хотя бы 2 жетона Жёлтого знака, получают по 1 ране. С этого момента Хастур будет бросать при атаке 3 бонусных и 3 обычных кубика!

КОНЕЦ ИГРЫ

Все сыщики побеждают, когда убивают Древнего, уничтожив его финальный уровень.

Если одновременно выполняются несколько условий окончания игры (условия победы и поражения), считается, что выполнены только условия победы.

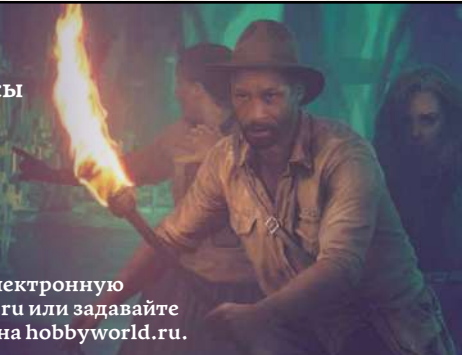
Пример: последний выживший сыщик и Древний погибают одновременно. В этом случае игроки всё равно побеждают — они спасли мир, героически пожертвовав собой.

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.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Атака	13	Обычный кубик	11
Бег	12	Огонь	12, 16
Безопасная область	9	Отдых	13
Безумие	8	Переброс кубиков	11
Бонусный кубик	11	Передвижение	12
Враг	7	Планшет сыщика	8
Врата	9	Подготовка к игре	10
Действия	12	Получение карты	6, 15
Древний	5	Появление врагов	14
Жетон безысходности	17	Появление Древнего	14, 17
Знак Старших богов	11	Прерывание ритуала	18
Игровой планшет	6	Проходы	9
Исследование	15	Рассудок	8
Карта Мифа	7, 14, 17	Раны	8
Карта находки	6	Символ успеха	11
Карта уровня Древнего	5, 18	Символ щупалец	11
Карта эпизода	5	Смерть сыщика	18
Кубик	11	Союзник	15
Культист	7	Специальные действия	14
Лестница	9	Сражение с врагами	15, 16, 18
Монстр	7	Сыщик	8
Навыки	8	Тоннель	9
Область	9	Усталость	8
Обмен	13	Ход	12



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorgos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Роб Давио и Эрик М. Лэнг

Развитие игры: Марко Португал и Фабио Хирш

Производство: Тьягу Аранья, Марсела Фабрети, Патрисия Гил, Гильерме Гулар, Исадора Лейте, Аарон Лури и Сафуан Тэй

Художники: Эдриан Смит, Карл Копинский, Николая Фруктюз, Ричард Райт и Филипе Пальюзо

Автор иллюстрации на коробке: Стефан Копинский

Дополнительная разработка эпизодов: Брайан Нефф и Дж. Р. Ханикатт

Ведущий дизайнер: Матъё Арло

Дизайнеры: Марк Бруйон и Луиза Комбаль

Руководитель производства фигурок: Майк Маквей

Фотографии фигурок: Жан-Батист Гитон

Создание фигурок: Бенуа Косс, компания RN Estudio, Жак-Александр Жийуа, Янник Эннебо, Майкл Дженкинс, Патрик Массон, Тьерри Массон, Хосе Ройг, Реми Трембле и Эдгар Скоморовский

Руководство разработкой: Эрик М. Лэнг

Издатель: Давид Прети

Вычитка текста: Джейсон Коэпп, Адам Крие и Люка Мартини

Игру тестировали: Пауло Андраде, Фабио Атассио, Линдси Давио, Макс Дуарте, Педро Ёкай, Кайо Кинта и другие

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Редактор художественного текста: Анастасия Егорова

Переводчик: Денис Павлушкин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Кристина Соозар, Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Андрея Аганова за помощь в подготовке игры к изданию.

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



© 2019 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 вами.
- **Отдых:** излечите суммарно 3 усталости и/или раны (только в безопасной области).
- **Обмен:** со всеми 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 воротами 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, после чего 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 .

Переброс кубиков: выполняя *любой* бросок кубиков, действующий сыщик может повысить уровень усталости на 1, чтобы перебросить 1 кубик (любое число раз, пока хочет и может).



Успех: наносит рану при атаке.






Знак Старших богов: используется только с помощью некоторых способностей.



Щупальца: потеряйте 1 рассудок.

РАССУДОК

Когда фишка щупалец достигает деления :

- не продвигайте фишку щупалец дальше этого деления;
- разыграйте вашу карту безумия;
- повысьте уровень одного из ваших навыков на 1;
- если под делением указан символ , получите +1  ко всем вашим 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.