



КНИГА ПРАВИЛ



СМЕРТЬ МОЖЕ ВМЕРТИ

СТРАХ ПЕРЕД НЕЗВІДАНИМ



ЗМІСТ

КОМПОНЕНТИ	2
ОГЛЯД ГРИ	4
ЕПІЗОДИ	5
ПРАДАВНІ	5
ПЛАНШЕТ СЦЕНАРІЮ	6
КАРТИ ЗНАХІДОК	6
КАРТИ МІФУ	7
ВОРОГИ	7
ДОСЛІДНИКИ	8
Потрясіння	8
Рани	8
Вміння	8
Глузд	8
ТАЙЛИ ТА ЗОНИ	9
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ	10
КУБИКИ ТА ПЕРЕВІРКИ	11
БОНУСНИЙ КУБИК	11
ПЕРЕКИНУТИ КУБИК	11
ЗМІНА РЕЗУЛЬТАТІВ	11
ЗАСТОСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ	12
ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ	13
1. ВИКОНАТИ ДІЇ	13
Безкоштовні дії	13
Особливі дії	13
Біг	13
Атака	14
Відпочинок	14
Обмін	14
Дії епізоду	15
2. УЗЯТИ КАРТУ МІФУ	15
Виклик Прадавнього	15
Особливі ефекти	15
Виклик ворогів	15
3. ДОСЛІДИТИ ЧИ БИТИСЯ!	16
Захист під час атак ворогів	17
4. ЗАВЕРШИТИ ХІД	17
1. Ефекти завершення ходу	17
2. Вогонь!	17
3. Перевірка скиду карт міфу	18
4. Перевірка виклику Прадавнього	18
5. Ефекти завершення ходу Прадавнього	18
ЗАГИБЕЛЬ ДОСЛІДНИКА	19
ПЕРЕРИВАННЯ РИТУАЛУ	19
БІЙ ІЗ ПРАДАВНИМ	19
ОБМЕЖЕННЯ НА КОМПОНЕНТИ	20
ВИРІШЕННЯ НЕОДНОЗНАЧНОСТЕЙ	20
ВИЗНАЧЕННЯ ВІДСТАНИ	20
ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ	20
НЕЗВІДАНІ ПРАВИЛА	21
НОВІ ПОНЯТТЯ	21
Планшет незвіданості	21
Незвідані монстри	21
Карти незвіданого міфу	21
Незвідані реліквії	21
Додаткове приготування до гри	22
Додаткові правила	22
НАЛАШТУВАННЯ СКЛАДНОСТІ	23
КОДЕКС УМІНЬ	24
ОГЛЯД ЕПІЗОДІВ	25
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	27
ТВОРЦІ ГРИ	27

КОМПОНЕНТИ



Планшет
сценарію



Двобічний планшет
незвіданості



23 карти
незвіданих
монстрів



16 двобічних тайлів



8 карт божевілья



12 карт незвіданих
реліквій



3 базові
кубики



5 бонусних
кубиків



4 карти незвіданого
міфу



5 кольорових
підставок



30 маркерів
щупалець

57 ЖЕТОНІВ



26 жетонів
ран



3 жетони
порталів



Жетон
прогресу



4 жетони
випадкових локацій



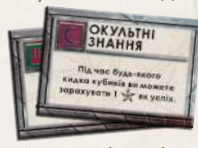
12 жетонів
вогню



2 жетони
сходів



2 жетони
тунелів



6 жетонів умінь
1-го рівня



Жетон
початкової
зони

КОРОБКА ПРАДАВНЬОГО – ТСАТОГґУА

КОРОБКА ПРАДАВНЬОГО – АЗАТОТ

6 КОРОБОК ЕПІЗОДІВ

(вміст зображено на звороті кожної коробки)



10 дослідників



10 планшетів дослідників

10 культистів



18 монстрів



Тінь божевілля повзе слідом за нами.
Невпинно підкрадається. Щось шепоче.

Однак завдяки тим, хто ступив на цей
хімерний шлях і балансує між обачністю
й шаленством, ще жевріє крихта надії на
порятунок людства. Культисти не усвідомлюють,
що нагода, яку вони створили, – фатальна
для їхніх безсмертних покровителів.

Прислухайтеся до відгомону слів,
які намагаються звести з розуму.
Вас охоплюватиме то нестримний
регіт, то дика лют. Але у божевіллі
сила! З'ясуйте слабкість Прадавніх.
Перервіть ритуали. Покажіть цим богам,
що навіть Смерть може вмерти.

Уже знаєте правила гри **«Ктулху. Смерть може вмерти»**?
Можете перейти до с. 21, щоб дізнатися про нові компоненти
й правила доповнення **«Страх перед незвіданим»**.

БЕЗПЛАТНИЙ ЦИФРОВИЙ КОНТЕНТ

ЗІТКНІТЬСЯ З НЕЗВІДАНИМИ
МОНСТРАМИ ЗАВДЯКИ
БЕЗПЛАТНОМУ
ОНЛАЙН-КОНТЕНТУ!

CMON.COM/Q/DMD006/R



ОГЛЯД ГРИ

Перед кожною грою виберіть коробку епізоду та Прадавнього й об'єднайте їхні компоненти. Коробка епізоду містить усі необхідні компоненти для побудови ігрової мапи, опис ритуалу, який треба перервати (та способу, як це зробити), а також інформацію про здібності монстрів. Коробка Прадавнього містить боса, з яким доведеться зіткнутися, виклики, які перед вами постануть, а також особливих прислужників.



У грі **«Ктулху. Смерть може вмерти. Страх перед незвіданим»** до 5 гравців у ролі дослідників об'єднують зусилля для боротьби. Перемогти можна тільки разом, так само як і програти. Мета в кожній грі єдина: перервати ритуал і здолати Прадавнього.

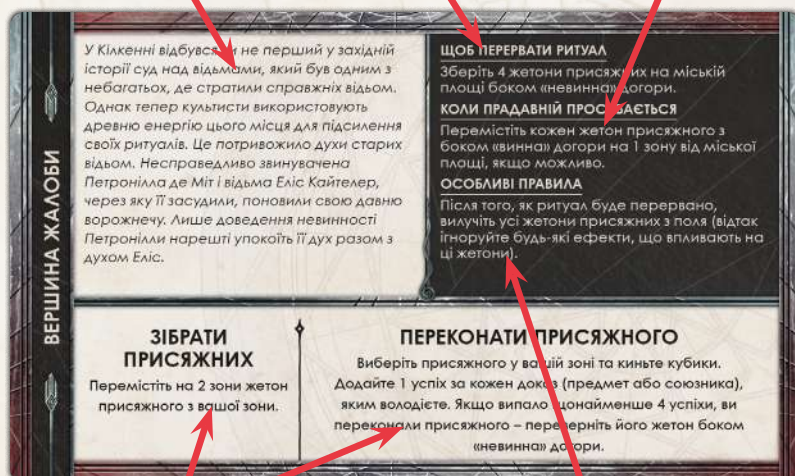
ЕПІЗОДИ

Кожен епізод містить власні набори карт епізодів, міфу та знахідок, а також особливі жетони.

Художній текст, який потрібно прочитати на початку епізоду.

Спосіб перервати ритуал та зробити Прадавнього вразливим до атак.

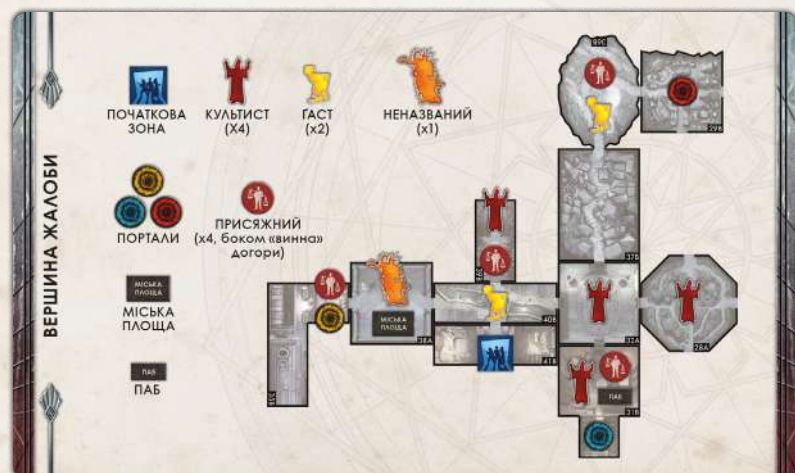
Що відбувається, коли Прадавній просувається своїм треком (цей трек описано на наступній сторінці).



Дві особливі дії, які дослідники можуть виконувати в цьому епізоді.

Додаткові правила, яких потрібно дотримуватись у цьому епізоді.

На звороті кожної карти епізоду зображено схему побудови ігрової мапи. Більш докладно описано на с. 9–10.



ПРАДАВНІ

Кожен Прадавній має власних культистів та монстрів, карти міфу, які триматимуть вас у напрузі, та карти Прадавнього, що входять у гру на певних етапах. Ви не можете нападати на Прадавнього доти, доки не перервете ритуал, навіть якщо його вже було викликано на ігрове поле!



ПЛАНШЕТ СЦЕНАРІЮ

У кожній грі ви будете використовувати планшет сценарію, який є джерелом важливої інформації.



Трек виклику демонструє просування Прадавнього, що має намір потрапити в наш світ. Фігурка Прадавнього розпочинає свій шлях у лівій частині цього треку та просувається вправо. Коли фігурка входить у червону зону, відбувається виклик Прадавнього (або раніше, якщо перервати ритуал). Після того, як Прадавнього буде викликано в наш світ, замініть його фігурку на треку просування жетоном прогресу, який натомість просуватиметься цим треком далі. Якщо жетон прогресу досягне кінця треку, Прадавній підкорить світ і дослідники програють!

Тут розміщуйте
горілиць упорядкований
стос із 4 карт утілення
Прадавнього.

Тут розміщуйте
карту епізоду та
відповідні карти
монстрів.



Місце для прислужників
Прадавнього – культистів
та особливого монстра.

КАРТИ ЗНАХІДОК

У кожному епізоді є 15 карт знахідок. Серед них – предмети, союзники та ефекти стану, що можуть як стати в пригоді, так і зашкодити. Більшість знахідок можна здобути, якщо виконати вимоги в центральній колонці карти. Дослідники можуть здобути одну знахідку (зображену або зліва, або справа), підклавши карту під свій планшет дослідника з відповідного боку. Більше інформації про карти знахідок наведено на с. 16.



Якщо не вказано, коли досліднику застосовувати ефект карти знахідки, то він може застосувати цей ефект будь-якої миті під час свого ходу (окрім таких ситуацій: момент розіграшу іншої карти, застосування іншого ефекту, під час кидка кубика).

Дослідники можуть мати більш ніж 1 карту знахідки з кожного боку свого планшета.





КАРТИ МІФУ

Карти міфу створюють атмосферу жаху в кожній грі. Ви їх зненавидите. Половину колоди складатимуть карти міфу з коробки епізоду; іншу половину – карти міфу з коробки Прадавнього.

Щодоходу після виконання всіх своїх дій активний гравець бере карту міфу. Деякі з них переміщують і/або викликають ворогів. Інші – зводитимуть дослідників із розуму. Також є карти з набагато гіршими ефектами. Докладніше їх описано на с. 15.



Більшість карт міфу містять символ виклику Прадавнього. Коли в скиді карт міфу є 3 символи виклику, Прадавній просувається треком виклику (див. с. 18).

ВОРОГИ

Термін «вороги» стосується культистів, монстрів та Прадавнього (коли він з'являється на ігровому полі). **Кожен ворог, який не є культистом чи Прадавнім, вважається монстром.** Усі посилення на культистів стосуються лише культистів. Усі посилення на монстрів стосуються лише монстрів. Усі посилення на Прадавнього стосуються лише Прадавнього.



На картах ворогів зображено їхнє здоров'я, кубики, які вони використовують під час атаки, а також особливу здібність, яка спрацює за певних обставин. На цих картах також зафіксовано загальну кількість фігурок, доступних у запасі. Якщо в епізоді вказано певний тип монстра, усі фігурки, що не були залучені під час приготування, залишаються в запасі, готові до виклику будь-якої миті.

Кожен дослідник має власний планшет із 3 вміннями та треками ран, потрясіння й глузду. Фіксуйте поточні значення кожного з цих параметрів за допомогою пластикових маркерів у вигляді щупалець вашого кольору. Крім того, ви розміщуватимете під планшетом здобуті карти знахідок у відповідних для цього зонах. Кількість карт, які можна розмістити в такий спосіб, необмежена.

ПОТРАЯСІННЯ

Ви зазнаєте потрясіння, коли намагаєтеся змінити ситуацію на свою користь. Ви завжди можете збільшити свій рівень потрясіння для того, щоб перекинути щойно кинутий кубик. Щоб здобути деякі знахідки, також доведеться збільшувати рівень потрясіння. Як правило, єдиним наслідком максимального рівня потрясіння є те, що ви не зможете більше зазнати потрясіння (хоча деякі ефекти можуть натомість завдати вам рани). Дослідники можуть зазнати щонайбільше 4 потрясіння (за умови, що вони його не лікують).

РАНИ

Якщо будь-якої миті маркер досягне черепа, зображеного на вашому треку ран, ви загинете (див. «Загибель дослідника» на с. 19).

ПРИМІТКА: дослідник або союзник не можуть зазнати більшої кількості ран, ніж їхнє поточне значення здоров'я.

ВМІННЯ

Ваші 3 вміння дають змогу видозмінити правила гри на свою користь. Верхнє вміння є унікальним для вашого дослідника, характерним лише для нього, тоді як решта – частина стандартного набору (тому інші дослідники можуть мати аналогічні вміння). Ви розпочинаєте гру з вміннями 1-го рівня, однак згодом зможете їх покращити: при цьому одні вміння замінять інші, а деякі доповняться новими властивостями. Кожне стандартне вміння описано далі (починаючи зі с. 24)

ГЛУЗД

Щоразу, як ви втрачаєте глузд, перемістіть маркер на своєму треку глузду вправо. Якщо він досягне зображення черепа вкінці, божевілля поглине вас та знищить (див. «Завершення гри» на с. 20).

На треку відмічені спалахи божевілля – зони, що провокують посилення божевілля та підвищують рівень уміння. Деякі з цих спалахів також наділяють вас постійним бонусним кубиком. Коли дослідник втрачає більше глузду (унаслідок кидків кубиків, дослідження чи ефекту карти міфу), ніж потрібно для досягнення наступного спалаху, маркер зупиняється на цьому, а надлишковий утрачений глузд ігнорується.

- Отримання бонусного кубика

Під 4 символами зображено зелений бонусний кубик. За кожен такий досягнутий символ дослідник до кінця гри отримує +1 бонусний кубик до всіх кидків кубиків, окрім тих, які він робить проти себе (див. с. 11).

- Активація карти божевілля

На початку гри кожен дослідник отримує карту божевілля. Щоразу, як його маркер на треку глузду досягає спалаху, ця карта активується. Застосуйте симптоми з цієї карти. Якщо декілька дослідників одночасно мають застосувати симптоми божевілля, вони роблять це по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця.

- Новий рівень уміння

Коли маркер дослідника досягає спалаху, відбувається спалах божевілля, після чого з'являється змога підняти рівень уміння. Виберіть 1 вміння та перемістіть відповідний маркер на 1 поділку вправо.

Спалах божевілля



ТАЙЛИ ТА ЗОНИ



Кожен тайл є двобічним і має позначки, що полегшують приготування до гри.

Зони розділені між собою стінами та сполучені проходами.

Деякі тайли містять 1 зону, тоді як інші – 2 або 3.

На ігровому полі ви можете переміщатися лише через проходи, позначені стрілками з обох боків. Якщо прохід є лише з одного боку (або він веде за межі ігрового поля), ви не можете пройти через нього.

Кількість фігурок, що можуть перебувати в одній зоні, необмежена.

Зони вважаються суміжними, коли перебувають на відстані однієї зони одна від одної. Інакше кажучи, якщо будь-яка фігурка може переміститися між двома зонами, то вони є суміжними.

Якщо певний ефект дозволяє досліднику вважати зони суміжними, ці зони є суміжними лише для нього та лише тоді, коли це вказано на цій карті (зазвичай під час виконання дії «Біг»).

Кожна мапа має 3 портали: червоний, жовтий та блакитний – звідти з'являються вороги.



На деяких мапах є сходи чи тунель.

Ви можете переміщатися із зони з одним із цих жетонів у зону з аналогічним жетоном. Зони, сполучені в такий спосіб, вважаються суміжними для будь-яких цілей. Якщо один із таких жетонів з якоїсь причини вилучено, ці зони припиняють бути суміжними.



БЕЗПЕЧНІ ЗОНИ

Зона вважається безпечною, коли в ній немає жодного ворога.

ПРИГОТУВАННЯ



1. Підготуйте **планшет сценарію**, **жетони** та **кубики**.
2. Виберіть Прадавнього. Візьміть **фігурку Прадавнього** з коробки та поставте її на початкову зону треку виклику. Розмістіть **карту характеристик прислужників** на планшеті сценарію. Підготуйте 8 **карт міфу** та необхідні **жетони**. Покладіть горілиць упорядкований стос із **карт утілення Прадавнього** так, щоб карта 1-го втілення була зверху.
3. Виберіть епізод. З відповідної коробки візьміть 8 **карт міфу**, 15 **карт знахідок**, **карту епізоду** та **жетони**. Розмістіть **карти характеристик монстрів** на планшеті сценарію.
4. Візьміть фігурки ВСІХ ворогів, вказаних на картах характеристик (інші монстри вам не знадобляться, якщо ви не граєте з незвіданими монстрами, – див. с. 21).
5. Підготуйте ігрову мапу відповідно до вказівок на звороті карти епізоду, включно з розташуванням тайлів, розміщенням фігурок ворогів та жетонів на відповідних місцях. Після цього переверніть карту епізоду і покладіть на планшеті сценарію. Будь-які фігурки культистів і монстрів, не розміщені на полі, залишаються в запасі поруч із планшетом сценарію, за потреби готові до виклику будь-якої миті.
6. Перетасуйте разом 16 **карт міфу** та покладіть утворену колоду долілиць.

Маркери

7. Перетасуйте **колоду знахідок** цього епізоду й покладіть долілиць.
8. Кожен гравець бере **планшет дослідника** та відповідну **фігурку**. Прикріпіть кольорові підставки до кожної фігурки, щоб розрізняти їх на полі. Розмістіть фігурки дослідників у початковій зоні поточного епізоду.
9. **У СОЛО-ГРІ ви вибираєте 2 дослідників і ходите ними по черзі.** Розмістіть 6 **маркерів щупалець** свого кольору на планшеті дослідника: 3 – на перші рівні вминь й інші 3 – на найлівіші позначки треків ран, потрясіння та глузду.
10. Перетасуйте **карти божевілля** й роздайте по одній кожному гравцеві, а решту поверніть у коробку. Гравці розташовують отримані карти горілиць поруч зі своїми планшетами дослідників.
11. Навмання визначте, хто розпочне гру. Цей гравець бере колоду **міфу** та ходить першим.

КУБИКИ ТА ПЕРЕВІРКИ



Упродовж гри кидки кубиків визначатимуть наслідки деяких дій або ефектів. Найчастіше гравці будуть кидати кубики тоді, коли на це вкаже гра або коли їх атакуватимуть вороги.

Кинути кубики

Деякі дії та карти знахідок дають вказівку кинути кубики. Гравець завжди кидає 3 базові чорні кубики (і може додати до них доступні бонусні зелені кубики).

Атака ворога

Коли ворог атакує, киньте кубики, кількість і тип яких вказані на його карті характеристик.

Кидки проти себе

Деякі ефекти та здібності дають вказівку кинути кубики проти себе. Кидки проти гравця – це кидки, де кожен успіх завдає гравцеві шкоди. Атаки ворогів і кидки вогню (див. с. 17) є прикладами кидків проти себе.

Значення символів на гранях кубиків:



- **Успіх.** Дослідник (або ворог) успішно (або частково успішно) здійснив намір. Якщо атакував дослідник, це означає, що він влучив. Якщо це була атака ворога – влучив ворог. У деяких випадках досліднику потрібно одним кидком викинути декілька символів успіху.



- **Знак Прадавніх.** Нічого не відбувається, поки в дослідника немає вміння чи карти, які його використовують.



- **Щупальця.** Божевілля прогресує! За кожен символ щупалець дослідник втрачає 1 глузд – пересуньте його маркер на 1 поділку вправо.

ВАЖЛИВО: дослідник втрачає глузд щоразу, коли під час БУДЬ-ЯКОГО кидка випадає символ щупалець. Неважливо, чи дослідник атакує, чи його атакують, чи це якась інша перевірка.



- **Пусто.** Зазвичай не має жодного ефекту.

БОНУСНИЙ КУБИК



Деякі вміння та карти додаватимуть до вашого кидка зелені бонусні кубики. Також деякі перевірки дослідник може робити з бонусними кубиками, якщо в нього є пов'язана з ними здібність. Нарешті, переживши деякі спалахи божевілля, дослідник отримує постійний бонусний кубик до ВСІХ своїх кидків, окрім кидків проти себе.

ПРИМІТКА: бонусний кубик не має граней зі щупальцями.

ПРИМІТКА: кількість базових і бонусних кубиків, які можна додати до кидка, необмежена (якщо кубиків для кидка не вистачає, занотуйте проміжний результат і киньте ще раз).

ПРИМІТКА: гравці не можуть за бажанням кинути менше кубиків, ніж потрібно (за винятком, якщо це обов'язковий ефект).

ПЕРЕКИНУТИ КУБИК



Після кидка кубиків дослідник може зазнати 1 потрясіння, щоб перекинути 1 кубик і не зважати на первинний результат. Дослідник може це робити, доки рівень потрясіння не досягне максимального значення. Дослідник може на таких самих умовах перекинути кубик під час атаки ворога.

ЗМІНА РЕЗУЛЬТАТІВ

Деякі ефекти та здібності можуть впливати на кидки кубиків. Якщо не вказано інше, такі здібності діють для ВСІХ кидків дослідника, включно з кидками проти себе. Однак зауважте, що деякі з них є необов'язковими.



ЗАСТОСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

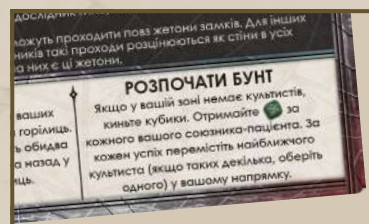
Після того, як ви завершили кидати та перекидати кубики, підрахуйте отриманий результат на всіх кубиках (зауважте, що деякі грані містять по 2 результати). Переконайтесь, що застосували всі зміни, передбачені здібностями (наприклад, зарахування ★ як успіху).

***ПРИМІТКА:** коли ефект замінює один символ на інший (наприклад, «Окултні знання»), початкове значення цього символу втрачається, якщо в самому ефекті не вказано інше. Це означає, що один символ неможливо змінити двома різними здібностями, якщо тільки одна з них не вказує, що символ продовжує вважатися початковим.*

Після цього застосуйте результати кидків у такому порядку:

1. Використати всі успіхи

- Якщо атакує дослідник, то за кожен символ успіху його ціль зазнає 1 рани.
- Якщо атакує ворог, то за кожен символ успіху його ціль (як правило, дослідник) також зазнає 1 рани.
- Якщо дія або ефект указують гравцю кинути кубики, він має дотримуватись відповідних вказівок цієї дії або ефекту. Зазвичай для виконання дії / застосування ефекту результат кидка має бути рівним або перевищувати кількість символів успіху, зазначених на цій карті. У деяких випадках за кожен символ успіху, що випав, гравець може щось зробити.



Цей епізод дає дослідникам змогу виконувати особливу дію. Перебуваючи в зоні без культистів, вони кидають кубики. Потім переміщують найближчого культиста на 1 зону в напрямку до себе за кожен символ успіху, що випав.

2. Застосувати ефекти

- Застосуйте будь-який ефект, що залежить від результату кидка кубика.

Приклади: «Коли зазнає ран...», «Коли пережив атаку...», «Коли ворог здоланий...» тощо.

3. Застосувати всі щупальця

- Втратьте 1 глузд за кожен символ щупалець, що випав (перемістіть маркер на своєму треку глузду на 1 поділку вправо).
- Якщо відбувається спалах божевілля (6), зупиніть просування маркера (навіть якщо у вас ще не повністю втрачений глузд), активуйте божевілля та підвищте рівень будь-якого свого вміння (див. «Глузд» на с. 8).

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

1. Виконати 3 дії.
2. Узяти карту міфу.
3. Дослідити чи битися!
4. Завершити хід.

1. ВИКОНАТИ 3 ДІЇ

У свій хід ви можете виконати 3 дії. Одну й ту саму дію можна повторювати декілька разів. Є 4 дії, які доступні в кожному епізоді, та 2 унікальні. Окрім того, завдяки деяким ефектам гравці матимуть змогу виконувати безкоштовні та особливі дії.

Деякі дії можливо виконати лише в безпечній зоні. Безпечною вважається зона без ворогів.

■ БЕЗКОШТОВНІ ДІЇ

Деякі здібності та ефекти можна розіграти безкоштовною дією. Її можна виконати лише протягом цієї фази ходу до або після решти дій.

■ ОСОБЛИВІ ДІЇ

Деякі здібності та ефекти можна розіграти особливою дією. Її можна виконати лише протягом цієї фази ходу – для цього гравці мають витратити 1 зі своїх дій.

■ БІГ

Перемістіться на щонайбільше 3 зони. Дослідник може переміщуватися між зонами лише за умови наявності проходу на обох суміжних тайлах (прохід позначено стрілками з обох боків). Дослідник також може переміститися між 2 зонами, що містять жетони сходів або тунелю.

Коли дослідник покидає зону з ворогами, УСІ вороги в цій зоні переслідують його до зони призначення (навіть якщо в цій зоні були інші дослідники). Коли дослідник покидає зону, що містить жетони вогню, візьміть із запасу стільки жетонів вогню, скільки є в цій зоні, та покладіть їх на планшет цього дослідника (не чіпайте жетони на полі, див. «Вогонь!» на с. 17).

ПРИМІТКА: якщо не вказано інаше, коли дослідник переміщається не під час дії «Біг», він отримує жетони вогню та вороги його переслідують як зазвичай, навіть якщо зараз не його хід. Єдиним винятком є ефекти, які миттєво переносять дослідника в іншу зону. Такий дослідник не отримує жетонів вогню, і його не переслідують монстри.

ПРИКЛАД: 1. Іван використовує дію «Біг», щоб переміститися на щонайбільше 3 зони. Спершу він переміщається в зону з пораним культистом.



2. Він рухається далі, і культист слідує за ним. Вони прибувають у другу зону: тут є 2 жетони вогню, однак жодного ворога.



3. Іван завершує дію «Біг» у третій зоні, у якій перебуває потойбічний рибалка. Культист не відстає. Оскільки Іван покинув зону з 2 жетонами вогню, то бере 2 жетони вогню із запасу та кладе їх на свій планшет. Тепер він, охоплений полум'ям, перебуває в зоні з потойбічним рибалкою та культистом, що невідступно за ним слідував. Доволі звичний вечір.



■ АТАКА

Виберіть 1 ворога у вашій зоні та киньте кубики (див. с. 11). Кожен символ успіху завдає вашій цілі 1 рани. Покладіть жетони ран поруч із підставкою фігурки атакованого ворога. Якщо кількість ран досягає (або перевищує) значення здоров'я цілі, ви її долаєте. Пам'ятайте, навіть якщо Прадавній уже з'явився на ігровому полі, його можна атакувати лише після того, як було перервано ритуал (див. с. 19).

ПРИКЛАД: 1. Іван виконує дію, щоб атакувати культиста й потойбічного рибалку. За звичних обставин він зміг би атакувати АБО культиста, АБО потойбічного рибалку. Однак 2-й рівень уміння «Бойова майстерність» дає Іванові змогу атакувати ВСІХ ворогів у його зоні, тому вибирати між ними не потрібно.



2. Він кидає 3 базові кубики (гравці завжди кидають 3 базові кубики) плюс 1 бонусний кубик завдяки вмінню «Бойова майстерність».



3. У нього випадає «пусто», «успіх + щупальце», «щупальце» та «знак Прадавніх». В Івана немає вміння, яке використовує «знак Прадавніх», отож цей символ не має ефекту. Іван зазнає потрясіння, щоб перекинути «знак Прадавніх», оскільки він однаково зазнає потрясіння від особливої здібності потойбічного рибалки, і отримує «пусто». Характерне вміння Івана, «Досвідченість», дає йому змогу перекинути додатковий кубик. Він може повторно перекинути той самий кубик, але вирішує перекинути результат «пусто» на базовому кубіку – і отримує «успіх»! На цьому він вирішує зупинитися.



4. Культист може зазнати 2 ран, однак він уже поранений. Потойбічний рибалка може зазнати 3 ран. В Івана випало 2 символи успіху, отож він може завдати сукупно 2 ран. Він завдає 1 рани культисту й тим самим долає його (відповідно, вилучає цю фігурку), а завдяки вмінню «Бойова майстерність» використовує позосталий успіх, щоб завдати 1 рани потойбічному рибалці.



ПРИМІТКА: без уміння «Бойова майстерність» дослідникові довелося б атакувати лише 1 ворога (вибраного до кидка кубиків) і втратити надлишкові рани.

5. Врешті Іван втрачає 2 глuzzi через викинуті щупальця й стає на 2 кроки ближчим до божевілля.



■ ВІДПОЧИНОК (лише в безпечній зоні)

Якщо ви перебуваєте в безпечній зоні (без ворогів), ви можете вилікувати свої потрясіння та/або рани. Для цього пересуньте маркери щупалець на відповідних треках сумарно на 3 або менше поділки (у будь-якій комбінації). Це 3 поділки загалом, не 3 поділки на кожному треку. Ви можете виконати дію «Відпочинок» більш ніж 1 раз за хід.

ВАЖЛИВО: ГЛУЗД НЕМОЖЛИВО ВІДНОВИТИ ПІД ЧАС ВІДПОЧИНКУ!

ПРИКЛАД: Агата вже зазнала максимальної кількості потрясінь та 1 рани. Вона витрачає дію, щоб відпочити. Вона могла б вилікувати 1 рану і 2 потрясіння, однак вирішує натомість вилікувати 3 потрясіння, залишивши здоров'я на поточному рівні.

■ ОБМІН

Дослідники в одній зоні можуть обмінятися будь-якою кількістю предметів чи союзників (можна як віддати, так і взяти карту). Під час обміну заборонено змінювати край карти знахідки: гравець має покласти взятую карту з того ж боку планшета, з якого вона лежала в попереднього власника. **Дослідники не можуть обмінюватися станами.**

■ ДІЇ ЕПІЗОДУ

У кожному епізоді дослідникам доступні 2 особливі дії, вказані на карті епізоду. Спосіб виконання цих дій такий самий, як і стандартних. Вони допомагають вам перервати ритуал або вижити.



Дії епізоду

◆ 2. УЗЯТИ КАРТУ МІФУ ◆

Візьміть та розіграйте верхню карту з колоди міфу. Потім покладіть її горілиць у скид.

Карти міфу можуть містити до 3 різних типів кроків, які потрібно виконати. Робити це слід по черзі, зверху вниз, після чого – скинути карту. Якщо гравці не здатні виконати крок на карті, пропустіть його та переходьте до наступного.

■ ВИКЛИК ПРАДАВНЬОГО



Символ виклику Прадавнього не має жодного ефекту, коли взято карту, однак може спричинити просування Прадавнього треком виклику наприкінці ходу (див. с. 18). Якщо на карті є цей символ, він має залишатися видимим після того, як ви скинете карту.

■ ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ

На картах міфу траплятимуться найрізноманітніші особливі ефекти, здатні перетворити життя дослідників на пекло. Якщо не вказано інше, ці ефекти стосуються лише активного дослідника й на решту не впливають. Якщо потрібно зробити будь-який вибір, то його робить активний дослідник (наприклад, вибрати найближчу фігурку для переміщення).

Коли ефект переміщує ворога в напрямку певної зони, для цього потрібно вибрати найшвидший шлях. Порахуйте, скільки зон має перетнути ворог на кожному можливому шляху, і виберіть найкоротший. Ворог завжди має переміщатися якомога ближче до вказаної цілі, але зупиняється, щойно її досягає.

■ ВИКЛИК ВОРОГІВ

У нижній частині деяких карт є позначка кольору порталу зі вказівкою, якого саме ворога потрібно з нього викликати. Якщо в запасі є відповідна фігурка, помістіть її у вказану зону. Інакше пропустіть цей крок. Якщо вказано декілька порталів та ворогів, викличте їх по черзі. Пропустіть будь-які портали, для яких не залишилось фігурок у запасі.



У верхній частині цієї карти міфу зображено символ виклику Прадавнього, який не має ефекту, коли карту взято, однак його потрібно враховувати наприкінці ходу. Передусім ця карта вказує перемістити кожного потойбічного рибака на ігровому полі на 2 зони в напрямку активного дослідника. Зауважте: якщо в цього дослідника є стан «Параноя», то монстри переміщатимуться, доки не опиняться в його зоні. Якщо на полі немає потойбічних рибалок, пропустіть цей крок. Потім викличте потойбічного рибака в зону з жовтим порталом. Якщо всі фігурки потойбічних рибалок уже перебувають на полі, пропустіть цей крок.

Ця карта має особливий ефект, що стосується всіх дослідників. Тобто карта впливає на всіх дослідників, а не лише на поточного гравця.

ПРИМІТКА: якщо треба викликати декількох ворогів водночас без вказівки на черговість (наприклад, викличте 1 культиста з кожного порталу), то активний дослідник сам вибирає порядок, у якому з'являтимуться вороги. Це правило може вам стати в пригоді, коли в запасі залишиться менше фігурок, ніж потрібно викликати.





3. ДОСЛІДИТИ ЧИ БИТИСЯ!

Ця фаза ходу може змінюватися залежно від того, чи є вороги у вашій зоні.

Якщо ви перебуваєте в безпечній зоні, ДОСЛІДІТЬ цю зону: візьміть верхню карту з колоди знахідок і прочитайте вголос текст у середній колонці.

На деяких картах вказано, що потрібно зробити, якщо у вас є певний стан чи союзник. Більшість карт запропонує вам зробити вибір. Залежно від рішення ви ЗДОБУТЕТЕ союзника, предмет або ефект стану. Підкладіть отриману карту під свій планшет дослідника. Ця карта стає частиною «майна» дослідника (або, якщо це стан, змінює його психічне здоров'я). Якщо дослідник не може або не бажає (за можливості вибору) здобути жоден із запропонованих на карті варіантів, скиньте її.



Коли гравець уперше бере карту знахідки, він має прочитати вголос текст у середній колонці. На зображеній вище карті наведено коротку промову сильного пацієнта. Гравець має вибрати: зазнати 2 потрясіння, щоб здобути сильного пацієнта, або, якщо він не в змозі зазнати 2 потрясіння чи не бажає цього союзника, здобути стан «Параноя».

СОЮЗНИКИ. Будь-які рани, призначені вашому дослідникові, можна натомість завдати його поточним союзникам (зокрема рани від ефектів карт). Союзників не можна лікувати. Якщо кількість завданих ран дорівнює значенню здоров'я, вказаному на карті союзника, скиньте цього союзника та негайно втратьте всі переваги, що він надавав вашому дослідникові. Окрім того, союзники можуть підвищувати рівень певного вміння. Якщо у вашого дослідника немає вказаного на карті вміння, то він отримує 1-й рівень цього вміння та відповідний жетон. Після втрати союзника цей жетон вміння також потрібно скинути. Якщо у вас уже є певне вміння, перемістіть маркер відповідного вміння на 1 поділку вправо. Якщо ви втратите цього союзника, перемістіть маркер вміння на попередню позицію.



Ной, сильний пацієнт, збільшує на 1 рівень вміння «Бойова майстерність» досліднику, який ним розпоряджається. Він також може зазнати 1 рани (що його вб'є).

Ефекти деяких карт знахідок дають змогу гравцю змінити розташування карти знахідки. Це означає, що гравець переміщує її з поточного боку планшета до протилежного. Якщо це союзник, то він позбувається всіх ран.

ПРИМІТКА: якщо в колоді знахідок закінчилися карти, то виконати дію дослідження неможливо.

ПРИМІТКА: якщо дослідник перебуває в безпечній зоні, він завжди має виконувати дослідження, навіть у супереч бажанню.

Якщо ви перебуваєте не в безпечній зоні, вороги вступають із вами в БІЙ. Не беріть карту знахідки. Натомість кожен ворог у вашій зоні атакує вас у вибраному вами порядку (ігноруючи інших дослідників), доки кожен ворог, здатний атакувати, не здійснить атаку.

ВАЖЛИВО: якщо під час цієї фази внаслідок дії ефекту змінюється статус зони, в якій перебуває активний дослідник, ці зміни потрібно негайно врахувати до завершення поточної фази.

Якщо ви входите в зону з ворогом або ворог входить у вашу зону, цей ворог атакує вас, навіть якщо на початку цієї фази його не було у вашій зоні. І навпаки, якщо ворог покидає вашу зону, то більше не може вас атакувати. Якщо під час цієї фази будь-який ефект змінює статус зони на безпечний, то вороги більше не можуть атакувати. Однак ви не можете дослідити цю зону, оскільки на початку фази вона не була безпечною. Також можливий протилежний випадок, коли після дослідження зони в ній з будь-якої причини з'являються вороги. У такому разі ці вороги НЕ МОЖУТЬ атакувати, оскільки на початку фази ця зона була безпечною та дослідженою.

■ ЗАХИСТ ПІД ЧАС АТАК ВОРОГІВ

Коли вас атакує ворог, киньте кубики, кількість і тип яких вказані на його карті характеристик. Кожен символ успіху завдає вам 1 рани. Кожен символ щупалець вартує вам 1 глузд. Знак Прадавніх має ефект лише тоді, коли або в дослідника, або у ворога є здібність, що його використовує. Ви можете зазнати потрясіння, щоб перекинути кубики, та використати будь-які свої вміння, щоб уникнути чи мінімізувати шкоду від атаки.

ПРИКЛАД: після розіграшу карти міфу в зоні Івана з'являється потойбічний рибалка, тому він не бере карту знахідки. Монстр атакує! На його карті вказано, що він має кинути базовий і 2 бонусні кубики. Іван кидає ці кубики, отримує «пусто», «успіх» і ще один «успіх».



Іван використовує вміння «Стійкість» 1-го рівня, щоб перекинути один з успіхів, і знову отримує «успіх». Він зазнає 1 потрясіння, щоб знову перекинути, – цього разу випадає «пусто».



Оскільки характерне вміння Івана «Досвідченість» лише 1-го рівня, він не може перекидати кубики, коли атакований. Іван зазнає 1 рани від іншого успіху.



◆ 4. ЗАВЕРШИТИ ХІД ◆

■ 1. ЕФЕКТИ ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

На цьому етапі реалізуються всі ефекти завершення ходу, окрім ефектів Прадавнього. Порядок їх застосування встановлює активний дослідник.

■ 2. ВОГОНЫ

Дослідник може загорітися. Це трапляється тоді, коли він залишає зону з жетонами вогню або ж його підпалює монстр. Сподівається, що з вами такого не трапиться? Марно...



Наприкінці свого ходу дослідник кидає базовий кубик за кожен жетон вогню на його планшеті. Дослідник може зазнати потрясіння, щоб перекинути кубик. Він зазнає 1 рани за кожен успіх і втрачає 1 глузд за кожні щупальця.

Після цього дослідник скидає всі жетони вогню зі свого планшета.

ПРИМІТКА: вороги не займаються, коли покидають зону з жетонами вогню.

ЗАКІНЧИЛИСЯ ЖЕТОНИ ВОГНЮ. Кількість жетонів вогню на полі обмежується запасом. Якщо потрібно покласти жетон вогню на ігрове поле, проте в запасі їх не залишилось, ігноруйте цей ефект. Однак це правило не діє щодо жетонів вогню на планшетах дослідників. Якщо гравцю потрібно покласти жетон вогню на планшет дослідника, а вони вже вичерпалися, покладіть натомість жетон рани. Якщо в запасі немає жетонів вогню, але є на планшетах дослідників, замініть жетони вогню на планшетах жетонами ран, щоб за потреби можна було розмістити жетони вогню на полі.



■ 3. ПЕРЕВІРКА СКИДУ КАРТ МІФУ



Якщо в скиді є 3 карти із символом виклику Прадавнього, то Прадавній просувається треком у напрямку всемогуття!

Якщо в скиді є 3 символи виклику Прадавнього, просуньте фігурку Прадавнього треком виклику. Якщо Прадавній уже вийшов на ігрове поле, просуньте натомість жетон прогресу. Розкриті карти втілення Прадавнього та карти епізоду вкажуть вам, як діяти, коли Прадавній просувається. Спершу застосуйте ефекти Прадавнього. Дія цих ефектів не залежить від того, де цієї миті перебуває фігурка Прадавнього – на треку виклику чи на ігровому полі.



Після того, як Прадавній просунеться, затасуйте всі карти міфу зі скиду назад у колоду.

■ 4. ПЕРЕВІРКА ВИКЛИКУ ПРАДАВНЬОГО

Прадавнього викликано, якщо:

- Прадавній просунувся на першу червону зону треку виклику;
АБО
- у цей хід ритуал було перервано.

Коли Прадавнього викликано в наш світ, відкладіть убік карту 1-го втілення, розкриваючи карту 2-го втілення під нею. Застосуйте її ефекти розкриття: вони вкажуть, де має з'явитися Прадавній.

Ефекти 1-го втілення залишаються активними до завершення гри.



Помістіть жетон прогресу на трек виклику в зону, яку до цього займала фігурка Прадавнього. Використовуйте цей жетон, щоб позначати прогрес просування Прадавнього до завершення гри.

ПРИКЛАД: наприкінці ходу Рут у скиді лежать 4 карти, на 3 з яких зображено символи виклику Прадавнього. Прадавній просувається, активуючи відповідні ефекти на карті Прадавнього й на карті епізоду.



Рут переміщає Прадавнього треком. Його фігурка досягає червоної зони, а отже, Прадавнього було викликано в цей світ. Рут розкриває карту 2-го втілення й активує її ефекти. Вона ставить фігурку Прадавнього у своїй зоні, а на треку натомість розміщає жетон прогресу.



Відтепер жетон прогресу буде просуватися треком, а якщо він досягне кінця треку, дослідники програють.

Урешті вона затасовує 4 карти міфу зі скиду в колоду міфу, щоб її оновити.

■ 5. ЕФЕКТИ ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ ПРАДАВНЬОГО

З появою нових утілень Прадавнього на його картах відкриватимуться ефекти завершення ходу. Застосовуйте всі ефекти на кожній карті втілення в порядку зростання: спочатку 1-го втілення, потім – 2-го, потім – 3-го та, нарешті, остаточного втілення. Будь-яке звернення в тексті ефекту до другої особи («ви», «вам», «ваш» тощо) стосується виключно активного дослідника.

На цьому хід гравця завершується – тепер черга переходить до гравця ліворуч. Продовжуйте ходити до перемоги або поразки дослідників.

ЗАГИБЕЛЬ ДОСЛІДНИКА

Коли будь-який дослідник гине або його поглинає божевільня, а фігурка Прадавнього усе ще на треку виклику, гра негайно завершується поразкою. Однак, якщо Прадавнього було викликано на ігрове поле, інші дослідники можуть продовжити гру та спробувати здобути перемогу. Спершу скиньте всі карти знахідок, жетони та інші ігрові компоненти, що належали дослідникові. У деяких епізодах передбачено дії, які потрібно виконати з особливими жетонами, якщо вони були в дослідника.

Якщо дослідник гине у свій хід, пропустіть усі наступні фази, окрім фази перевірки скиду карт міфу. Якщо в скиді виявиться 3 карти із символом виклику Прадавнього, то Прадавній просувається – застосуйте ефекти його втілень (якщо потрібно визначити розташування мертвого дослідника, використовуйте зону, у якій він загинув). Із цієї миті й надалі цей гравець не бере участь у грі.

ПЕРЕРИВАННЯ РИТУАЛУ

Кожен епізод описує завдання, які потрібно виконати дослідникам для того, щоб перервати ритуал культистів і зробити Прадавнього смертним – хоча б ненадовго. Прадавній невразливий, доки ритуал не буде перервано (проте він може атакувати вас, перебуваючи на ігровому полі)!

Якщо дослідники перервуть ритуал, Прадавнього буде викликано наприкінці ходу (див. «Перевірка виклику Прадавнього» на попередній сторінці).

БІЙ ІЗ ПРАДАВНІМ

Після свого виклику на ігрове поле Прадавній діє як звичайний ворог, атакуючи дослідників, що завершили свій хід у його зоні. Кількість та тип кубиків, які кидає Прадавній, відповідає загальній кількості кубиків, зображених на всіх його відкритих картах втілення.

Прадавній невразливий, доки ритуал не буде перервано, навіть якщо його вже викликано на ігрове поле (коли було досягнуто червоної зони на треку виклику)! Після того, як ритуал перервано, Прадавній стає вразливим до атак і ран, як і решта ворогів. У Прадавнього є декілька рівнів втілення з окремими значеннями здоров'я, які по черзі потрібно здолати, щоб остаточно знищити Прадавнього.



Починаючи з 2-го втілення, на кожній карті зображено:

- одноразовий ефект, який необхідно розіграти після розкриття карти;
- тривалий ефект, який залишається активним до завершення гри;
- значення здоров'я, яке вказує, скільки ран потрібно завдати конкретному втіленню;
- кількість та тип кубиків, які додає до своїх атак Прадавній.

Ви долаєте втілення, щойно кількість його ран досягне або перевищить значення здоров'я, вказане на карті. Відкладіть цю карту втілення вбік, щоб відкрити наступну карту та застосувати її ефект розкриття. Будь-які надлишкові рани НЕ передаються наступному втіленню. Пам'ятайте, що всі ефекти попередніх втілень та кубики залишаються в грі до її завершення!



ПРИКЛАД: дослідник атакує Тсатоґуа, поки той перебуває на рівні 2-го втілення. Це втілення вже зазнало 9 ран від попередніх атак – і дослідник завдає ще 5 ран! Загалом 14 ран, яких достатньо, щоб здолати це втілення: значення його здоров'я – 12. Карту 2-го втілення відкладають вбік, до карти 1-го втілення, та розкривають карту 3-го втілення. Навіть якщо цьому втіленню було досить завдати 12 ран, щоб його здолати, а завдано було 14, надлишкові 2 рани НЕ переносяться на 3-тє втілення. Тсатоґуа переміщується до жовтого порталу, і кожен дослідник отримує жетон виснаження або зазнає 2 потрясінь. Відтепер Тсатоґуа під час своїх атак буде кидати 3 бонусні кубики ТА 2 базові кубики!

ОБМЕЖЕННЯ НА КОМПОНЕНТИ

Окрім згаданих раніше винятків, що стосуються кубиків та жетонів ран (і, відповідно, жетонів вогню на планшетах дослідників), кількість усіх ігрових компонентів є обмеженою. Якщо вам не вистачає якихось жетонів (чи інших компонентів), візьміть усі доступні для застосування ефекту, однак не використовуйте заміники для відсутніх компонентів. Зауважте, що скинуті / вилучені компоненти повертаються в запас, якщо не вказано інше.

Якщо ви поєднуєте компоненти з різних базових коробок гри «Ктулху. Смерть може вмерти», потрібно збільшити запас жетонів вогню. Наприклад, «Ктулху. Смерть може вмерти» містить 8 жетонів вогню, а «Ктулху. Смерть може вмерти. Страх перед незвіданим» – 12 жетонів. Тому, якщо ви об'єднали ці дві коробки, загальна кількість жетонів вогню в запасі має становити 20 жетонів.

Це правило, однак, не стосується інших компонентів. Наприклад, загальна кількість культистів у епізоді не може перевищувати 10, відповідно до карти прислужників Прадавнього.

ВИРІШЕННЯ НЕОДНОЗНАЧНОСТЕЙ

Якщо є декілька способів розіграшу ефекту та не вказано інше, остаточне рішення завжди за активним гравцем. Наприклад, якщо ефект вказує перемістити найближчого ворога і є декілька ворогів на однаковій відстані, то активний гравець вибирає, кого з них перемістити. Якщо ж декілька ефектів активується водночас, порядок їх розіграшу теж визначає активний гравець.



ВИЗНАЧЕННЯ ВІДСТАНІ

Для деяких ефектів гравці мають визначити відстань між найближчим чи найвіддаленішим компонентом (зоною, фігуркою або жетоном) та своїм дослідником або іншим компонентом на полі. Коли визначаєте найближчий чи найвіддаленіший компонент, завжди враховуйте найкоротший шлях до зони з цим компонентом. Відстань до власної зони завжди дорівнює 0. Тому, якщо компонент перебуває в зоні дослідника, він вважається найближчим компонентом. Якщо є декілька компонентів вказаного типу на однаковій відстані, то активний гравець вибирає один з них.

Під час визначення найкоротшої відстані потрібно враховувати ефекти, що блокують проходи (як-от жетони замків), оскільки шлях не може пролягати через заблоковані проходи. Єдиним винятком є визначення відстані для фігурки, яка долає такі перешкоди. Наприклад, у 2-му епізоді 3-го сезону «Острів проклятих» культисти здатні проходити через жетони замків (на відміну від інших фігурок). Тому ігноруйте ці жетони під час визначення найближчого культиста, якого треба перемістити у вашому напрямку: на відміну від інших фігурок, культистам не стають на заваді жодні замки. Також під час визначення найкоротшої відстані ігноруйте ефекти, що впливають на суміжність зон, такі як реліквія «Таємничий ключ».

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Усі гравці перемагають, коли дослідники знищують Прадавнього, здолавши його остаточне втілення. Якщо одночасно відбувається декілька умов завершення гри, умови виграшу мають перевагу.

ПРИКЛАД: Прадавній та останній дослідник гинуть водночас. Однак гравці врятували світ і перемогли.

Усі гравці програють за однієї з таких умов:

- будь-який дослідник гине або його поглинає божевілья до виклику Прадавнього на ігрове поле (відкрито карту 1-го втілення);
- усі дослідники гинуть або їх поглинає божевілья після виклику Прадавнього (відкрито карту 2-го втілення і вище);
- жетон прогресу досягає останньої (8-ї) зони на треку виклику.

НЕЗВІДАНІ ПРАВИЛА

Якщо гравці готові до складніших випробувань, вони можуть ввести особливий набір правил до будь-якої гри «**Ктулху. Смерть може вмерти**». Ці правила дають гравцям змогу додати нових монстрів у будь-якому епізоді та/або ввести в гру унікальні реліквії, які дослідники зможуть здобути. Зверніть увагу, що ці правила ускладнюють гру, тож рекомендуємо їх використовувати досвідченим гравцям. Під час першої гри з незвіданими правилами радимо долучити 1 незвіданого монстра, а не 2 (див. «Налаштування складності» на с. 23).

НОВІ ПОНЯТТЯ

Планшет незвіданості



Коли граєте з незвіданими правилами, розмістіть планшет незвіданості поруч із планшетом сценарію. Планшет незвіданості містить короткий опис фази завершення ходу, включно з новими, незвіданими кроками. Також на ньому є 2 зони для карт незвіданих монстрів, кожна зі своїм символом. Ці символи потрібні для позначення різних монстрів.



Незвідані монстри

Як і інші карти ворогів, карти незвіданих монстрів відображають їхнє здоров'я, кубики, які вони використовують під час атаки, їхні особливі здібності та загальну кількість фігурок, доступних у запасі.



Також на них зазначено інформацію про приготування до виклику (див. «Додаткове приготування до гри» на с. 22) і особливі ефекти внаслідок просувань Прадавнього.

Під час гри незвідані монстри вважаються звичайними монстрами. Будь-який ефект, який впливає на монстрів, впливає і на них.

Коли Прадавній просувається, то після розіграшу ефектів Прадавнього та епізоду розіграйте по черзі ефекти незвіданих монстрів: спершу ефект , потім – ефект .

ПРИМІТКА: ця коробка містить не лише карти незвіданих монстрів з «**Ктулху. Смерть може вмерти. Страх перед незвіданим**», але й карти для всіх монстрів з базової коробки «**Ктулху. Смерть може вмерти**» та для доповнення «**Сезон 2**»!

Кarti незвіданого міфу

Коли граєте з незвіданими правилами, затасуйте 4 карти незвіданого міфу в колоду міфу. Ці карти переміщують незвіданих монстрів. Після розіграшу карти незвіданого міфу гравці мають потягнути ще 1 карту міфу.



Якщо вам трапилася карта з цим символом, розіграйте її, а після цього скиньте. Відтак візьміть і розіграйте наступну карту міфу. Продовжуйте тягнути й розігравати, поки вам не трапиться карта без цього символу.

ПРИМІТКА: якщо ігровий ефект указує розіграти карту із символом , не витягаючи її (наприклад, карта божевілля «Повторювана травма» з базової гри «**Ктулху. Смерть може вмерти**»), розіграйте її ефект, однак НЕ тягніть і не розігруйте наступну карту.

Незвідані реліквії



Звичайний бік



Змінений бік

Окрім незвіданих монстрів, у грі з'являються незвідані реліквії. Кожен дослідник розпочинає гру з 1 реліквією, яка наділяє унікальною здібністю. На початку гри реліквії розміщують звичайним (білим) боком догори. Щойно дослідник досягає 3-го , його реліквія змінюється: переверніть її на інший (чорний) бік, щоб отримати покращений ефект. Це наслідок затмарення свідомості дослідника: з втратою глузду він починає вважати реліквію чимось більшим, ніж звичайний артефакт.

ВАЖЛИВО: реліквії не є предметами чи картами знахідок, тому їх не можна скидати чи обмінювати.

■ Додаткове приготування до гри

Після звичайного приготування до гри виконайте такі додаткові кроки:

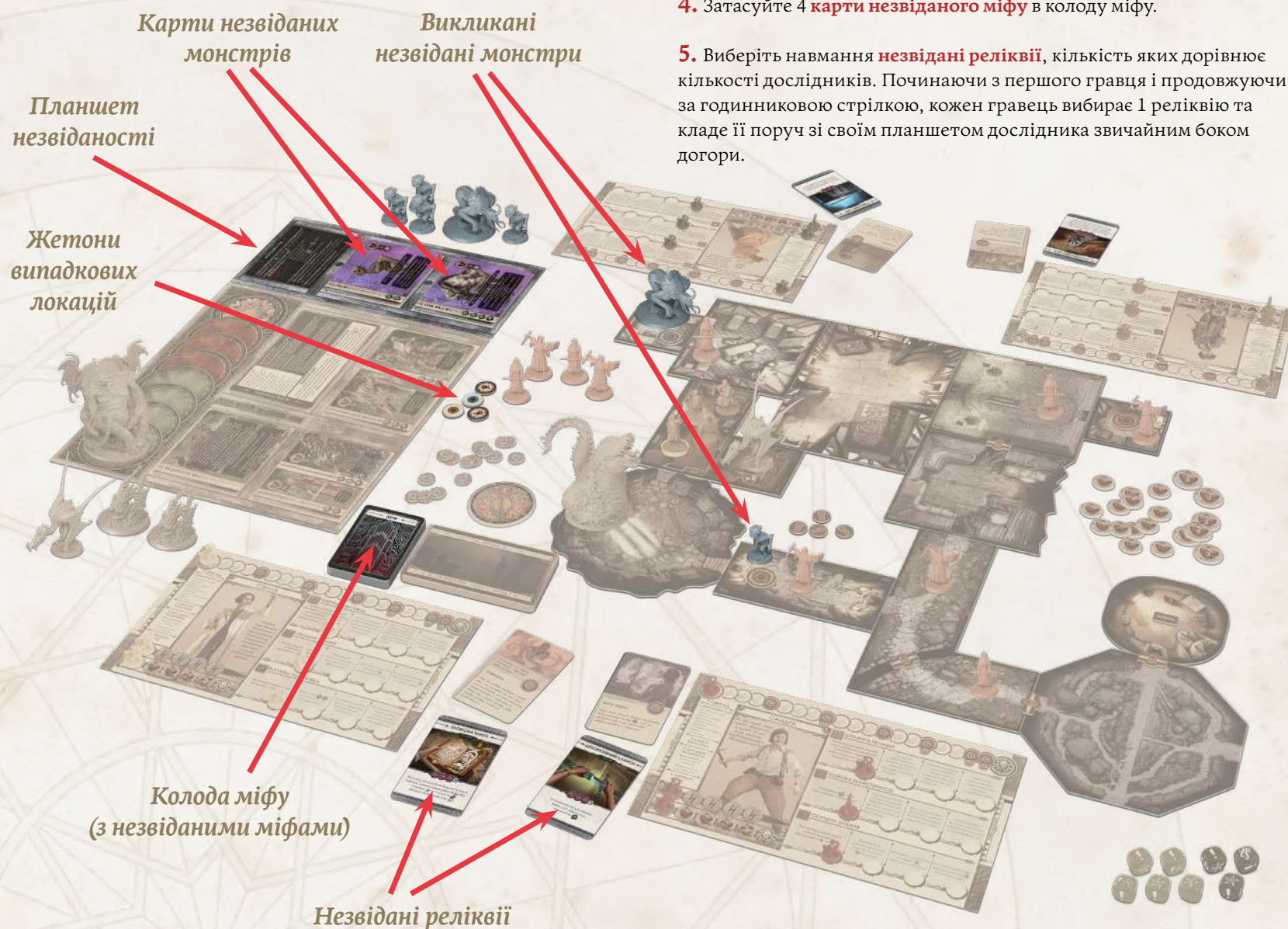
1. Розмістіть **планшет незвіданості** праворуч від планшета сценарію.
2. Виберіть навання 2 **незвіданих монстрів**, відмінних від монстрів, що потрібні для поточного епізоду. Випадковим чином покладіть обидві карти в спеціальні зони на планшеті незвіданості та дістаньте ВСІ фігурки відповідних монстрів з коробки.

3. Викличте по 1 фігурці кожного з незвіданих монстрів з **випадкових порталів**. Для цього візьміть 4 **жетони випадкових локацій** і відкладіть жетон із зображенням початкової зони. Серед цих 3 жетонів із символами порталів навання виберіть 1 і розмістіть поруч із відповідним порталом 1 фігурку  незвіданого монстра. Скиньте вибраний жетон і знову навання виберіть із 2 позосталих жетонів. Розмістіть біля відповідного portalу 1 фігурку  незвіданого монстра.

ПРИМІТКА: деякі карти незвіданих монстрів містять додаткову інформацію про приготування виклику. Переконайтеся, що ви її врахували, перш ніж викликати монстра.

4. Затасуйте 4 **карти незвіданого міфу** в колоду міфу.

5. Виберіть навання **незвідані реліквії**, кількість яких дорівнює кількості дослідників. Починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає 1 реліквію та кладе її поруч зі своїм планшетом дослідника звичайним боком догори.



НАЛАШТУВАННЯ СКЛАДНОСТІ

Якщо гравці бажають змінити складність гри, вони можуть застосувати деякі з цих змін:

- Вибір окремих незвіданих правил

Хоча незвідані реліквії та монстри є цілісним доповненням, за бажання їх можна використовувати незалежно, щоб ускладнити або полегшити гру.

• Незвідані реліквії: легша гра

Якщо гравці забажають полегшити гру «Ктулху. Смерть може вмерти», вони можуть грати з незвіданими реліквіями без незвіданих монстрів. У такому разі введіть у гру лише реліквії (крок 5 додаткового приготування) і не використовуйте решту незвіданих компонентів.

• Незвідані монстри: важча гра

Якщо гравці, навпаки, забажають складнішого ігрового, вони можуть грати лише з незвіданими монстрами без додавання незвіданих реліквій. У такому разі не зважайте на реліквії та пропустіть крок 5 додаткового приготування до гри.

- Виклик випадкового Прадавнього.



Якщо грати проти того самого Прадавнього багато разів, його поведінка ставатиме щораз передбачуванішою. Для того щоб збільшити рівень складності, гравці можуть використати жетони випадкових локацій, щоб зробити місце виклику останніх 2 втілень випадковим.

- Коли з'являється 3-тє втілення Прадавнього, **не переміщайте** його у вказану зону, натомість навмання виберіть 1 з 4 жетонів випадкової локації та перемістіть його у відповідну зону. Використаний жетон вилучіть із гри.

- Коли з'являється остаточне втілення Прадавнього, **не переміщайте** його у вказану зону, натомість навмання виберіть 1 з 3 pozostałych жетонів випадкової локації та перемістіть його у відповідну зону.



- Самотній незвіданий монстр

Для легшої гри гравці за бажанням можуть залучити лише 1 незвіданого монстра, а не 2.

Зміни в додатковому приготуванні до гри:

1. Використовуйте зворотний бік планшета незвіданості з лише 1 зоною для незвіданого монстра.
2. Виберіть лише 1 незвіданого монстра.
3. Виберіть лише 1 жетон випадкової локації, щоб викликати 1 фігурку  монстра.
4. Під час приготування потрібно додати в колоду міфу лише 2 карти незвіданого міфу, що містять .

КОДЕКС УМІНЬ



Окулътні знання

Під час будь-якого кидка кубиків ви можете зарахувати 1 як успіх.	Натомість ви можете зарахувати будь-яку кількість як успіхи.	Вилікуйте 1 потрясіння за кожен , зарахований як успіх.	Ви можете зарахувати будь-яку кількість як 2 успіхи кожен.
--	---	---	---

«Окулътні знання» можна застосувати для будь-якого кидка кубика, включно з кидками проти себе, за бажанням гравця.



Бойова майстерність

Отримайте , коли атакуєте ціль у вашій зоні.	Під час дії «Атака» можете атакувати БУДЬ-ЯКУ КІЛЬКІСТЬ фігурок у вашій зоні (розподіліть рани на свій розсуд).	Коли атакуєте ціль у вашій зоні, можете безкоштовно 2 рази перекинути кубик.	Коли атакуєте фігурки у вашій зоні, завдайте всі рани, що випали, КОЖНІЙ цілі.
--	---	--	--

Володіючи щонайменше 2-м рівнем «Бойової майстерності», гравці мають вибрати цілі для своїх атак до кидка кубиків. Якщо дослідник атакує декілька цілей і серед них є такі, що мають ефект «Коли атакований», активуйте ці ефекти в порядку, визначеному активним гравцем.



Вогнева підготовка

Ви можете атакувати ціль на відстані 1 зони від вас.	Отримайте , коли атакуєте ціль не у вашій зоні.	Ви можете атакувати ціль на 1 додаткову зону далі від вас (2 загалом).	Раз за хід ви можете безкоштовно виконати дію «Атака» проти цілі не у вашій зоні.
--	---	--	---

Ціль, що перебуває на відстані 1 зони, вважається ціллю, яку можливо досягнути за 1 переміщення. Так само цілі, що перебуває на відстані 2 зон, можливо досягнути за 2 переміщення. Зона, недоступна з будь-якої причини, не може стати місцем атаки.

Якщо дослідник володіє 4-м рівнем уміння «Вогнева підготовка», у свій хід він отримує безкоштовну дію «Атака», яку може використати лише проти цілі з іншої зони.



Закрадливість

Коли виконуєте дію «Біг», ви можете один раз прошмигнути (1 ворог вас не буде переслідувати).	Натомість, коли виконуєте дію «Біг», ви можете прошмигнути 3 рази.	Завдайте 1 рани кожному ворогу, повз якого ви прошмигнули.	Натомість ви можете прошмигнути повз будь-яку кількість ворогів.
---	--	--	--

Дослідник може прошмигнути лише під час дії «Біг». Якщо він переміщується внаслідок будь-якого іншого ефекту, то вороги звично його переслідують, якщо не вказано інше.

Прошмигування дозволяє досліднику, що покидає зону, проігнорувати одного з ворогів (на вибір гравця), який не буде його переслідувати. Натомість цей ворог залишиться в зоні, яку покидає дослідник.

«Закрадливість» 3-го рівня надає дослідникові змогу прошмигнути щонайбільше тричі за одну дію «Біг». Оскільки дослідник має право застосувати це вміння на будь-якому етапі дії «Біг», він може, наприклад, вести 3 ворогів за собою 2 зони й під час останнього переміщення залишити всіх позаду. Також він може залишити по 1 ворогу в окремих зонах, прошмигаючи повз кожного з них щоразу, як покидає наступну зону. Дослідник також може прошмигнути повз того самого ворога декілька разів, якщо він спершу покине зону, а потім знову в неї повернеться. Зауважте, однак, що коли ви прошмигаєте повз одного ворога двічі, то кожен з цих разів рахується окремо.

«Закрадливість» 4-го рівня зберігає властивість 3-го рівня цього вміння завдавати рани кожному ворогу, повз якого прошмигне дослідник.



Спритність

Коли виконуєте дію «Біг», ви можете переміститись на 1 додаткову зону.	Щоходу ви можете безкоштовно виконати дію «Біг».	Під час бігу, залишаючи зону, ви можете взяти 1 дослідника з собою.	Щоходу ви отримуєте 1 додаткову дію.
--	--	---	--------------------------------------

Якщо дослідник володіє щонайменше 3-м рівнем уміння «Спритність», то для кожної зони, яку він покидає за допомогою дії «Біг», він окремо вирішує, чи брати з собою іншого дослідника.

Приклад: Леон розпочинає дію «Біг» у зоні, в якій перебуває Жульєн. Під час першого переміщення він бере Жульєна з собою. Під час другого переміщення він вирішує залишити Жульєна в поточній зоні та прямує вже наодинці до наступної, де перебувають Іван і Рут. Під час третього переміщення він вирішує взяти Івана з собою, після чого зупиняється.



Стійкість

Коли вас атакують або коли робите кидок за жетони вогню, можете безкоштовно 1 раз перекинути кубик.	Натомість коли вас атакують або коли робите кидок за жетони вогню, зменште кількість отриманих ран та втраченого глузду на 1.	Натомість зменште кількість отриманих із БУДЬ-ЯКОЇ ПРИЧИНИ ран та втраченого глузду на 1.	Натомість зменште кількість отриманих із БУДЬ-ЯКОЇ ПРИЧИНИ ран на 2, а втраченого глузду – на 1.
---	---	---	--

Завдяки 2-му або 3-му рівню вміння «Стійкість» дослідник може не зазнавати 1 рани, або не втрачати 1 глузд, або і те й інше водночас, якщо їх спричиняє один ефект.

ОГЛЯД ЕПІЗОДІВ

Епізод 1 «Вершина жалоби»



Кілкенні так і не оговтався від судових процесів над відьмами й страти Петроніллі де Міт та Еліс Кайтелер, одна з яких була несправедливо звинувачена. Їхні тіла згоріли дотла багато століть тому, але неприкаяні душі померлих досі не знайшли спокою, живлячись прадавньою силою та образою.

Їхні обвинувачі, ділячи з ними прокляття, блукають примарними вулицями міста з надією на звершення правосуддя. Тим часом культисти користуються енергією цього місця для своїх цілей. Відшукайте докази, якими колись зневажили, адже лише новий суд та істина зможуть принести мир у це відьомське місто.

Епізод 2 «Острів проклятих»



На невеликому острові поблизу Венеції назріває шторм. У гуркоті грому не чути криків «божевільних» — названих так тими, хто закриває очі на справжні жахіття, що зачаїлись углибині. Тутешня лікарня, яка колись була місцем для зцілення, стала в'язницею. Лікарі та охоронці — лише прикриття для культистів і катів, а божевілья слугує паливом для їхніх підлих намірів.

Замкнені двері не мають зупинити вас, адже в цих темних коридорах і занедбаних палатах можна знайти несподіваних союзників. Ви маєте звільнитися до того, як зловісний ритуал завершиться, навіть якщо шепіт тіней стане нестерпним. У жодному разі не вірте тому, що кажуть вам лікарі: монстри справжні, і вони вже близько.

Епізод 3 «Захистіть нас від зла»



У глибині паризьких катакомб, там, де час і смерть зустрічаються своїми косою, злий намір оскверняє як старі кістки, так і нову кров. Споруджено проклятий вівтар, який прирікає і невинних перехожих, і привидів різних епох стати жертвами культистів та їхніх володарів.

Не заблукайте в цих заплутаних коридорах. Не зважайте на ваготу кісток у ваших руках і стогони стін, що змикаються навколо. Щоб захистити живих і відновити спокій у катакомбах, вівтар потрібно знищити за будь-яку ціну.



Епізод 4 «На вимогу королеви»



Не таємниця, що камінь, залитий кров'ю, зберігає спогади вбитих на ньому. Це стосується й цього замку, напівміфічного дому Влада Цепеша, загубленого в тумані легенд і ще моторошніших фактів.

Спрага – це єдине, що знають ці стіни та тамтешні мешканці – як ті, хто живе тут споконвік, так і культисти, які зараз перебувають у цьому місці та живляться древньою енергією. Єдиний спосіб зупинити їх – зруйнувати споруду вицент і перетворити стару злобу на попіл.

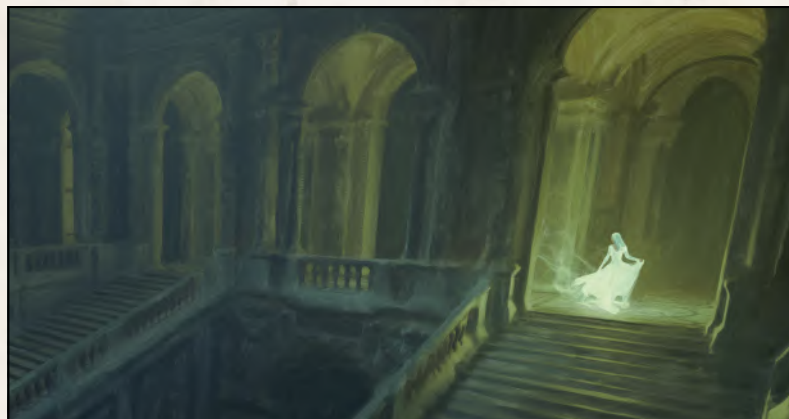
Епізод 5 «Фестиваль смерті»



Коли йдеться про бажання прадавніх, для їх утілення буде спалюжено навіть дитячу невинність. Легко сп'яніти від різнобарвних вогників і сміху дітвори, але не ведіться: насправді цей карнавал – пастка, створена культистами для проведення зловісних ритуалів.

Крихта удачі та неабияка майстерність допоможуть вам самотужки протистояти цьому лиху. Беріть участь у місцевих змаганнях, щоб своїми перемогами приспати пильність культистів та не дати містянам потрапити в їхні руки. Це єдиний спосіб їх урятувати.

Епізод 6 «Красуня і чудовисько»



Тернисті пагони казкового, солодкого кохання зів'яли через ревності та жорстоке вбивство. Підтвердженням цього є завивання привидів, які знову і знову розповідають прикру історію. Знайдіть жінку, яка вірила в приховану красу, однак дорого за це заплатила.

Деся унизу зачаївся зголоднілий звір, полонений духів і їхній вартовий водночас. Його лапи прокляли цей палац, а його силу прагнуть здобути культисти. Щоб зупинити їх, дійте як хижак, а не як здобич.





АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Атака	14	Монстр	7
Базовий кубик	11	Незвідані правила	21
Безпечна зона	9	Незвідані реліквії	21
Битися з ворогами	16, 17, 19	Неоднозначність	20
Біг	13	Обмін	14
Божевілья	8	Перекинути	11
Бонусний кубик	11	Переміщення	13
Виклик	15	Перервати ритуал	19
Виклик Прадавнього	15, 18	Планшет дослідника	8
Відпочинок	14	Планшет сценарію	6
Відстань	20	Порти	9
Вміння	8, 24	Потрясіння	8
Вогонь	17	Прадавній	5
Ворог	7	Приготування до гри	10
Глузд	8	Прохід	9
Дії	13	Рани	8
Дії епізоду	15	Складність	23
Дослідити	16	Союзник	16
Дослідник	8	Сходи	9
Жетон прогресу	18	Тунель	9
Загибель	19	Успіх	11
Здобути	6, 16	Хід	13
Знак Прадавніх	11	Щупальця	11
Зона	9		
Карта втілення	5, 19		
Карта епізоду	5		
Карта знахідки	6, 16		
Карта міфу	7, 15, 18		
Кубик	11		
Культист	7		



ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Marco Portugal (головний) і Rob Daviau

Первинні автори: Rob Daviau і Eric M. Lang

Розробники: Leo Almeida (головний), Jordy Adan, і Patrick Fernandes

Автор додаткових епізодів: Brian Neff

Керівник розробки: Guilherme Goulart

Виробництво: Marcela Fabreti (головний), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia, і Gregory Varghese

Художники: Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tipaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright, і Daniel Zrom

Художнє оформлення: Stefan Kopinski

Старший графічний дизайнер: Mathieu Harlaut

Графічні дизайнери: Marc Brouillon (головний), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari, і Max Duarte

Фотограф фігурок: Edgar Ramos

Керівник розробки фігурок: Mike McVey

Скульптори: Studio McVey

Сценарій: Eric Kelley (головний) і Marcela Fabreti

Вичитка: Jason Koepp і Adam Krier

Видавець: David Preti

Тестувальники: Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza, і Fernando Silva

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Іван Максимів

Редакторка: Аліна Тимошук

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Медико-психологічний консультант: Владислав Бердочник

Апробація перекладу: Cloudy Avalon

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

1. ДОСЛІДНИК ВИКОНУЄ 3 ДІЇ

- **Біг** - перемістіться щонайбільше на 3 зони – вороги вас переслідують. Додайте 1  на планшет дослідника за кожен  у зоні, яку ви покинули.
- **Атака** - киньте кубики проти 1 ворога у вашій зоні.
- **Відпочинок** - вилікуйте 3 потрясіння / рани (лише в безпечній зоні).
- **Обмін** - з усіма дослідниками у вашій зоні.
- **Дії епізоду** - описано на карті епізоду.

2. УЗЯТИ КАРТУ МІФУ

- Карти із символом виклику Прадавнього мають бути видимі.
- Застосуйте особливі ефекти.
- Викличте ворогів із порталів (якщо є).

3. ДОСЛІДИТИ ЧИ БИТИСЯ!

- Якщо ви в безпечній зоні, візьміть карту знахідки.
- Якщо у вашій зоні є вороги, вони вас атакують (киньте кубики, зображені на кожній із їхніх карт).

4. ЗАВЕРШИТИ ХІД

1. Ефекти завершення ходу.
2. **Вогонь!** Киньте 1  за кожен  на досліднику, потім скиньте їх.
3. **Перевірка скиду карт міфу.** Якщо в скиді є 3 , Прадавній просувається. Застосуйте ефекти карт Прадавнього та епізоду. Якщо використовуєте незвіданих монстрів, розіграйте поведінку  і . Потім перетасуйте колоду міфу.
4. **Перевірка виклику Прадавнього.** Якщо досягнуто червоної зони або перервано ритуал, покладіть убік карту 1-го втілення й застосуйте ефекти розкриття 2-го втілення, викличте Прадавнього.
5. **Ефекти завершення ходу Прадавнього.** Застосуйте по черзі ефекти з усіх розкритих карт утілення.

КУБИКИ ТА ПЕРЕВІРКИ

Кинути кубики – киньте 3  + усі доступні 



Успіх - завдати 1 рани під час атаки.



Знак Прадавніх - набуває ефекту лише за наявності відповідної здібності.



Щупальця - втратити 1 глузд.

Після БУДЬ-ЯКОГО кидка активний дослідник може зазнати 1 потрясіння, щоб перекинути 1 кубик (стільки разів, скільки забажає та зможе).

ГЛУЗД

Коли маркер досягає :

- Ігноруйте надлишкову втрату глузду.
- Активуйте карту божевілля.
- Підвищте рівень одного свого вміння.
- Якщо зображено символ , відтепер додаєте + 1  до всіх своїх кидків.

БІЙ ІЗ ПРАДАВНІМ

- Коли викликаний Прадавній атакує, киньте кубики, вказані на всіх розкритих картах утілення.
- Атакувати Прадавнього можна лише після того, як ритуал було перервано.
- Коли поточне втілення Прадавнього втратить усе здоров'я, покладіть цю карту вбік та застосуйте ефект розкриття наступного втілення.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Дослідники перемогли, якщо...

- Ви подолали остаточне втілення Прадавнього.

Дослідники програли, якщо...

- Дослідник загинув / збожеволів до виклику Прадавнього.
- Всі дослідники загинули / збожеволіли.
- Жетон прогресу досягнув останньої поділки на треку виклику.