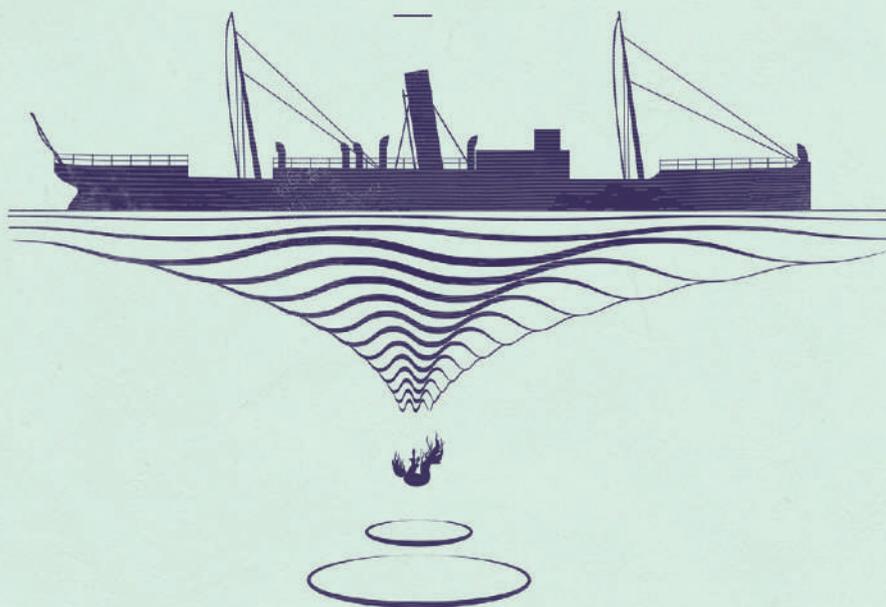


# НЕПОСТИЖИМОЕ

## КОШМАРЫ ИЗ ПУЧИНЫ



Правила дополнения

# ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ...

Во имя мира и благополучия человечества оставим в покое иные тёмные, глухие уголки Земли и её неведомые глубины, а то как бы не восстали от мёртвого сна противные естеству твари.

Г. Ф. Лавкрафт

Существа, пробравшиеся на борт «Атлантики», были только началом. Теперь пробудились кошмары, покоившиеся в глубинах, и людям понадобится собрать все силы, чтобы изгнать их туда, откуда они пришли. Но пассажиры корабля готовы дать отпор врагам, и в борьбе за выживание на помощь людям приходят новые союзники. Пришло время решить судьбу «Атлантики».

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



## О ДОПОЛНЕНИИ

Дополнение «**КОШМАРЫ ИЗ ПУЧИНЫ**» обогащает опыт игры в «**НЕПОСТИЖИМОЕ**», добавляя новых монстров — кошмаров, которые представляют новую угрозу для парохода, и союзников, которые помогают защищать судно. В этом дополнении вы найдёте новых персонажей, а также новые карты вещей, навыков, заклинаний, путевых точек и мифов. Преимущества, карты навыков нового типа, станут подспорьем при проверках, а карты предысторий, вносящие изменения в подготовку к игре, сделают каждую партию уникальной с самого начала.

## КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты и листы дополнения помечены символом «**КОШМАРЫ ИЗ ПУЧИНЫ**», чтобы их было легко отличить от компонентов базовой игры «**НЕПОСТИЖИМОЕ**».



Символ  
дополнения

Перед подготовкой к партии с использованием этого дополнения внесите следующие изменения в компоненты базовой игры «**НЕПОСТИЖИМОЕ**».

### ДОБАВЬТЕ

Добавьте в существующие колоды следующие карты:

- 12 карт навыков (по 2 карты общения, внимания, знаний, силы, воли и коварства);
- 10 карт вещей;
- 2 карты повреждений;
- 10 карт путевых точек;
- 10 карт заклинаний;
- 72 карты мифов.

### УБЕРИТЕ

Уберите все персональные карты мифов из колоды мифов и отложите их в сторону. Они всё ещё используются в игре: см. шаг 10 «Подготовьте игровые зоны» в колонке справа.

### ЗАМЕНИТЕ

Замените следующие компоненты их новыми версиями:

- 1 карту звания капитана;
- 1 карту звания хранителя фолианта;
- 1 карту вещи «Граната из жестяной банки»;
- 6 листов-памяток игроков;
- 3 листа-памятки предателей.

## Карты предысторий

В этом дополнении есть необязательные для использования карты предысторий, которые вносят изменения в подготовку к игре. Правила их использования см. на стр. 9.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы используете это дополнение, выполните следующие шаги в дополнение к шагам подготовки к игре, описанной на стр. 20–23 справочника.

### СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ КОШМАРОВ (НОВЫЙ ШАГ)

После шага 4 «**СФОРМИРУЙТЕ ЗАПАС**» добавьте в запас 3 фигурки кошмаров. Перемешайте 4 карты кошмаров и положите лицевой стороной вниз в левый верхний угол игрового поля, сформировав таким образом колоду кошмаров. Поместите жетон кошмаров на стартовое деление трека кошмаров (он изображён на обороте колоды кошмаров).



### 5. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДЫ НАВЫКОВ

Поместите жетон-накладку преимуществ рядом с краем игрового поля слева от символа колоды коварства. Перемешайте карты преимуществ и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем ниже жетона-накладки преимуществ.



### 8. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ХАОСА

Возьмите по 2 карты из колод преимуществ и коварства и, не глядя на их лицевые стороны, замешайте их в колоду хаоса.

### 10. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Каждый игрок берёт персональную карту мифа, относящуюся к выбранному им персонажу, и кладёт её лицевой стороной вниз в свою игровую зону. Оставшиеся персональные карты мифов верните в коробку.

### СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ СОЮЗНИКОВ (НОВЫЙ ШАГ)

После шага 15 «**СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ЗАКЛИНАНИЙ**» поместите жетон-накладку союзников рядом с краем игрового поля слева от символа карт вещей. Перемешайте карты союзников и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем ниже жетона-накладки союзников.



Бросьте кубик два раза. Если выпали одинаковые результаты, перебрасывайте, пока не получите два разных значения. Затем разместите 1 союзника во внутренней области, соответствующей каждому выпавшему значению (см. «Разместить» на стр. 4).

## ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Дополнение вносит изменения в разделы правил основной игры, упомянутые ниже, а также вводит новые правила.

### РАЗМЕСТИТЬ

Союзников и кошмары теперь можно разместить на игровом поле, как пассажиров и глубоководных. Когда эффект предписывает игроку «разместить X» компонентов, тот берёт X компонентов указанного типа из запаса или с верха соответствующей колоды и размещает их в указанных областях.

### РАЗМЕСТИТЬ: ПОЯСНЕНИЯ

- ❖ Если игрок должен разместить больше компонентов, чем есть в колоде или в запасе (кроме глубоководных), он размещает столько, сколько возможно.
- ❖ Карты союзников размещаются лицевой стороной вверх.
- ❖ Если игроку предписано разместить определённый кошмар, но этот кошмар уже находится на игровом поле, вместо этого игрок передвигает его в указанную область (см. «Кошмары» на стр. 6).

## ПАССАЖИРЫ

Свойства из дополнения могут предписывать игрокам разместить пассажиров в водных областях или передвинуть их туда. Когда жетон путешествия передвигается вперёд, за каждое пройденное им деление все пассажиры в водных областях передвигаются на 1 область в сторону задней части поля. Пассажиры, которые в этот момент уже находятся в водных областях в задней части поля, побеждены.

### СПАСЕНИЕ ПАССАЖИРА

Действие «спасение пассажира» в партии с использованием дополнения выполняется по изменённым правилам, чтобы пассажиров было проще спасти на судне, чем в воде.

Игрок может потратить 1 действие, чтобы спасти **каждого пассажира** в своей области или **одного пассажира** в смежной водной области.

Если игрок спасает пассажира, разместите в области с этим игроком **1 союзника**. Если были спасены одновременно несколько пассажиров, разместите за их спасение только одного союзника.

### Пример спасения



Вон Муи Чу выполняет действие, чтобы спасти каждого пассажира в своей области. Оба жетона пассажиров возвращаются в запас, и она размещает одного союзника в своей области.



Затем Вон Муи Чу выполняет действие, чтобы спасти пассажира в смежной водной области. Один жетон пассажира возвращается в запас, но второй остаётся в воде. Она снова размещает одного союзника в своей области.

## СОЮЗНИКИ

Союзники — это другие путешественники на борту «Атлантики», которые могут помочь игрокам-людям.

Перед выполнением действия или после него игрок может использовать свойство карты союзника в своей области. Для этого он сбрасывает с руки карты навыков с суммарным значением не ниже числа в левом верхнем углу карты союзника.



Союзников могут использовать только игроки-люди.

**Каждый игрок-человек может использовать только 1 союзника за ход.** Если игрок может использовать союзника благодаря какому-либо свойству, таких союзников это ограничение **не касается**.

## ОТЛУЧАТЬСЯ

В результате использования свойств союзников те отлучаются. Если союзник отлучается, игрок, который использовал его свойство, бросает кубик, а затем передвигает карту этого союзника в другую область судна, соответствующую результату броска. При этом игрок сам выбирает, будет она наружной или внутренней. Если результат броска соответствует текущей области союзника, он должен передвинуться в другую область с тем же номером (т. е. из наружной во внутреннюю или наоборот).

## СПАСАТЬСЯ БЕГСТВОМ

Если союзник оказывается в опасности, он спасается бегством: замешайте его карту в колоду союзников. Это происходит в следующих случаях:

- ❖ если в области с союзником находится монстр или разоблачённый предатель;
- ❖ если область с союзником повреждена.

**Союзники не спасаются бегством, пока в их области есть хотя бы один игрок-человек.**

## ПОБЕЖДЁННЫЕ СОЮЗНИКИ

Союзники могут быть побеждены в результате продвижения трека ритуала или при использовании каких-либо свойств. Если союзник побеждён, уберите его карту из игры.

## СОЮЗНИКИ: ПОЯНЕНИЯ

- ❖ Союзников **нельзя** разместить в карцере, лазарете и водных областях и нельзя туда передвинуть.
- ❖ Если игрок получает возможность выполнить действие не в свой ход, перед выполнением этого действия или после него он может использовать союзника.
- ❖ Если игрок даёт действие другому игроку, то игрок, дающий действие, не может использовать союзника перед выполнением этого действия или после него.
- ❖ Несколько игроков могут использовать одного и того же союзника в один и тот же ход.
- ❖ Если из-за повреждений области побеждены все игроки-люди, которые в ней находятся, то все находящиеся в ней союзники спасаются бегством.
- ❖ Если часть свойства союзника нельзя применить, игрок всё равно может использовать этого союзника, чтобы тот отлучился, если свойство это позволяет.

❖ **Хулиган:** атака проходит по тем же правилам, что и атака игрока-человека. Защищающегося выбирает игрок, использующий хулигана. На атаку влияют любые свойства, которые могут влиять на неё по обычным правилам.

## Пример использования союзника



После выполнения действия Муи Чу может использовать союзника в своей области. Она сбрасывает с руки карты навыков с суммарным значением 4 и использует профессора, которая позволяет ей взять 3 новые карты.



Затем профессор отлучается. Муи Чу бросает кубик, и ей выпадает 5. Так как профессор уже находится в наружной области под номером 5, она должна передвинуться во внутреннюю область под номером 5.



После передвижения профессор оказывается в области с глубоководным и без игроков-людей. Она немедленно спасается бегством: её карта замешивается обратно в колоду союзников.

## КОШМАРЫ

В этом дополнении из неизведанных уголков пучины появляются три новых монстра, которые относятся к кошмарам: шоггот, призрак утопленника и щупальце. В отличие от монархов, кошмары уязвимы, но они куда опаснее глубоководных, и победить их сложнее.

У каждого кошмара есть соответствующий символ активации, при розыгрыше которого он активируется. Если этот кошмар ещё не находится на игровом поле, при активации он размещается. Активация каждого кошмара разыгрывается по своим правилам.

### ШОГГОТ (☹)

При активации шоггота, если он не находится на поле, бросьте кубик. Разместите шоггота в **наружной** области, соответствующей результату броска.

Затем, независимо от того, был он на поле до активации или нет, шоггот применяет **один** эффект в следующем приоритете:



1. Атакует **каждого** игрока-человека в своей области. **Добавьте 1 к каждому результату броска.**
2. Если в области нет персонажей, которых можно атаковать, шоггот побеждает **каждого** пассажира в своей области.
3. Если в области нет пассажиров, шоггот повреждает свою область. Он может сделать это, только если это внутренняя неповреждённая область.
4. Если нет возможности повредить свою область, шоггот убирает из игры 4 верхние карты колоды вещей, не раскрывая их. Затем передвигается в смежную область. Направление движения шоггота определяется типом области, в которой он находится.
  - Если шоггот находится в водной области, он передвигается в смежную наружную область по стрелке.
  - Если шоггот находится в наружной области, он передвигается в смежную внутреннюю область по стрелке.
  - Если шоггот находится во внутренней области, он передвигается на 1 область в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области. Если таких несколько, он выбирает область с наивысшим номером.

## ПРИЗРАК УТОПЛЕННИКА (☹)

При активации призрака утопленника, если он не находится на поле, бросьте кубик. Разместите призрак утопленника во **внутренней** области, соответствующей результату броска.



Затем, независимо от того, был он на поле до активации или нет, призрак утопленника применяет **один** эффект в следующем приоритете:

1. Повреждает свою область. Он может сделать это, только если это внутренняя неповреждённая область.
2. Если нет возможности повредить свою область, призрак утопленника убирает из игры 4 верхние карты колоды заклинаний, не раскрывая их. Затем передвигается в смежную область. Направление движения призрака утопленника определяется типом области, в которой он находится.
  - Если призрак утопленника находится в водной области, он передвигается в смежную наружную область по стрелке.
  - Если призрак утопленника находится в наружной области, он передвигается в смежную внутреннюю область по стрелке.
  - Если призрак утопленника находится во внутренней области, он передвигается на 1 область в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области. Если таких несколько, он выбирает область с наивысшим номером.

### ЩУПАЛЬЦЕ (☹)

Находясь на поле, щупальце занимает водную область и смежную с ней наружную область. Любое свойство, передвигающее щупальце, приводит к тому, что оно будет занимать новую водную и новую наружную область, смежную с ней. Щупальце не может передвигаться во внутренние области.



При активации щупальца, если оно не находится на поле, бросьте кубик. Разместите щупальце в **водной** области, соответствующей результату броска.

Затем, независимо от того, было оно на поле до активации или нет, щупальце применяет **один** эффект в следующем приоритете:



1. Атакует игрока-человека в своей наружной области. **Добавьте 1 к результату броска.** Затем передвигается на 1 область в сторону передней части поля.
2. Если в области нет персонажей, которых можно атаковать, щупальце передвигает каждый жетон пассажира из своей наружной области в свою водную область. Затем передвигается на 1 область в сторону передней части поля.
3. Если в области нет пассажиров, щупальце размещает пассажира в своей водной области. Затем передвигается на 1 область в сторону передней части поля.

## СИМВОЛ КОШМАРОВ (☹)

Этот символ не относится к какому-либо определённом кошмару. Он разыгрывается либо как символ трека (если на поле нет кошмаров), либо как символ активации (если на поле есть хотя бы 1 кошмар).

### СИМВОЛ ТРЕКА

Если разыгрывается символ кошмаров, но на поле нет ни одного кошмара, передвиньте жетон на треке кошмаров на 1 деление вперёд.

Когда этот жетон достигает деления «Размещение», отложите этот жетон в сторону, затем возьмите верхнюю карту из колоды кошмаров и примените её эффекты. Обычно карта кошмаров предписывает игроку разыграть символ активации определённого кошмара, что приводит к размещению его на поле.



Трек кошмаров (оборот колоды кошмаров)

### СИМВОЛ АКТИВАЦИИ

Если разыгрывается символ кошмаров и на поле находится ровно один кошмар, этот кошмар активируется.

Если же в момент розыгрыша символа на поле больше одного кошмара, любой игрок раскрывает карты с верха колоды кошмаров до тех пор, пока не раскроет карту с названием, соответствующим одному из кошмаров на игровом поле. Этот кошмар активируется. Затем игрок замешивает все раскрытые карты обратно в колоду кошмаров.

## ОТСТУПЛЕНИЕ КОШМАРОВ

Кошмары — очень живучие монстры. Если кошмар должен быть побеждён, **он не убирается с поля**. Вместо этого он отступает. (Кошмаров можно убрать с поля только благодаря эффектам, которые применяются во время продвижения по трекам, см. колонку справа.)

Чтобы заставить кошмар отступить, игрок передвигает его фигурку в смежную область. Затем этот игрок может сбросить с руки карты навыков с суммарным значением 4 или больше, чтобы передвинуть этот кошмар ещё на 1 область.

То, какой игрок заставляет кошмар отступить и выбирает направление его передвижения, зависит от обстоятельств:

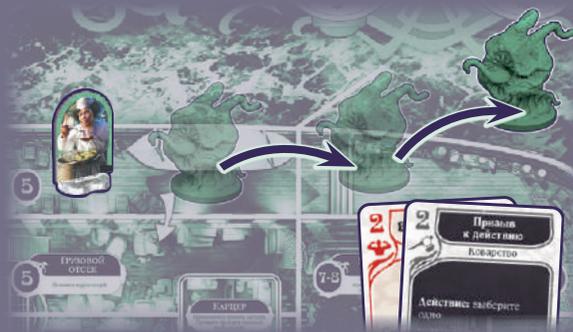
- ☹ Если кошмар должен быть побеждён атакой игрока, то атакующий заставляет кошмар отступить.
- ☹ Если кошмар должен быть побеждён свойством карты навыка, заклинания, союзника или подвига, то игрок, который использовал свойство, заставляет кошмар отступить.
- ☹ Если кошмар должен быть побеждён картой мифа и это результат выбора, то игрок, сделавший выбор, заставляет кошмар отступить. Иначе текущий игрок заставляет кошмар отступить.

### АТАКА КОШМАРОВ

Игрок-человек может потратить 1 действие, чтобы атаковать и заставить кошмар в своей области отступить. Для этого игрок бросает кубик. Если выпало 6 или больше, кошмар отступает.

## Пример отступления

Ида Лоуренс атакует шоггота. Она бросает кубик, и ей выпадает 6. Шоггот отступает.



Ида передвигает шоггота в смежную наружную область. Затем она сбрасывает с руки карты навыков с суммарным значением 4, чтобы передвинуть шоггота в смежную водную область.

## КАК УБРАТЬ КОШМАР С ПОЛЯ

Победить кошмар и убрать его с игрового поля можно, только применив эффект трека путешествия или трека ритуала.

- ☹ Когда жетон на треке путешествия передвигается на одно деление вперёд, все кошмары в водных областях передвигаются на 1 область в сторону задней части поля. Кошмары, которые к этому моменту уже находятся в задней части поля, побеждены (а не отступают).
- ☹ Когда жетон на треке ритуала достигает деления «Изгнание», все кошмары в наружных и водных областях побеждены (а не отступают).

Если кошмар был побеждён таким образом, верните его в запас. Затем, если на поле больше нет кошмаров, поместите жетон кошмаров на стартовое деление трека кошмаров.

## КОШМАРЫ: ПОЯСНЕНИЯ

- ☹ Игрок не может выполнить особое действие области, если в ней находится кошмар.
- ☹ Когда кошмар размещается на поле в результате розыгрыша своего символа активации, любой игрок убирает жетон кошмаров с трека кошмаров и откладывает его в сторону.
- ☹ Кошмаров нельзя разместить в карцере и лазарете и нельзя туда передвинуть.
- ☹ При активации шоггота или призрака утопленника, если в колоде вещей или заклинаний осталось меньше 4 карт, уберите столько карт, сколько возможно. Затем кошмар передвигается по обычным правилам.
- ☹ При активации щупальца, если в игре не осталось доступных для размещения пассажиров, щупальце всё равно передвигается по обычным правилам.
- ☹ Кошмары считаются монстрами, но не считаются ни монархами, ни глубоководными.

## КАРТЫ НАВЫКОВ

В этом дополнении появляется новый тип карт навыков, добавляются новые карты в колоды навыков базовой игры, а также изменяются правила использования карт коварства.

### КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Преимущества — это навыки, которые всегда считаются положительными и увеличивают итоговое число проверки. **Карты преимуществ нельзя брать, если свойство прямо не указывает это сделать.** И люди, и предатели могут брать карты преимуществ и использовать их свойства.



## КАРТЫ КОВАРСТВА

Во время партии с использованием этого дополнения свойство могут предписывать игрокам-людям брать карты коварства. Люди могут добавлять карты коварства к проверкам навыков и сбрасывать их при использовании других свойств.

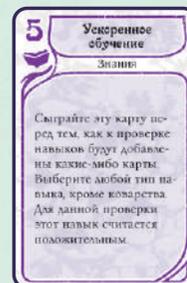
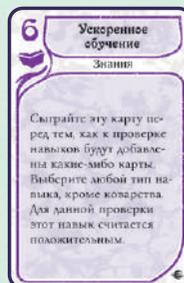
**ВНИМАНИЕ:** несмотря на то, что теперь любой игрок может брать карты коварства, **только разоблачённые предатели могут использовать их свойства.**

### КОЛОДА ХАОСА

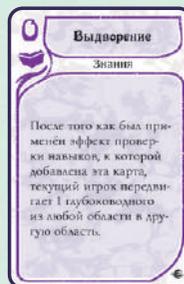
При формировании новой колоды хаоса замешайте в неё 2 карты преимуществ и 2 карты коварства в дополнение к остальным картам навыков.

### НОВЫЕ КАРТЫ НАВЫКОВ

В этом дополнении в каждую колоду навыков добавляется одна карта со значением 6 и одна карта со значением 0. У каждой карты со значением 6 то же свойство, что у карт со значением 5 из той же колоды (кроме колоды коварства).



На каждой карте со значением 0 указано свойство, которое используется, если эта карта раскрывается во время проверки навыков.



### КАРТЫ НАВЫКОВ: ПОЯСНЕНИЯ

- ❖ Карты навыков со значением 0 из колод общения, знаний, внимания, силы и воли обладают свойствами, которые используются **после** того, как проверка была полностью разыграна.
- ❖ Карты со значением 0 из колод преимуществ и коварства обладают свойствами, которые используются, если эти карты раскрываются во время проверки.
- ❖ Если к одной проверке добавлено несколько карт со значением 0, текущий игрок решает, в каком порядке они разыгрываются.
- ❖ Добавляя к проверке навыка карту со значением 0, игрок не может сообщать другим значение этой карты или говорить, что он не помогает пройти эту проверку.

## КАРТЫ ЛИЧНЫХ ИСПЫТАНИЙ

С расширением колоды мифов правила розыгрыша персональных карт мифов были изменены.

Во время партии с использованием этого дополнения убедите 18 персональных карт мифов из колоды мифов и отложите их в сторону. Затем добавьте в колоду мифов 12 карт личных испытаний.

Когда игрок берёт карту личного испытания, он разыгрывает свою персональную карту мифа.



### ЛИЧНЫЕ ИСПЫТАНИЯ: ПОЯСНЕНИЯ

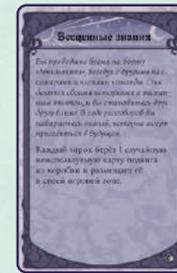
- ❖ Если текущий игрок взял карту личного испытания, находясь в карцере, он должен сбросить её и взять новую карту мифа.
- ❖ Если свойство предписывает игроку посмотреть верхние карты колоды мифов и при этом ему попадает карта личного испытания, он сбрасывает её и смотрит следующую карту в колоде.

## ПРЕДЫСТОРИИ

Предыстории — необязательные карты, которые можно использовать, чтобы изменить изначальную расстановку сил на поле во время подготовки к игре. Они символизируют события, произошедшие на «Атлантике» до начала партии. Есть три типа карт предысторий: день, сумерки и ночь. Карты дня дают преимущество людям, карты сумерек влияют на всех, а карты ночи дают преимущество гибридам.



День



Сумерки



Ночь

### РОЗЫГРЫШ ПРЕДЫСТОРИЙ

Во время подготовки к игре перед шагом 16 «Сформируйте колоду ролей» по отдельности перемешайте карты дня, сумерек и ночи. Затем выполните следующие этапы:

1. Возьмите 1 карту дня. Прочитайте её вслух и примените её свойство.
2. Возьмите 1 карту сумерек. Прочитайте её вслух и примените её свойство.
3. Возьмите 1 карту ночи. Прочитайте её вслух и примените её свойство.

Затем уберите все карты предысторий из игры.

### ИЗМЕНЕНИЕ ИГРОВОГО БАЛАНСА

С общего согласия участники партии могут изменить количество карт предысторий разных типов, чтобы сменить игровой баланс в пользу людей или гибридов. Можете выполнить любые из указанных ниже действий.

- ❖ Замените карты ночи на карты сумерек и/или замените карты сумерек на карты дня, чтобы дать преимущество людям.
- ❖ Замените карты дня на карты сумерек и/или замените карты сумерек на карты ночи, чтобы дать преимущество гибридам.
- ❖ Возьмите дополнительные карты предысторий любых типов и используйте их свойства, чтобы внести новые изменения в подготовку к игре.

## ПРОЧИЕ ПОЯСНЕНИЯ

### ВЕЩИ

- ❖ **ПРОКЛЯТАЯ МАСКА:** эта вещь не считается улучшением, и её не касается ограничение на 1 активную вещь с улучшением у игрока.
- ❖ **СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ:** вы можете выбрать другого персонажа, который передвинется в вашу область, даже если вы не провели атаку.
- ❖ **СПИРИТИЧЕСКАЯ ДОСКА:** раскройте карту союзника, побеждённого с помощью этого эффекта, прежде чем убрать её из игры.

### ЗАКЛИНАНИЯ

- ❖ **БЛАГОСЛОВЕНИЕ:** это заклинание не считается улучшением, таким образом его не касается ограничение на 1 активную вещь с улучшением у игрока.
- ❖ **ОЧИЩЕНИЕ:** игрок может использовать свойство этой карты несколько раз, каждый раз бросая кубик, пока не выпадет 5 или меньше или пока он не решит остановиться.

### КАРТЫ МИФОВ

- ❖ **ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ:** если в колоде хаоса меньше 4 карт, возьмите столько, сколько возможно, сформируйте новую колоду хаоса, а затем доберите недостающие карты.
- ❖ **ЦЕНА СИЛЫ:** наложите заклинание великого изгнания, как если бы жетон на треке ритуала достиг деления «Изгнание». Не передвигайте жетон.

### МОНАРХИ

- ❖ Монархов нельзя победить.

### ПЕРСОНАЖИ

#### ❖ ИДА ЛОУРЕНС

- Карты, получаемые в результате использования свойства «Приправа», берутся после того, как особое действие карты было выполнено в полном объёме. Если особое действие даёт дополнительное действие другому игроку, карты берутся перед тем, как этот игрок совершит данное ему действие.
- Ида может использовать особое действие карты навыка, чтобы применить «Приправу», даже если действие карты не может быть выполнено в полном объёме.

#### ❖ ГИЙОМ ДЕЛАКРУА

- Союзника, использованного при помощи свойства «Потерянные души», не касается ограничение на использование 1 союзника за ход.
- Если Гийому дают дополнительное действие во время хода другого игрока, он может использовать союзника, использовав свойство «Потерянные души», в дополнение к использованию союзника в своей области по обычным правилам.

- ❖ **КОКОЙ ФЕРНАНДЕС:** число на кубике, которое вы устанавливаете, используя свойство «Влияние Древних», можно изменять (например, с помощью «Прозорливости»). Кубик нельзя перебрасывать.

## ПОДВИГИ

- ❖ **ИНСТИНКТ (ВОН МУИ ЧУ):** если результатом проверки навыков становится частичный успех (не успех и не провал), этот подвиг не убирается из игры.
- ❖ **НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ДЕЛА (ГИЙОМ ДЕЛАКРУА):**
  - При выполнении этого особого действия в игровой зоне Гийома может быть больше 3 союзников. В этом случае после использования карты подвига уберите лишних союзников из игры, чтобы их снова стало 3.
  - Использованные союзники не отдаются, а убираются из игры.
  - Если другой персонаж использует этот подвиг (с помощью карты предыстории «Бесценные знания»), все неиспользованные карты союзников остаются в его игровой зоне, но их нельзя использовать.

### ПРЕИМУЩЕСТВА

- ❖ **ПРОВИДЕНИЕ:** если предотвращается потеря ресурса, который был заплачен в качестве цены, всё равно считается, что эта цена была заплачена. Например, если «Провидение» предотвращает снижение припасов на 1 в результате розыгрыша заклинания «Алхимическая трансмутация» («Снизьте припасы на 1, чтобы повысить топливо на 2»), игроки всё равно повышают топливо на 2.

### ПУТЕВЫЕ ТОЧКИ

- ❖ **ШТОРМОВОЙ ВЕТЕР:** когда вы передвигаете жетон на треке путешествия, сначала передвиньте жетон на деление «Старт». После использования этого свойства жетон не возвращается на деление «Старт».



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### АВТОР ИДЕИ И РАЗРАБОТЧИК ДОПОЛНЕНИЯ:

Александар Ортлофф-Тан

**ПРОДЮСЕР:** Молли Гловер

**РЕДАКТОР:** Джонатан Кит

**КОРРЕКТОР:** Калли Оливерис

**СПЕЦИАЛИСТ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ:** Алекс Вернер

**МЕНЕДЖЕР СЕРИИ:** Кейтлин МакГрат

**МЕНЕДЖЕР ПО ГЕЙМ-ДИЗАЙНУ:** Кейт Морган

**СЮЖЕТНЫЕ АНАЛИТИКИ «УЖАСА АРКХЭМА»:** Дениэл Ловат  
Кларк, Райан Коллинз, Джосайя «Дюк» Харрист, Филип  
Д. Генри и Максин Ньюман

**ОФОРМЛЕНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ:** Майкл Силсби

**МЕНЕДЖЕР ПО ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ:** Мерседес Офейм

**АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ОБЛОЖКЕ:** Андерс Файнер

**АВТОРЫ ДРУГИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ:** Тициано Барачи, Дэвид  
Хоувэй, Александр Карч, Романа Кенделик, Дразена Кимпел,  
Роберт Ласки, Билли Норрби, Pixoloid Studios и Андреа Ургаи

**АРТ-ДИРЕКТОРЫ:** Джефф Ли Джонсон, Стивен Сомерс  
и Кейт Суази и Тони Брадт

**СКУЛЬПТОРЫ:** Кори ДеВор и Адам Мартин

**ЦИФРОВОЙ ИНЖЕНЕР:** Кевин ван Слоун

**КООРДИНАТОР ОТДЕЛА КАЧЕСТВА:** Зак Тевалтомас

**РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:** Джастин Энгер  
и Остин Литцлер

**КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР:** Брайан Шомбург

**СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА:** Джон Франц-Вихлац

**ДИРЕКТОР ПО ПРОДВИЖЕНИЮ ПРОДУКТА:** Джим Картрайт

**ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗРАБОТЧИК:** Нэйт Френч

**ГЛАВА СТУДИИ:** Крис Гербер

### ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:

Ж.-Ф. Бодуан, Мартин Бужерар, Дейн Белтрами, Иэн Блок,  
Тейлор Блок, Франк Брукс, Честер Браун, Джози Бургос, Кри-  
ста Бергойн, Эдди Бергойн, Чад Калдер, Элис Дин, Джереми  
Добсон, Торьюс Эфтестул, Тони Фанчи, Эрика Файнман,  
Кристиан Фотланд, Зак Хоканс, Грейс Холдингхаус, Рой Холм,  
Эрик Йордхейм, Кристофер Коуолл, Дирк Лангфорд, Режин  
Лебель, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Алекс Лозекамп,  
Эмили Лозекамп, Уалид Мааруф, Эмили де Маат, Фрэнсис  
Маленфант, Эрик Миллер, Лейси Миллер, Мэттью Муртог,  
Андре Нордстранд, Кристиан Мелинг Нордстрандт, Дэвид  
Питерсон, Джо Феникс, Джеймс Роджерс, Серджи Рудой,  
Соломон Стайн, Леон Тишелаар, Марьян Тишелаар-Хауг,  
Сэм Вон, Джек Вурхес, Джейсон Уолден и Эдвард Вудс

TM/® & © 2025 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight  
Games is located at 1995 West County Road B2,  
Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:** Михаил Акулов

**РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:** Иван Попов

**ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:**  
Александр Киселев

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:** Валентин Матюша

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Дарья Дунайцева

**ПЕРЕВОДЧИК:** Мария Солнцева

**СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Иван Суховей

**ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Дарья Великсар

**РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР:** Мария Шульгина

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она  
была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллю-  
страций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно



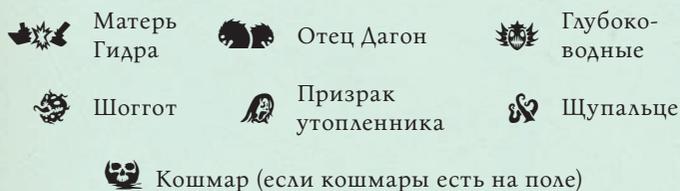
# ПАМЯТКА

## СИМВОЛЫ

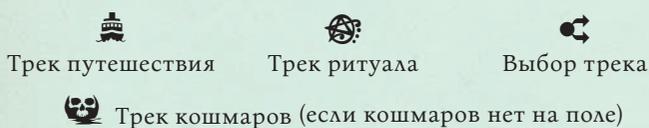
### НАВЫКИ



### АКТИВАЦИЯ



### ТРЕКИ



### РЕСУРСЫ



## СОСТАВ КОЛОДЫ РОЛЕЙ

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6
КАРТЫ РОЛИ ГИБРИДА	1	1	2	2
КАРТЫ РОЛИ КУЛЬТИСТА	0	1	0	1
КАРТЫ РОЛИ ЧЕЛОВЕКА	5	6	8	9



## АКТИВАЦИЯ КОШМАРОВ

### ШОГГОТ

Если шоггота нет на поле, бросьте кубик. Разместите шоггота в **наружной** области, соответствующей результату броска.

Затем шоггот применяет 1 эффект в следующем приоритете:

1. Атакует **каждого** игрока-человека в своей области. **Добавьте 1 к результату каждого броска.**
2. Побеждает **каждого** пассажира в своей области.
3. Повреждает свою область (если это неповреждённая внутренняя область).
4. Убирает из игры 4 верхние карты колоды вещей, не раскрывая их. Затем передвигается в смежную область в зависимости от своей области:
  - из водной или наружной области — по стрелке;
  - из внутренней области — в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области с наивысшим номером.

### ПРИЗРАК УТОПЛЕННИКА

Если призрака утопленника нет на поле, бросьте кубик. Разместите призрак утопленника во **внутренней** области, соответствующей результату броска.

Затем призрак применяет 1 эффект в следующем приоритете:

1. Повреждает свою область (если это неповреждённая внутренняя область).
2. Убирает из игры 4 верхние карты колоды заклинаний, не раскрывая их. Затем передвигается в смежную область в зависимости от своей области:
  - из водной или наружной области — по стрелке;
  - из внутренней области — в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области с наивысшим номером.

### ЩУПАЛЬЦЕ

(Этот кошмар занимает водную и смежную с ней наружную область.)

Если щупальце нет на поле, бросьте кубик. Разместите щупальце в **водной** области, соответствующей результату броска.

Затем щупальце применяет 1 эффект в следующем приоритете:

1. Атакует игрока-человека в своей наружной области. **Добавьте 1 к результату броска.** Затем передвигается на 1 область в сторону передней части поля.
2. Передвигает каждого пассажира из своей наружной области в свою водную область. Затем передвигается на 1 область в сторону передней части поля.
3. Размещает 1 пассажира в своей водной области. Затем передвигается на 1 область в сторону передней части поля.