

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Специальный выпуск газеты «Брукхейвен Ньюс»



## ВВЕДЕНИЕ

Таинственное исчезновение подполковника Перси Фосетта всколыхнуло мировую общественность, и поэтому было принято решение отправить на его поиски спасательную экспедицию. Вам и вашим товарищам поставлена задача вернуть Фосетта домой в целостности и сохранности. Участвовать в этой авантюре решились представители самых разных социальных слоёв и профессий, но их всех объединило одно: желание узнать, что привело подполковника на этот остров. Возможно, вам предстоит сделать открытие столетия, которое принесёт всем участникам экспедиции богатство и славу... Но, разумеется, вы отправились в столь опасное путешествие не только поэтому. Страсть к неизведанному, мечта обнаружить то, что ещё не удавалось ни одному смертному, — вот что манит таких, как вы, в далёкие земли. И как бы ни пытались ваши знакомые отговорить вас от этого приключения, у них ничего не вышло.

Наконец долгое плавание на корабле подходит к концу; на горизонте показалась суша... Должно быть, это и есть тот загадочный остров, который исследовал Перси Фосетт. Приготовьтесь сойти на берег и отправиться по его следам на поиски затерянного города Z... Какие тайны вас ждут впереди?

Дополнение «В поисках затерянного города» содержит 2 новых режима игры. В **режиме кампании** вы сможете пройти серию сценариев, связанных единым сюжетом, и раскрыть тайну исчезновения подполковника Фосетта. **Кошмарный режим** добавляет новые элементы в игровой процесс и позволяет по-новому взглянуть на сценарии из базовой игры. Кроме того, вас ждут 2 новых сценария, один из которых разработан специально для кошмарного режима. Большинство компонентов из этого дополнения используется в обоих режимах игры, но некоторые из них предназначены **исключительно для режима кампании**.

**Примечание:** это дополнение разработано как отдельное приключение, поэтому не рекомендуется совмещать его с любыми другими дополнениями.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ .....	2
ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ.....	3
Планшеты и карты персонажей.....	3
РЕЖИМ КАМПАНИИ.....	5
О режиме.....	5
Цель кампании.....	5
Подготовка к игре в режиме кампании.....	6
ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ.....	8
Новые жетоны и символы.....	8
Жетоны помешательства / нервного срыва / наваждения.....	8
Мистическое оружие / мистический бой.....	8
Жетоны камней / дополнительных камней / мистической опасности.....	9
Новые карты.....	9
Карты состояний/туземцев.....	9
Карты снаряжения/культистов.....	10
Новые типы карт тайн.....	10

Новые правила и изменения в игровой механике .....	10
Смерть и безумие персонажей, условия поражения.....	10
Дневник экспедиции / участки храма и города.....	11
Новые эффекты на кубиках.....	11
Действие облавной охоты / расстановка ловушек.....	12
Завершение сценария.....	13
Игра вдвоём и втроём / одиночная игра.....	13
КОШМАРНЫЙ РЕЖИМ.....	14
Добыча и сбор камня.....	14
Подготовка к игре в кошмарном режиме.....	14
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	16
Настройка уровня сложности игры.....	16
Эффекты карт.....	16
Кампания.....	17
Стандартные сценарии.....	19
СИМВОЛЫ.....	20

# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 двусторонний  
лист сценариев



1 книга кампании



1 дневник экспедиции



5 наклеек на кубики



60 новых карт приключений

20 карт  
строительства



20 карт  
исследования



20 карт сбора  
ресурсов



24 карты тайн  
6 карт проклятий, 6 карт  
мистических зверей, 6 карт  
заклинаний, 6 карт подсказок



9 двусторонних  
карт персонажей  
игроков и неигровых  
персонажей

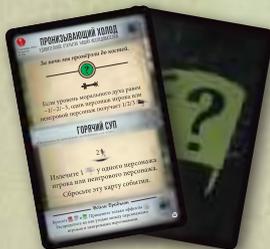


2 карты  
туземцев

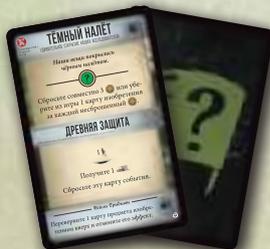


82 карты событий

34 карты для  
режима кампании



48 карт для  
кошмарного режима



3 карты обломков крушения

1 карта для сценария  
«Прибытие»



2 карты для  
кошмарного режима



8 карт  
состояний



10 карт  
культистов



3 новые карты  
изобретений



9 карт  
строительства



27 карт безумия  
9 карт  
исследования



9 карт  
сбора ресурсов



1 двусторонняя карта гида  
(для игры вдвоём и втроём)



17 карт  
снаряжения



5 карт  
логова



9 карт  
преступников



(для сценария «Охота  
на преступников»)

# ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

## 4 планшета персонажей (для карт персонажей)



## 10 новых двусторонних участков



## 3 жетона помешательства



## 3 новых жетона с номерами



## 3 жетона дополнительного камня



## 1 жетон нервного срыва



## 4 жетона защитной раскраски



## 6 жетонов мистической опасности



## 4 жетона находок



## 18 специальных жетонов

### 6 жетонов белой краски



### 4 жетона каменных амулетов



### 8 жетонов факелов



### 8 жетонов камней



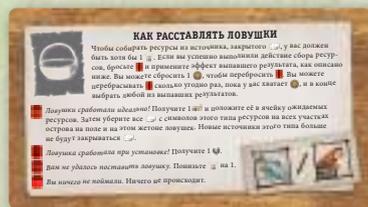
### 4 жетона наваждения



## 1 жетон сбора ресурсов (только для кошмарного режима)

## 1 жетон охоты

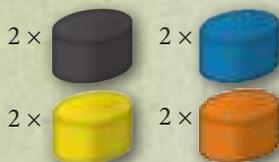
## 1 жетон ловушек



## 1 жетон культистов



## 8 фишек действий персонажей



## 2 фишки действий гида



## 1 маркер мистического оружия



## 8 маркеров снаряжения



## 9 маркеров рассудка



Перед первой игрой с этим дополнением нужно наклеить наклейки на кубики ран из базовой игры. Выберите у этих кубиков любые пустые грани и наклейте на них наклейки с символом (по 1 наклейке на коричневый и серый кубики и 2 наклейки на зелёный). Наклейку с символом оставьте на листе наклеек, пока не получите указание наклеить её на пустую грань красного кубика голодных зверей (см. стр. 12).



Если в дальнейшем вы захотите сыграть по правилам базовой игры без этого дополнения, считайте все грани с наклейками пустыми гранями.

## ПЛАНШЕТЫ И КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В этом дополнении появляются новые персонажи, каждый из которых представлен отдельной картой, а не листом персонажа, как в базовой игре. Карты персонажей двусторонние: на одной стороне участник экспедиции представлен в роли персонажа игрока (горизонтальная ориентация карты), а на другой — в роли неигрового персонажа (вертикальная ориентация карты). Первая сторона используется, когда игроки выбирают себе персонажей и кладут их карты на свои планшеты из этого дополнения. Вторая используется для остальных персонажей: их карты выкладываются рядом с полем, и их умениями также можно пользоваться во время партии. У каждого персонажа есть 3 карты безумия; они замешиваются в соответствующие колоды приключений, когда этот персонаж становится безумным.

## СТОРОНА КАРТЫ С ПЕРСОНАЖЕМ ИГРОКА



### 1. Персонаж

Каждый персонаж из дополнения — это участник спасательной экспедиции, отправленной на поиски подполковника Перси Фосетта. На карте указаны имя персонажа, его профессия и портрет. Эффекты, действующие только на неигровых персонажей, не распространяются на персонажей игроков и наоборот. Если в тексте эффекта упоминается просто «персонаж», этот эффект применяется к персонажу игрока.

### 2. Умение

У каждого персонажа игрока есть 2 особых умения, которые он может применить в любой момент игры. Для этого, как и в базовой игре, соответствующий игрок должен сбросить определённое количество жетонов решимости () , указанное в тексте умения. Каждое умение можно применить только 1 раз за раунд. Применив умение, положите на него чёрный маркер. В конце фазы ночи уберите все маркеры с умений.



# ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

## СТОРОНА КАРТЫ С НЕИГРОВЫМ ПЕРСОНАЖЕМ



Участники экспедиции, которых игроки не выбрали, становятся неигровыми персонажами, умения которых также будут полезны во время игры.

### 1. Шкала рассудка



Рассудок — это новый игровой термин, который появляется в этом дополнении. Персонажи игроков и неигровые персонажи могут переживать травмирующие события, влияющие на их психическое здоровье. Уровень рассудка каждого персонажа отмечается маркером рассудка на соответствующей шкале.

В нижней части каждой карты неигрового персонажа находится шкала рассудка, на которую нужно поместить маркер рассудка. Всякий раз, когда неигровой персонаж получает 1 , сдвигайте маркер рассудка на 1 деление вправо.

Если маркер рассудка достигает последнего деления шкалы (), неигровой персонаж становится безумным. Уберите его карту из игры и замешайте все 3 карты безумия этого персонажа в соответствующие колоды приключений.

Многие игровые эффекты позволяют лечить рассудок неигрового персонажа. Всякий раз, когда вы лечите 1 , сдвигайте маркер рассудка на 1 деление влево, если это возможно.

### 2. Умение неигрового персонажа



У каждого неигрового персонажа есть умение, которым любой игрок может воспользоваться в любой момент партии. Чтобы применить умение неигрового персонажа, не нужно сбрасывать . Вместо этого **неигровой персонаж получает 1**  всякий раз, когда игроки применяют его умение. Каждое умение неигрового персонажа можно применить только 1 раз за раунд. Применяв умение, положите на него чёрный маркер. В конце фазы ночи уберите все маркеры с умений.

## ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



Каждый игрок получает планшет персонажа и кладёт карту выбранного персонажа в специальную ячейку в левой части планшета.

### 1. Цвет планшета персонажа



Все планшеты персонажей разных цветов. Получив планшет, игрок также берёт 2 фишки действий того же цвета.

### 2. Ячейка для карты персонажа



Выбрав персонажа, игрок кладёт его карту в специальную ячейку на своём планшете стороной с персонажем игрока вверх (горизонтальная ориентация). Эта карта будет лежать на планшете, пока персонаж не погибнет или не станет безумным.

### 3. Жетоны состояний



Ячейка для жетонов состояний по своей функции похожа на ячейки для особых ран из базовой игры, однако в этом дополнении нет разделения на раны разных частей тела. Всякий раз, когда игровой эффект предписывает вам получить жетон особой раны любого цвета, кладите его в эту ячейку. Кроме того, в эту ячейку кладутся жетоны наваждения (см. стр. 8).

### 4. Шкала здоровья



Как и в базовой игре, всякий раз, когда персонаж получает 1 , сдвигайте маркер раны на 1 деление вправо, пропуская символы падения морального духа (). Если при этом маркер миновал символ , моральный дух отряда падает. Чтобы обозначить это, передвиньте маркер морального духа на 1 деление влево, если это возможно. Если маркер раны достигает последнего деления шкалы здоровья (), персонаж немедленно погибает. Смерть персонажа в режиме кампании и в кошмарном режиме разыгрывается одинаково и не всегда приводит к проигрышу в сценарии (см. стр. 10–11).

# ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

## 5. Шкала рассудка



Шкала рассудка устроена по тому же принципу, что и шкала здоровья. Всякий раз, когда персонаж получает 1 , сдвигайте маркер рассудка на 1 деление вправо, пропуская символ нервного срыва (). Если при этом маркер миновал символ , положите жетон нервного срыва () в ячейку ночи в качестве напоминания о том, что в следующей фазе ночи вам нужно будет применить эффект нервного срыва. Не кладите в ячейку ночи жетон нервного срыва, если он уже лежит там (в соответствии с правилом одного жетона).

Персонажи могут восстанавливать своё психическое здоровье. Всякий раз, когда эффект предписывает вам излечить 1 , сдвигайте маркер рассудка на 1 деление влево, если это возможно. Если при этом маркер миновал , ничего не происходит: не убирайте жетон нервного срыва из ячейки ночи.

Если маркер рассудка достигает последнего деления шкалы (), персонаж становится безумным. Безумие персонажа разыгрывается одинаково как в режиме кампании, так и в кошмарном режиме (см. стр. 10–11).

# РЕЖИМ КАМПАНИИ

## О РЕЖИМЕ

Большинство правил базовой игры используется и в режиме кампании из этого дополнения. Все отличия описаны в соответствующих разделах этого буклета правил и на страницах книги кампании.

Сценарии кампании «Затерянный город Z» можно проходить только по порядку. Кроме того, количество игроков должно оставаться неизменным на протяжении всей кампании. Главная её особенность состоит в том, что ваши достижения переходят от сценария к сценарию.

После каждого сценария записывайте всю необходимую информацию о ваших достижениях, переходящих в следующий сценарий, на специальных листах сохранения, которые вы получите после успешного завершения первого сценария. С их помощью вы сможете переиграть проигранный сценарий или сделать перерыв и возобновить кампанию в другой день. Вы не обязаны проходить всю кампанию за один раз.

## ЦЕЛЬ КАМПАНИИ

Чтобы победить в кампании, вам нужно действовать сообща и успешно завершить каждый из 5 сценариев, представленных в **книге кампании**. В каждом сценарии свои уникальные цели (например, создание определённых предметов или исследование новых участков), которые усложняются по мере приближения финала кампании. Цели каждого сценария описаны на его первой странице в книге кампании (дополнительную информацию о сценариях см. на стр. 17).

Успешно завершив сценарий, вы можете сразу выполнить подготовку к следующему. Продолжайте играть таким образом, пока не одержите победу в пятом сценарии.

Если вам не удаётся достичь цели сценария за установленное количество раундов, вы проигрываете всю кампанию.

В режиме кампании в вашем распоряжении будет весь отряд, состоящий из 9 участников экспедиции. **Это значит, что если ваш персонаж погибает или становится безумным, то вы не проигрываете кампанию, а продолжаете играть за другого участника экспедиции.** Однако если вам нужно выбрать нового персонажа, а их не осталось, вы проигрываете кампанию.



# РЕЖИМ КАМПАНИИ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

1. Разложите поле в центре стола.
2. Откройте книгу кампании на странице текущего сценария и поставьте маркер раунда на первое деление счётчика раундов.

Ниже описаны правила подготовки к первому сценарию («Прибытие») для 4 игроков. Изменения в подготовке к игре с 1–3 участниками, а также особенности завершения и подготовки к последующим сценариям описаны на стр. 13.

3. Каждый игрок берёт планшет персонажа и кладёт его перед собой. Оставшиеся планшеты персонажей уберите в коробку. Кроме того, каждый игрок берёт следующие компоненты:
  - а) 2 фишки действий того же цвета, что и планшет персонажа;
  - б) 1 маркер раны , который надо поставить на крайнее левое деление (клетку с символом ) на шкале здоровья персонажа;
  - в) 1 маркер рассудка , который надо поставить на крайнее левое деление (клетку с символом ) на шкале рассудка персонажа.
4. Каждый игрок случайным образом берёт карту персонажа из этого дополнения и кладёт её в предназначенную для неё ячейку на своём планшете стороной с персонажем игрока вверх. Также при желании участники могут сами выбрать персонажей, за которых хотят играть. Затем каждый игрок берёт 3 карты безумия своего персонажа и, не читая текст этих карт, кладёт их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом.
5. Оставшиеся карты персонажей разложите стороной с неигровым персонажем вверх рядом с полем, так чтобы любой игрок мог до них дотянуться. Под каждую из этих карт положите 3 карты безумия соответствующего персонажа лицевой стороной вниз, не читая текст этих карт. Поставьте по 1 маркеру рассудка на крайние левые деления (пустые клетки) на шкалах рассудка карт неигровых персонажей.
6. Положите белый маркер на нулевое деление шкалы морального духа в верхней части поля.
7. Положите чёрный маркер и маркер мистического оружия на верхнее деление шкалы оружия, на котором указана стоимость улучшения (нулевой уровень оружия). Первый из них, как и в базовой игре, обозначает уровень обычного оружия, а второй — уровень мистического оружия (см. стр. 8). В ячейку укрытия, а также на шкалы крыши и частокола чёрные маркеры класть не нужно — это можно будет сделать только в процессе игры.
8. Разделите карты приключений из этого дополнения на 3 колоды по видам рубашек. Перемешайте каждую колоду отдельно и положите лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку действия на поле. Рядом с каждой колодой положите 3 соответствующих кубика действий, как показано на иллюстрации. **Не используйте карты приключений из базовой игры.**
9. В этом дополнении появляются карты культистов. У них такая же рубашка, как и у карт зверей, но на лицевой стороне изображены культисты. Перемешайте их отдельно и положите получившуюся колоду культистов лицевой стороной вниз на специальный жетон культистов. Затем перемешайте колоду зверей из базовой игры и положите лицевой стороной вниз рядом с колодой культистов.



# РЕЖИМ КАМПАНИИ



10. Найдите среди карт тайн из этого дополнения все карты подсказок (с символом в верхней части) и уберите их в коробку. Затем перемешайте карты тайн из базовой игры с картами тайн из этого дополнения. Положите получившуюся колоду тайн лицевой стороной вниз рядом с полем (новые типы карт тайны подробнее описаны на стр. 10).
11. Перемешайте колоду состояний из этого дополнения и положите лицевой стороной вниз рядом с полем.
12. Возьмите 11 участков острова из базовой игры.
  - а) Найдите участок острова № 8 и положите его островной стороной вверх на стартовую клетку (самую левую клетку центрального ряда на поле).
  - б) Положите жетон лагеря на этот участок стороной с лагерем вверх .
  - в) Перемешайте оставшиеся участки острова и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.
13. Перемешайте 8 карт стартовых предметов из базовой игры, вытяните 2 из них и положите лицевой стороной вверх рядом с полем. Положите 2 белых маркера на символы ящиков в нижней части каждой карты (каждый маркер соответствует одному использованию карты). Оставшиеся карты стартовых предметов уберите в коробку.
14. Перемешайте колоду изобретений из базовой игры и положите стороной с изобретением вверх рядом с полем. Все карты изобретений из этого дополнения отложите в сторону и не используйте, пока не получите соответствующее указание. **Не выкладывайте карты изобретений на поле.**
15. Перемешайте жетоны находок из базовой игры с жетонами находок из этого дополнения. Сложите их стопками лицевой стороной вниз рядом с полем.
16. Фишки ресурсов, кубики погоды, нейтральные фишки действий, все дополнительные жетоны и маркеры положите рядом с полем.
17. Каждому сценарию кампании соответствует своя колода событий. Карты событий, соответствующие определённому сценарию, обозначены номером этого сценария в левом верхнем углу (например, **1** для первого сценария). Возьмите все карты событий для текущего сценария, перемешайте их и положите лицевой стороной вниз в ячейку событий на поле.
18. Положите жетон охоты над ячейкой для колоды охоты, а жетон ловушек над ячейкой для колоды сбора ресурсов (подробнее эти жетоны описаны на стр. 12). Положите на жетон ловушек 2 белых маркера, закрыв оба символа источников еды.
19. Если вы играете вчетвером, положите на поле карту «Обустройство лагеря», закрыв соответствующую ячейку.
20. Изучите раздел «Особенности подготовки» на странице сценария и выполните указанные в нём инструкции.
21. Самый младший игрок берёт жетон первого игрока.

При подготовке к последующим сценариям кампании помните, что большинство ваших достижений и параметров сохраняется с предыдущего сценария. В частности, маркеры ран остаются на тех делениях шкал здоровья, на которых они находились в конце прошлого сценария. Также вы начинаете новый сценарий со всеми ресурсами, оставшимися из предыдущего (см. стр. 13).

# ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

## НОВЫЕ ЖЕТОНЫ И СИМВОЛЫ

### ЖЕТОНЫ ПОМЕШАТЕЛЬСТВА



В этом дополнении персонажи будут попадать в поистине ужасные и необъяснимые ситуации, поэтому на картах событий и приключений вы встретите новые обозначения — символы помешательства (👁️ / 👁️ / 👁️). Если в верхней части карты событий изображён символ помешательства (или если вы встретите эффект с таким символом на карте приключений), положите жетон помешательства указанного цвета на верх колоды приключений того же цвета (коричневого, серого или зелёного). Если на этой колоде уже лежит такой жетон, игнорируйте этот эффект (в соответствии с правилом одного жетона).

Если на колоде приключений лежит жетон помешательства, то при следующем выполнении соответствующего действия (строительства, сбора ресурсов или исследования) персонаж получает 1 🧠 вне зависимости от того, бросаете ли вы кубики действий. Если вы бросаете кубики действий, игнорируйте результат броска кубика ран 🩹 / 🩹 / 🩹, если на нём выпал символ 🧠. После того как персонаж в результате выполнения этого действия получит 🧠, сбросьте этот жетон помешательства. **Важное замечание:** вы можете избежать получения 🧠 из-за жетона помешательства, если сбросите 1 🏠 из ячейки доступных ресурсов. В таком случае вы всё равно сбрасываете жетон помешательства.

### ЖЕТОН НЕРВНОГО СРЫВА



Жетон нервного срыва (🌀) используется, когда персонаж получает 🧠 и маркер рассудка минует символ 🌀 на шкале рассудка, а также когда эффект карты предписывает персонажам получить 🌀. В любом из этих случаев положите жетон 🌀 в ячейку ночи и примените его эффект в следующей фазе ночи. Если в ячейке ночи уже лежит жетон 🌀, игнорируйте этот эффект (в соответствии с правилом одного жетона).

Если в ячейке ночи лежит жетон нервного срыва, то в фазе ночи текущего раунда у одного из персонажей случится нервный срыв и он выйдет из себя. Перед тем как сбросить еду, чтобы прокормить персонажей, вы должны выбрать, какие 2 фишки ресурсов и/или жетона сбросить из ячейки доступных ресурсов. Если в ячейке доступных ресурсов не хватает фишек ресурсов или жетонов для этого, все персонажи игроков получают по 1 🧠 за каждую фишку ресурса/жетон, который вы не можете сбросить (в соответствии с правилом невыполненного требования). Применив эффект 🌀, уберите этот жетон из ячейки ночи.

### ЖЕТОНЫ НАВАЖДЕНИЯ



Некоторые игровые эффекты могут вызвать у персонажа наваждение. Это значит, что у такого персонажа появляются проблемы с восприятием действительности и ему кажется, что за ним кто-то следит. Когда персонаж должен получить жетон наваждения, соответствующий игрок кладёт 👁️ на свой планшет персонажа. Этот жетон остаётся на планшете до тех пор, пока другой игровой эффект не позволит его убрать или персонаж не погибнет или не станет безумным.

Персонаж с 👁️ подвергается большему риску получить психическую травму при столкновении с кошмарными событиями. Таким образом, он может быстрее стать безумным, чем остальные. Если в результате применения эффекта персонаж с 👁️ должен получить ещё один жетон 👁️, он его не получает (в соответствии с правилом одного жетона).

**Примечание:** действуйте осторожно, поскольку эффекты, позволяющие сбрасывать жетоны наваждения, встречаются крайне редко.

### МИСТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ



В этом дополнении появляется новый тип оружия — мистическое. Его уровень отмечается маркером 🟢 на шкале оружия.

Мистическое оружие используется во время боя с двумя новыми типами противников: культистами и мистическими созданиями. Этих противников нельзя победить обычным оружием, поэтому важно научиться использовать мистическую силу.

В начале кампании вы не можете повышать уровень мистического оружия, но можете делать это с помощью эффектов различных карт и жетонов. Когда игровой эффект повышает уровень 🟢 на 1, передвиньте маркер мистического оружия 🟢 на 1 деление вниз по шкале оружия.

Помимо обычного боя, в который персонажи вступают, открывая карты зверей из базовой игры, они также могут вступать в мистический бой, который разыгрывается по схожим правилам.

### МИСТИЧЕСКИЙ БОЙ

Мистический бой может начаться как во время действия охоты, так и при розыгрыше карты события, приключения или тайны. В любом из этих случаев вы встретите таблицу боя с разными символами. Разыграйте обозначенные этими символами шаги по порядку (слева направо).

1. Сравните мистическую силу противника с вашим текущим уровнем мистического оружия. Если уровень мистического оружия ниже, персонаж, выполняющий это действие, получает 1 🧠 за каждую единицу разницы между этими значениями.
2. Понижьте уровень мистического оружия (отмеченный маркером 🟢 на шкале оружия) на указанное в таблице значение. Если это невозможно, то персонаж, выполняющий это действие, получает 1 🧠 за каждый уровень мистического оружия, который невозможно понизить (в соответствии с правилом невыполненного требования).
3. Если у персонажа, выполняющего это действие, есть 👁️ на планшете, он должен применить указанный в таблице эффект.
4. Положите указанную в таблице награду в ячейку ожидаемых ресурсов.



**Примечание:** иногда в мистическом бою могут быть иные требования к оружию (например, указанные на карте культиста «Воин»). В таких случаях сравнивайте силу противника с вашим текущим уровнем обычного оружия на первом шаге и понижайте уровень обычного оружия на втором. Кроме того, в таких случаях персонаж получает 🧠 вместо 🧠.

После этого сбросьте карту противника, если не указано иное.

# ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

## ЖЕТОНЫ КАМНЕЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ КАМНЕЙ



Камень (🟢) — это новый тип ресурса, который появляется в этом дополнении. Он используется для создания некоторых предметов и при применении эффектов некоторых карт. Эффект жетона дополнительного камня (🟡), как и жетона дополнительного дерева (🟠) из базовой игры, зависит от того, где лежит этот жетон.

Если жетон 🟡 лежит в ячейке строительства, то для выполнения следующего действия строительства, для которого требуется камень, при планировании нужно отложить на 1 жетон камня больше. Чтобы не забыть, что вы должны сбросить дополнительный жетон камня, отложите его вместе с фишками, выставляемыми на это действие, и положите жетон 🟡 на верх выставляемой стопки фишек. **Если действие будет выполнено успешно, сбросьте жетон 🟡.** В противном случае верните этот жетон в ячейку строительства — он будет разыгран в следующем раунде.

**Исключение:** если действие с жетоном 🟡 не было выполнено успешно, но в этом же раунде любой персонаж успешно выполняет другое действие строительства, для которого требуется камень, он должен применить эффект жетона 🟡 к своему действию, а затем сбросить этот жетон.

Если жетон 🟡 лежит на участке острова, он приносит дополнительно 1 жетон камня, но только если на этом участке есть неистощённый (т. е. не закрытый маркером) источник камня. Если жетон 🟡 лежит на участке с лагерем (на котором есть источник камня), вы получите дополнительный жетон камня в фазе добычи. Если жетон 🟡 лежит на другом участке, вы получите дополнительный жетон камня в фазе действий при успешном сборе ресурсов из источника камня на этом участке.

**Примечание:** вы получаете дополнительный жетон камня, только если собираете ресурсы из источника камня.

После успешного выполнения сбора ресурсов жетон 🟡 остаётся лежать на участке острова.

## ЖЕТОНЫ МИСТИЧЕСКОЙ ОПАСНОСТИ



Жетоны мистической опасности (🟣) аналогичны жетонам большой опасности (🔴) из базовой игры. Их эффект зависит от того, где лежат эти жетоны.

Если жетон 🟣 лежит в ячейке охоты, увеличьте на 1 мистическую силу противника во время следующего мистического боя против карты культиста. Разыграв мистический бой, сбросьте этот жетон.

Если жетон 🟣 лежит на участке (клетке) острова, на котором нет лагеря, то при планировании каждого действия на этом участке (клетке) персонаж, фишку действия которого вы выставляете, получит 1 🟣, если только у вас нет мистического оружия **хотя бы** первого уровня (если вы выставляете фишки стопкой, то 1 🟣 получит только тот персонаж, чья фишка находится сверху). В этом случае **не сбрасывайте** жетон мистической опасности.

Если жетон 🟣 лежит на участке острова с лагерем, то при каждом выполнении действия в лагере (строительство, обустройство лагеря или отдых) персонаж, выполняющий это действие, получит 1 🟣, если только у вас нет мистического оружия **хотя бы** первого уровня. В этом случае также **не сбрасывайте** жетон мистической опасности.

**Примечание:** когда в ячейке охоты одновременно лежат жетон большой опасности и жетон мистической опасности, каждый из них оказывает влияние только на соответствующий ему тип боя, а после завершения боя вы сбрасываете только жетон, эффект которого применили. Это значит, что, если в таблице боя указана обычная сила противника, к ней применяется эффект жетона большой опасности, а эффект жетона мистической опасности игнорируется до тех пор, пока не начнётся мистический бой. Точно так же, если в таблице боя указана мистическая сила противника, к ней применяется эффект жетона мистической опасности, а эффект жетона большой опасности игнорируется до тех пор, пока не начнётся обычный бой.

**Пример:** персонаж выполняет действие охоты, а в ячейке охоты лежат одновременно жетон большой опасности и жетон мистической опасности. Он раскрывает верхнюю карту колоды охоты — это карта культиста «Воин». Это особый тип культиста, который в бою использует обычную силу. В этом случае сила этого культиста будет увеличена на 1 с помощью эффекта жетона большой опасности, а после боя вам нужно будет сбросить только этот жетон. Игнорируйте эффект жетона мистической опасности, пока не начнётся мистический бой.

## НОВЫЕ КАРТЫ

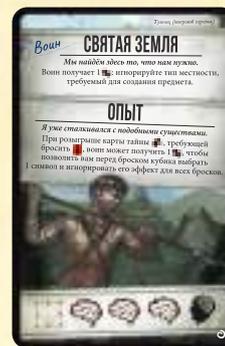
### КАРТЫ СОСТОЯНИЙ



Некоторые игровые эффекты предписывают персонажу взять карту состояния. Все такие карты отрицательно влияют на персонажей. Старайтесь избегать получения этих карт, а если этого сделать не удалось, попытайтесь избавиться от них как можно скорее. У каждого персонажа в любой момент времени **может быть только 1 карта состояния.** Если персонаж должен взять карту состояния, когда у него уже есть карта состояния, то он её не берёт.

Если вы сбрасываете карту состояния (либо из-за игрового эффекта, либо когда персонаж погибает или становится безумным), замешайте эту карту обратно в колоду состояний.

### КАРТЫ ТУЗЕМЦЕВ



При прохождении кампании вы можете встретиться с аборигенами острова, чья помощь может пригодиться в вашем приключении. Когда вы встретите указание взять одну из таких карт, положите её рядом с оставшимися картами неигровых персонажей. Поставьте маркер рассудка на крайнее левое деление (пустую клетку) шкалы рассудка на карте туземца. С этого момента туземец считается таким же неигровым персонажем, как и остальные, но с одним исключением: игрок не сможет выбрать его в качестве своего персонажа, если его персонаж погибнет или станет безумным (см. стр. 10–11).

В кошмарном режиме можно использовать карты туземцев, чтобы упростить игру.

# ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

## КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



Эти карты помогут персонажам преодолевать трудности во время кампании. Их можно получить **только** в первом сценарии. Помните об этом, поскольку карты снаряжения могут оказаться крайне полезными в вашем путешествии.

Получив карту снаряжения, положите её в одну из свободных ячеек для изобретений на игровом поле. Картами снаряжения может пользоваться любой участник в любой момент игры (если не сказано иное).

Если на карте снаряжения есть счётчик использования, поставьте маркер использования на деление с максимальным значением. Этот счётчик показывает, сколько раз можно использовать это снаряжение. Когда игрок решает использовать снаряжение, он должен немедленно уменьшить значение счётчика, переместив маркер на карте на следующее деление с меньшим значением. Если маркер использования находится на последнем делении счётчика и игрок использует это снаряжение, уберите маркер и сбросьте эту карту (если не сказано иное).

Карты снаряжения без счётчика использования предоставляют игрокам постоянные эффекты, и их не нужно сбрасывать (если не сказано иное).

### Пример использования карты снаряжения

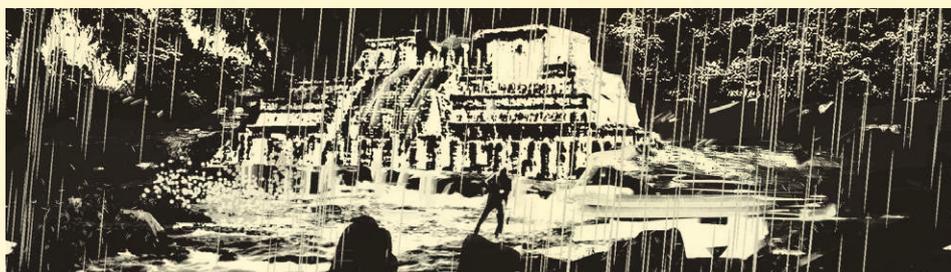
Во время боя со зверем Галина решает использовать «Револьвер», чтобы временно повысить уровень оружия на 3. Маркер использования «Револьвера» находится на последнем делении, но у игроков также есть карта «Патроны», маркер которой находится на делении с максимальным значением. В данной ситуации не имеет значения, на какой карте Галина передвинет счётчик использования: на карте «Патроны» или на карте «Револьвер». Она решает использовать «Револьвер» и убирает с его карты маркер использования. Карта «Револьвер» остаётся в игре, поскольку это указано в описании её эффекта, и в дальнейшем может быть использована с помощью карты «Патроны».

## КАРТЫ КУЛЬТИСТОВ



Карты культивистов — это новые карты с такими же рубашками, как у карт зверей из базовой игры, но с изображением представителей местного культа на лицевой стороне. Раскрыв карту культивиста, вы вступаете с ним в мистический бой (см. стр. 8).

Карты культивистов лежат отдельно от обычных карт зверей на специальном жетоне культивистов — таким образом вы сможете отличить эти колоды. В результате применения некоторых эффектов вы должны будете замешивать карты из этих колод в колоду охоты. Выполняя действие охоты, вы уже не сможете отличить карты зверей от карт культивистов и поэтому рискуете не добыть еду и шкуры, если вместо зверя встретите культивиста. Для этого в вашем распоряжении появляется новое действие — облавная охота (см. стр. 12).



## НОВЫЕ ТИПЫ КАРТ ТАЙН



В этом дополнении появляются 4 новых типа карт тайн, которые будут использоваться вместе с 3 типами из базовой игры. Если в тексте эффекта сказано, что вам нужно тянуть карты тайн, разыгрывая одну или несколько разных типов карт, продолжайте тянуть карты тайн, пока не откроете карты указанных типов (как в базовой игре). Если в тексте эффекта сказано, что нужно тянуть и разыграть определённое количество карт тайн без указания их типов, вы должны разыграть указанное количество карт с верха колоды тайн вне зависимости от их типа. Новые типы карт тайн описаны ниже.



### Мистические звери

При встрече с некоторыми из них начинается мистический бой, а при встрече с другими нужно бросать , пока не выпадет требуемый результат, и разыгрывать эффекты всех выпавших символов.



### Проклятия

Это опасные эффекты, которые доставят персонажам множество неприятностей. Старайтесь избегать их любой ценой.



### Заклинания

Заклинания предоставляют персонажам мощные, но одноразовые эффекты. Получив карту заклинания, положите её в ячейку ожидаемых ресурсов, если не сказано иное. Как только карта заклинания окажется в ячейке доступных ресурсов, любой персонаж может применить её в любой момент игры. Но будьте осторожны с заклинаниями: вас может ждать расплата за использование магии.



### Подсказки

Карты этого типа используются только в определённых сценариях. С их помощью вы сможете приблизиться к разгадке тайн этого острова.

## НОВЫЕ ПРАВИЛА И ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ

Раунд игры состоит из тех же 6 фаз, разыгрываемых в том же порядке:

1. Фаза событий
2. Фаза морального духа
3. Фаза добычи
4. Фаза действий
5. Фаза погоды
6. Фаза ночи

**Важное замечание:** во всех сценариях, кроме первого, **не пропускайте** фазу событий в первом раунде (если фаза пропускается, это будет указано в разделе «Особенности подготовки» на странице сценария в книге кампании).

### СМЕРТЬ И БЕЗУМИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ, УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

В кампании «Затерянный город Z» персонажам предстоит пройти через множество испытаний, которые могут убить их или довести до безумия. Но всё же участники спасательной экспедиции не привыкли так просто сдаваться. Это значит, что смерть или безумие персонажа ещё не означают поражение в кампании. Экспедиция будет продолжать свою миссию, пока в ней достаточно участников для выполнения поставленной задачи!

# ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

Смерть и безумие персонажа разыгрываются похожим образом. Когда маркер раны достигнет последнего деления (☠️) шкалы здоровья на планшете персонажа, этот персонаж погибает и соответствующий игрок должен выполнить указанные ниже шаги.

1. Уберите в коробку карту персонажа и все его карты безумия. Они больше не будут использоваться в этой кампании.
2. Если у этого персонажа была карта состояния, замешайте её обратно в колоду состояний. Сбросьте все жетоны, которые были у этого персонажа (решимости, наваждения, особых ран и т. д.).
3. Выберите себе нового персонажа из доступных вам неигровых персонажей. Текущее положение маркера на шкале рассудка этого персонажа не имеет значения, поскольку у нового персонажа рассудок полностью восстановится. Это значит, что иногда выгодно выбирать неигровых персонажей с низкими уровнями рассудка, чтобы они не стали безумными и у вас осталось больше доступных персонажей. Вы можете посмотреть оборотную сторону любой карты неигрового персонажа, чтобы узнать, какими умениями он обладает в качестве персонажа игрока. Однако перед этим запомните деление, на котором находится маркер рассудка на соответствующей шкале, а затем верните его на место, если решите не выбирать этого персонажа.
4. Положите карту выбранного персонажа в предназначенную для неё ячейку на планшете. Верните его маркер рассудка в запас. Положите карты безумия этого персонажа лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом. Поставьте маркеры ран и рассудка на начальные деления соответствующих шкал (крайние левые деления с символами 🩹 и 🧠 соответственно).
5. Передвиньте маркер морального духа на 2 деления влево, если это возможно.

Когда маркер рассудка достигнет последнего деления (🧠) на шкале рассудка, персонаж становится безумным. Соответствующий игрок должен выполнить те же шаги, что и в случае смерти, но с двумя описанными ниже исключениями.

1. Вместо того чтобы убирать карты безумия персонажа в коробку, замешайте их в соответствующие колоды приключений. Появление этих карт в колодах означает, что обезумевшие персонажи теперь бродят по острову и могут мешать остальным участникам экспедиции.
2. Также в случае безумия пропустите шаг 5: не передвигайте маркер морального духа.

Неигровые персонажи тоже могут становиться безумными. Когда это происходит, уберите карту неигрового персонажа вместе с маркером рассудка в коробку. Замешайте карты безумия этого персонажа в соответствующие колоды приключений.

Разыграв любую карту приключения, положите её в отдельную стопку сброса (таким образом, вероятность вытянуть карту безумия в текущем сценарии возрастает). При подготовке к следующему сценарию замешайте все стопки сброса в соответствующие колоды. Карты безумия остаются частью колод приключений до конца кампании.

Персонажи могут погибнуть или стать безумными в разных ситуациях и в разные фазы раунда. Если это происходит в фазе действий, завершите её так, как если бы персонаж ещё не погиб и не стал безумным. До конца фазы игнорируйте все возможные 🩹 и 🧠, которые он будет получать, а также все эффекты, позволяющие излечивать раны или рассудок этого персонажа. Когда текущая фаза действий будет завершена, выполните все указанные выше шаги для случаев смерти или безумия персонажа.

Если персонаж погибает или становится безумным и вы не можете выбрать нового, потому что не осталось ни одного доступного неигрового персонажа, вы проигрываете кампанию.

## ДНЕВНИК ЭКСПЕДИЦИИ

В дневнике экспедиции вы найдёте подробное описание событий, происходящих с персонажами, и описание мест, в которых они побывают во время кампании. В тексте некоторых эффектов вы встретите указание прочитать главу из дневника под определённым номером. В таком случае найдите в дневнике экспедиции нужную главу и прочитайте её.

Игрок, в чей ход сработал этот эффект, вслух зачитывает указанную главу. Если такой эффект сработал не в ход игрока (например, в фазе событий), то главу зачитывает первый игрок. Также вы можете выбрать одного участника, который будет зачитывать главы на протяжении всей кампании.

Иногда в конце главы вам будет предложено выбрать один из нескольких вариантов продолжения. Вы можете обсудить этот выбор между собой, но окончательное решение принимает игрок, в чей ход сработал эффект, или первый игрок, если эффект сработал не в фазе действий. Кроме того, именно к этому игроку и к его персонажу применяются все эффекты, указанные в этой главе (и в её продолжении, если оно есть).

**Примечание:** обратите внимание на то, как в тексте эффекта обозначен номер главы. Например, вам нужно прочитать главу 2X, где X — номер участка острова. В зависимости от участка острова X может состоять как из одной, так и из двух цифр, и вы должны целиком подставить это число в указанный шаблон. Таким образом, номер главы может получиться как двузначным, так и трёхзначным. Постарайтесь не читать остальные главы, чтобы случайно не узнать лишнюю информацию.

## УЧАСТКИ ХРАМА И ГОРОДА



В этом дополнении появляются новые двусторонние участки, которые используются только в режиме кампании. На странице сценария будет указано, какую сторону нужно использовать: храм или город. Сторона с цифрой III — это сторона храма, а сторона с цифрой V — сторона города. Если на странице сценария нет указания использовать участки храма или города, используются участки острова из базовой игры.

## НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ НА КУБИКАХ

### Потеря рассудка



Теперь у каждого кубика ран есть хотя бы одна грань с наклейкой 🧠. Это значит, что даже при выполнении повседневных задач персонажей могут преследовать кошмарные видения.

Если в результате броска на кубике действий выпадает символ 🧠, то персонаж, выполняющий это действие, должен потерять 1 рассудок: передвиньте маркер рассудка на соответствующей шкале планшета этого персонажа на 1 деление вправо.

**Важное замечание:** вы можете избежать получения 🧠 в результате броска кубиков, если сбросите 1 🗳️ из ячейки доступных ресурсов.

# ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

**Исключение:** игнорируйте выпавший на кубике ран символ , если на колоде приключений, соответствующей выполняемому действию, лежит жетон помешательства (поскольку ваш персонаж всё равно получает 1 ). Кроме того, вы можете сбросить 1  из ячейки доступных ресурсов, чтобы отменить эффект  и сбросить жетон помешательства.

## Столкновение с мистическим зверем



Во время кампании вы встретите указание наклеить на кубик голодных зверей наклейку . После того как это произойдёт, до конца кампании считайте грань  столкновением с мистическим зверем, мистическая сила которого равна 3. Однако вместо проведения обычного мистического боя вам нужно будет только сравнить уровень мистического оружия с силой зверя. Если он меньше 3, все персонажи игроков получают по 1  за каждую единицу разницы между силой зверя и уровнем мистического оружия.

Все эффекты, которые предписывают бросить  и разыграть результат (например, эффекты карт тайн или описанного в колонке справа жетона ловушек), не учитывают эту новую грань. Во время таких бросков всегда считайте грань  пустой гранью.

**Примечание:** играя без этого дополнения, считайте грань  пустой гранью. Кроме того, в режиме кампании и в кошмарном режиме вы можете решить, учитывать эту грань или нет, в зависимости от выбранного вами уровня сложности (см. стр. 16).

## ДЕЙСТВИЕ ОБЛАВНОЙ ОХОТЫ



Новый жетон охоты, лежащий в соответствующей ячейке, позволяет помимо обычного действия охоты выполнять новое действие: облавную охоту . Если вы выставите на это действие стопку из 3 фишек, то персонаж, чья фишка действия будет лежать сверху, выполнит действие облавной охоты. Оно отличается от обычного действия охоты дополнительным эффектом: вместо того чтобы брать верхнюю карту из колоды охоты и вступать в бой, игрок берёт 2 верхние карты из этой колоды и выбирает одну из них. С указанным на ней противником его персонаж вступает в бой, а вторую карту игрок на свой выбор либо замешивает обратно в колоду охоты, либо сбрасывает.



## РАССТАНОВКА ЛОВУШЕК



В начале кампании персонажам, оказавшимся в непривычных для себя условиях, нужно научиться добывать еду, расставляя ловушки, или искать другие источники пищи, чтобы не умереть от голода.

На жетоне ловушек, который выкладывается над ячейкой сбора ресурсов, указаны 2 источника еды:  и . В начале кампании эти символы закрыты белыми маркерами — это означает, что источники этих типов пока недоступны для персонажей. Каждый источник еды на острове того же типа, что и закрытый источник на жетоне ловушек, также должен быть закрыт белым маркером. Выкладывая новый участок острова на поле (в том числе и при подготовке к игре), проверьте, доступны ли вам указанные на этом участке источники еды. Пока источник закрыт белым маркером, он не приносит фишки еды в фазе добычи, но вы можете выполнять действие сбора ресурсов из этого источника.

Чтобы источник еды стал доступным, персонажи должны научиться расставлять ловушки. Для этого ваш уровень оружия должен быть не меньше 1 и один из игроков должен выполнить действие сбора ресурсов из одного из недоступных источников еды. В случае успеха персонажи научатся расставлять ловушки у источников еды этого типа. Чтобы научиться расставлять ловушки у источников еды другого типа, нужно сделать всё то же самое, но с источником еды того типа, который ещё закрыт белым маркером.

**Важное замечание:** если лагерь находится на участке острова с недоступным источником еды, вы можете выполнить на этом участке действие сбора ресурсов, чтобы научиться расставлять ловушки у этого источника. Вы не будете получать ресурсы из этого источника в фазе добычи, пока не научитесь расставлять ловушки.

Если игрок успешно выполняет действие сбора ресурсов из недоступного источника ( или ), он должен бросить , чтобы узнать, насколько эффективны оказались установленные ловушки. Разыграйте результат, как описано ниже.

 *Ловушки сработали идеально!* Получите 1  и положите её в ячейку ожидаемых ресурсов. Затем уберите все  с символов этого типа ресурсов на всех участках острова на поле и на этом жетоне ловушек. С этого момента источники еды этого типа становятся доступными и больше не будут закрываться .

 *Ловушка сработала при установке!* Получите 1 .

 *Вам не удалось поставить ловушку.* Понизьте  на 1.

 *Вы ничего не поймали.* Ничего не происходит.

Игрок может сбросить 1 , чтобы перебросить , если результат его не устроил. Он может перебрасывать  сколько угодно раз, каждый раз сбрасывая 1 . При этом игроку следует запоминать результаты бросков, поскольку, когда он решит остановиться, ему нужно будет выбрать один из выпавших результатов и разыграть его.

# ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

## ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

Проиграв сценарий, вы можете либо начать кампанию заново, либо продолжить с последнего сохранения, если оно у вас было. Если вы успешно завершили сценарий (за исключением последнего сценария кампании), выполните описанные ниже шаги, прежде чем перейти к подготовке к следующему сценарию или сохранить игру.

В любом из этих случаев выполните описанные ниже шаги.

- Если на игровом поле лежит колода охоты, разделите её на карты зверей и культивистов и верните их в соответствующие колоды.
- Передвиньте маркер морального духа на деление «0».
- Уберите все жетоны и маркеры с участков острова, из ячеек действий и с соответствующих им колод.
- Соберите с игрового поля все участки острова, замешайте их в стопку с оставшимися участками и положите рядом с полем.
- Верните все особые жетоны находок в запас, даже если вы их не использовали, и перемешайте все жетоны находок в запасе.
- Сбросьте все жетоны особых ран, лежащие на планшетах персонажей.
- Уберите с игрового поля все карты, оставшиеся в ячейках угроз и в колоде событий (включая замешанные в неё карты приключений), а затем разделите их по типам. Замешайте все карты приключений из колоды событий и из сброса карт приключений обратно в соответствующие колоды. Если вы будете заново проходить текущий сценарий, используйте те же самые карты событий. Если вы переходите к следующему сценарию, используйте карты событий, соответствующие номеру нового сценария.

Все остальные компоненты и параметры переходят в следующий сценарий, т. е. у вас сохраняется всё, что указано в списке ниже.

- Все фишки ресурсов и жетоны в ячейке доступных ресурсов.
- Все жетоны и карты, лежащие на планшетах персонажей и перед игроками (например, 🌟).
- Маркеры ран и рассудка на планшетах персонажей остаются на текущих делениях.
- Маркеры рассудка на картах неигровых персонажей остаются на текущих делениях.
- Все доступные вам карты, лежащие в ячейках для карт изобретений (карты стартовых предметов, снаряжения, кладов и др.). Лежащие на этих картах маркеры остаются на текущих делениях или ячейках.
- Текущие уровни обычного и мистического оружия.
- Текущие уровни крыши и частокола.
- Маркер укрытия, если вы его построили.

**Важное замечание:** чтобы выполнить подготовку к следующему сценарию (особенно после перерыва), вы должны разложить все указанные выше компоненты так, как они располагались в конце предыдущего сценария. Используйте листы сохранения, полученные после успешного завершения первого сценария, для записи всех необходимых данных. В начале следующего сценария раскладка игровых компонентов должна соответствовать моменту после выполнения всех описанных выше шагов, которые нужно было выполнить при завершении предыдущего сценария. Затем выполните все указания, описанные в разделе «Особенности подготовки» на странице нового сценария в книге кампании.

**Примечание:** при сохранении игры не забывайте записывать, кто из персонажей погиб, а кто стал безумным. Это нужно для того, чтобы для каждого безумного персонажа не забыть замешать его карты безумия в соответствующие колоды. Если в конце сценария вы не сможете вспомнить, погиб персонаж или стал безумным, проверьте, какие карты лежат в коробке: если там лежит только карта персонажа — значит, он стал безумным, а если вместе с ней лежат карты безумия — значит, он погиб.

## ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

В игре с 2 или 3 участниками используйте дополнительного персонажа — гида Тукоано. При подготовке к игре положите карту гида стороной с соответствующим количеством игроков вверх и положите на неё указанное количество белых фишек действий (1 или 2 в зависимости от стороны карты).

При подготовке к первому сценарию кампании поставьте маркер раны на начальное деление шкалы здоровья карты гида. В последующих сценариях, если гид всё ещё будет жив, его маркер раны остаётся на том же делении, на котором находился в конце предыдущего сценария.

На гида распространяются те же правила, что и на Пятницу из базовой игры, но с одним дополнением: если при выполнении гидом действия на кубике ран выпадает символ 🍀, вместо потери рассудка он получает 1 🍀.

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Правила одиночной игры такие же, как правила игры вдвоём. В дополнение к этому, вашему персонажу помимо гида будет помогать пёс. Положите карту пса рядом с игровым полем и поставьте на неё фиолетовую фишку действия.

Всякий раз, когда гид погибает в режиме одиночной игры, кладите жетон нервного срыва в ячейку ночи, переставляйте маркер раны на начальное деление его шкалы здоровья и кладите одну из используемых им фишек действий на деление счётчика раундов, номер которого на 2 больше текущего (например, если гид погибает в 3-м раунде, положите его фишку действий на деление 5-го раунда). Если гид погибает в предпоследнем или в последнем раунде, просто отложите одну из его фишек действий в сторону до конца сценария. Фишка действий, лежащая на счётчике раундов, будет недоступной, пока не начнётся раунд, на делении которого она лежит. Таким образом, в режиме одиночной игры гид не может окончательно погибнуть, но при каждой «смерти» становится слабее и может впустую расходовать запасы вашей экспедиции, так что будьте осторожны!

Стоимость строительства укрытия, крыши и частокола такая же, как и в игре вдвоём.

Ваш персонаж всегда является первым игроком (гид и пёс никогда им не становятся).

Кроме того, в самом начале фазы морального духа, перед получением или сбросом жетонов решимости (или перед лечением ран), повысьте ваш моральный дух на 1: ваш персонаж рад уже тому, что встретил ещё один рассвет.

# КОШМАРНЫЙ РЕЖИМ

*В ваш сон постепенно проникал запах гари. Сначала он был едва уловим и почти не беспокоил вас, но по мере пробуждения вы начинаете понимать, откуда он может доноситься. Вскочив на ноги, вы бросаетесь к пляжу. От увиденного у вас кровь стынет в жилах. Дрова, которые вы так долго собирали, чтобы подать сигнал проходящему кораблю, дотлевают на ваших глазах! Но как такое возможно? И это несмотря на все меры предосторожности! Вы подбегаете ближе в надежде спасти хоть какую-то часть пленницы, но тут же замираете, заметив мрачный силуэт мужчины возле костра. Воздев руки к небу, он словно поклоняется какому-то божеству.*

*Это просто непостижимо. Вы обошли весь остров и были абсолютно уверены, что, кроме вас, здесь никого нет. Ни души! Вскоре вы замечаете, что непрошенный гость здесь не один. Нечто ужасное сидит возле него. Нечто, что вы не в силах описать. Нечто, пришедшее из кошмарных сновидений. Заметив вас, незнакомец даёт существованию команду на неизвестном вам языке, и оно резко бросается на вас. Вы настолько скованы ужасом, что не можете двинуться с места. Остаётся закрыть глаза и надеяться, что это всего лишь кошмар, который вот-вот закончится...*

В кошмарном режиме вас ждут новые испытания! Используя компоненты из этого дополнения, вы можете сыграть в свои любимые сценарии по-новому. В этом режиме используются правила из базовой игры, совмещённые с новыми правилами режима кампании (новые персонажи, карты, эффекты и т. д.). Кроме того, в кошмарном режиме появляется одно дополнительное правило получения и использования камней.

## ДОБЫЧА И СБОР КАМНЯ

Вы можете собирать камни  в качестве ресурса из источника, обозначенного символом типа местности . Для этого выставите фишки действий над этим символом на участке острова. Выставляя фишки действий таким образом, вы можете применять любые эффекты, которые влияют на сбор ресурсов по обычным правилам.

Если лагерь находится на участке острова с символом , то в фазе добычи вы получаете жетон камня.

Если при выполнении действия сбора ресурсов на участке острова с символом  вы встретите на карте приключения указание закрыть источник чёрным маркером, чтобы отметить его как истощённый, вы должны закрыть этим маркером символ гор. Это значит, что источник  становится недоступным, а тип местности  — неисследованным (если только открытого символа гор нет на другом участке острова).

### Напоминание!

В кошмарном режиме игра не заканчивается, когда персонаж погибает или становится безумным. Выберите вместо него нового персонажа из доступных вам неигровых персонажей так же, как в режиме кампании. Если вы не можете выбрать нового персонажа, потому что не осталось ни одного неигрового персонажа, вы проигрываете игру.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ В КОШМАРНОМ РЕЖИМЕ

1. Разложите поле в центре стола.
2. Выберите сценарий для прохождения. Положите лист выбранного сценария рядом с полем и поставьте маркер раунда на первое деление счётчика раундов.

Ниже описаны правила подготовки к сценарию для 4 игроков. Изменения в подготовке к игре с 1–3 участниками описаны на стр. 13.

3. Каждый игрок берёт планшет персонажа и кладёт его перед собой. Оставшиеся планшеты персонажей уберите в коробку. Кроме того, каждый игрок берёт следующие компоненты:
  - а) 2 фишки действий того же цвета, что и планшет персонажа;
  - б) 1 маркер раны , который надо поставить на крайнее левое деление (клетку с символом ) на шкале здоровья персонажа;
  - в) 1 маркер рассудка , который надо поставить на крайнее левое деление (клетку с символом ) на шкале рассудка персонажа.
4. Каждый игрок случайным образом берёт карту персонажа из этого дополнения и кладёт её в предназначенную для неё ячейку на своём планшете стороной с персонажем игрока вверх. Также при желании участники могут сами выбрать персонажей, за которых хотят играть. Затем каждый игрок берёт 3 карты безумия своего персонажа и, не читая текст этих карт, кладёт их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом.
5. Из оставшихся карт персонажей из этого дополнения выберите 2 и положите их стороной с неигровым персонажем вверх рядом с полем так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться. Под каждую из этих карт положите 3 карты безумия соответствующего персонажа лицевой стороной вниз, не читая текст этих карт. Поставьте по 1 маркеру рассудка на крайние левые деления (пустые клетки) на шкалах рассудка карт неигровых персонажей.

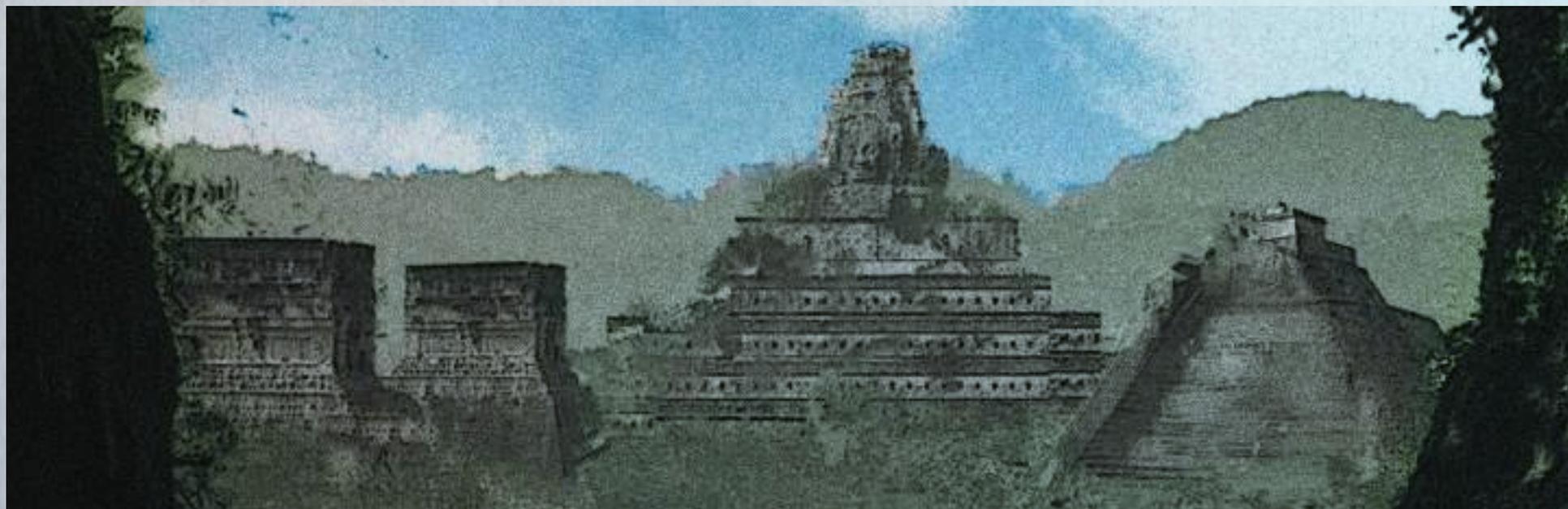
**Примечание:** «Наследницу» нельзя выбрать в качестве неигрового персонажа.

6. Возьмите все карты изобретений.
  - а) Отложите 9 карт типовых изобретений, названия которых отмечены стрелками ( и ) и 3 карты изобретений из этого дополнения («Каменный амулет», «Закрученное копьё» и «Белая краска»). Разложите их изобретениями вверх в свободных ячейках для изобретений на игровом поле (порядок раскладки не имеет значения).
  - б) Перемешайте остальные карты изобретений и положите получившуюся колоду рядом с полем изобретениями вверх. Это колода изобретений.
  - в) Возьмите 5 карт из колоды изобретений и положите их изобретениями вверх в свободные ячейки рядом с картами типовых изобретений на игровом поле.
  - г) Положите чёрный маркер на карту типового изобретения «Лопата», закрывая её тип местности (пляж).

**Примечание:** если вы выбрали сценарий, который начинается не на пляже, вместо этого закройте чёрными маркерами все символы типа местности на картах изобретений, совпадающие с символом на участке, на котором вы начинаете игру.

# КОШМАРНЫЙ РЕЖИМ

7. Положите белый маркер на нулевое деление шкалы морального духа в верхней части поля.
8. Положите чёрный маркер и маркер мистического оружия на верхнее деление шкалы оружия, на котором указана стоимость улучшения (нулевой уровень оружия). Первый из них, как и в базовой игре, обозначает уровень обычного оружия, а второй — уровень мистического оружия (см. стр. 8). В ячейку укрытия, а также на шкалы крыши и частокола чёрные маркеры класть не нужно — это можно будет сделать только в процессе игры.
9. Разделите карты приключений из этого дополнения на 3 колоды по видам рубашек. Перемешайте каждую колоду отдельно и положите лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку действия на поле. Рядом с каждой колодой положите 3 соответствующих кубика действий. **Не используйте карты приключений из базовой игры.**
10. Перемешайте карты культивистов из этого дополнения и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на специальный жетон культивистов. Затем возьмите 6 карт культивистов из этой колоды и замешайте их в колоду зверей из базовой игры. Положите получившуюся колоду зверей лицевой стороной вниз рядом с колодой культивистов.
11. Найдите среди карт тайн из этого дополнения все карты подсказок (с символом  в верхней части) и уберите их в коробку. Затем перемешайте карты тайн из базовой игры с картами тайн из этого дополнения. Положите получившуюся колоду тайн лицевой стороной вниз рядом с полем.
12. Перемешайте колоду состояний из этого дополнения и положите лицевой стороной вниз рядом с полем.
13. Возьмите 11 участков острова из базовой игры.
  - а) Найдите участок острова № 8 и положите его островной стороной вверх на стартовую клетку (самую левую клетку центрального ряда на поле).
  - б) Положите жетон лагеря на этот участок стороной с лагерем вверх .
  - в) Перемешайте оставшиеся участки острова и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.
14. Перемешайте 8 карт стартовых предметов из базовой игры, вытяните 2 из них и положите лицевой стороной вверх рядом с полем. Положите 2 белых маркера на символы ящиков в нижней части каждой карты (каждый маркер соответствует одному использованию карты). Оставшиеся карты стартовых предметов уберите в коробку.
15. Перемешайте жетоны находок из базовой игры с жетонами находок из этого дополнения. Сложите их стопками лицевой стороной вниз рядом с полем.
16. Фишки ресурсов, кубики погоды, нейтральные фишки действий, все дополнительные жетоны и маркеры положите рядом с полем.
17. Возьмите карты событий из этого дополнения, обозначенные символом  в левом верхнем углу.
  - а) Разделите их на 2 стопки: в одну сложите все карты с символом книги () , а в другую — все карты с символом приключения или помешательства любого из 3 цветов ( /  /  /  /  / ).
  - б) Перемешайте каждую стопку отдельно и возьмите из каждой в 2 раза меньше карт, чем раундов в выбранном сценарии (с округлением вверх).
  - в) Не подсматривая эти карты, сложите их в колоду и перемешайте. Положите сформированную таким образом колоду событий лицевой стороной вниз в ячейку событий на игровом поле. Оставшиеся карты событий уберите в коробку.
18. Положите жетон охоты над ячейкой для колоды охоты, а жетон сбора ресурсов над ячейкой для колоды сбора ресурсов.
19. Если вы играете вчетвером, положите на поле карту «Обустройство лагеря», закрыв соответствующую ячейку.
20. Изучите раздел «Особенности подготовки» на листе сценария (если такой есть) и выполните указанные в нём инструкции.
21. Самый младший игрок берёт жетон первого игрока.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## НАСТРОЙКА УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Если вам кажется, что игра слишком сложная или слишком простая, у вас есть возможность настроить уровень сложности под себя. При этом вы сами можете выбрать, сколько изменений внести в игру (например, можно выбрать всего лишь одно, а можно сразу все).

## РЕЖИМ КАМПАНИИ

Вы можете **упростить** игру одним или несколькими из нижеописанных способов.

- При подготовке к каждому сценарию выберите любую карту обломков крушения и положите её в правую ячейку угрозы на игровом поле. Пропустите фазу событий в первом раунде.
- Используйте карту пса.
- Используйте карту гида, выбрав любую сторону.
- В начале кампании возьмите больше карт стартовых предметов.
- При броске кубика голодных зверей считайте грань  пустой гранью.

Вы можете **усложнить** игру одним или несколькими из нижеописанных способов.

- В начале кампании возьмите только 1 карту стартового предмета или не берите ни одной.
- Начните кампанию с меньшим количеством доступных неигровых персонажей.
- При игре вдвоём или в одиночной игре переверните карту гида на сторону для 3 игроков: теперь вы можете использовать только 1 белую фишку действия.

## КОШМАРНЫЙ РЕЖИМ

Вы можете **упростить** игру одним или несколькими из нижеописанных способов.

- Начните игру с бóльшим количеством доступных неигровых персонажей. С каждым дополнительным неигровым персонажем вам будет доступно больше умений, а также уменьшается шанс проиграть из-за смерти или безумия персонажа.
- Используйте карту пса.
- Используйте карту гида, выбрав любую сторону.
- Возьмите больше карт стартовых предметов.
- Замешайте меньше карт культистов в колоду зверей.
- При броске кубика голодных зверей считайте грань  пустой гранью.
- При подготовке к игре выберите одну из карт обломков крушения с символом  и положите её в правую ячейку угрозы на игровом поле. Пропустите фазу событий в первом раунде.

Вы можете **усложнить** игру одним или несколькими из нижеописанных способов.

- Возьмите только 1 карту стартового предмета или не берите ни одной.
- Не используйте карты неигровых персонажей.
- При игре вдвоём или в одиночной игре переверните карту гида на сторону для 3 игроков: теперь вы можете использовать только 1 белую фишку действия.
- Замешайте больше карт культистов в колоду зверей.

## ЭФФЕКТЫ КАРТ

### Карты снаряжения

#### Аптечка

Чтобы использовать эту карту, вы должны в фазе действий выставить на неё фишку действия. С помощью одной фишки действия можно использовать этот предмет только 1 раз, но за один раунд можно выставить на эту карту несколько фишек действий и использовать её несколько раз. Только тот персонаж, чья фишка действия была выставлена на эту карту, может лечиться с её помощью.

#### Виски

Жетоны решимости, лежащие в ячейке доступных ресурсов, может использовать любой участник в любой момент игры.

#### Наборы для выживания № 1 и 2

Эти карты предоставляют только набор символов, которые могут быть необходимы для создания предметов или использоваться для других эффектов. Эти карты **не предоставляют** эффектов созданных предметов, соответствующих этим символам.

#### Палатка

В каждой фазе ночи эта карта предоставляет укрытие для 2 разных персонажей.

#### Патроны

Вы можете использовать эту карту всякий раз, когда используете любую карту . Вы можете использовать карту «Патроны», даже если уже использовали её в этом раунде с другой картой .

#### Посуда

Чтобы использовать эту карту, вы можете сбрасывать только фишки обычной еды (которая портится).

### Карты состояний

#### Гемофобия

Вне зависимости от того, сколько  вы получаете за раз, вы всегда сбрасываете только 1 . Если у вас нет , вы вместо этого получаете 1  (в соответствии с правилом невыполненного требования).

#### Самоистязание

Вне зависимости от того, сколько  вы получаете за раз, вы всегда получаете только 1 .

#### Ступор

Когда какой-либо эффект позволит вам сбросить эту карту состояния, уберите  с вашего умения: оно снова становится доступным.

### Карты культистов

#### Воин

Если у персонажа, вступившего с ним в мистический бой, есть , этот персонаж должен сбросить 1 . Если у персонажа нет , он получает 1  (в соответствии с правилом невыполненного требования). Кроме того, воин использует обычную силу, поэтому, хоть бой с ним и считается мистическим, вы должны сравнивать с его силой и понижать ваш уровень обычного оружия. Завершив бой, положите 1  в ячейку ожидаемых ресурсов.

#### Дитя

Если у персонажа, вступившего с ним в мистический бой, есть , этот персонаж должен получить 2 . Завершив бой, положите 1  в ячейку ожидаемых ресурсов.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Жрица

Если у персонажа, вступившего с ней в мистический бой, есть , этот персонаж должен взять карту состояния. Завершив бой, тяните карты тайн, разыгрывая только 1 .

## Служитель

Если у персонажа, вступившего с ним в мистический бой, есть , положите жетон  в ячейку ночи. Завершив бой, положите 1  в ячейку ожидаемых ресурсов.

## Шаман

Если у персонажа, вступившего с ним в мистический бой, есть , этот персонаж должен тянуть карты тайн, разыгрывая только 1 . Завершив бой, положите 1  в ячейку ожидаемых ресурсов.

## Карты персонажей

### Кристина Ки (антиквар)

**Ценные знания** (сторона неигрового персонажа)

Положите выбранную карту изобретением вверх в одну из свободных ячеек для изобретений на поле. Другую карту замешайте обратно в колоду изобретений.

### Эмили Блэк (наследница)

**Тайные запасы** (сторона неигрового персонажа)

Вы можете увеличить значение счётчика на карте , у которой не осталось использований. В этом случае верните на эту карту маркер .

## Карты тайн

### Тайные указания (защитная раскраска)

Если указанное на карте культиста значение, на которое вы должны понизить ваш уровень обычного или мистического оружия, больше 1, понизьте его на значение на 1 меньше указанного.

## Карты приключений

### Белая долина

Понизьте уровень мистического оружия, даже если вам не удалось успешно выполнить это действие.

### Попугаи

Если на участке острова, где вы собираете ресурсы, нет источника  или , то ничего не происходит.

## Карты событий

### Вымирание

Если на поле меньше 3 участков, соседних с лагерем, выберите 1 источник на каждом из таких участков и закройте его .

### Густой туман

Если на поле меньше 3 участков, соседних с лагерем, положите  на каждый из таких участков.

### Нервный срыв

Вы не можете использовать умения недоступного неигрового персонажа, и на него не действуют никакие игровые эффекты. Если к концу сценария этот неигровой персонаж всё ещё останется недоступным, уберите его карту персонажа вместе с соответствующими картами безумия в коробку, не выполняя шаги, описанные для случаев смерти или безумия персонажей.

## Карты событий для кошмарного режима

### Подарок

Любой игрок может помочь уменьшить количество карт, которое должен тянуть и разыграть первый игрок, сбросив 1  за каждую карту.

## КАМПАНИЯ

# ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД Z

## 1. Прибытие



Чтобы достичь цели этого сценария, вы должны исследовать деревни в поисках улик, которые могут указать местонахождение подполковника Перси Фосетта. Вы побеждаете, как только найдёте 3 разных участка острова с символом  и исследуете их в порядке возрастания их номеров.

### Особый жетон находки «Гнездо с яйцами»

Вы должны немедленно сбросить этот жетон в конце фазы действий и положить 1 фишку еды в ячейку доступных ресурсов.

### Особое действие «Распаковать груз»

Пока лагерь находится на участке острова, соседнем с участком, обозначающим ваш корабль, вы можете выполнять это особое действие строительства по обычным правилам. Однако помните, что, как только вы перенесёте лагерь дальше, вам потребуется больше фишек действий (как в случаях сбора ресурсов и исследования на удалённых от лагеря участках острова).

## 2. В поисках таинственного храма



В этом сценарии для победы вам нужно достичь двух целей. Первая цель — создать 5 «Факелов» (в ячейке доступных ресурсов должны лежать 5 жетонов факелов). Вторая цель — расположить участки острова на поле так, чтобы они повторяли последний маршрут подполковника Перси Фосетта. При этом не имеет значения, в каком порядке вы будете выкладывать их на поле. Важно лишь, чтобы в итоге они оказались соединены в определённой последовательности: участок с символом гор должен быть соседним с другим участком с символом гор; один из них должен быть соседним с участком с символом холмов; а последний, в свою очередь, должен быть соседним с участком с символом равнины. Достичь этой цели вам помогут особые действия, доступные в этом сценарии. Вы побеждаете в конце раунда, в котором обе цели будут достигнуты.

### Особое изобретение «Факел»

Этот предмет можно создавать сколько угодно раз, в том числе за один и тот же раунд.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## 3. Святая земля



В этом сценарии вам нужно найти 3 части загадочной карты. Они представлены картами тайн с символом , которые в начале сценария замешиваются в специальные стопки храма вместе с остальными картами тайн. Сначала вам нужно исследовать участки храма (которые используются в этом сценарии вместо участков острова), пока не найдёте 3 участка с символом . Затем с помощью особого действия «Изучение руин» вы сможете искать нужные карты в стопках храма. Вы побеждаете в конце раунда, в котором найдёте последнюю из 3 частей карты.

### Особенности подготовки

Выполняя действие исследования, чтобы выложить новый участок храма, берите из стопки участок, накрытый участком острова. Выложите взятый участок храма на поле стороной с цифрой III вверх, а участок острова положите обратно на верх стопки.

### Особое правило «Темнота»

Если вы перенесёте лагерь на участок храма с символом стоимости, этот символ не будет влиять на действия, которые выполняются в лагере. Эффекты символов стоимости применяются только к действию сбора ресурсов и особому действию «Изучение руин».

## 4. У врат города



В этом сценарии вам нужно успешно выполнить действие исследования на участке острова № 24, чтобы отыскать вход в затерянный город Z. Для этого вам сначала нужно проложить путь к нему по обычным правилам исследования участков острова. Успешно выполнив исследование на участке острова № 24, отметьте это любым способом (например, положите на него белый маркер). Кроме того, вам нужно создать не меньше 4 разных особых изобретений, указанных на странице этого сценария и/или на картах тайн с символом . В начале сценария особые изобретения недоступны. Они становятся доступными только после того, как вы выполните условия правила «Уловки туземцев» и прочитаете указанные в нём главы дневника экспедиции. Вы побеждаете в конце 6-го раунда, если достигнете обеих целей.

### Тайные указания

Если в предыдущем сценарии вы уже создали изобретения, указанные на картах «Тайные указания», они засчитываются в качестве особых изобретений, необходимых для достижения цели этого сценария.

## 5. Ритуал



В этом сценарии вам нужно найти логово Пожирателя разума и создать на участке с ним особое изобретение «Священный круг». Отыскать логово можно с помощью особого действия «Поиски логова». Создав на участке с логовом «Священный круг», прочитайте главу 58, в которой будет описано последнее столкновение — кульминация всей кампании. Вас ждёт непростое испытание, поэтому убедитесь, что вы хорошо подготовились к финалу!

### Особенности подготовки

Выполняя действие исследования, чтобы выложить новый участок города, берите из стопки участок, накрытый участком острова. Выложите взятый участок города на поле стороной с цифрой V вверх, а участок острова положите обратно на верх стопки.

### Культисты набирают силу

Всякий раз, когда вы разыгрываете бой, применяйте эффекты всех жетонов / соответствующего типа, которые находятся в ячейке охоты. Каждый жетон  увеличивает на 1 обычную силу, а каждый жетон  увеличивает на 1 мистическую силу культиста или зверя. После окончания боя сбросьте все жетоны соответствующего типа.

### Охота!

Бой с культистом в фазе ночи разыгрывается так же, как любой другой бой, и вы так же получаете за него награду. В этом бою также применяются эффекты всех жетонов  или , которые находятся в ячейке охоты, для культистов с мистической или обычной силой соответственно. После окончания боя сбросьте все жетоны соответствующего типа.

### Особое действие «Поиски логова»

Это особое действие исследования можно выполнять на любом участке города. Вам нужно выполнять это действие (каждый раз уплачивая стоимость, если она указана на участке города), пока вы не найдёте логово. Только после этого вы сможете создать на этом участке «Священный круг». Карты логова, символы на которых не совпали с символами на участке города, замешиваются обратно в стопку, и вместо них выкладываются новые карты. Таким образом, вы можете найти логово даже на том участке города, на котором уже пытались его найти.

За каждый несовпадающий символ положите 1  в ячейку охоты. Это означает, что ваши поиски приводят культистов в ярость и с каждой вашей попыткой они становятся опаснее в следующем бою.

### Особое действие «Общение с туземцами»

Выполняя это действие, выставляйте фишки действий на жетон с номером, лежащий на этом участке города. Это действие поможет вам быстрее найти логово, раскрывая карты логова. Всякий раз, когда вы встретите указание раскрыть карту логова, выбирайте одну из трёх карт, лежащих лицевой стороной вниз (если такие карты остались). Если таким образом вы раскроете последнюю карту логова, немедленно положите маркер логова  на участок города, на котором указан тот же набор символов, что и на открытых картах. Если такого участка на поле нет, вам нужно продолжать его поиски, выполняя действия исследования и выкладывая новые участки. Как только вы выложите на поле участок города, на котором указан такой же набор символов, что и на открытых картах, положите на него .

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Особое изобретение «Священный круг»

Это изобретение можно создать только на участке города с . Это значит, что если ваш лагерь находится на этом же или на соседнем с ним участке, то вы можете выставить 1 или 2 фишки действий по обычным правилам. Однако если ваш лагерь находится дальше от логова, вам потребуется больше фишек действий (как в случаях сбора ресурсов и исследования на удалённых от лагеря участках острова).

## СТАНДАРТНЫЕ СЦЕНАРИИ

### Сценарий № 12



В этом сценарии вам нужно выжить в течение 11 раундов, а также задержать и/или убить всех опасных преступников. А для этого вам сначала нужно их выследить! Они скрываются по всему острову, поэтому вам придётся много исследовать. Вы побеждаете в конце фазы ночи 11-го раунда, если во всех ячейках счётчика преступников лежат маркеры.

### Кормление задержанных преступников

Если задержанный умирает от голода, не забудьте поменять  на , чтобы обозначить, что этот преступник мёртв. Если фишек еды не хватает на нескольких задержанных, от голода умирают все задержанные, на которых не хватило еды. За каждого погибшего от голода преступника понизьте уровень оружия и морального духа на 1, а первый игрок сбрасывает 1 .

### Особое изобретение «Факелы»

Как только вы создадите это изобретение, оно позволит вам игнорировать 1 карту каждый раз, когда вы разыгрываете  или  на участке острова с жетоном с номером.

### Карта преступника «Мёртвый головорез»

Не применяйте эффекты, описанные для случаев убийства или смерти от голода.

### Тотемы и участок острова № 2

На участке острова № 2 есть оба символа:  и . Когда вы выкладываете его на поле, положите на этот участок 2 жетона с номерами (выберите, какой из них будет соответствовать , а какой — ).



### Сценарий № 13



В этом сценарии вам предстоит искать логова и сражаться в них с культистами и мистическими зверями. Как только вы уничтожите 5 логов, вы немедленно побеждаете. Но будьте осторожны: чтобы уничтожить логова, вам придётся вступить в бой со смертельно опасными созданиями!

### Особое изобретение «Молот ведьм»

Как только вы создадите это изобретение, оно позволит вам игнорировать один из символов на кубике при каждом розыгрыше карты . Разыгрывая другую карту , вы сможете выбрать другой символ, который будете игнорировать.

### Особое действие «Разгромить культистов»

Это особое действие исследования нужно выполнять на участке острова, на котором лежит жетон с номером. Если колода культистов закончится, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду культистов.

### Особое действие «Уничтожить логово»

Это особое действие исследования нужно выполнять на участке острова с логовом. Разыграв 1 карту , уберите жетон с номером в коробку или сложите в отдельную стопку в стороне от игрового поля, чтобы учитывать количество уничтоженных логов. Как только вы уничтожите пятое логово, вы побеждаете!

### Создатели игры

Авторы дополнения: Игнаций Тшевичек, Иоанна Киянка

Правила игры: Мэтт Дембек

Арт-директор: Рафал Шима

Исполнительный продюсер: Гжегож Полевка

Автор иллюстрации на коробке: Венсан Дютре

Художники: Матеуш Бельский, Мацей Яник, Барбара Треля-Шима

Дизайн коробки: Мацей Мутвиль

Дизайнеры: Мацей Мутвиль, Эва Костож

Фотографии: Wellcome Library, London

Дизайн компонентов: Мацей Мутвиль, Рафал Шима

Верстальщик: Мацей Мутвиль

Редакторы английских правил: Зара и Люк Отфиновские

Вычитка: Роберт Денинис, Арек Май, Бен Николсон, Vitruvian Gamer

Игру тестировали: Gloomy, Jagódka, Basia, Artur, Piotr, Szymon, Merry, Matt

Издательство: Portal Games

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland

tel./fax. (32) 334 85 38

www.portalgames.pl

e-mail: portal@portalgames.pl

Особая благодарность выражается Колтону Кроутеру, Оливье Прево, Мэтту Сумски, Валери Скеттини, Джеффри Эрикссону, Михаэлю Забойнику, Кайлу Фолсому и Дону Лайлзу.

### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Редакторы художественного текста:

Анастасия Егорова, Иван Селиверстов

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректоры: Ольга Португалова, Иван Селиверстов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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 иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

# СИМВОЛЫ

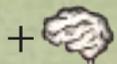
## НОВЫЕ РЕСУРСЫ

	Камень 
	Источник камней, приносит  в фазе добычи (в кошмарном режиме источником камней также считается символ  )

## НОВЫЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

	Каменный амулет 
	Белая краска  (позволяет отменить эффект  на кубике ран или на жетоне помешательства)
	Факел 

## РАССУДОК

	Маркер рассудка
	Потеряйте 1 рассудок
	Излечите 1 рассудок
	Нервный срыв 

## КУБИКИ

	Этот символ на кубике ран означает, что персонаж теряет 1 рассудок (в базовой игре считайте эту грань пустой)
	Бой с мистическим зверем, мистическая сила которого равна 3 (в базовой игре считайте эту грань пустой)

## КУЛЬТИСТЫ

	Карта культиста
	Жетон мистической опасности (+1 к мистической силе культиста)
	Примените указанный эффект, если у вступившего в бой персонажа есть 
	Награда за победу персонажа над культистом

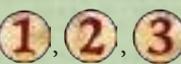
## МИСТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

	Маркер мистического оружия
	Мистическая сила культиста
	Мистическое оружие (уровень мистического оружия) +/-1  — повысьте/понижьте уровень мистического оружия на 1

## РУБАШКИ КАРТ

	Карты состояний
	Карты снаряжения
	Карты культистов (у них рубашка такая же, как у карт зверей из базовой игры; чтобы отличать их, кладите колоду культистов на жетон культистов)
	Карты логова (используются в кампании «Затерянный город Z»)
	Карты преступников (используются в сценарии «Охота на преступников»)
	Карты туземцев (дополнительные неигровые персонажи)

## ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ

	Жетон наваждения
	Жетоны помешательства
	Дополнительные жетоны с номерами
	Жетон дополнительного камня
	Жетоны защитной раскраски (используются в кампании «Затерянный город Z»)
	Маркер использования снаряжения

## НОВЫЕ КАРТЫ ТАЙН

	Карта мистического зверя
	Карта проклятия
	Карта заклинания
	Карта подсказки (используется в кампании «Затерянный город Z»)