

Поклик Ктулху
Оповідки МІСКАТОНІКУ
Подорож до Інсмута



ПРАВИЛА ГРИ

ВМІСТ ГРИ

ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ:

- » 120 карт умінь
(по 20 для кожного вміння)
- » 46 карт предметів
- » 8 карт початкових предметів
- » 69 карт станів
(стрес, поранення, паніка, отруєння)
- » 4 карти героїзму
- » 16 карт кампанії
- » 16 карт збереження
- » 8 планшетів дослідників
- » 8 фішок дослідників
- » 4 підставки для фішок дослідників
- » 32 жетони супутників
- » 8 маркерів ЖИВУЧОСТІ
- » 8 маркерів ГЛУЗДУ
- » 24 жетони МАГІЇ
- » 24 жетони ЕНЕРГІЇ
- » 24 жетони планшета подій
(8 черепів, 8 зірок, 8 мацаків)
- » 1 маркер часу для планшета подій
- » 32 жетони використання предметів
- » 8 жетонів зіткнень
- » 52 жетони станів

СЦЕНАРІЙ I: ШЕПІТ ПЕЧЕР КОМПОНЕНТИ:

- » 1 книжка історій
- » 1 планшет подій
- » 7 карт доказів
- » 3 карти зіткнень
- » 3 карти цілей
- » 23 карти локацій
- » 12 карт ворогів
- » 1 жетон слуги Дагона

СЦЕНАРІЙ II: ЗГАСЛИЙ МАЯК КОМПОНЕНТИ:

- » 1 книжка історій
- » 1 планшет подій
- » 13 карт доказів
- » 7 карт зіткнень
- » 4 карти цілей
- » 29 карт локацій
- » 1 мапа острова Маяка
- » 15 карт ворогів

СЦЕНАРІЙ III: ПОДОРОЖ ДО ІНСМУТА КОМПОНЕНТИ:

- » 1 книжка історій
- » 1 планшет подій
- » 5 карт доказів
- » 5 карт зіткнень
- » 4 карти цілей
- » 26 карт локацій
- » 1 мапа міста Інсмута
- » 15 карт ворогів
- » 8 жетонів невільників
- » 1 жетон групи
- » 3 жетони розслідування

Золоте правило щодо компонентів

Якщо під час вашої пригоди запас будь-яких компонентів вичерпався і ви не можете отримати певний компонент, то просто продовжуйте гру без нього. Найчастіше це трапляється з компонентами, які вам не дуже й потрібні.

ВСТУП ДО ПРИГОД

Рокпорт, 18 вересня 1925 року

Океан був неспокійним уже кілька тижнів. Хай би мене грім побив, але, здається, він геть змінився. Став якимсь... темнішим, зловіснішим. Ліпше б я зараз сидів удома в кріслі, попиваючи гарячий пряний чай. Та доля вирішила інакше. Разом з різношерстою групою супутників я мусив вирушити в море, щоб розслідувати мутну справу про можливу контрабанду алкоголю. Звісно, мав я й інші причини... Але хто з нас без скелетів у шафі?

Чутки? Ну, люди завжди верзуть різні нісенітниці, тому немає сенсу звертати увагу на всі ці дурні моряцькі байки. «Моторошні» звуки й дивне світло? Гадаю, це лише чергове підтвердження того, що алкоголь грає з людьми злі жарти. Хтось бачив «неземних» істот у морі. Загадкові події на острові з маяком. Ти ба! Дехто навіть цілком серйозно стверджує, що в самому Інсмуті діє мережа іноземних шпигунів. Звісно, будиши міністром оборони ворожої країни, ви б точно наказали своїм бійцям проникнути в цю Богом забуту діру...

Коли ви сідаєте на борт судна, то не можете просто так викинути ці історії зі своєї голови. Утім, навіть не думайте ділитися своїми страхами й сумнівами з іншими! Напевне, усі вони чули ті самі або подібні історії, але їм вистачає глузду тримати язик за зубами. Як не дивно, усі на борту виглядають рішучими й незламними. Тож ліпше не виділятися серед них. Треба завжди зберігати спокій — якщо все зробити як годиться і не дати наплювати собі в кашу, то інші потім дивитимуться на тебе з повагою.

Однак досить про це! Ось один кричить, що бачить обриси скелястого острова. Наше судно наближається до нього, і за кілька секунд я теж його бачу. Хвилі розбиваються об кам'янистий берег. Не схоже, що тут хтось живе... Отже, люди помилилися? Або то справді були дурні байки? Тут узагалі ніде пришвартуватися... О, між скелями є вузький прохід! Схоже, маємо шанс забратися на цю слизьку кручу, що стирчить з океану.

Виникає незбагненне бажання подивитися на хмарне небо. Я просто відчуваю, що це треба зробити, перш ніж... Перш ніж що? Оце я розпустив нюні! Я тут не просто так! Я маю повне право бути тут, і зі мною нічого не може статися, бо мене захищає закон. Що може піти не так?

Артур Блеквуд

МЕТА ГРИ

Пориньте в захопливу пригоду, у якій найголовніше — це сюжет. У грі «Оповідки Міскатоніку» немає традиційних умов перемоги чи поразки, утім, кожне рішення, кожне відкриття і кожна жертва сприяють створенню власної історії. Деякі персонажі можуть загинути, інші — збожеволіти, а решта — дізнатися жакливу правду про світ, геть не такий, яким більшість його уявляла. Саме ці події, драматичні рішення та їхні неминучі наслідки роблять історію справді незабутньою.

Гра поєднує дух класичних пригод з розгалуженим сюжетом, напругу наративної настільної гри та гнучкість рольової гри. Протягом партії гравці читатимуть уривки з книжки історій, досліджуватимуть небезпечні локації, гратимуть карти зі своїх колод і кидатимуть кістки, щоб визначити, чи достатньо їхніх умінь для подолання жаків, що чигають попереду.

Мета гри — не перемогти в традиційному розумінні, а прожити історію і розкрити її таємниці. Наприкінці кожної пригоди гравці визначають рівень її дослідження — одного проходження недостатньо, щоб дослідити все.

ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

Кожен сценарій має свою книжку історій — візьміть відповідну для вибраного сценарію.

Ми наполегливо радимо грати в «Оповідки Міскатоніку» як у кампанію, починаючи зі «Сценарію I. Шепіт печер», продовжуючи «Сценарієм II. Згаслий маяк» і закінчуючи «Сценарієм III. Подорож до Інсмута».

На звороті кожного планшета подій ви знайдете список усіх компонентів, потрібних для вибраного сценарію. Візьміть карти локацій поточною сценарію (їх можна відрізнити за позначкою в лівому нижньому куті на звороті карти: «I», «II», «III»). Покладіть колоду локацій у центрі стола. Гравці братимуть і досліджуватимуть ці карти протягом гри. Залиште місце в центрі стола для відкритих локацій.

РОЗМІСТІТЬ ТАКІ КОМПОНЕНТИ В МЕЖАХ ДОСЯЖНОСТІ ВСІХ ГРАВЦІВ:

- » **Планшет подій.** Розмістіть маркер часу на поділці планшета подій, яка відповідає вибраному рівню складності. За звичайного рівня складності завжди починайте з 1-го раунду.
- » Жетони станів і використання предметів.
- » **Колоди карт** (посортуйте й розмістіть окремо):
 - » предмети;
 - » докази;
 - » цілі;
 - » стани (розділіть карти станів на 4 окремі стоси: **СТРЕС, ПОРАНЕННЯ, ПАНІКА й ОТРУЄННЯ**).
- » Усі 8 кісток (6 білих і 2 червоні).

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ БЕРЕ ТАКІ КОМПОНЕНТИ:

- ▶ Планшет вибраного дослідника й фішку цього дослідника.
- ▶ Карти вмінь цього дослідника (повний список наведено на планшеті дослідника). Перетасуйте ці карти й покладіть їх стосом долілиць ліворуч від планшета дослідника, на місце, позначене символом .
- ▶ Карту початкового предмета дослідника (з його іменем на звороті). Покладіть її біля планшета дослідника в комірці будь-якої руки (або двох рук) чи рюкзака згідно із символом на цій карті.
- ▶ Жетони **ЕНЕРГІЇ** та **МАГІЇ** згідно з максимальними значеннями, указаними на планшеті дослідника.
- ▶ Маркери **ЖИВУЧОСТІ** й **ГЛУЗДУ** (розмістіть на максимальних поділках відповідних треків).



ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

«ОПОВІДКИ МІСКАТОНІКУ» —
ЦЕ ПОВНІСТЮ КООПЕРАТИВНА ГРА,
ТОМУ ВИ МОЖЕТЕ ВІЛЬНО ДІЛІТИСЯ
ІНФОРМАЦІЄЮ ПРО КАРТИ НА СВОЇЙ РУЦІ.

КНИЖКА ІСТОРІЙ

Книжка історій — серце кожного сценарію. У ній ви знайдете опис подій і локацій, а також варіанти ключових рішень, які впливатимуть на вашу пригоду. Дослідники слідуватимуть шляхами, запропонованими книжкою історій, але напрямок розслідування залежатиме від вибору гравців. Кожен абзац, кожен рядок тексту може відкрити нові можливості або створити непередбачувані небезпеки. Книжка історій проведе вас темними провулками трьох окремих сценаріїв... І ці шляхи не завжди будуть безпечними.

ЗОНА Й ЛОКАЦІЯ

Протягом гри ви досліджуватимете різні зони, представлені картами локацій. Деякі зони можуть складатися з кількох карт локацій. Якщо фішка вашого дослідника стоїть на різних картах, що утворюють одну зону, то фактично він перебуває в різних локаціях. Це впливає на бій або вміння, які будуть описані далі в цих правилах.

ХІД ГРАВЦЯ

У грі «Оповідки Міскатоніку» немає фіксованого порядку ходів. Гравці разом вирішують, хто буде ходити наступним. Однак вони не можуть виконувати активації та проходити перевірки одночасно — дослідники завжди ходять по черзі. Виконання нової дії можна почати лише після повного завершення попередньої.

Кількість доступних дій у раунді залежить від того, скільки карт має на руці гравець. Кожна зіграна карта символізує одиницю часу, витрачену на виконання дії. Якщо в гравця не залишилося карт, він не може виконувати пов'язані з картами дії в цьому раунді.

ПЕРЕВІРКИ

Важливіші або складніші дії вимагатимуть від вас перевірки одного з шести вмінь:

ВОЛЯ , ОСВІЧЕНІСТЬ , ПРИВАБЛИВІСТЬ ,
СИЛА , СПРИТНІСТЬ  і СТАТУРА .

Рівень складності перевірки позначено кольоровим символом: **ЛЕГКИЙ** , **ЗВИЧАЙНИЙ**  або **СКЛАДНИЙ** . Іноді біля символу рівня складності перевірки вказано ключове слово або символ предмета  — це означає, що наявність відповідного предмета або ключового слова спростить перевірку.

Проходячи перевірку, ви кидаєте щонайменше одну червону кістку й певну кількість білих. Точна кількість залежить від зіграних карт, а також від інших механік гри. Докладніше про проходження перевірок див. далі в цій книжці правил.

СТАН

Взаємодія з оточенням, різні дії або контакти з іншими персонажами протягом історії так чи інакше впливають на вашого дослідника. Ефекти, що впливають на дослідників, називають **станами**. Їх відстежують за допомогою спеціальних жетонів або карт.

Стани в грі поділяються на дві категорії:

- » **Позитивні:** ПЕРЕВАГА , ЗОСЕРЕДЖЕННЯ , ПОСИЛЕННЯ .
- » **Негативні:** ПЕРЕШКОДА , КРОВОТЕЧА , ОТРУСННЯ , ПОРАНЕННЯ , ПАНІКА , ОГЛУШЕННЯ , ПЕРЕЛЯК , СТРЕС , ОШЕЛЕШЕННЯ .

Кarti станів додають у колоду вашого дослідника, а жетони станів — на планшет вашого дослідника в секцію «Стани» праворуч.

Ефект кожного жетона стану застосовують однократно. Після застосування ефекту поверніть жетон стану в загальний запас. Якщо ви маєте кілька жетонів одного типу, застосуйте ефект тільки одного жетона цього типу, а решту залиште на планшеті свого дослідника. Докладніше про ефекти кожного стану див. далі в цій книжці правил.

КОМАНДА

Гра «Оповідки Міскатоніку» висвітлює історію **чотирьох дослідників**, які опинилися у вирі дивовижних подій. Кожен сценарій призначений для гри **чотирма дослідниками**. Незалежно від кількості гравців, у грі завжди буде **четверо дослідників**. У грі вчотирьох кожен гравець керує одним дослідником. Усе просто.

Якщо гравців менше ніж чотири, то кожен, як завжди, вибирає собі одного дослідника. Потім група вибирає стільки дослідників, скільки бракує до чотирьох, і перевертає їхні планшети на інший бік — на сторони супутників. Наприклад, у грі вдвох команда складається з двох дослідників, якими керують гравці, і двох супутників, які надають їм підтримку.

СУПУТНИК

Супутник — це дослідник, яким не керує гравець безпосередньо. Супутників використовують у кожній партії, у якій бере участь менше ніж чотири гравці. Супутники не представлені фішками на ігровому полі, але вони можуть виконувати до 4 активацій за раунд і надавати доступ до очок **МАГІЇ**, які гравці можуть використовувати для перекидання кісток (див. розділ «Кістки» далі в книжці правил).

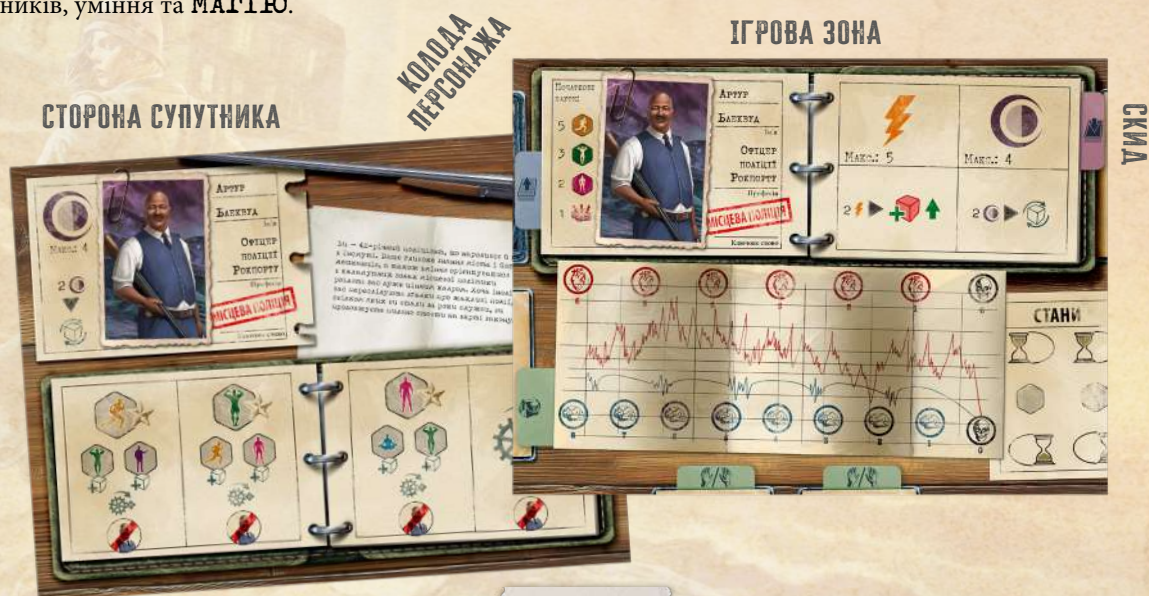
Завжди вважають, що супутник перебуває поряд із будь-яким дослідником незалежно від локації. Це дає змогу гравцям вільно, без просторових обмежень використовувати дії супутників, уміння та **МАГІЮ**.

КОЛОДА ПЕРСОНАЖА

Карти у вашій колоді персонажа визначають рівень спеціалізації вашого дослідника в кожному вмінні. Якщо не вказано інакше, на початку кожного раунду ви берете до 5 карт. Кількість карт на руці визначає кількість дій, доступних вам у цьому раунді. Ви використовуєте карти або для виконання активацій, або для допомоги в перевірках. Зазвичай ви розміщуватимете карти в одній з двох зон:

- » **Ігрова зона.** Розташована над верхнім краєм планшета вашого дослідника. Використовуйте її під час проходження власної перевірки або для допомоги іншому досліднику під час його перевірки. В ігровій зоні ви також розміщуєте карти станів.
- » **Скид.** Місце, куди ви кладете карти відразу після виконання активації (не проходження перевірки). Карти в скиді символізують час і зусилля, витрачені на активацію.

Протягом гри ваша колода збільшуватиметься — насамперед унаслідок додавання карт станів (**СТРЕСУ, ПОРАНЕННЯ, ПАНІКИ й ОТРУЄННЯ**), отриманих під час пригоди. Однак «*Оповідки Міскатоніку*» — це не колодобудівна гра, тому керування колодою між раундами може відрізнитися від вашого досвіду, набутого в іграх з такими механіками. Докладніше про керування колодою див. далі в цій книжці правил.



КЛЮЧОВІ СЛОВА

Кожен із трьох сценаріїв цієї коробки має власний набір ключових слів. Вони потрібні для того, щоб:

- » відстежувати прогрес вашої пригоди, позначаючи ключові події або відкриття протягом дослідження;
- » відображати особисте минуле вашого дослідника й, можливо, відкривати додаткові сюжетні деталі (кожен дослідник має одне ключове слово, надруковане на його планшеті дослідника);
- » пропонувати нові сюжетні вибори або впливати на складність певних перевірок;
- » визначати рівень дослідження історії наприкінці сценарію.

Ключові слова можна побачити на картах і планшетах дослідників, але найчастіше їх можна отримати внаслідок певного сюжетного вибору, успішної перевірки або події, що відбудеться пізніше в сценарії. Якщо ключове слово треба записати, гра чітко вкаже вам зробити це. Позначте ключове слово олівцем на листі ключових слів.

ПРЕДМЕТИ ТА ЗБРОЯ

Протягом пригоди ви натраплятимете на різні предмети та зброю, зображені на картах. Більшість предметів і вся зброя мають певну кількість використань (вказана на відповідній карті). Отримавши нову карту, розмістіть жетони використання предмета згідно з указаною на цій карті кількістю.

Карти предметів зазвичай мають символ  у нижній частині. Використання предмета може допомогти вам під час перевірок, вилікувати дослідника, надати ключові слова й інші переваги вашому персонажу. Для використання предмета ваш дослідник повинен мати його у своєму рюкзаку або в руці. Після використання предмета вилучіть 1 жетон використання предмета  з його карти. Для використання ключового слова, зображеного на карті, **не треба** вилучати жетони використання предмета.

Кожна карта зброї має символ, що вказує на потрібну для використання кількість рук (одна чи дві). Усі карти одnorучної зброї орієнтовані вертикально й мають символ  у верхній

частині. Ви можете одночасно використовувати 2 одnorучні зброї. Усі карти дворучної зброї орієнтовані горизонтально й мають символ  у верхній частині. Ви можете одночасно використовувати тільки 1 дворучну зброю.

Якщо протягом пригоди ви знайдете додаткову зброю, то можете зберігати її у своєму рюкзаку. Обмін предметами або зброєю з іншими дослідниками дозволений лише за умови, що ви перебуваєте в одній локації. Це вважають безплатною дією. Ви також можете безплатно експіруватися будь-якою зброєю зі свого рюкзака, але не під час зіткнення (див. докладніше далі в цій книжці правил).

ОГЛЯД ГРИ

«Оповідки Міскатоніку» — це сюжетна пригодницька гра, що складається з раундів. У кожному раунді гравці виконують дії, використовуючи карти зі своєї руки. Раунд закінчується, коли гравці використали всі карти або вирішили більше не грати їх.

СТРУКТУРА РАУНДУ

1. УЗЯТТЯ КАРТ

На початку кожного раунду візьміть до 5 карт зі своєї перетасованої колоди персонажа. Якщо ви взяли будь-які карти станів (**СТРЕС, ПОРАНЕННЯ, ПАНІКА, ОТРУЄННЯ**), негайно виконайте наведені на них указівки. Ці карти треба зіграти у свою ігрову зону. Після застосування будь-яких ефектів зіграних карт станів ви можете вирішити припинити брати карти з колоди або продовжувати, поки у вас не буде 5 карт на руці. Беріть карти, поки не матимете 5 карт на руці, серед яких не буде карт станів, або припиніть узяття карт.

ЕФЕКТИ КАРТ СТАНІВ:

- »  **СТРЕС.** За кожні 2 карти  у своїй ігровій зоні знизьте свій **ГЛУЗД**  на 1.
- »  **ПОРАНЕННЯ.** За кожні 2 карти  у своїй ігровій зоні знизьте свою **ЖИВУЧІСТЬ**  на 1.
- »  **ПАНІКА.** До кінця раунду під час будь-якої перевірки ви не можете надавати або отримувати допомогу від інших дослідників (гравців або супутників).

- » **ОТРУЄННЯ.** За кожну карту у своїй ігровій зоні знизьте свою **ЖИВУЧІСТЬ** на 1.

Якщо будь-який з цих ефектів призводить до зниження **ГЛУЗДУ** або **ЖИВУЧОСТІ**, вилучіть усі карти, що спричинили це, повернувши їх у загальний запас.

ПРИКЛАД

Маргарет бере 5 карт, 1 з них — це карта **СТРЕСУ**. Поклавши її у свою ігрову зону, Маргарет вирішує взяти додаткову карту. На жаль, узята карта — це також карта **СТРЕСУ**, тому Маргарет втрачає 1 **ГЛУЗД**, вилучає обидві карти й повертає їх у загальний запас. Потім вона бере ще одну карту, яка виявляється звичайною картою вміння.



Якщо **ЖИВУЧІСТЬ** або **ГЛУЗД** дослідника знижуються до 0, його персонаж гине й назавжди вибуває з гри. Дотримуйтеся вказівок сценарію щодо смерті дослідника, наведених на планшеті подій.

2. ПЛАНШЕТ ПОДІЙ

Після того як усі гравці завершили фазу взяття карт, перевірте планшет подій. Якщо маркер на поділці з номером, знайдіть і прочитайте відповідний розділ, а потім застосуйте його ефекти відповідно до вказівок.

3. ЖЕТОНИ СТАНІВ — ПОЧАТОК РАУНДУ

Протягом гри дослідники можуть отримувати жетони позитивних або негативних станів. Ефекти жетонів станів застосовують на початку раунду, під час наступної перевірки або наприкінці раунду. Перевірте на початку раунду, чи застосовні ефекти жетонів станів (із символом).

- » **ПОСИЛЕННЯ.** У цьому раунді збільште ліміт своєї руки до 6 карт. Візьміть 1 додаткову карту. Ця додаткова карта повинна бути позитивною. Якщо взята карта — це негативний стан, покладіть її в скид й візьміть іншу карту.
- » **ОШЕЛЕШЕННЯ.** У цьому раунді зменште ліміт своєї руки до 4 карт. Покладіть 1 вибрану карту з руки в скид.

4. ДІЇ ДОСЛІДНИКІВ

Дії дослідника залежать від його поточної локації. Усі вони описані в книжці історій. Дослідник може виконувати, наприклад, такі дії:

АКТИВАЦІЯ. Основний ефект, який не вимагає перевірки. Для виконання активації покладіть у скид указану в описі кількість карт (з). Після скидання прочитайте відповідний опис у книжці історій, щоб розіграти ефект.

ПРИКЛАД

Тут дослідник може виконати 1 активацію — тобто скинути 1 карту, щоб перейти до наступного розділу в книжці історій.

Усі присутні персонажі, які хочуть зайти в ці авери, випрачають 1 . Після прочитання **049**.

ЗДІБНІСТЬ. Кожен дослідник має унікальну здібність. Для її застосування треба витратити 2 **ЕНЕРГІЇ**. Ви можете застосовувати свою здібність у будь-який момент, якщо маєте достатньо **ЕНЕРГІЇ**, хоча деякі ефекти можна застосувати тільки під час наступної перевірки.

Ви також можете застосовувати свою здібність до іншого дослідника у вашій локації. У такому разі просто застосуйте повний ефект здібності до вибраного дослідника.

**ПОВНИЙ ПЕРЕЛІК ЗДІБНОСТЕЙ
НАВЕДЕНО НАПРИКІНЦІ
КНИЖКИ ПРАВИЛ.**

ПРИКЛАД

Сара й Езра в одній локації. Сара витрачає 2 **ЕНЕРГІЇ**, щоб застосувати свою здібність до Езри, даючи йому змогу забрати 1 карту з його ігрової зони назад на його руку.



ВІДПОЧИНОК. Скиньте 1 карту (з ) , щоб відновити 1 **ЕНЕРГІЮ** своєму досліднику. **ЕНЕРГІЯ** потрібна для застосування унікальної здібності вашого дослідника.

ПРИКЛАД

Артур скидає карту, щоб відновити 1 **ЕНЕРГІЮ**. Тепер він зможе застосувати свою здібність.

ПЕРЕВІРКА. Зазвичай це якийсь важливий сюжетний вибір. Під час перевірки ви повинні досягти певної кількості успіхів, використовуючи одне із 6 умінь. Потрібна кількість успіхів вказана в описі перевірки.

ПЕРЕВІРКИ

Перевірки проходять за допомогою карт і кісток. Щоб задовольнити вимогу перевірки, кількість отриманих *успіхів* повинна дорівнювати указаній кількості успіхів або перевищувати її.

Перевірки перелічені наприкінці сюжетних розділів. Рівень складності перевірки іноді позначено кольоровим символом:

- »  **ЛЕГКИЙ:** вимагає від 1 до 2 успіхів;
- »  **ЗВИЧАЙНИЙ:** вимагає від 3 до 4 успіхів;
- »  **СКЛАДНИЙ:** вимагає 5 або більше успіхів.

Іноді рівень складності перевірки знижується, якщо дослідник, що її проходить, має певний предмет або ключове слово.

ПРИКЛАД

Перевірка вимагає 3 або 4 *успіхи* у **ВОЛІ**. У перевірці вказано предмет , тому, якщо дослідник має такий предмет, йому вистачить меншої кількості успіхів.

Перевірка складається з трьох етапів: приготування і допомога, кидок кісток, розв'язання.

1. ПРИГОТУВАННЯ І ДОПОМОГА

Починаючи перевірку, ви можете зіграти будь-яку кількість карт зі своєї руки, щоб підвищити свої шанси на успіх. Граючи карти на цьому етапі, ви не скидаєте їх, як під час активації — ви використовуєте ефекти зіграних карт. Зіграні карти розміщуйте над планшетом свого дослідника в ігровій зоні. Вони залишаються там до кінця раунду, але їхні ефекти застосовують лише під час перевірки, для якої їх зіграли.

КОЖНА ПЕРЕВІРКА ОРІЄНТОВАНА НА ОДНЕ З 6 УМІНЬ:

- »  **ВОЛЯ;**
- »  **ОСВІЧЕНІСТЬ;**
- »  **ПРИВАБЛИВІСТЬ;**
- »  **СИЛА;**
- »  **СПРИТНІСТЬ;**
- »  **СТАТУРА.**

ЗІГРАНІ КАРТИ НАДАЮТЬ ТАКІ ПЕРЕВАГИ:

- »  — 1 гарантований успіх, якщо основний символ карти (і її назва) відповідає потрібному перевірці вмінню.
- »  — додаткова біла кістка, якщо на карті зображено символ потрібного перевірці вміння і символ кістки.

ПРИКЛАД

Зігравши карту **СИЛИ**, дослідник може отримати 1 гарантований успіх у перевірці **СИЛИ** або додаткову білу кістку в перевірці **СТАТУРИ** чи **СПРИТНОСТІ**.



ДОПОМОГУ МОЖНА ОТРИМАТИ ВІД:

- » **СУПУТНИКА** (дослідника, яким не керує жоден гравець, доступного в грі з менш ніж 4 гравцями), або
- » іншого **ГРАВЦЯ**, що перебуває в одній локації з активним дослідником.

Щоб надати допомогу, ці союзники можуть використати жетони супутників або зіграти карти так само, як і активний гравець. Інший гравець може надати допомогу, тільки якщо фішка його дослідника в одній локації з дослідником, що проходить перевірку. Супутників вважають присутніми в будь-якій локації, тому ви завжди можете використати їхні жетони супутників.

ВАЖЛИВО. Кількість наданої допомоги (зіграні карти й жетони супутників разом) не може перевищувати кількості карт, зіграних активним гравцем.



ПРИКЛАД

Артур грає 3 карти під час приготувань до перевірки **СИЛИ**. Він може отримати до 3 додаткових успіхів та/або кісток від інших дослідників та/або супутників. У цьому прикладі Езра (інший гравець) допомагає 2 картами, а супутниця Елізабет допомагає 1 жетоном.



Також перевірте, чи маєте  **жетон стану ЗОСЕРЕДЖЕННЯ**. Якщо так, вирішіть, чи хочете застосувати такий ефект:

 **ЗОСЕРЕДЖЕННЯ**. Під час проходження наступної перевірки ви можете вибрати будь-яке вміння, не зважаючи на вказане. Кількість потрібних успіхів залишається незмінною.

Зігравши карти й отримавши допомогу від інших гравців і супутників, перейдіть до наступного етапу — **кидка кісток**.

2. КИДОК КІСТОК

Цей етап складається з кількох простих кроків:

- » застосування жетонів станів;
- » кидок кісток;
- » перекиди.

Спершу перевірте, чи маєте ви **жетони станів**  **ПЕРЕВАГА** або  **ПЕРЕШКОДА**. Якщо ні, перейдіть до кроку **кидка кісток**.

ЗАСТОСУВАННЯ ЖЕТОНІВ СТАНІВ

Якщо ви маєте жетони  або , застосуйте їхні ефекти.

 **ПЕРЕВАГА**. Додайте 1 червону кістку до свого запасу кидка. Після кидка ви можете вибрати один з двох результатів червоних кісток, який вам більше подобається. Застосуйте цей результат і проігноруйте інший.

Якщо ви повинні отримати жетон , маючи жетон  на планшеті свого дослідника, не отримуйте цей жетон, а просто скиньте жетон . Зробіть те саме в протилежній ситуації.

 **ПЕРЕШКОДА**. Додайте 1 червону кістку до свого запасу кидка. Після кидка ви повинні вибрати *гірший* з двох результатів червоних кісток. Щоб визначити найгірший результат, зверніться до планшета подій. Якщо на червоних кістках випали символи події, виберіть той, для якого ваша група зараз має більше відповідних жетонів. Якщо на планшеті немає жодного жетона або кількість однакова, використовуйте таку ієрархію для вибору:



ПРИКЛАД

Під час перевірки кинули 2 червоні кістки внаслідок ефекту жетона — випали і .

Оскільки на планшеті подій немає жодного жетона, то між і нічия, отже, згідно з ієрархією для вибору, додано на планшет подій.



КИДОК КІСТОК

Візьміть 1 червону кістку (або 2, якщо застосовані чи).

Потім візьміть кількість білих кісток, що дорівнює загальній кількості додаткових кісток, отриманих протягом етапу приготувань і допомоги.

КИНЬТЕ ВСІ КІСТКИ ОДНОЧАСНО.

- » Кожен випалий символ вважають 1 успіхом.
- » Символ — це вибуховий успіх. Якщо випав цей символ, а в запасі ще лишилися білі кістки, ви можете відразу кинути 1 додаткову білу кістку. Якщо всі білі кістки використали під час початкового кидка або внаслідок інших вибухових успіхів, ви більше не можете застосовувати ефект вибухового успіху під час цієї перевірки.
- » Символ — це розбита зірка. Вона скасовує 1 інший випалий успіх.

ВАЖЛИВО. Розбита зірка скасовує тільки успіхи на інших кістках — вона не скасовує успіхи, гарантовані картами.

ПЕРЕКИДИ

Червоні кістки ніколи не можна перекидати, але деякі активації або ефекти дають змогу перекидати білі кістки. Витративши 2 МАГІЇ, ви можете перекинути будь-яку кількість білих кісток. Однак майте на увазі, що МАГІЯ — дефіцитний і дуже цінний ресурс. Ви також можете витратити МАГІЮ своїх супутників для перекиду кісток. Тільки дослідники в локації з дослідником, що проходить перевірку, можуть надавати МАГІЮ для перекиду його білих кісток.

ВАЖЛИВО. Червоні кістки ніколи не можна перекидати! Ви завжди можете пройти перевірку, якщо це прямо не заборонено в книжці історій, навіть за умови, що ви не маєте білих кісток, які можна додати в запас кидка. Завдяки вибуховим успіхам ви можете успішно пройти перевірку, навіть маючи менше кісток, ніж потрібно для досягнення успіху.

Після кидка кісток і використання перекидів або спеціальних ефектів перейдіть до третього етапу — розв'язання.



ПРИКЛАД

Елізабет треба отримати 2 успіхи, щоб успішно пройти перевірку. Вона викинула 2 успіхи, але, на жаль, ще й «Розбиту зірку», що скасовує 1 успіх. У неї не залишилося **МАГІЇ**, але один з її супутників, Езра, може поділитися! Елізабет витрачає 2 **МАГІЇ** з планшета Езри й перекидає «Розбиту зірку»: випадає порожня грань, отже, Елізабет успішно проходить перевірку. Червону кістку перекинути не можна, тож, попри небажання, Елізабет повинна розмістити жетон **МАЦАКА** на планшет подій.



3. РОЗВ'ЯЗАННЯ

Підрахуйте загальну кількість успіхів (разом із символами на зіграних картах і з жетонами супутників).

Якщо ви досягли або перевищили кількість успіхів, потрібну для успішного проходження перевірки, читайте опис результату **УСПІХ**.

Якщо ви не отримали потрібної кількості успіхів, читайте опис результату **ПРОВАЛ** (за наявності). Якщо варіант провалу не описаний, перевірка закінчується без подальших наслідків.

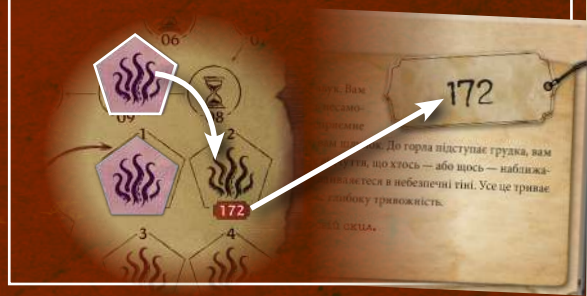
УСПІХ: прочитайте **182**.

ПРОВАЛ: суцільна темрява тися стежкою. Можете спробу

Насамкінець перевірте червону кістку. Якщо на ній випав будь-який символ події (🔥, 🦴, або ☆), розмістіть відповідний жетон на планшеті подій. Якщо цей жетон накриває поділку з номером розділу, прочитайте відповідний текст з книжки історій.

ПРИКЛАД

Щойно розміщено 2-й жетон **МАЦАКА** — перейдіть до тексту 172.



ВИЛУЧЕННЯ КАРТИ СТРЕСУ АБО ПОРАНЕННЯ

Якщо у вашій ігровій зоні ще залишилася карта **СТРЕСУ** або **ПОРАНЕННЯ**, ви можете спробувати її вилучити.

ТРЕБА ДОСЯГТИ:

- » 1 успіху в перевірці **ВОЛІ**, щоб вилучити 1 карту **СТРЕСУ**.



- » 1 успіху в перевірці **СТАТУРИ**, щоб вилучити 1 карту **ПОРАНЕННЯ**.



Звісно, протягом цих спроб ви можете додавати додаткові карти або використовувати допомогу супутників, як і у звичайній перевірці.

КОМАНДНА ПЕРЕВІРКА. Книжка історій може вказати вам пройти командну перевірку. Такі перевірки простіші за звичайні, бо вимагають досягти певної кількості успіхів усією командою. Дослідники можуть проходити перевірки по черзі, дотримуючись усіх правил звичайної перевірки, зокрема допомоги, а всі успіхи зберігаються для наступної перевірки. Коли дослідники досягнуть указанної кількості успіхів, вони успішно проходять командну перевірку.

ДОСЛІДЖЕННЯ

Один з основних елементів ігрового ладу — дослідження нових місць. Ігровий світ поділений на *зони*, кожна з яких складається з однієї або кількох *локацій*. Одна зона може складатися з кількох карт локацій.

Є КІЛЬКА СПОСОБІВ ПЕРЕМІЩЕННЯ МІЖ ЛОКАЦІЯМИ:

- » за допомогою текстів;
- » відкритими локаціями;
- » бігом.

ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕКСТІВ

Деякі розділи в книжці історій можуть дати вам можливість відкрити нову локацію, пов'язану з вашою поточною. Дотримуйтеся вказівок у тексті, де описано нову локацію і спосіб її розміщення на столі.

ВІДКРИТІ ЛОКАЦІЇ

Якщо локація вже відкрита й розташована поруч з вашим поточним місцем розташування, ви можете перемістити фішку свого дослідника в неї, поклавши в скид 1 карту із символом активації.

ПРИКЛАД

Маргарет витрачає 1 активацію, скидаючи 1 карту із символом активації, і переміщується в сусідню локацію.



БІГ

Якщо локація, якої ви хочете дістатися, розташована на відстані понад 3 карти від вашої поточної, ви можете побігти туди. Для цього скиньте 3 карти із символом активації і отримайте 1 жетон стану.

ПРИКЛАД

Маргарет хоче переміститися в локацію, яка розташована надто далеко для звичайного переміщення.

Вона скидає 3 карти із символом активації (витрачаючи 3 активації) й отримує 1 жетон ПЕРЕШКОДИ, щоб перебігти в бажану локацію.



ЗІТКНЕННЯ

Кожне зіткнення починають з читання тексту на карті зіткнення. Книжка історій укаже вам, з якою картою зіткнення взаємодіяти.

Зіткнення — це ключові (і небезпечні!) моменти пригоди, які переживають ваші дослідники. Зіткнення містять інформацію про карту ворога, яку треба відкрити, а також конкретні описи для певних етапів зіткнення.

Зіткнення можна розіграти двома різними способами: **БОЄМ** і **ХИТРОЩАМИ**.

БІЙ

У бою ви можете перемогти ворогів, завдаючи їм пошкоджень.

Указані символи поранень  — це потрібна кількість пошкоджень, якої треба завдати, щоб перейти до наступного етапу бою.

За кожне завдане очко пошкоджень покладіть на карту ворога 1 жетон зіткнення стороною з ціллю догори.

Ви завдаєте пошкоджень за допомогою зброї. Кожна карта зброї містить важливу для бою інформацію.

ПРИКЛАД

Сокира — це одnorучна зброя, якою можна скористатися 4 рази. Вона використовує **СТАТУРУ** як вміння для перевірок.



Кожна зброя завдає базової кількості пошкоджень. Також зброєю можна завдавати додаткових пошкоджень за кожен успіх у перевірці вказаного на карті зброї вміння. Використовуючи зброю, ви повинні скинути жетон використання предмета з її карти, а потім пройти перевірку відповідного вміння. Якщо ви не маєте додаткових ресурсів або не бажаєте витратити їх на цю перевірку, просто киньте вказану кількість червоних кісток (зазвичай 1; 2, якщо маєте жетон стану   або  , щоб визначити кількість додаткових пошкоджень. Кожен успіх у цій перевірці завдає 1 додаткового пошкодження.

ПРИКЛАД

Сокира завдає 1 базового пошкодження й 1 додаткового пошкодження за кожен успіх під час перевірки **СТАТУРИ**.



Якщо ви вирішили змінити зброю під час зіткнення, то повинні витратити 1 активацію, а потім обміняти зброю з рук(и) на ту, що у вашому рюкзаку.

ХИТРОЩІ

Ви також можете перемогти ворогів хитрощами, завдяки вашій кмітливості та співпраці з іншими дослідниками.

Для цього ви повинні досягти кількості успіхів, показаної на карті ворога. За кожен досягнутий успіх покладіть на карту ворога 1 жетон зіткнення стороною з успіхом догори.

ПРИКЛАД

Замість завдання 5 очок пошкодження дослідники можуть вибрати пройти зіткнення хитрощами: їм потрібно досягти 4 успіхів у перевірці привабливості.



НАСЛІДКИ ЗІТКНЕННЯ

Незалежно від вибраного способу (**БІЙ** або **ХИТРОЩІ**), наприкінці раунду ви повинні перейти до зазначеного в книжці історій розділу, навіть якщо ви ще не досягли вказаної на карті ворога кількості успіхів. Якщо вам вдалося досягти потрібної кількості успіхів ще до кінця раунду, негайно перейдіть до вказаного розділу й дотримуйтеся всіх указівок.

ПРИМІТКА. У контексті зіткнень карти станів, отримані внаслідок дій ворога, впливають на всіх дослідників, присутніх у тій самій локації.

СУПУТНИКИ

Щоб забезпечити повний досвід від гри незалежно від кількості гравців, у грі соло, удвох або втрох використовують персонажів-супутників, які доповнюють команду до потрібних чотирьох дослідників.

Кожен планшет дослідника двосторонній: одна сторона представляє гравця, а інша — супутника. Невибраний гравцями персонаж усе одно може приєднатися до команди як супутник. У такому разі його планшет перевертають на сторону супутника.

Супутник має 4 жетони супутника, якими всі гравці можуть вільно користуватися протягом раунду. Здібності супутників завжди доступні. Крім того, супутників завжди вважають присутніми в локації будь-якого дослідника, попри його позицію на мапі. Це означає, що ви можете використовувати супутників для активацій, описаних у книжці історій, наприклад, для дослідження оточення або для допомоги в перевірках. Щоб позначити використання певної активації або вміння, скиньте відповідний жетон із планшета супутника. На початку кожного раунду супутник відновлює всі 4 свої жетони.

ПРИКЛАД

Сторона супутника Езри має 1 символ активації (як і в кожного супутника) та 3 вміння, які він може застосувати протягом раунду, щоб допомогти дослідникам у їхніх перевірках або активаціях (але супутник ніколи не проходить перевірку самостійно). Він також має 3 жетони **МАГІЇ**, які можна витратити на перекид кісток або на допомогу в деяких моментах сценарію. Ключове слово **МОРЕ** також можна використовувати.



На супутника не поширюються ніякі ефекти станів (жетонів або карт).

Ви можете використовувати **МАГІЮ** супутника за тими ж правилами, що й власну: наприклад, для перекиду білих кісток під час перевірок.

У соло-грі ви керуєте одним дослідником і трьома вибраними супутниками, створивши повну команду з чотирьох осіб. Це дає доступ до 12 активацій щораунду, які можна виконати завдяки супутникам.

Супутника не можна використати для переміщення дослідника або початку перевірки. Його роль полягає в тому, щоб підтримувати вас під час виконання активацій і проходження перевірок, а не безпосередньо впливати на переміщення персонажа.

Якщо ви вирішили грати соло, додайте 1 карту героїзму в колоду свого дослідника.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Якщо у вас не залишилося карт на руці та/або ви оголосили, що хочете закінчити раунд (навіть маючи карти на руці), то можете перейти до останнього етапу раунду.

Дотримуйтеся таких кроків на цьому етапі.

ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ СТАНІВ:

- » **КРОВОТЕЧА:** додайте 1 карту **ПОРАНЕННЯ** у свій скид;
- » **ПЕРЕЛЯК:** додайте 1 карту **СТРЕСУ** у свій скид;
- » **ОГЛУШЕННЯ:** скиньте 1 жетон **ЕНЕРГІЇ**.

ПОТІМ ЗБЕРІТЬ УСІ СВОЇ КАРТИ:

- » зі своєї ігрової зони;
- » зі скиду;
- » позосталі у вашій колоді персонажа.

Перетасуйте всі ці карти. Покладіть отриману колоду ліворуч від планшета дослідника. Це ваша нова колода дослідника.

ПРИМІТКА. Якщо з якоїсь причини ви бажаєте залишити одну або кілька карт на руці, то можете це зробити. Ці карти рахуватимуться до вашого ліміту карт на наступний раунд.

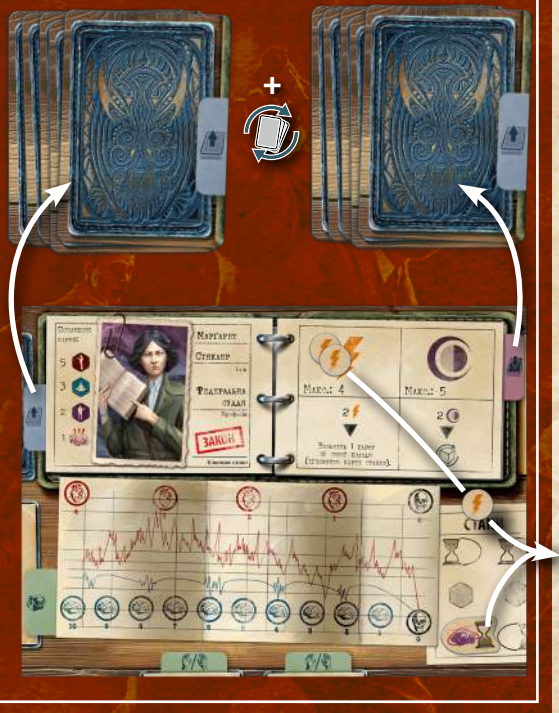
Пересуньте маркер часу на планшеті подій на наступну поділку. Якщо на новій поділці вказано номер розділу, поки що не читайте його. Цей крок треба виконати на початку наступного раунду.

Якщо ви використовуєте супутників, перевіріть усі їхні жетони супутників на їхніх планшетах активною стороною догори.

ПРИКЛАД

Раунд закінчується. Маргарет кладе всі свої використані карти в скид. У неї не залишилося карт на руці. Потім вона бере всі карти зі скиду та карти, що залишилися в колоді, і перетасовує їх. У неї є жетон стану **ОГЛУШЕННЯ**, тому вона повинна скинути 1 зі своїх жетонів **ЕНЕРГІЇ** разом із цим жетоном **ОГЛУШЕННЯ**.

Тепер можна починати новий раунд.



КІНЕЦЬ СЦЕНАРІЮ

Кожен сценарій закінчується або епілогом, або смертю всіх членів команди. Протягом гри, залежно від вибраних вами варіантів, ви накопичуватиме різні елементи, які визначають ваш прогрес у пригоді. Це зібрана вами інформація, досягнуті цілі, отримані предмети й докази, виявлені ключові слова і, звісно, уцілілі члени вашої команди.

Сума цих елементів перетворюється на відсоток, який відображає, наскільки ви розкрили історію. Цей рівень дослідження можна покращити протягом наступних проходжень гри.

Після закінчення сценарію переверніть лист ключових слів й оцініть свій рівень дослідження за наведеною таблицею. Зверніться до книжки історій, щоб дізнатися, які наслідки має досягнутий рівень.

Найзавзятіші гравці можуть навіть перевищити 100% дослідження, переносячи свої досягнення з одного сценарію в інший.

Важливо. Кожен гравець може вибрати 1 карту предмета, яку можна перенести в наступний сценарій кампанії. Вибраний предмет відновлює всі свої початкові жетони використання.

ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Якщо ви хочете призупинити гру й продовжити сценарій пізніше, то можете зберегти гру наприкінці раунду — перш ніж застосовувати будь-які ефекти початку раунду для наступного. Візьміть лист збереження і зробіть таке:

- » Напишіть назву вашої сесії як на листі ключових слів, так і на листі збереження. Після цього ви зможете легко визначити, який лист ключових слів належить до цієї сесії.

- » Потім запишіть решту загальної інформації про гру: номер сценарію, раунд, у якому ви зберігаєте гру, кількість розміщених на планшеті подій жетонів і відкриті карти локацій. На листі також є місце для запису будь-яких додаткових приміток, які можуть знадобитися для відновлення гри.

» Кожен гравець:

- Записує ім'я персонажа, за якого грає.
- Записує поточний стан персонажа, указавши поточну карту локації, значення  **ЖИВУЧОСТІ**,  **ГЛУЗДУ**, кількість  **ЕНЕРГІЇ** та  **МАГІЇ**.
- Записує кількість карт  **СТРЕСУ**,  **ПОРАНЕННЯ**,  **ПАНІКИ** та  **ОТРУЄННЯ** у своїй колоді.
- Записує всі свої карти предметів і кількість жетонів використання у відповідному полі.
- Зрештою записує всі карти доказів, жетони станів і будь-які спеціальні карти.
- Записавши все це, бере всі карти, зокрема свою колоду персонажа, і кладе під нею картонний роздільник.

- » Коли всі гравці підготують свої карти, ви можете покласти їх у коробку. Картонні роздільники допоможуть вам визначити протягом наступного відновлення гри, які карти належать кожному гравцю.

- » Для всіх персонажів, яких не контролюють гравці, запишіть лише їхні імена, кількість  **ЕНЕРГІЇ** та  **МАГІЇ**.

Під час відновлення гри просто дотримуйтесь інформації на листі збереження і роздайте гравцям їхні колоди. У разі сумнівів перевірте карти згідно із записами на листі збереження.

ЗДІБНОСТІ ДОСЛІДНИКІВ



АРТУР БЛЕКВУД

Отримайте 1   жетон
ПЕРЕВАГИ.



ЕЛІЗАБЕТ ГОТОРН

Візьміть 1 карту на свій вибір зі свого скиду.





ЕЗРА МАРШ

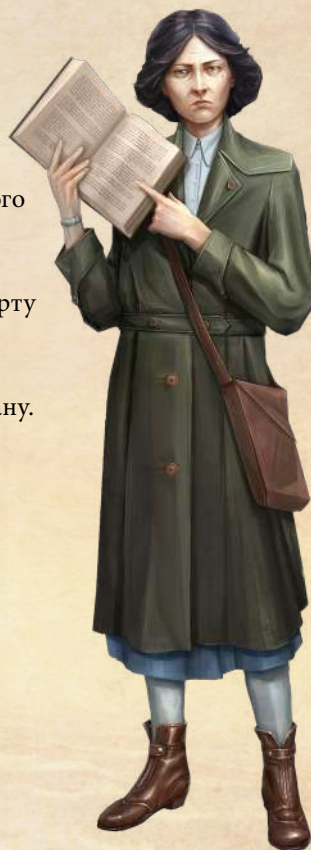
У наступній перевірці всі
 трактують як .

Цю здатність
 застосовують перед
 етапом кидка кісток
 протягом перевірки.



МАРґАРЕТ СІНКЛЕР

Візьміть 1 карту з колоди свого
 персонажа. Якщо ви взяли
 карту стану, покладіть її
 у ваш скид і візьміть іншу карту
 з колоди свого персонажа.
 Робіть це, поки не візьмете
 карту, яка не буде картою стану.





ЛАСЛО ВАРГА

Протягом перевірки: скасуйте
результат 1 білої кістки.

 МАКС.: 4	 МАКС.: 5
2   СКАСУЙТЕ РЕЗУЛЬТАТ 1 БІЛОЇ КІСТКИ ПРОТЯГОМ ПЕРЕВІРКИ.	2   

САРА ЕЛІНГТОН

Візьміть 1 вибрану карту
зі своєї ігрової зони.

 МАКС.: 5	 МАКС.: 4
2   ВІЗЬМІТЬ 1 КАРТУ ЗІ СВОЄЇ ІГРОВОЇ ЗОНИ.	2   





ФІЛІП ГАРРІС

Перекиньте будь-яку кількість білих кісток.

 МАКС.: 6	МАКС.: 3
2   	2  

ІРЕН ДЮБУА

Отримайте 1 білу кістку для наступної перевірки.

 МАКС.: 4	МАКС.: 5
2   	2  



ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Ерік Дюбуа, Олів'є Мелісон

Головний розробник: Александер Редван

Розробник гри: Мацей Гурковський

Редактори: Александер Редван, Мацей Гурковський, Самуель Бейлі

Графічний дизайнер: Артур Мікуцький

Ілюстратори: Артур Мікуцький, Мартина Старчевська, Рафал Шлапа, Малгожата Шлівка-Курек, Марцін Войчик

Автори книжки правил: Александер Редван, Мацей Гурковський

Редактори книжок правил та історій: Александер Редван, Мацей Гурковський, Артур Мікуцький, Адам Шелонжек, Дарія Піларчик, Мартина Махніца

Коректорка: Крістіна Говелл

Менеджери проекту: Квентін Сен-Жорж, Куба Полковський

Артдиректор: Артур Мікуцький

Оригінальний сценарій «Згаслий маяк» написаний Лі Карром у співавторстві з Лінн Гарді.

Особлива подяка тестувальникам

Поклик Ктулху © 1981–2025 Chaosium Inc. Усі права застережено.

Містичний знак «Chaosium» (Знак Старших богів) © 1983 Chaosium Inc. Усі права застережено.

«Поклик Ктулху», Chaosium Inc. і логотип Chaosium — зареєстровані торгові марки «Chaosium Inc.».

Miskatonic Tales: Journey to Innsmouth — торгова марка «Chaosium Inc.». Усі права застережено.

Матеріал захищений законодавством про авторське право. Будь-яке відтворення цього твору без письмового дозволу «Chaosium Inc.», крім використання стислих витягів для оглядів та копіювання характеристик персонажів і матеріалів для гравців для використання протягом гри, суворо заборонене.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проекту: Володимир Рибakov

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладач: Сергій Лисенко

Редактор: Максим Драч

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання © 2026 Geekach LLC

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.ua • info@geekach.com.ua

