

Фанатское дополнение «Ужас с холмов»

Неотвратимая угроза вновь нависла над человечеством. На этот раз она пришла из глухих уголков Земли, где в затерянных храмах, полных ловушек, охотники за сокровищами потревожили сон ужасного Шагнера Фана – слоноподобного божества свирепых дикарей из племени чо-чо. Много веков назад он и его братья обитали в глубокой пещере под Пиренеями, где ему поклонялся древний народ Мири-Нигри, пока римляне не изгнали его с этих земель. Теперь он вновь явился в наш мир, сея ужас и смерть, а каждый, кто услышит его голос, будет проклят навеки. Успеете ли вы остановить его прежде, чем он достигнет своей цели, или падёте жертвой его проклятия?

Перед тем как распечатать материалы данного дополнения, обязательно ознакомьтесь со следующей информацией:

1. Данное дополнение является неофициальным фанатским дополнением к настольной игре «Древний Ужас» и предназначено для домашнего использования в сугубо ознакомительных целях.
2. Все заимствованные материалы, используемые в этом дополнении (иллюстрации, символы, торговые марки, названия и прочие объекты авторского права) взяты из открытых источников в Сети. Все права на них принадлежат их авторам и владельцам.
3. Положение карт и планшетов на листах условно отцентрировано в программе Word для двусторонней печати, однако не исключены неточности и погрешности центрирования. Поэтому материалы этого дополнения предназначены, в первую очередь, для самостоятельной печати на принтере с последующей вставкой их в протекторы поверх карт. В случае двусторонней печати рекомендуется заранее проверить центрирование компонентов и при необходимости самостоятельно их отцентрировать. В противном случае вы принимаете все риски на себя.
4. Несмотря на то, что дополнение неоднократно тестировалось и вычитывалось, в нём могут содержаться различные ошибки, неточности и конфликтные ситуации с материалами других дополнений к игре, которые не использовались в тестах. Если вы обнаружите любые ошибки или спорные ситуации, обязательно напишите мне, чтобы я учёл их в дальнейшем и внёс необходимые поправки. Так мы сделаем это дополнение ещё лучше.
5. Это дополнение создано по мотивам произведения Ф.Б. Лонга «Ужас с холмов», а также навеяно фильмами о приключениях Индианы Джонса и серией компьютерных игр «Tomb Raider».

Автор дополнения:

Крылов Николай (JollyRoger87, tesera.ru)

По всем вопросам писать мне на почту mypost1987@mail.ru или в личные сообщения на форуме tesera.ru.



Фанатское дополнение Ужас с холмов

«Слова не могут адекватно передать всю омерзительность этой твари. У неё был хобот, огромные неровные уши, а из угол рта торчали два огромных клыка. Но это был не слон. Действительно, его сходство с реальным слоном было в лучшем случае случайным и поверхностным...»

Ф.Б. Лонг, «Ужас с холмов»

Состав дополнения:

- 1 лист Древнего
- 8 карт тайн
- 27 карт поисковых контактов
- 10 карт особых контактов
- 16 карт состояний «В ловушке»
- 2 карты уникальных активов
- 3 жетона эпических монстров
- 1 жетон обычного монстра
- 2 карты прелюдии
- 1 карта эпилога
- 4 листа сыщиков
- 4 фишки сыщиков
- 4 карты личных заданий
- 4 карты наград/последствий

Подготовка:

- Отложите жетон монстра: 1 чо-чо или 1 Толпу чо-чо (на выбор).
- Перемешайте колоду особых контактов Шагнера Фана и карты состояний «В ловушке».

Как использовать дополнение

Не смешивайте никакие компоненты этого дополнения с компонентами базовой игры и официальных дополнений, кроме карт прелюдий и листов сыщиков. По умолчанию, все компоненты этого дополнения используются только при игре с этим Древним.

Правила дополнения

Карты состояний «В ловушке»

Эти карты содержат различные препятствия, которые поджидают сыщиков при исследовании затерянных храмов и других забытых уголков.

• На обороте некоторых из этих карт сказано сбросить эту карту и взять другое состояние «В ловушке». В этом случае отложите её в сторону, возьмите другую карту «В ловушке», затем замешайте отложенную карту обратно в колоду.

• В ходе игры может так получиться, что сыщик будет тянуть несколько карт «В ловушке», одну за другой. Если это четвёртая карта подряд, вытянутая им, он тут же сбрасывает её и улучшает один из указанных навыков.

Символы других дополнений

Иногда на картах будут встречаться символы официальных дополнений. Это означает, что игра предписывает вам найти соответствующий компонент. Если у вас нет нужного дополнения, просто вытяните следующую карту.

Ответы на возможные вопросы

В: Когда срабатывает расплата на картах прелюдий и тайн?

О: Сразу после расплаты на листе Древнего.

В: Лаура Круз, выполняя своё особое действие, может переместиться до двух локаций по любому пути. Эти два пути должны быть одинаковыми?

О: Необязательно, они могут быть и разными (например, путь корабля и тропа).

В: София Мерлуццо, получив награду, при выполнении своего особого действия может сразу передать другому сыщику взятый ей актив. Этот актив должен быть взят из сброса или из колоды активов?

О: Без разницы. Главное, чтобы она взяла его, используя своё особое действие, и передала в том же ходу, в котором взяла.

Символ дополнения

Все карты этого дополнения отмечены символом дополнения «Ужас с холмов», чтобы вы могли отличить их от карт из других дополнений.



В: Роджер Литтл находится в локации с воротами. Может ли он переместиться в другую ближайшую локацию с воротами, используя своё особое действие?

О: Нет, так как в этом случае его локация является ближайшей к нему локацией с воротами.

В: Пассивная способность Роджера Литтла позволяет ему раз в раунд вместо любой проверки пройти проверку знания. Модификаторы при этом сохраняются?

О: Да, если модификаторы были, они остаются. С другой стороны, его бонусы к новой проверке теперь также работают.

В: Может ли Шеридан Хоуп, используя свою пассивную способность, предотвратить себе потерю здоровья?

О: Да, так как он тоже является сыщиком в своей локации.

В: Для чего нужен жетон монстра Толпа чо-чо?

О: Вы можете отложить его при подготовке вместо жетона монстра чо-чо, если у вас его нет или если вы хотите немного усложнить игру.

Благодарности

Огромная благодарность всем, кто принимал участие в тестировании этого дополнения, а именно: Софье Смоленцевой, Юлии Титовой, Виктору Русакову, Валерии Ахвледзани, Максиму Вахнину, Анастасии Коваленко, Алексею Оструну, Александру Анищенко и Юлии Колесник, Андрею Полещенко, а также игрокам из клуба «Хорошее место» – Александру Неустроеву, Анастасии, Антону, Яне, Евгению, Даниле, Екатерине, Дмитрию, Владимиру, Ксении, Илье, Александре.

Отдельная благодарность Артему Новикову за продвижение дополнения и Александру Неустроеву за организацию тестов.

Особая благодарность Роману Кирюхину за неоценимую помощь в создании этого дополнения и Андрею Полещенко за регулярную обратную связь по сыщикам и не только.

Автор дополнения:

Крылов Николай (JollyRoger87, tesera.ru;
Pinhead87, boardgamegeek.com)

Загадочные катакомбы

В одной из гробниц на стене вы видите странную мозаику. Похоже, если нажать на фрагменты в правильном порядке, можно открыть потайной проход. Вы пытаетесь определить нужную комбинацию (☠ - 2).

Часть стены отъезжает, открывая спуск в усыпальницу. Внутри вы обнаруживаете мумии и пробираетесь между ними, стараясь не запаниковать (☠ - 1). При успехе в центре вы находите одну из реликвий Мири-Нигри: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале склеп охраняют не только мумии: случайный монстр нападает из засады!

Стены гробницы дрожат, а с потолка начинают падать камни. Вы понимаете, что запустили древний защитный механизм, и бросаетесь к выходу, но что-то мешает открыть дверь (☠). При провале вы вынуждены искать другой путь: возьмите состояние «В ловушке».

10

Шагнер Фан

☠ -2 3 1 *

☠ -2 3 1 *

Если вы потеряли здоровье в результате проверки ☠, этот монстр восстанавливает 1 здоровье.

* Стойкость равна ☠ + 3.

Шагнер Фан

Ужас с холмов

- Когда сыщик берёт **ВОЛШЕБНЫЙ** артефакт или **ВОЛШЕБНЫЙ** актив из колоды или резерва, он бросает 1 кубик. Если выпало 1 или 2, он берёт состояние «Проклятие».
- Если разгаданы 3 тайны, сыщики побеждают.
- Если безысходность повысилась до 0, переверните этот лист.
- ☠: Каждый сыщик перемещается на 1 локацию в сторону ближайшей глуши, если не потратит 1 рассудок. Затем каждый сыщик в глуши берёт состояние «В ловушке».

С тех пор как слоподобный Шагнер Фан был изгнан из своего убежища под Пиренеями, он затаялся где-то в глуши, ожидая своего часа и проклиная тех, кто нарушит его покой.

Жрец чо-чо

☠ -2 3 1 *

☠ -1 2 1 *

☠: Ближайший сыщик, у которого нет состояния **БЕЗУМИЯ**, берёт 1 состояние **БЕЗУМИЕ**.

* Стойкость равна половине ☠ + 2.

Колдун вуду

☠ -1 2 1 *

☠ 3 1 *

☠: Ближайший сыщик, у которого нет состояния **ТРАВМЫ**, берёт 1 состояние **ТРАВМУ**.

* Стойкость равна половине ☠ + 2.

Проклятие Шагнера Фана

Странный предмет лежит в ладони, слабо пульсируя тусклым светом. Вы слышали о том, что Шагнер Фан ненавидит воров. Его храмы — не святилища, а капканы, его реликвии — не сокровища, а приманки.

При подготовке к игре, если Древним выбран не Шагнер Фан, отложите 1 чо-чо и карты состояний «В ловушке».

После завершения подготовки каждый сыщик улачивает 1 навык на свой выбор.

Затем, если Древним выбран Шагнер Фан, каждый сыщик выкладывает 1 случайного монстра в ближайшую глушь и получает 1 собранность.

Если Древним выбран не Шагнер Фан, всякий раз, когда сыщик берёт **ВОЛШЕБНЫЙ** артефакт или **ВОЛШЕБНЫЙ** актив из колоды или резерва, он бросает 1 кубик. Если выпало 1, он берёт состояние «Проклятие».

☠: Если Древним выбран не Шагнер Фан, каждый сыщик в глуши берёт состояние «В ловушке».

Золотой скарабей

Легенда гласит, что тот, кто найдёт и соединит обе половинки этого скарабея, обретёт невиданную мощь. Возможно, это всего лишь легенда, но звучит заманчиво.

Если Древним выбран Шагнер Фан, возьмите другую карту прелюдии.

При подготовке к игре отложите уникальные активы «Украшенный скарабей» и «Драгоценный скарабей».

После завершения подготовки выложите эпического монстра Жреца чо-чо в Гималаи, а эпического монстра Колдуна вуду — в Сердце Африки. В этой игре стойкость каждого из этих эпических монстров равна ☠ + 4.

Затем выложите по 2 случайных монстра в Гималаи и Сердце Африки, и каждый сыщик может взять 1 ресурс или 1 любой билет.

Когда Жрец чо-чо или Колдун вуду побеждён, активный сыщик берёт случайный уникальный актив из отложенных при подготовке.

Если у сыщиков есть оба отложенных уникальных актива, они могут их не сбрасывать, если сами того не захотят.

Эпилог (спящий)

В горах, где камень помнит первый крик, стало тихо. Там, в чреве древней горы, чо-чо плясали тысячи лет, били в барабаны из натянутой кожи и звенели костяными подвесками, призывая своего повелителя — Шагнера Фана.

Вы слышали этот стук, когда шли по следам, мимо идолов с хоботами и клыками, вырезанных в священном ужасе. Вы видели глаза чо-чо, полные ярости и животной злобы.

Вы сделали то, что должны были. Ритуал был прерван. Священные кости разбросаны, звон подвесок сменился тишиной. Глаза идолов погасли, и перепуганные дикари, лишённые смысла, растаяли в густых джунглях.

Барабаны умолкли. Хотелось бы верить, что навсегда.



Проклятие из джунглей

Последняя тайна

Час настал, и громоподобный рёв из джунглей возвестил о том, что ужасный Шагнер Фан вновь явился в наш мир, сея проклятие и смерть. Оставляя после себя лишь обескровленные тела жертв, он направляется к Пиренеям, с каждым шагом возвращая себе былое могущество.

Выложите эпического монстра Шагнера Фана в локацию 20. Он не может терять здоровье, пока не будут разгаданы 3 тайны.

Если Шагнер Фан побеждён, последняя тайна разгадана и сыщики побеждают.

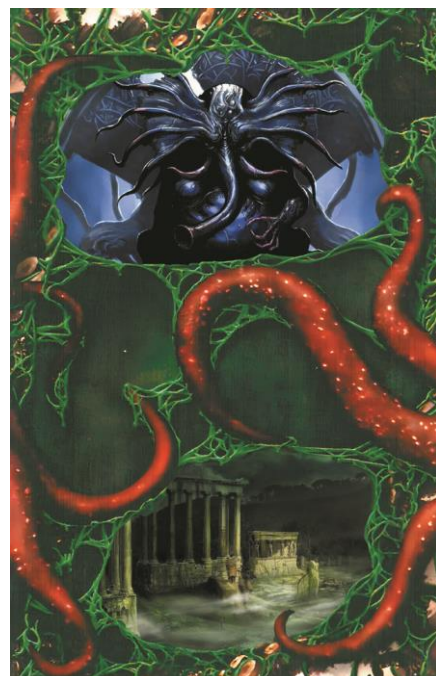
Культисты

👁️ -2	0	🧠 1
🔪 -1	1	🔥

Если вы провалили проверку 👁️, вас парализует метко брошенный ядовитый дротик: не проходите проверку 🔪, и вы задержаны.

Ужас с холмов

- Если сыщик побеждён или сожран, этот игрок не выбывает из игры.
- Всякий раз, когда должна повыситься безысходность, вместо этого переместите Шагнера Фана на 1 локацию в сторону Рима, если ближайший к нему сыщик не потеряет 2 здоровья или не возьмёт состояние «Проклятие» либо не перевернёт его. Затем, если Шагнер Фан находится в Риме, сыщики проиграли.
- 🧨: Каждый сыщик в локации с Шагнером Фаном или соседней локации теряет 1 здоровье и 1 рассудок.



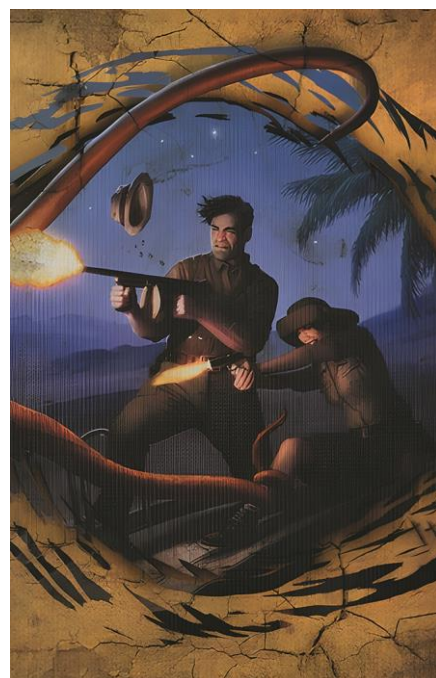
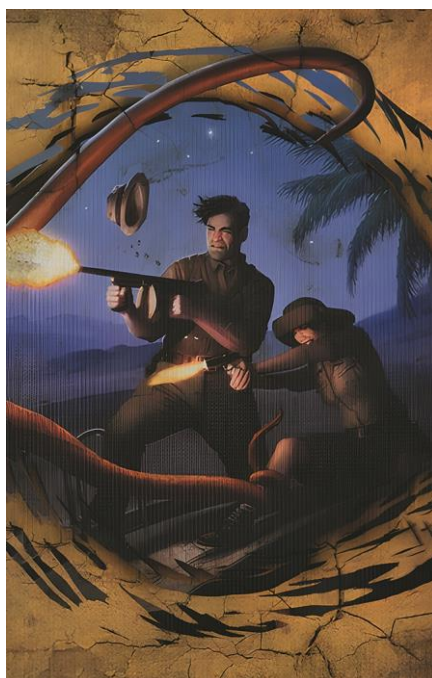
Эпилог (пробуждённый)

Громоподобный рёв расколол небо и сотряс землю. Джунгли расступились, давая дорогу тому, кто веками ждал своего часа. Древнее зло, что когда-то было изгнано из катакомб под Пиренеями, снова рвалось к знакомой цели. Ужасный Шагнер Фан шёл, чтобы завершить старую месть и похоронить под пеплом отчаяния новую надежду.

Но он не дошёл, остановившись на полпути. Магия, сталь и безумная отвага сделали своё дело.

А затем наступила тишина.

И пусть она длилась всего миг. Но этот миг – целая вечность, которую вы отвоевали, подарив миру ещё один шанс жить, не слыша настойчивого шёпота из тёмных джунглей.



Город

В архиве библиотеки вы находите упоминание о «Белом Послушнике» и пытаетесь найти связь между ним и Шагнером Фаном (👁️). При успехе получите эту улику. При провале вы засыпаете за книгами, и вам снится жуткий человек с чертами слона: потеряйте 1 рассудок.

Глушь

Группа исследователей осматривает гигантские следы на земле. Вам они кажутся знакомыми (👁️). При успехе вы понимаете, что Шагнер Фан рыскал здесь в поисках новых жертв: получите эту улику. При провале ночью один из них крадёт ваши заметки: сбросьте 1 улику.

Море

На корабль напали ужасные человекообразные существа, и вы помогаете матросам отбить атаку (👁️ + 1). При успехе вам это удаётся, и вы замечаете их сходство с дикарями древнего племени Мири-Нигри: получите эту улику. При провале вас тяжело ранят: потеряйте 2 здоровья.

Город

Из утренней газеты вы узнаете о массовом убийстве крестьян близ Пиреней и найдённых поблизости громадных слоновых следов (👁️ - 1). При успехе вы берёте себя в руки: получите эту улику. При провале вас охватывает паника: потеряйте 1 рассудок и возьмите состояние «Паранойя».

Глушь

Заблудившись в диких зарослях, вы внезапно слышите глухой гул барабанов и решаете пойти на этот звук (👁️). При успехе вы выходите к поселению дикарей и обнаруживаете там идолов в виде Бога-Слона: получите эту улику. При провале звук барабанов резко стихает, и вы долго блуждаете наугад: вы *задержаны*.

Море

Вы просите матроса рассказать о его татуировке в виде человекоподобного слона (👁️). При успехе он говорит, что сделал её на Борнео: получите эту улику и выложите 1 улику в локацию 20. При провале он просит что-то взамен: можете сбросить 1 **ВЕЩЬ**, чтобы получить эту улику.

Город

На выставке древностей в местном музее вы видите ужасного идола, изображающего Шагнера Фана. Вы пытаетесь определить его происхождение (👁️ - 2). При успехе вы понимаете, что это искусно сделанная реплика: получите эту улику и улучшите 🍀.

Глушь

След одного из сотрудников профессора Алджернона теряется где-то в этой глуши. Вы находите его рюкзак у входа в пещеру: получите эту улику. Внутри пещеры на каменном алтаре вы обнаруживаете тело бедняги со следами пыток (👁️). При провале потеряйте 1 рассудок и возьмите состояние «Паранойя».

Море

Этнограф из соседней каюты не видно уже несколько дней. Вы помогаете старпому взломать дверь (👁️). При успехе вы находите лишь кровавое пятно и жуткого идола на полу: получите эту улику. При провале дверь оказалась крепче, чем вы думали: возьмите состояние «Травма ноги».

Город

Узнав, что местный коллекционер редкостей интересуется идолами Бога-Слона, вы проникаете в его поместье (👁️). При успехе вы узнаете, что он ищет Шагнера Фана: получите эту улику. При провале прислуга вызывает полицию: возьмите состояние «Заключение».

Глушь

Добравшись до поселения дикарей, вы пытаетесь найти с ними общий язык (👁️ - 1). При успехе аборигены делятся с вами легендами о древнем Боге-Слоне: получите эту улику и ещё одну улику. При провале дикири смотрят на вас с недоверием, и вы вынуждены их задобрить: сбросьте 1 **ВЕЩЬ** или **БЕЗДЕЛУШКУ**.

Море

Вы исследуете подводную пещеру, стараясь экономить воздух (👁️). При успехе вы находите на стенах пещеры наскальные рисунки: получите эту улику. При провале от нехватки воздуха у вас темнеет в глазах, и вы приходите в себя уже на борту корабля: потеряйте 2 здоровья и 2 рассудка.

Город

В этом квартале все машины перевернуты, а стёкла витрин выбиты. Похоже, тут побывало крупное животное (👁️). При успехе вы понимаете, что это мог сделать гигантский прямоходящий слон: получите эту улику. При провале полиция просит вас уйти: сбросьте эту улику.

Глушь

В цирке-шапито выступает труппа артистов с врождёнными дефектами. Это зрелище не из приятных (👁️). При успехе вы остаётесь до конца представления и замечаете человека с чертами слона: получите эту улику. При провале вы не в силах смотреть на кривляние цирковых уродцев: потеряйте 1 рассудок.

Море

На этом острове живёт племя каннибалов, и вы пытаетесь не попасть к ним в ловушку (👁️ - 2). При успехе вы проникаете в их святилище и похищаете реликвию: получите эту улику и возьмите 1 **РЕДКИЙ** уникальный актив. При провале вы едва уносите оттуда ноги: потеряйте 2 здоровья и 2 рассудка.

Город

В ваш номер вламывается жуткий незнакомец: что-то нападает из засады! Если победили его, он рассказывает вам о проклятии Шагнера Фана: получите эту улику. При провале вы приходите в себя и не помните, что произошло: потеряйте 1 здоровье и возьмите состояние «Амнезия».

Глушь

Вы слышите жуткий топот и трубные звуки. Похоже, у вас всего несколько секунд, чтобы спрятаться (👁️). При успехе вы прыгаете в густые заросли и видите слоновидное существо, пронёсшее мимо вас: получите эту улику. При провале чудовище нападает и высасывает вашу кровь: потеряйте всё здоровье, кроме 1.

Море

Ночью вы слышите на палубе топот маленьких ножек и пытаетесь перебороть страх (👁️). При успехе вы решаетесь выйти и обнаруживаете толпу что-то, которые при виде вас бросаются враспышную: получите эту улику. При провале вы в панике баррикадируете дверь в каюту: потеряйте 1 рассудок, и вы *задержаны*.

Город

Смотритель музея был убит при загадочных обстоятельствах, и вы пытаетесь узнать у детектива подробности (👁️ - 1). При успехе он сообщает, что из музея был похищен идол в форме слона: получите эту улику и ещё одну улику. При провале он пускает вас по ложному следу: переместитесь в соседнюю локацию.

Глушь

Старая карта приводит вас к заброшенному храму. Вы осторожно входите внутрь, озираясь по сторонам (👁️ - 1). При успехе вы находите каменного идола Бога-Слона, а за ним обнаруживаете тайник: получите эту улику и возьмите 1 артефакт. При провале вы опасались не зря: возьмите состояние «В ловушке».

Море

Матросы, искавшие на этом острове воду, напуганы и твердят о жуткой твари. Вы замечаете у одного из них странную рану в области шеи (👁️). При успехе вы понимаете, что она похожа на след от укуса вампира: получите эту улику. При провале ночью пострадавший нападает на вас: потеряйте 1 здоровье.

Город

Среди членов местного оккультного сообщества ходят слухи об изобретении чудо-машины, способной повернуть время вспять. Сама идея такого устройства кажется вам абсурдом, но вы решаете узнать о нём чуть больше (🍀). При успехе получите эту улику.

Глушь

Старый шаман сообщает вам, что его устами говорит сам Шагнер Фан, и что он предлагает вам сделку. Можете взять состояние «Тёмная сделка», чтобы получить эту улику и ещё одну улику. В противном случае он что-то бормочет, и силы начинают покидать вас (👁️ - 1). При провале возьмите состояние «Проклятие».

Море

Вы штудируете старые морские карты, пытаетесь выяснить, где видели Шагнера Фана (👁️ - 1). При успехе вы находите нужную информацию: получите эту улику и выложите 1 улику в случайную глушь. При провале вы переутомляетесь: потеряйте 1 здоровье и 1 рассудок, если не станете *задержаны*.

Город

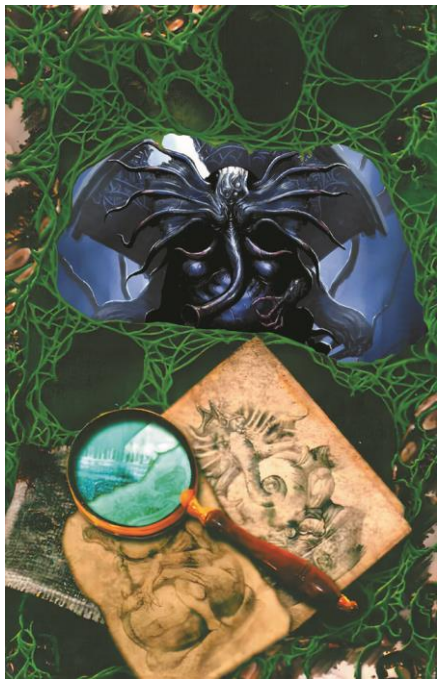
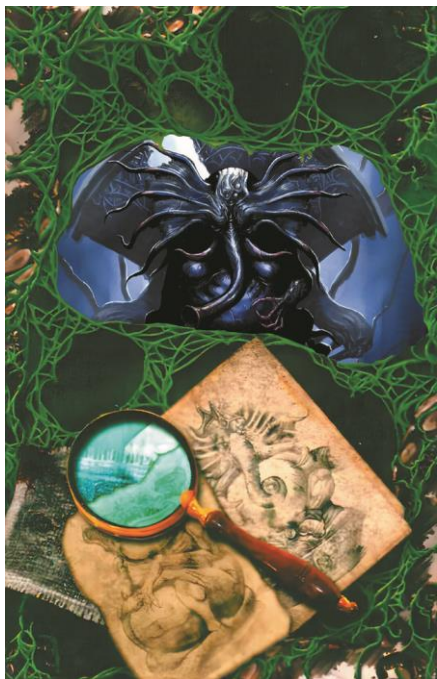
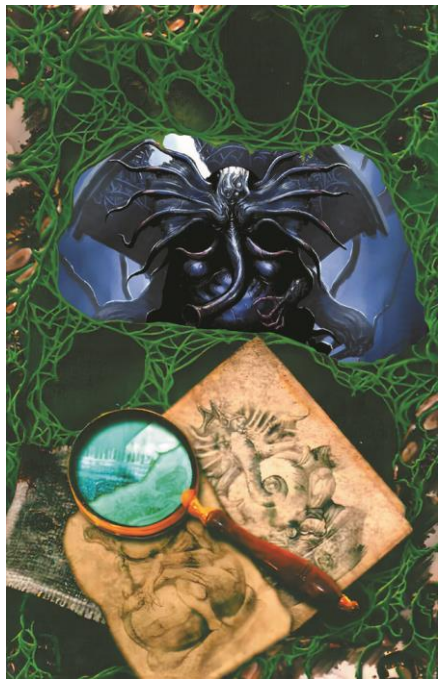
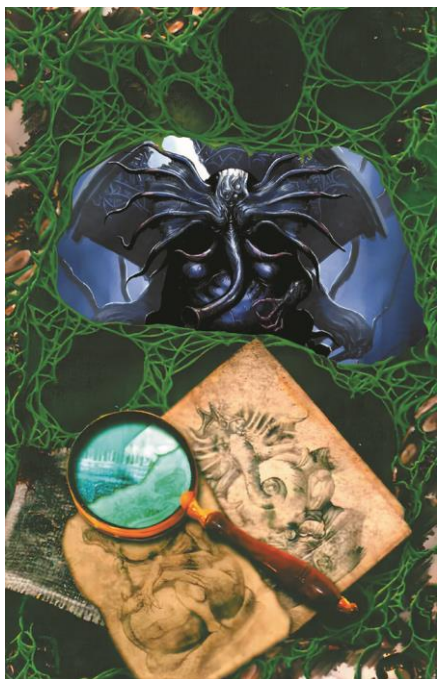
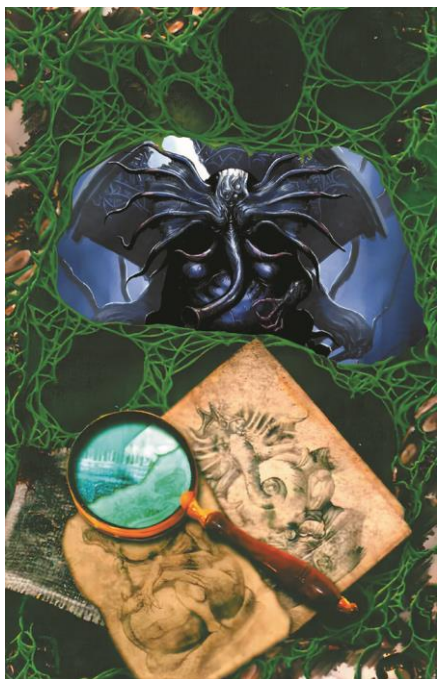
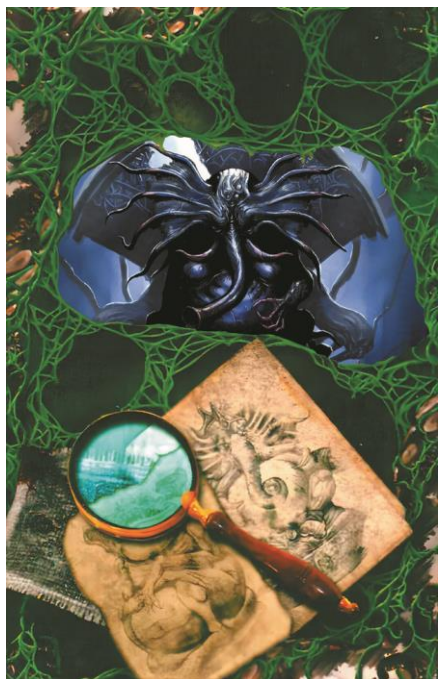
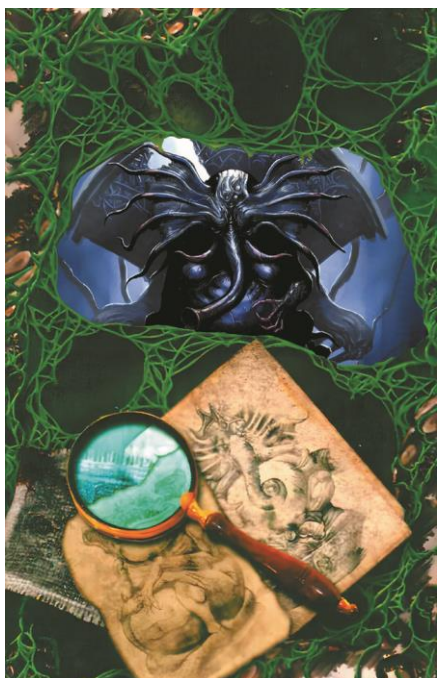
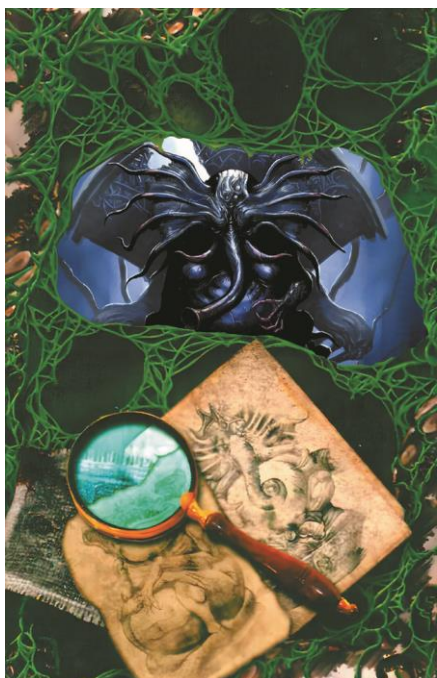
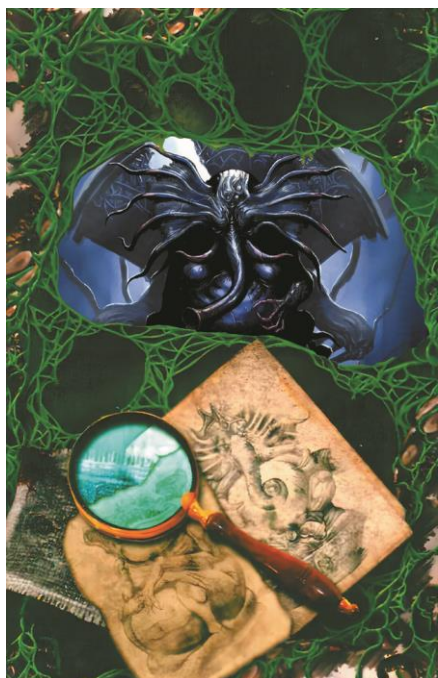
Вы замечаете на улицах странных людей с вычурными татуировками на лицах, которые следят за вами, пытаясь затеряться в толпе. Вы стараетесь избавиться от слежки (👁️). При провале вам в шею вонзается ядовитый дротик: возьмите состояние «Отравление».

Глушь

В пустой деревне вы видите всюду крохотные следы на земле, похожие на детские (👁️). При успехе они приводят к церкви, где вы находите алтарь Шагнера Фана с принесёнными в жертву местными жителями: получите эту улику. При провале вы в панике бежите прочь: потеряйте 1 рассудок и возьмите состояние «Паранойя».

Море

Вы рассматриваете окаменелости, найденные на побережье этого острова. Судя по всему, кости принадлежат гуманоидам, и вы пытаетесь определить, что это за вид (🍀). При успехе вы опознаёте останки дикарей Мири-Нигри: получите эту улику.



Город

Вы пытаетесь доказать, что подозреваемый в жестоком массовом убийстве невиновен (👁). При успехе бедолагу оправдывают, и он решает вам помочь: получите эту улику и возьмите 1 случайного **СОЮЗНИКА** из колоды активов. При провале его рассказ о слоне-убийце только запутывает вас: потеряйте 1 рассудок.

Глушь

Вы видите, как низкорослый дикарь скрылся внутри заброшенного храма. Можете взять состояние «В ловушке», если хотите последовать за ним. Если сделали это, вы находите алтарь Шагнера Фана: получите эту улику. В противном случае вы теряете его из виду: сбросьте эту улику.

Море

Вы следите за странным пассажиром с татуировками на лице, но он вас замечает: культист нападает из засады! Если победили его, вы находите у него пергамент с непонятным текстом: получите эту улику и возьмите 1 заклинание. В противном случае ему удастся уйти: переместите эту улику в ближайшую глушь.

10

Город

В глухом переулке на вас нападает толпа низкорослых жителей с грубыми чертами лица. Вы отбиваетесь, используя все средства (👊 или 🗡). При успехе они убегают, и один из них роняет статуэтку слона: получите эту улику. При провале вас избивают до полусмерти: потеряйте половину своего здоровья.

Глушь

Вы обнаружили алтарь Бога-Слона в заброшенной пещере. По бокам есть деревянные рычаги, и вы пытаетесь разобраться, как устроен этот механизм (🔧 – 2). При успехе в стене открывается ниша, где вы находите странный предмет: получите эту улику и возьмите 1 артефакт. При провале возьмите состояние «В ловушке».

Море

Матросы спасли утопающего рыбака, который сильно напуган. Вы расспрашиваете его о том, что случилось (👂). При успехе он говорит, что его баркас повстречал судно с детьми на борту, которые при ближайшем рассмотрении оказались жуткими низкорослыми дикарями: получите эту улику.

11

Город

Вы осматриваете палату одного из пациентов психиатрической лечебницы, который изрисовал стены собственной кровью (👁 – 1). При успехе вы с трудом распознаёте изображение Шагнера Фана: получите эту улику и ещё одну улику. При провале вас начинает тошнить от этого места: потеряйте 1 здоровье и 1 рассудок.

Глушь

Из лагеря пропали ценные находки. Осматривая палатки, вы слышите шаги за спиной: культист нападает из засады! Если победили его, он сообщает всё, что знает: выложите на поле 2 улики. В противном случае вам крепко достаётся: потеряйте 2 здоровья и возьмите 1 состояние-**ТРАВМУ**. В любом случае сбросьте эту улику.

Море

Каждую ночь вам снятся кошмары, где вас пожирает мерзкое создание с обилием слона. Вы в тревоге ходите по каюте, пытаетесь унять дрожь (🌀). При успехе вы замечаете над кроватью маленькую статуэтку слона: получите эту улику. При провале кошмары преследуют вас и днём: возьмите состояние «Галлюцинации».

12

Город

Люди в панике бегут из центра города, сообщая о гигантском монстре. Вы пытаетесь не поддаваться общей тревоге (🧠 – 1). При успехе вы замечаете вдали силуэт огромного прямоходящего слона: получите эту улику. При провале вы тоже спасаетесь бегством: потеряйте 1 рассудок и переместитесь в соседнюю локацию.

Глушь

Вы удираете на поезде от гигантского человекоподобного слона. Внезапно тварь цепляется хоботом за вагон, и вы всеми силами стараетесь сбросить её с хвоста (👊 – 2). При успехе вам это удастся: получите эту улику и снизьте безысходность на 1. При провале монстр в ярости сталкивает поезд с рельс: потеряйте половину своего здоровья и рассудка.

Море

Вы исследуете руины древнего города в пещерах на необитаемом острове (🗺). При успехе вы узнаете, что местные жители спасались здесь от нападений племени Мири-Нигри: получите эту улику. При провале свод пещеры начинает рушиться, и вы едва успеваете выбраться: сбросьте эту улику.

13

Город

Вы видите, как огромная слоноподобная тень расправляется в переулке с членами мафии (👤). При успехе вы ждёте, когда тварь уйдёт, и обыскиваете трупы мафиози: получите эту улику и возьмите 1 случайный актив-**ОРУЖИЕ**. При провале вы бежите прочь без оглядки: потеряйте 1 рассудок и возьмите 1 состояние-**БЕЗУМИЕ**.

Глушь

В одном из капищ народа Мири-Нигри вы находите некое примитивное подобие карты (🗺). При успехе вы сопоставляете точки на карте с имеющейся информацией о местах появления Шагнера Фана: получите эту улику и выложите на поле 1 улику. При провале вас атакует низкорослый дикарь: чо-чо нападает из засады!

Море

На борт судна проник безбилетник. Всё его тело покрывают племенные татуировки, а вместо ответов на вопросы он лишь бубнит какую-то повторяющуюся мантру (🗨). При успехе вы узнаете защитное заклинание: получите эту улику. При провале потеряйте 1 рассудок и возьмите состояние «Параноя».

14

Город

Местный филантроп изувечил своё лицо и покончил с собой. В полиции считают, что это дело рук мафиози, но вы ищете иную причину (👁). При успехе вы находите в его доме статуэтку Бога-Слона: получите эту улику. При провале вам кажется, что ваше лицо приобретает слоновьи черты: потеряйте 2 рассудка.

Глушь

На поляне вы обнаруживаете тело охотника, а рядом следы маленьких ног: получите эту улику и потеряйте 1 рассудок. Внезапно из густых зарослей выпрыгивают жуткие низкорослые существа: чо-чо нападает из засады! Если победили его, вы обыскиваете охотника и забираете его оружие: возьмите 1 актив «Карабин».

Море

Матросы поднимают со дна сундук, полный сокровищ. Суевёрный кок уверяет вас, что эти сокровища прокляты. Можете оставить их, чтобы получить эту улику и взять 1 уникальный **ВОЛШЕБНЫЙ** актив. В противном случае вы выбрасываете их за борт, вызывая гнев команды: возьмите 1 состояние-**ТРАВМУ**.

15

Город

В университетской библиотеке в одной из книг вы обнаруживаете любопытные факты. Можете *задержаться*, чтобы подробно изучить книгу. Если сделали это, вы узнаете, что на месте древнего города Помпео обитал народ Мири-Нигри, пока туда не пришли римляне: получите эту улику и выложите 1 улику в Рим.

Глушь

Жрец чо-чо предлагает вам странный напиток с дурманящим ароматом. Можете принять его предложение. Если принимаете, вас начинают преследовать видения, в которых вы видите мир глазами Шагнера Фана: получите эту улику и возьмите состояние «Галлюцинации». В противном случае сбросьте эту улику.

Море

Вы ищете способ выбраться из каюты, где вас заперли люди капитана (🔒). При успехе вы выбираетесь, попутно подслушав разговор о краденом грузе: получите эту улику. При провале в ближайшем порту вас сдают полиции, обвинив в краже: переместитесь в ближайший город и возьмите состояние «Заключение».

16

Город

Проникнув на тайный склад контрабандистов, вы видите, что кто-то жестоко расправился с бандитами, оставив это как некий ритуал. Вы изучаете ритуальную утварь (🗡). При успехе вы находите связь случившегося с культом Бога-Слона: получите эту улику и возьмите 1 уникальный **ВОЛШЕБНЫЙ** актив.

Глушь

Вот уже несколько дней подряд вы безрезультатно преследуете Шагнера Фана и понимаете, что необходимо дать себе хоть немного отдохнуть. Можете *задержаться*, чтобы восстановить 2 здоровья и 2 рассудка. В противном случае переместитесь вместе с этой уликой в соседнюю локацию и потеряйте 1 здоровье.

Море

Во сне вы спасаетесь вместе с жителями города Помпео от жуткого слоноподобного существа, с трудом ориентируясь в городе (👁 – 1). При успехе, заметив храм Старших Богов, вы молитесь им о помощи и наутро просыпаетесь с полной уверенностью в себе: получите эту улику и возьмите состояние «Благословение».

17

Город

В домбарде вы торгуетесь за одну необычную вещь (👤). При успехе вы узнаете, что её оставил низкорослый туземец с татуировками на лице: получите эту улику. При провале вам приходится знатно раскошелиться: возьмите состояние «Долг». В любом случае возьмите 1 случайный **ВОЛШЕБНЫЙ** актив из колоды.

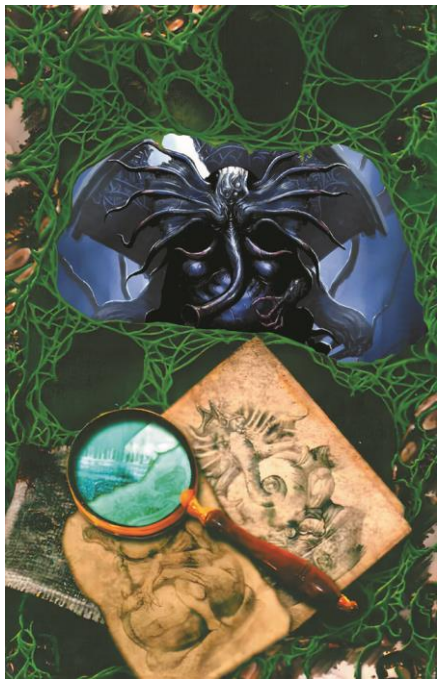
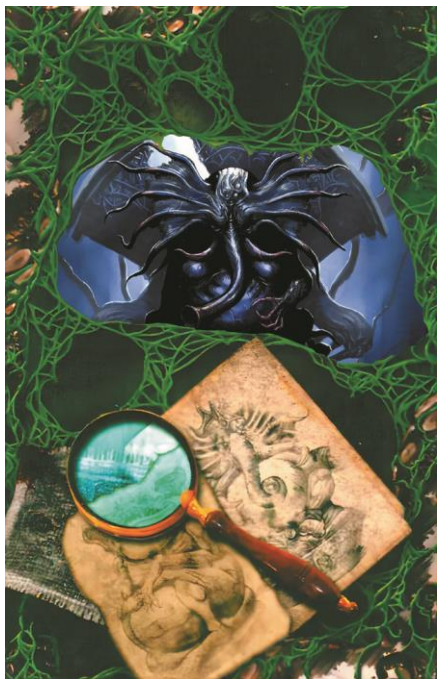
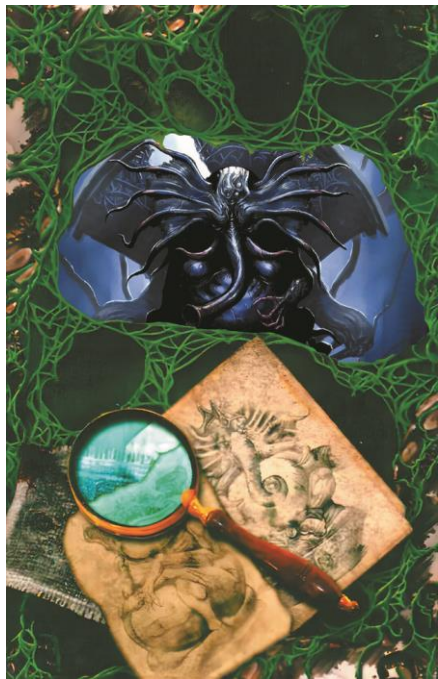
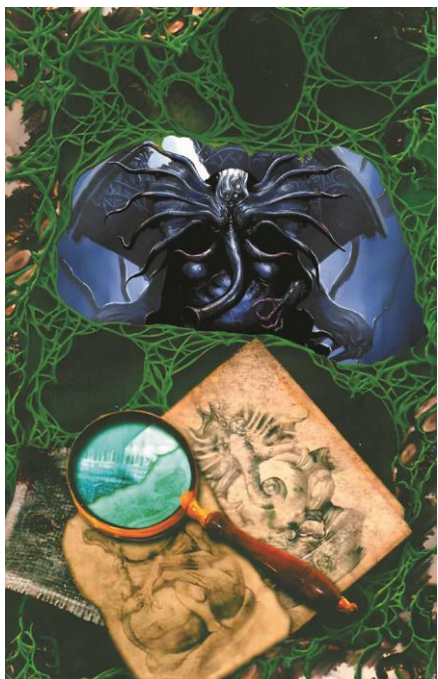
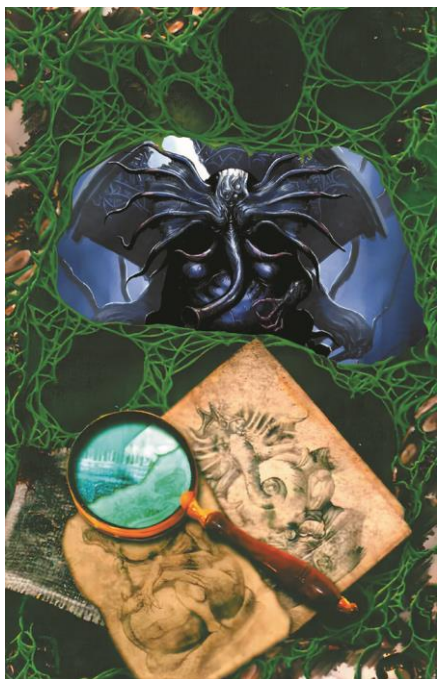
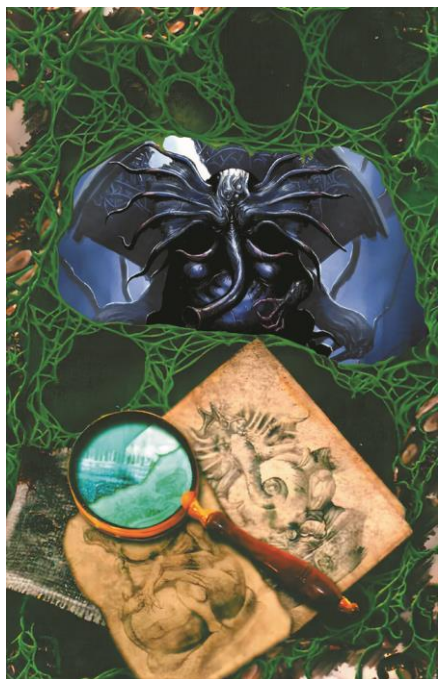
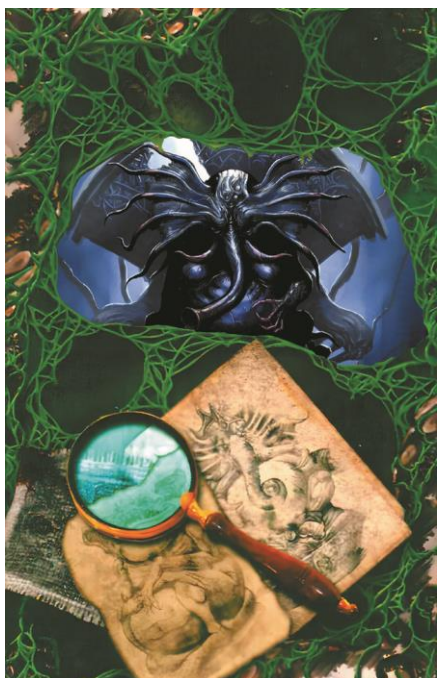
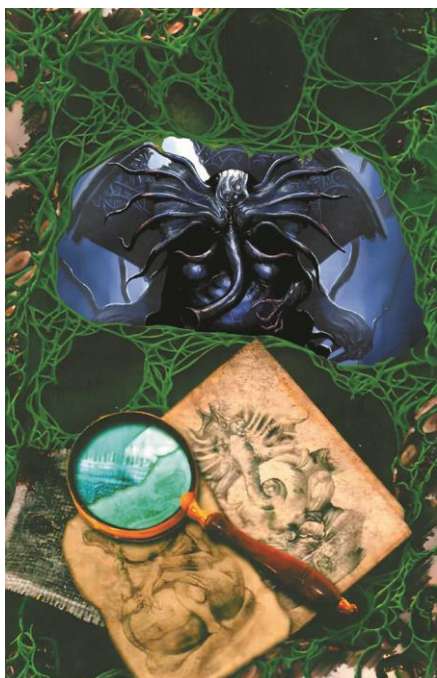
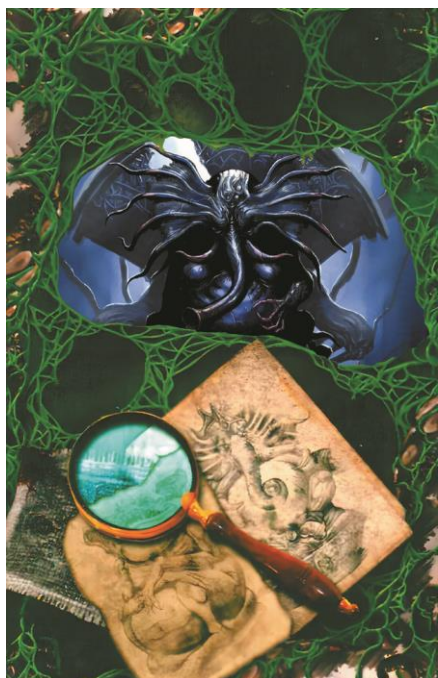
Глушь

Старейшина деревни уверяет вас, что он знает один древний ритуал, способный задержать воплощение Шагнера Фана, и просит помочь ему. Можете пожертвовать свою кровь для ритуала и потерять 2 здоровья. Если сделали это, магия срабатывает: получите эту улику и снизьте безысходность на 1.

Море

Корабль дал течь, и капитан предлагает вам занять своё место в шлюпке. Однако вы решаете помочь матросам залатать пробойну и спускаетесь в трюм, где на вас нападают жуткие низкорослые существа: чо-чо нападает из засады! Если победили его, получите эту улику.

18



Город

Ваш старый знакомый из Мисатоникского университета пишет вам о жуткой метаморфозе, случившейся с Кларком Ульманом по возвращении из экспедиции: получите эту улику. Часть письма зашифрована (🔒 – 1). При успехе вы узнаете, что это связано с неким «Белым Послушником»: получите ещё одну улику.

Глушь

Вдали от города вы находите пещеру с обескровленными телами: получите эту улику. При виде трупов вас охватывает ужас (👁 – 2). При успехе вы обыскиваете одно из тел: возьмите 1 случайную **БЕЗДЕЛУШКУ** из колоды активов. При провале ваш крик привлекает внимание: культист нападает из засады!

Море

Похоже, команда корабля обезумела. Словно в трансе, бормоча странные слова, матросы бродят повсюду, ища вас (👁). При успехе вы замечаете в трюме изваяние Бога-Слона и покидаете корабль: получите эту улику. При провале вы прорываемся с боем: потеряйте 2 здоровья и возьмите 1 состояние-**ТРАВМУ**.

19

Город

Вы пытаетесь отыскать логово банды чо-чо, исследуя районы в старой части города (👁). При успехе след приводит вас в здание заброшенной психиатрической лечебницы: получите эту улику. При провале чо-чо специально запутали следы: переместитесь в ближайшую глушь и возьмите состояние «В ловушке».

Глушь

Стоя на холме, вы замечаете вдали очертания гигантского слона. Вы хватаете бинокль и начинаете рассматривать это жуткое существо: получите эту улику. Внезапно вы ловите на себе его ужасающий взгляд (👁). При провале вы пятитесь назад и падаете с холма: потеряйте 1 рассудок и возьмите 1 состояние-**ТРАВМУ**.

Море

Кто-то повредил двигатель судна. Вы пытаетесь разобраться в неисправности, используя все свои познания в механике (🔧). При успехе вам удаётся обнаружить поломку и отремонтировать двигатель: получите эту улику. При провале вам приходится ждать помощи: вы задержаны.

20

Город

Местный фотограф предлагает вам снимки слоноподобного существа. Можете взять состояние «Дога», чтобы получить эту улику. Если сделали это, он проникается к вам доверием, и вы пытаетесь узнать у него больше (👁). При успехе получите ещё одну улику. При провале на все вопросы он отвечает: «А ты купи слона!»

Глушь

Один из селян готов показать вам путь к логову чо-чо, но в обмен он хочет одну из ваших вещей. Можете сбросить 1 **ВЕЩЬ**. Если сделали это, он отводит вас к тайнику: получите эту улику и возьмите 1 актив «Шкатулка с секретом». В противном случае он направляет вас по ложному следу: возьмите состояние «В ловушке».

Море

В пещерах на острове вы замечаете гигантскую статую человекообразного слона в позе лотоса. Внезапно истукан открывает глаза, и вас пронзает головная боль (👁). При успехе вам удаётся взорвать статую динамитом: получите эту улику. При провале вас вовремя спасают: потеряйте 1 здоровье и 1 рассудок.

21

Город

За вами гонится огромный слоноподобный монстр. Вы пытаетесь ударить от него на машине по извилистым улицам, стараясь не запутать (🔍 – 1). При успехе вы спасаетесь от погони: получите эту улику. При провале вы заезжаете в тупик, и монстр бивнями переворачивает вашу машину: возьмите 2 состояния-**ТРАВМЫ**.

Глушь

Обнаружив стоянку чо-чо, вы подкрадываетесь ближе, стараясь не шуметь (👁). При успехе вам удаётся узнать их планы: получите эту улику и улучшите 👁. При провале вас выдаёт хрустнувшая под ногами сухая ветка: чо-чо нападает из засады!

Море

Ваше молчание о цели путешествия нервирует капитана и его команду, и вскоре они хватают вас и требуют ответы (👁). При успехе вам удаётся вновь привлечь их на свою сторону: возьмите 2 случайных актива-**СОЮЗНИКА**. При провале вы рассказываете им всё: сбросьте все свои улики.

22

Город

В логове контрабандистов вы находите сундук с вырезанными на нём древними символами. Вы пытаетесь аккуратно его открыть (🔍 – 1). При успехе внутри вы находите резные фигурки, созданные потомками Мири-Нигри: получите эту улику. При провале вы арестованы в ходе облавы: возьмите состояние «Заключение».

Глушь

Вы пытаетесь помешать чо-чо провести ритуал в честь Шагнера Фана (👁 – 1). При успехе вы прогоняете дикарей и спасаете их жертву: получите эту улику и возьмите 1 случайный актив-**СОЮЗНИКА**. При провале жрец заманивает вас в ловушку: сбросьте все свои жетоны собранности и возьмите состояние «В ловушке».

Море

Учёный-антрополог найден мёртвым в своей каюте. Вы решаете осмотреть его тело (👁). При успехе вы находите обломок отравленного дротика у него в спине: получите эту улику. При провале ваш интерес не остался незамеченным: культист нападает из засады!

23

Город

В музее один из посетителей ведёт себя странно, и вы пытаетесь вывести его из зала. В ярости незнакомец бросается на вас: культист нападает из засады! Если победили его, вы находите доказательства его связи с культом Шагнера Фана: получите эту улику и возьмите 1 случайный **ВОЛШЕБНЫЙ** актив из колоды.

Глушь

Местным жителям удалось пленить одного туземца из племени чо-чо. Вы допрашиваете его, используя все доступные методы (👁 или 🔍). При успехе вам удаётся узнать больше о сущности Шагнера Фана: получите эту улику. При провале пленник вырывается и сбегает: сбросьте эту улику и потеряйте 1 здоровье.

Море

Наскальная живопись на этом острове повествует о Шагнере Фане. Часть рисунков утрачена, и вы стараетесь разобрать оставшиеся (👁 – 2 или можете *задержаться*). При успехе, или если задержались, вы узнаете, что Бог-Слон и его братья, покинув Пиренеи, ушли в Азию: получите эту улику и ещё одну улику.

24

Город

Мысль об этой реликвии не даёт вам покоя. Эта вещь должна быть вашей, и ради этого вы готовы на всё: любой другой сыщик, у которого есть артефакт, отдаёт вам 1 артефакт и получает 1 улику. В противном случае переместитесь в локацию текущей экспедиции и разыграйте экспедиционный контакт.

Глушь

Местные жители уверяют, что видели в горах гигантское чудовище с тогастым хоботом. Вы идёте по его следам (👁). При успехе вы находите пещеру, где обитал Шагнер Фан: получите эту улику. При провале следы приводят вас обратно в деревню, и вы с ужасом видите, что все её жители растерзаны в клочья: потеряйте 2 рассудка.

Море

Изучая петроглифы, вы срываетесь со скалы: получите эту улику и возьмите 1 состояние-**ТРАВМУ**. Вы обращаетесь к местному знахарю (👁). При успехе он помогает и готов поехать с вами: восстановите 1 здоровье и возьмите 1 актив «Знахарь». При провале вы ему не нравитесь: культист нападает из засады!

25

Город

Вы тайком следуете за парой подозрительных туземцев с татуировками на лице (👁). При успехе они приводят вас в своё логово: получите эту улику. При провале они разделяются, чужа слезж, и один из них уводит вас далеко за пределы города: переместитесь в ближайшую глушь и возьмите состояние «В ловушке».

Глушь

Ночью на ваш лагерь напал гигантский слон. Вы хватаете сигнальную ракетницу и пытаетесь прицелиться (🔫). При успехе ракета попадает монстру в глаз, и он с рёвом отступает: получите эту улику. При провале ракета пролетает мимо, давая вам возможность сбежать, чего не скажешь о вашем спутнике: сбросьте 1 **СОЮЗНИКА**.

Море

Вы просите дикарей дать вам осмотреть руины на острове (👁 – 2 или сбросьте 1 актив). При успехе, или если сбросили актив, вы находите сундук с волосом Бога-Слона: получите эту улику и возьмите 1 уникальный актив «Каменный сундук». При провале они оказываются канибалами: потеряйте 3 здоровья.

26

Город

В антикварной лавке вы видите статуэтку Бога-Слона и узнаете, что она найдена на острове Борнео: получите эту улику. Вы пытаетесь узнать, что ещё привезли из тех мест (👁 – 1). При успехе антиквар показывает вам одну реликвию и с готовностью уступает её почти за бесценно: возьмите артефакт «Проклятая сфера».

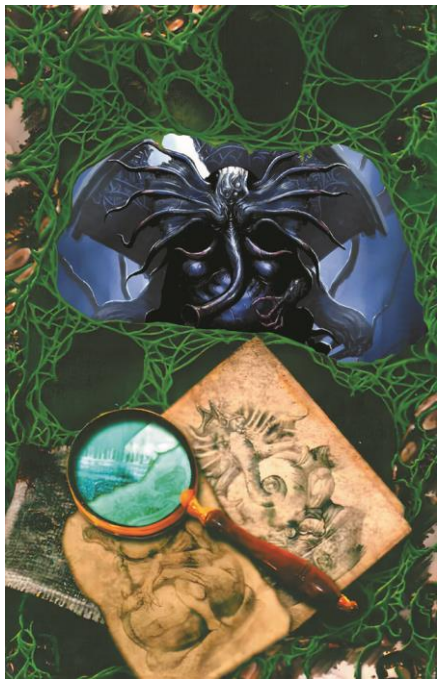
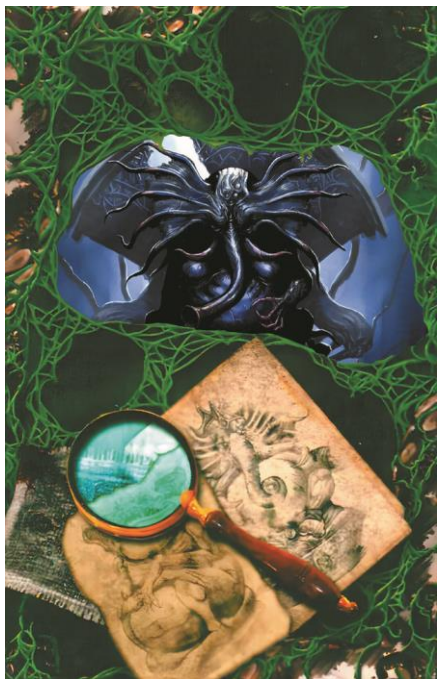
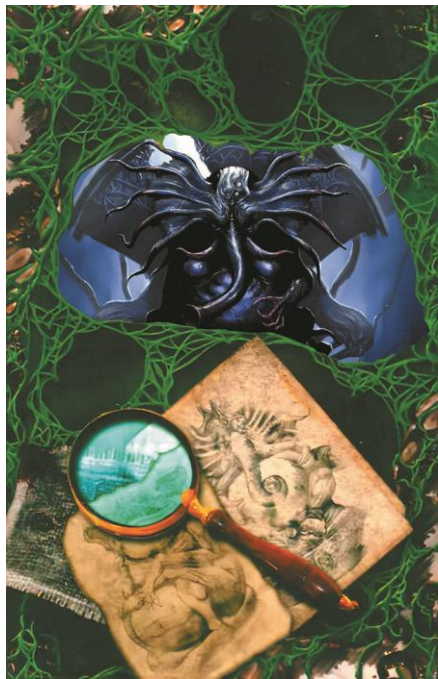
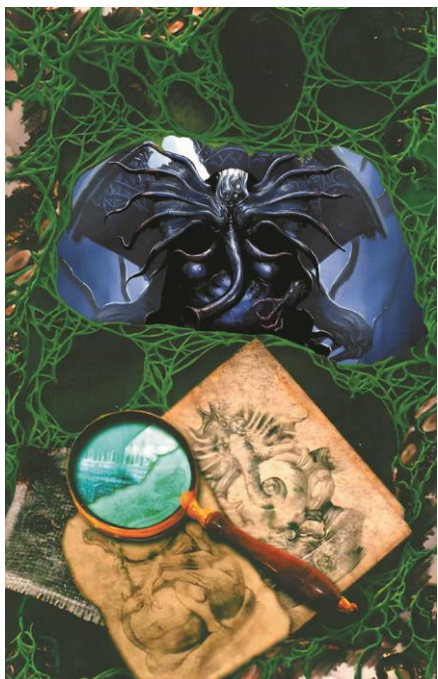
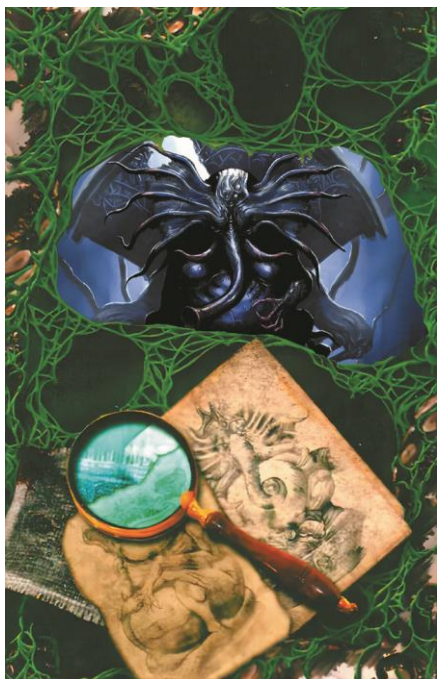
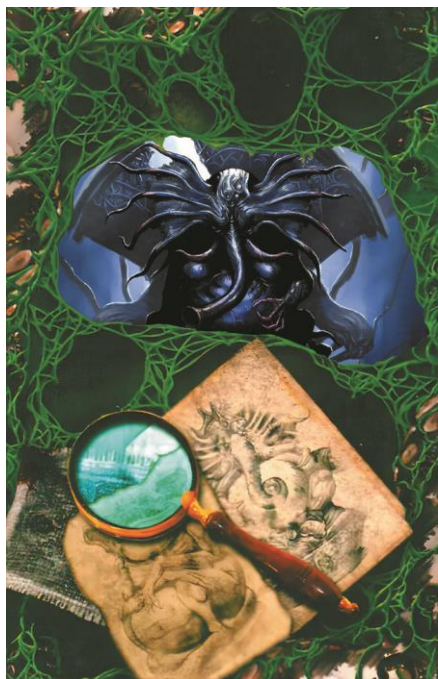
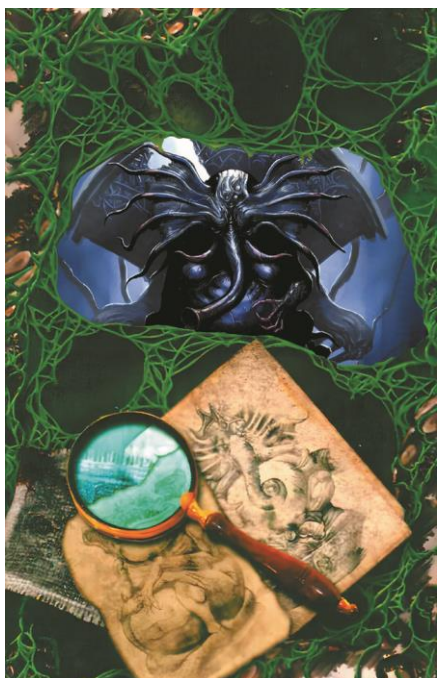
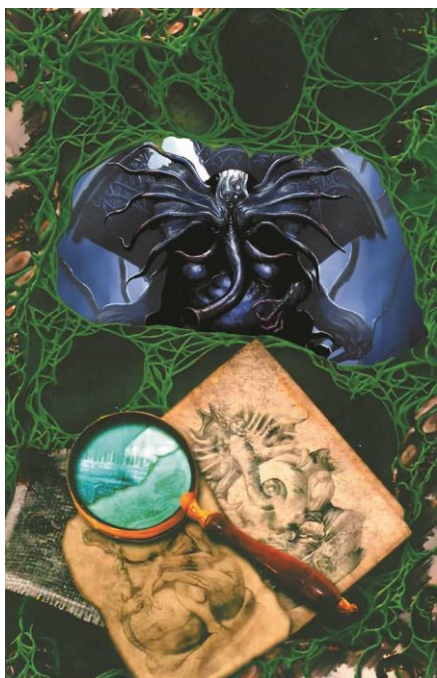
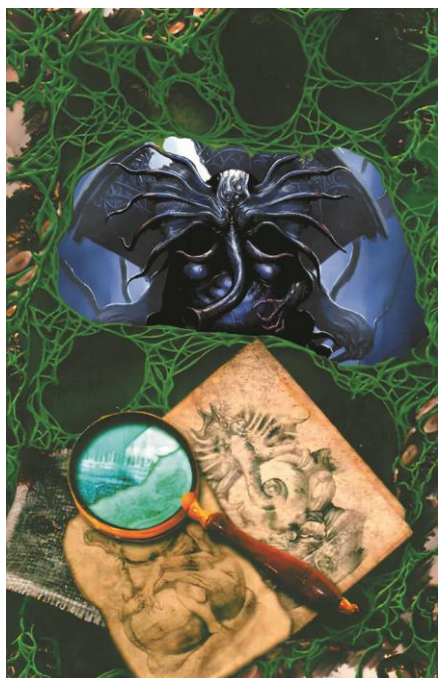
Глушь

Вы исследуете храм Шагнера Фана: получите эту улику и возьмите состояние «В ловушке». На одной из фресок изображена гибель древнего города, и вы пытаетесь вспомнить, какого именно (👁). При успехе получите ещё одну улику. При провале возьмите состояние «Амнезия».

Море

Вы слышите жуткие звуки из массивного ящика в трюме (👁 – 1). При успехе вы решаетесь открыть ящик и освобождаете пленника, который благодарит вас: возьмите состояние «Благословение». При провале вы слышите голос Шагнера Фана: потеряйте 1 рассудок. В любом случае получите эту улику.

27



Загадочные катакомбы

Спустившись в катакомбы, вы видите, что часть проходов завалена обвалившимися фрагментами потолка, а один аккуратно заложен камнями. Судя по всему, это сделано намеренно. Вы пытаетесь расчистить проход (☛ - 1).

Расчистив проём, вы протискиваетесь внутрь, пытаясь не обращать внимания на растущую клаустрофобию (☹ - 1). При успехе вы достигаете просторной крипты с гигантской статуей человекообразного слона: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале вас охватывает паника: потеряйте 2 рассудка.

Кажется, на расчистку завала у вас уйдут годы. Похоже, тут нужен особый подход. Можете сбросить актив «Динамит», чтобы перейти к успешному результату. В противном случае вы упрямо продолжаете работу, пока не падаете без сил: потеряйте 2 здоровья.



1

Загадочные катакомбы

Судя по всему, эти катакомбы не такие уж необитаемые, как может показаться на первый взгляд. Вы готовы поклясться, что в одном из боковых коридоров видели чью-то невысокую фигуру, скрывшуюся за поворотом (☹ - 1).

Проследовав за таинственной фигурой, вы обнаруживаете каменное изваяние, чем-то напоминающее слона (☹ - 1). При успехе вы понимаете, что здесь приносили жертвы Шагнеру Фану: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале возьмите состояние «Галлюцинации», затем перейдите к провалному результату.

Решив, что это обман зрения, вы идёте дальше. Внезапно вас окружает толпа низкорослых человекоподобных существ. Вы пытаетесь убедить дикарей, что не желаете им зла (☹ - 2). При провале вы долго удираете от них по тёмным коридорам: вы задержаны.



2

Загадочные катакомбы

Похоже, когда-то эти катакомбы были частью храмового комплекса Исиды. Внутри вы замечаете ёмкость, в которой хранилась вода из реки Нил. Как только вы заглядываете в сосуд, он внезапно начинает наполняться кровью (☹ - 2)!

Вас посещает видение богини Исиды. Вы просите её о помощи в борьбе против древнего зла (☹ - 1). При успехе, или если у вас есть состояние «Благословение», она выполняет вашу просьбу: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале богиня наказывает вас за дерзость: возьмите состояние «Проклятие».

В ужасе вы пытаетесь к выходу из храма. Воздух вдруг становится тяжёлым, и в голове у вас начинает звучать голос древнего божества: потеряйте 2 рассудка и возьмите состояние «Галлюцинации».



3

Загадочные катакомбы

Вы исследуете развалины, отдалённо напоминающие древнеримские термы. Каменная кладка в одном из коридоров кажется вам подозрительно свежей, и вы просите своего напарника помочь вам её сломать (☹ - 1).

Поработав ломами, вы достигаете скрытого коридора и на его стенах замечаете изображения странных существ. Вы пытаетесь очистить фрески от пыли и извести (☹ - 1). При успехе на них вы узнаете племя Мири-Нигри: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале вы повреждаете рисунок: повысите безысходность на 1.

Ваш коллега наотрез отказывается разрушать достояние истории, но вы уверены, что хорошее вознаграждение сможет его переубедить. Можете взять состояние «Долг». Если сделали это, перейдите к успешному результату.



4

Загадочные катакомбы

Вы медленно пробираетесь по узким каменным коридорам, освещая путь факелом. Внезапно факел гаснет, и вы оказываетесь в полной темноте. Стараясь не запаниковать, вы на ощупь двигаетесь обратно, пытаясь вспомнить дорогу (☹ - 1).

Успешно преодолев внезапное препятствие, вы пытаетесь найти обходной путь (☹ - 1). При успехе в одном из коридоров вы замечаете следы крохотных ног: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале вам нужно больше информации об этом месте: вы задержаны, если не потратите 1 улику.

Похоже, память вас подводит, и вы сворачиваете не туда: возьмите состояние «В ловушке». Затем, если вы не задержаны, перейдите к успешному результату. В противном случае вас охватывает отчаяние: потеряйте 1 рассудок.



5

Загадочные катакомбы

Судя по заметкам археологов, где-то в этом месте могла находиться библиотека. Вы пытаетесь отыскать вход в неё среди однотипных, наполовину разрушенных коридоров (☹ - 1).

Вы проникаете в древнюю библиотеку. Все полки сгорели дотла, но в углу вы обнаруживаете каменный сундук и пытаетесь его открыть (☛ - 1). При успехе в нём вы находите несколько свитков: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале вы надрываете спину: потеряйте 1 здоровье и возьмите состояние «Травма спины».

Блуждая наугад по тёмным таинственным коридорам, вы рискуете угодить в ловушку, если не будете начеку. Можете сбросить 1 собранность. В противном случае возьмите состояние «В ловушке».



6

Загадочные катакомбы

Один из археологов начал вести себя странно после того, как вернулся из катакомб. Бубня себе под нос какую-то околесицу, он внезапно начинает крушить недавние находки. Вы пытаетесь всеми силами усмирить безумца (☛ - 1).

Скрутив бедолагу, вы спускаетесь в катакомбы и обнаруживаете на стене странные символы. Вы пытаетесь их перевести (☹ - 1). Кидайте на 1 кубик больше за каждую вашу **КНИГУ**. При успехе вы узнаете о зловещих ритуалах Мири-Нигри: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале вы просто копируете текст: получите 1 улику.

Безумец в ярости швыряет вас на пол: потеряйте 1 здоровье. Его голос становится громче, и вы с ужасом понимаете, что он произносит слова какого-то древнего заклятия (☹ - 1). При провале древнее зло пускает корни и в вас: возьмите состояние «Проклятие».



7

Загадочные катакомбы

Похоже, вы заблудились в этих катакомбах. Внезапно пространство вокруг вас начинает вибрировать: разыграйте контакт в Ином мире. Если в результате вы должны закрыть врата, вместо этого перейдите к успешному результату, в противном случае – к провалному.

Выбравшись из этого странного места, вы с удивлением обнаруживаете себя перед развалинами того самого храма, в катакомбах которого блуждали. Похоже, эта загадочная аномалия имеет внеземное происхождение: положите 1 жетон Древних на текущую тайну.

Поток неземной энергии выбрасывает вас в неведомом месте. Вы судорожно озираетесь по сторонам, пытаетесь понять, где очутились: переместитесь в случайную локацию и возьмите состояние «Амнезия».



8

Загадочные катакомбы

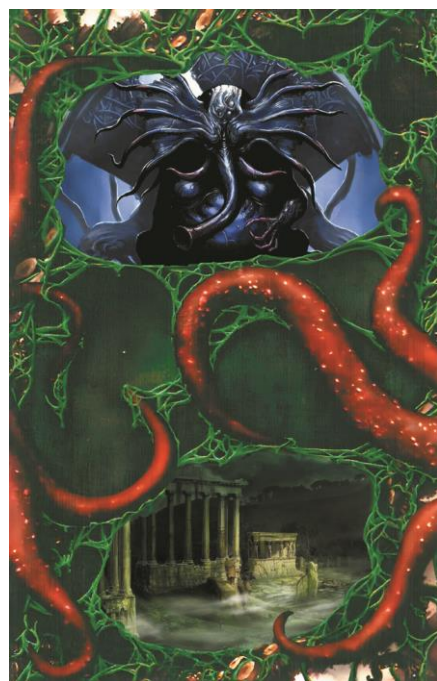
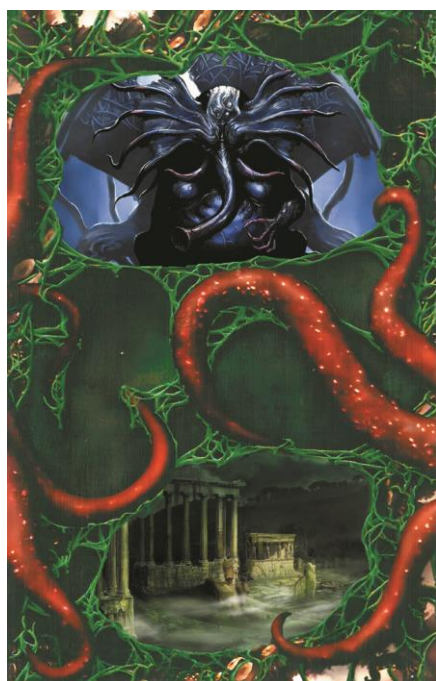
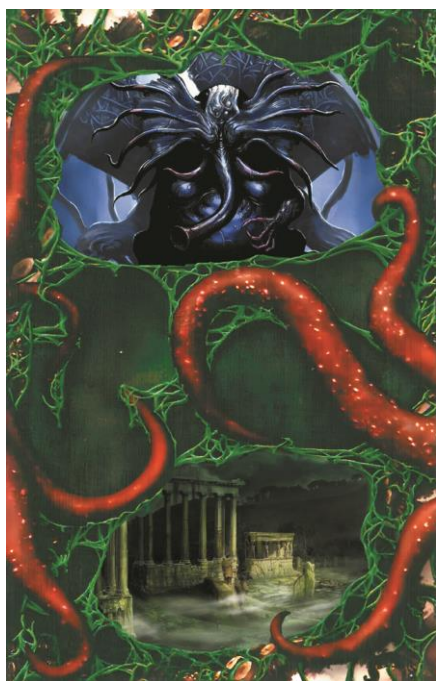
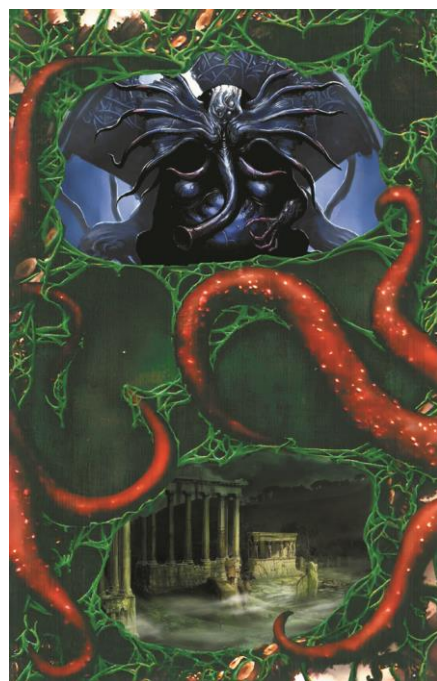
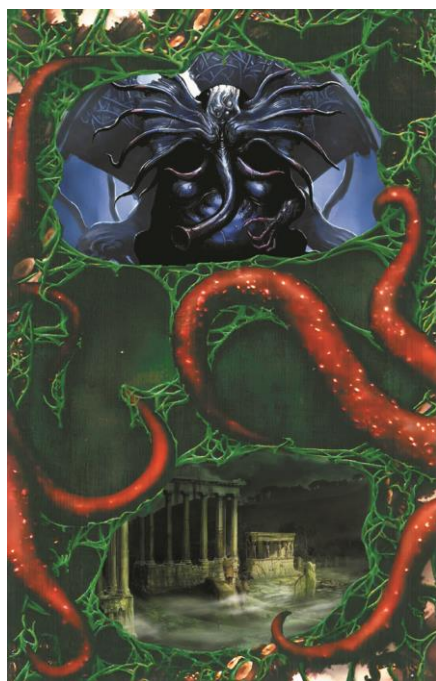
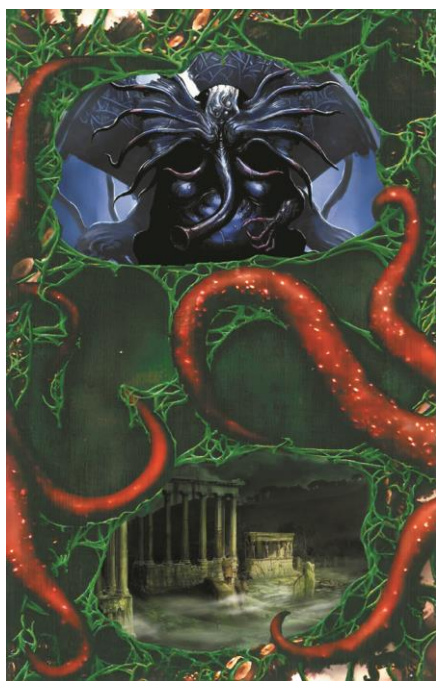
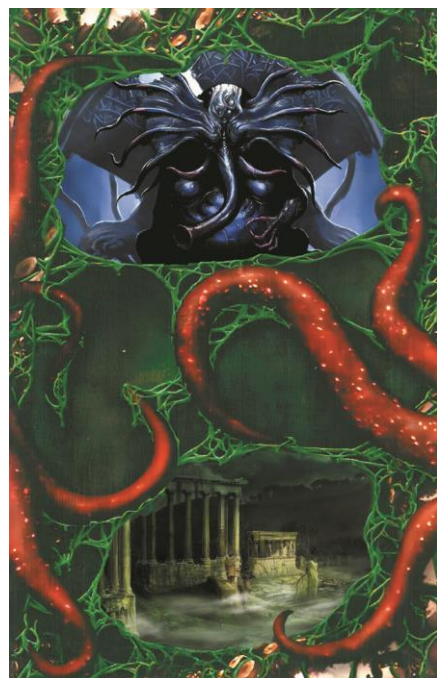
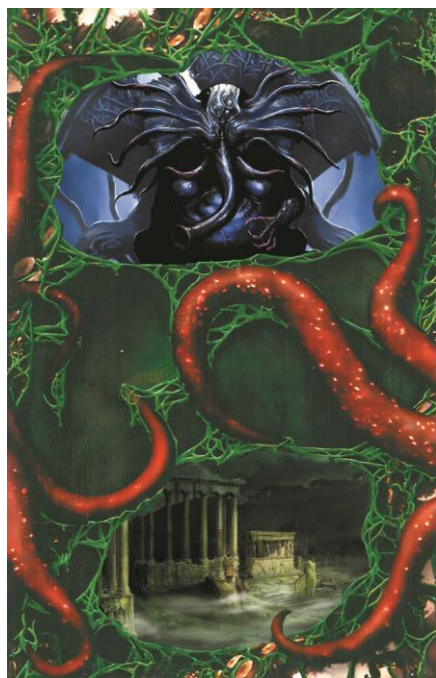
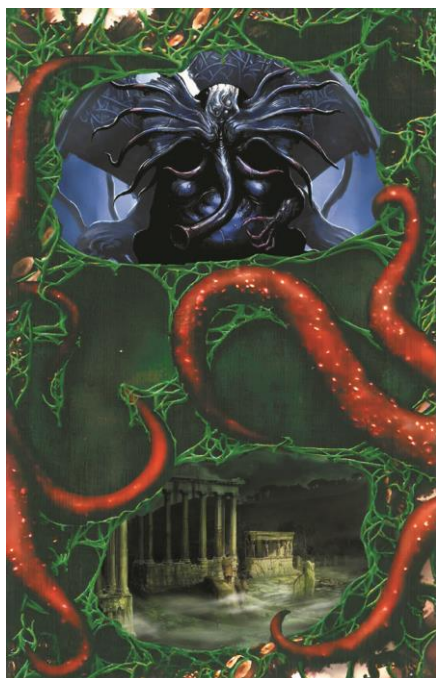
Кто-то или что-то пытается саботировать археологические раскопки, в которых вы принимаете участие. Перейдите к успешному результату, если хотите расспросить рабочих, или перейдите к провалному, если хотите провести собственное тайное расследование.

Рабочие не рассказывают вам всей правды, и вы считаете, что они чем-то напуганы (☹ - 1). При успехе бригадир сообщает вам о жутких низкорослых дикарях, которых он видел неподалёку: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале рабочие упорно хранят молчание, от которого вам не по себе: возьмите состояние «Паранойя».

Вы замечаете следы крохотных ног, которые ведут в глухую часть катакомб, где вы не бывали (☹ - 1). При успехе вы находите комнату со статуей Бога-Слона: положите 1 жетон Древних на текущую тайну. При провале возьмите состояние «В ловушке».



9





СТАЛЬНОЙ КАПКАН

Хитро замаскированный капкан мёртвой хваткой впиается вам в ногу: возьмите состояние «Травма ноги». Вы тщетно пытаетесь перепилить толстую цепь. Вам остаётся ждать помощи, если не освободитесь любой ценой: вы *задержаны*, если не потеряете 2 здоровья.

Затем сбросьте эту карту.




ЯМА С КОЛЬЯМИ

На вид это место кажется безопасным. Но когда одна из каменных плит под ногами срывается вниз, обнажая яму с острыми кольями на дне, вы понимаете, что это ловушка: потеряйте 2 здоровья, если не сбросите 1 **СОЮЗНИКА**.

Затем сбросьте эту карту.




ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ

Ступив на песок, вы чувствуете, как быстро начинаете погружаться куда-то вниз, безуспешно пытаетесь нащупать твёрдую почву под ногами. Похоже, без посторонней помощи вам теперь не выбраться: вы *задержаны*, если у вас нет **СОЮЗНИКА**.

Затем сбросьте эту карту.




ПРИБЫВАЮЩАЯ ВОДА

Потянув за рычаг, вы слышите далёкий гул, затем помещение начинает заполняться водой. Вы пытаетесь не поддаваться панике: сбросьте 1 **ВЕЩЬ** или **БЕЗДЕЛУШКУ**, если не потратите 1 собранность.

Затем сбросьте эту карту и возьмите другое состояние «В ловушке».




СТЕНА СТРЕЛ

Едва вы дотрагиваетесь до жутковатой на вид статуэтки, стоящей на каменном пьедестале в центре зала, как воздух наполняется свистом стрел: потеряйте 1 здоровье, если не потратите 1 собранность.

Затем сбросьте эту карту и возьмите другое состояние «В ловушке».




ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

На свет вашего факела из глубины коридора устремляются полчища летучих мышей. В панике вы бросаетесь бежать, не разбирая дороги: потеряйте 1 здоровье или 1 рассудок.

Затем сбросьте эту карту и возьмите другое состояние «В ловушке».




ЗМЕИНОЕ ГНЕЗДО

Обыскивая нишу в стене, вы нащупываете некий предмет: возьмите 1 артефакт. Затем вы с ужасом ощущаете, как змея обвивает вашу руку: потеряйте 1 рассудок и возьмите состояние «Отравление», если не потратите 1 собранность.

Затем сбросьте эту карту.




БРЕВНО С ШИПАМИ

Массивная дверь на удивление легко открылась. Войдя внутрь, вы едва успеваете заметить летящее на вас бревно, утыканное шипами: возьмите 2 состояния-**ТРАВМЫ**, если не потратите 1 собранность.

Затем сбросьте эту карту и возьмите другое состояние «В ловушке».




КАМНЕПАД

Пробираясь по узкому каменному туннелю, вы слышите, как сверху что-то пришло в движение, а спустя мгновение на вас посыпался град камней: потеряйте 1 здоровье и возьмите 1 состояние-**ТРАВМУ**.

Затем сбросьте эту карту.




ПАДАЮЩИЙ ПОТОЛОК

Тяжёлая дверь захлопнулась, и потолок в помещении начал стремительно опускаться: возьмите состояние «Травма головы». Вы судорожно пытаетесь найти, чем можно открыть дверь: вы *задержаны*, если не сбросите 1 ресурс или 1 **ОРУЖИЕ**.

Затем сбросьте эту карту.




КАМЕННАЯ КЛЕТКА

Вы оказываетесь взаперти, отрезанные от своих спутников. В ожидании помощи вы изучаете символы на стенах: улучшите 🍄. Вы пытаетесь понять, как выбраться из этой тюрьмы: вы *задержаны*, если не потратите 1 улику.

Затем сбросьте эту карту.




ЗАСАДА

Вам кажется, будто за вами отовсюду следят: возьмите состояние «Паранойя». Внезапно воздух наполняется дикими криками, и низкорослые туземцы устремляются к вам со всех сторон: что-то нападает из засады!

Затем сбросьте эту карту.




ЯДОВИТЫЕ РАСТЕНИЯ

Вы прорубаете путь в густых зарослях: получите 1 ресурс. Уколовшись об острые шипы, вы не сразу замечаете, что эти растения ядовитые: возьмите 1 состояние-**БОЛЕЗНЬ**, если не потратите 1 собранность.

Затем сбросьте эту карту и возьмите другое состояние «В ловушке».




ЛАБИРИНТ

Вы в отчаянии кругами блуждаете по бесконечному каменному лабиринту, безуспешно пытаетесь найти хоть какой-нибудь выход: вы *задержаны*, если не потратите 1 собранность.

Затем сбросьте эту карту.




КРОМЕШНАЯ ТЬМА

Свернув в один из коридоров, вы оказываетесь в такой непроглядной темноте, что даже свет факела не в силах разогнать эту ужасную тьму: возьмите 1 состояние-**БЕЗУМИЕ** и ухудшите 👁.

Затем сбросьте эту карту и возьмите другое состояние «В ловушке».

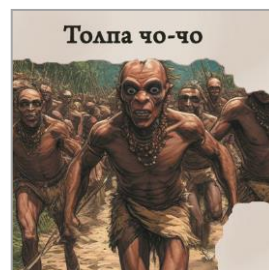



ОПАСНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

Внезапно из глубины коридора вам навстречу с криками выбегает незнакомец: потеряйте 1 рассудок и возьмите 1 случайного **СОЮЗНИКА** из колоды активов. Вскоре вы понимаете, что его так напугало: выложите в свою локацию 1 случайного монстра.

Затем сбросьте эту карту.





Антиэнтропийный луч
Уникальный актив (оборот)



ВЕЩЬ – РЕДКАЯ, ОРУЖИЕ

Получите +3  в боевых контактах.

Вступая в боевой контакт, вы можете пройти проверку . При успехе этот монстр теряет 2 здоровья. При провале потеряйте 1 здоровье.



Пожарный топор
Уникальный актив (оборот)



ВЕЩЬ – ОРУЖИЕ

Получите +3  в боевых контактах.

Раз в раунд, проходя проверку  в ходе боевого контакта, вы можете добавить 1 к результату 1 кубика.





МЕСТО ДЛЯ ФОТОГРАФИИ

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 17th day of January in the year 1926 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.

ИМЯ, ФАМИЛИЯ
Лаура Круз

РОД ЗАНЯТИЙ
Авантюристка

ОСОБЫЕ ПРИЗНАКИ И СВОЙСТВА

- **Действие:** Можете потратить 1 ресурс, чтобы переместиться до двух локаций по любому пути.
- Всякий раз, когда вы улучшаете навык, вместо этого вы можете улучшить 1 навык на свой выбор.

«Эти сокровища уже давно никому не принадлежат. Их прежние владельцы меня не осудят».



ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ

Знания	Общение	Внимание	Сила	Воля
 3	 2	 3	 2	 3



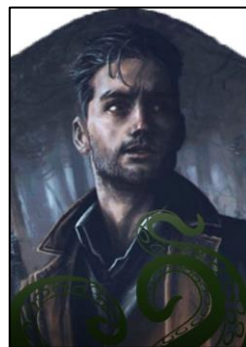
Лаура Круз
Авантюристка



Расхитительница гробниц

Награда

Взяв эту карту, возьмите 1 **РЕДКИЙ** уникальный актив. Выполняя своё особое действие, можете переместиться до трёх локаций по любому пути. Раз в раунд, если вы не в городе, можете взять 1 ресурс.





МЕСТО ДЛЯ ФОТОГРАФИИ

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 17th day of January in the year 1926 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.

ИМЯ, ФАМИЛИЯ
Шеридан Хоуп

РОД ЗАНЯТИЙ
Бывший пожарный

ОСОБЫЕ ПРИЗНАКИ И СВОЙСТВА

- **Действие:** Если вы в локации с монстром, пройдите проверку . При успехе улучшите 1 навык на свой выбор.
- Раз в раунд вы можете потратить 1 собранность, чтобы предотвратить потерю 1 или 2 здоровья сыщику в вашей или соседней локации.

«Один лишь вид этих тварей сведёт с ума любого нормального человека. Когда-то и я был таким же».



ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ

Знания	Общение	Внимание	Сила	Воля
 2	 2	 2	 4	 3



Шеридан Хоуп
Бывший пожарный



Всё под контролем

Награда

Взяв эту карту, возьмите состояние «Отвага».

Раз в раунд, победив монстра в ходе боевого контакта, если вы не потеряли рассудок, возьмите 1 состояние- **ТАЛАНТ**.

НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

Вы с детства обожали приключения, как и ваш без вести пропавший отец. Вы упрямо твердили, что всё потерянное должно быть найдено, а сокровища сами себя не отыщут.

Разыграв экспедиционный контакт, положите 1 жетон Древних на эту карту. Затем, если на этой карте 3 жетона Древних, сбросьте её и возьмите награду «Расхитительница гробниц».

Если в конце фазы контактов на поле 5 врат или больше, сбросьте эту карту и возьмите последствие «Проклятые сокровища».



Проклятые сокровища Последствие

Взяв эту карту, ухудшите 2 разных навыка и возьмите 1 состояние **НАПАСТЬ**.

Проходя проверки в ходе экспедиционного контакта или контакта в таинственных руинах, бросайте на 1 кубик меньше.



ОХОТА НАЧАЛАСЬ

Вы уже не раз убеждались, что твари из других измерений — это не сказка, а реальность. Поэтому, став «охотником», вы дали клятву защищать этот мир от попусторонней угрозы.

Победив неэпического монстра в ходе боевого контакта, положите его жетон на эту карту. Затем, если на этой карте 5 монстров или больше, сбросьте эту карту и возьмите награду «Всё под контролем».

Когда другой сыщик побеждён или **сожран**, сбросьте эту карту и возьмите последствие «Гори огнём!».



Гори огнём! Последствие

Взяв эту карту, повысьте безысходность на 1.

Вы теряете своё пассивное свойство.

Всякий раз, когда вы проваливаете проверку, сбросьте 1 жетон удушения.

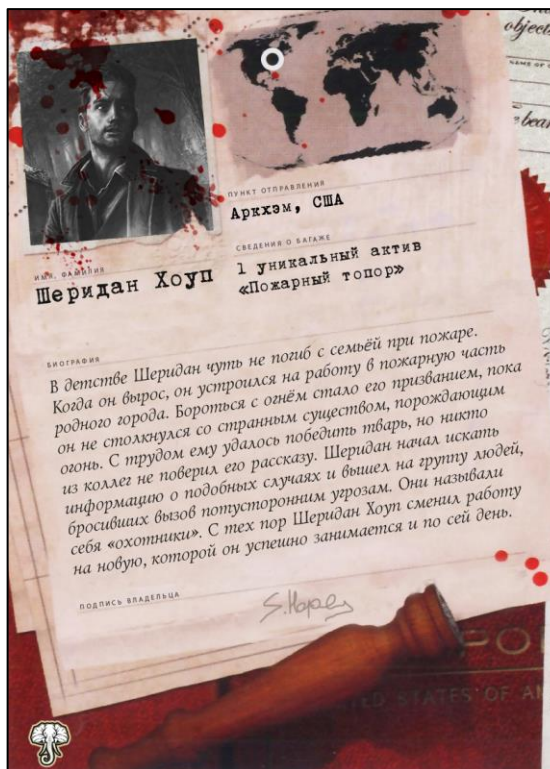
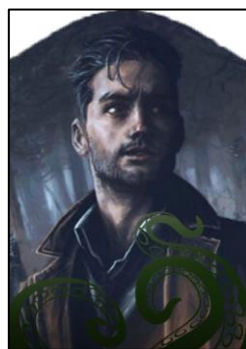


Лаура Круз

БИОГРАФИЯ
Лаура Круз родилась в семье аристократа, однако светской жизни с детства предпочитала изучение истории и археологии, мечта путешествовать по миру. Окончив университет, Лаура отправилась в свою первую экспедицию, которая закончилась трагедией. Несмотря на это, она упрямо решила продолжать любимое дело. Годы спустя мир узнал о ней как о дерзком и талантливом исследователе древностей. Финансируя свои экспедиции за счёт частных коллекционеров, Лаура посетила почти все уголки земного шара. И вот теперь в поисках загадочного идола древнего племени Мири-Нири она оказалась на острове Борнео.

ПОДПИСЬ ВЛАДЕЛЬЦА

ПУНКТ ОТПРАВЛЕНИЯ
Борнео, Юго-Восточная Азия
(локация 20)
СВЕДЕНИЯ О БАГАЖЕ
1 актив «Колдовской лук»
1 актив «Карта экспедиции»



Шеридан Хоуп

БИОГРАФИЯ
В детстве Шеридан чуть не погиб с семьёй при пожаре. Когда он вырос, он устроился на работу в пожарную часть родного города. Бороться с огнём стало его призванием, пока он не столкнулся со странным существом, порождающим огонь. С трудом ему удалось победить тварь, но никто из коллег не поверил его рассказу. Шеридан начал искать информацию о подобных случаях и вышел на группу людей, бросивших вызов попусторонним угрозам. Они называли себя «охотниками». С тех пор Шеридан Хоуп сменил работу на новую, которой он успешно занимается и по сей день.

ПОДПИСЬ ВЛАДЕЛЬЦА

ПУНКТ ОТПРАВЛЕНИЯ
Арххэм, США
СВЕДЕНИЯ О БАГАЖЕ
1 уникальный актив
«Пожарный топор»



В СЛУЧАЕ ИНВАЛИДНОСТИ ИЛИ СМЕРТИ

Вы узнаете, что Лаура скончалась от ран, и присутствуете на её похоронах. Краем глаза вы замечаете, как незнакомец в плаще подает вам знак следовать за ним. За углом он исчезает, обронив конверт. Внутри вы находите ключ от банковской ячейки Лауры, где лежат её вещи. Возьмите всё имущество Лауры. Среди вещей вы находите письмо, текст которого зашифрован (🔒). При успехе вы узнаете, что Лауре пришлось инсценировать свою смерть, чтобы скрыться от зловещего культа: снизьте безысходность на 1. При провале послание так и остаётся неразгаданным. В любом случае сбросьте фишку Лауры.

В СЛУЧАЕ ДУШЕВНОГО РАСТРОЙСТВА

Лаура последний раз телеграфировала вам из этого города. Её сообщение было нападено отчаянием и бессилием перед нависшей угрозой. После долгих поисков вы находите её вещи в пустом здании на окраине города. Возьмите всё имущество Лауры. На полу в соседней комнате вы видите мёртвые тела, а рядом с ними — пустые ритуальные кубки. В центре стоит Лаура и готовится сделать глоток. Вы пытаетесь отвлечь её разговорами, чтобы выбить чашу у неё из рук (🔒). При успехе вам это удастся: снизьте безысходность на 1. При провале она выпивает яд. В любом случае сбросьте фишку Лауры.

В СЛУЧАЕ ИНВАЛИДНОСТИ ИЛИ СМЕРТИ

В городском морге вас просят опознать тело пострадавшего от недавнего пожара. Несмотря на жуткие ожоги, вы опознаёте в погибшем Шеридана Хоупа по его замысловатой татуировке, и вам выдают его вещи. Возьмите всё имущество Шеридана. Удивительно, но сама татуировка несколько не пострадала от огня. Вы пытаетесь перерисовать её, борясь с тошнотой (🤢). При успехе в дальнейшем вы узнаете, что это — могущественный защитный символ: снизьте безысходность на 1. При провале вам становится дурно, и вы покидаете морг. В любом случае сбросьте фишку Шеридана.

В СЛУЧАЕ ДУШЕВНОГО РАСТРОЙСТВА

След Шеридана обрывается у заброшенного склада. Внутри вы обнаруживаете его разбросанные вещи. Возьмите всё имущество Шеридана. Вы подозреваете, что охотник, страдающий острой формой паранойи, прячется где-то рядом, и пытаетесь отыскать его (🔍). При успехе вы находите Шеридана и уговариваете его пройти курс лечения в психиатрической клинике: снизьте безысходность на 1. При провале вы задеваете тонкую леску и не успеваете вернуться от ружейного выстрела: потеряйте 1 здоровье. В любом случае сбросьте фишку Шеридана.

ИМЯ, ФАМИЛИЯ
София Мерлуццо

РОД ЗАНЯТИЙ
Дочь мафиози

ОСОБЫЕ ПРИЗНАКИ И СВОЙСТВА

- **Действие:** Если вы в городе, возьмите из сброса 1 актив-**ОРУЖИЕ** или **УСЛУГУ** ценой ниже вашего **С**. Если вы взяли из сброса **УСЛУГУ**, уберите её из игры.
- Раз в раунд другой сыщик, проходя любую проверку, может отдать вам 1 ресурс, чтобы бросить 2 дополнительных кубика.

«Я думаю, мы сможем договориться».

ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ **5**

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ **7**

МЕСТО ДЛЯ ФОТОГРАФИИ

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 17th day of January in the year 1925 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.

Знания 2	Общение 3	Внимание 3	Сила 2	Воля 3
--------------------	---------------------	----------------------	------------------	------------------



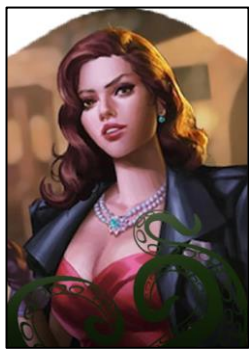
Связи решают

Награда

Взяв эту карту, улучшите **С**.

Раз в раунд вы можете потратить 2 ресурса, чтобы получить 1 улику.

Выполняя своё особое действие, вы можете брать актив из колоды активов и можете передать другому сыщику взятый вами актив.



ИМЯ, ФАМИЛИЯ
Роджер Литтл

РОД ЗАНЯТИЙ
Мистик-окультист

ОСОБЫЕ ПРИЗНАКИ И СВОЙСТВА

- **Действие:** Потратьте 1 рассудок или 1 собранность, чтобы переместиться в ближайшую локацию с вратами.
- Раз в раунд, проходя любую проверку, вы можете потратить 1 рассудок, чтобы вместо этого пройти проверку **С**.

«Я видел странные тени в небесах. Другие миры вторгаются в наш мир; я знаю, они существуют».

ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ **4**

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ **8**

МЕСТО ДЛЯ ФОТОГРАФИИ

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 17th day of January in the year 1925 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.

Знания 4	Общение 2	Внимание 2	Сила 2	Воля 3
--------------------	---------------------	----------------------	------------------	------------------

Удачный прототип

Награда

Взяв эту карту, улучшите **В** и **С**.

Вы не можете сбросить уникальный актив «Антиэнтропийный луч», если сами того не захотите.

Победив монстра в ходе боевого контакта, получите 1 собранность.

Выйти из тени

Долгое время сомнительная репутация вашего отца бросала на вас свою тень. Настало время доказать, что вы и сами на многое способны.

Когда вы получаете ресурс с помощью вашего пассивного свойства, положите 1 жетон Древних на эту карту. Затем, если на этой карте 5 жетонов Древних, сбросьте её и возьмите награду «Связи решают».

Взяв состояние «Заключение» или «В розыске», сбросьте эту карту и возьмите последствие «Медвежья услуга».



Медвежья услуга
Последствие

Взяв эту карту, ухудшите **С** и 1 другой навык на свой выбор.

В конце фазы Мифа другой выбранный вами сыщик сбрасывает 1 ресурс или теряет 1 здоровье.

Абсолютное оружие

С тех пор как вам удалось найти доказательства существования других миров, вы тщательно готовились к встрече с их жуткими обитателями, проникающими в нашу реальность.

Закрыв врата в ходе контакта в Ином мире, положите 1 жетон Древних на эту карту. Затем, если на этой карте 3 жетона Древних, сбросьте эту карту и возьмите награду «Удачный прототип».

Если вы лишились уникального актива «Антиэнтروпийный луч», сбросьте эту карту и возьмите последствие «Энтропия растёт».



Энтропия растёт
Последствие

Взяв эту карту, уберите «Антиэнтропийный луч» из игры. Затем откройте 1 врата и разыграйте в них напавших монстров.

Всякий раз перед проверкой **С** теряйте 1 рассудок.



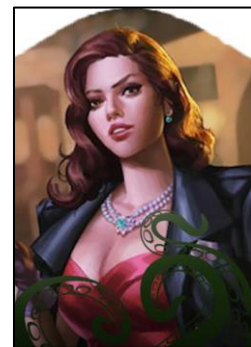
Пункт отправления
Чикаго, США (локация 5)

Сведения о багаже
1 состояние «Опытность»

Имя: София Мерлуццо

Биография
София была дочерью известного мафиозного босса дона Мерлуццо и простой официантки. От отца она унаследовала упорство в достижении цели, от матери — интерес ко всему оккультному. Когда её мать неожиданно умерла, она оставила ей таинственное письмо с непонятными символами. Используя связи отца, Софии удалось выйти на одного известного специалиста по оккультизму, который пообещал помочь ей расшифровать текст письма. Взамен он попросил о небольшой ответной услуге. Теперь София твердо намерена выполнить данное обещание, чтобы наконец-то узнать тайну загадочного послания.

Подпись владельца
S. Merluzzi



Пункт отправления
Сан-Франциско, США

Сведения о багаже
1 уникальный актив «Антиэнтропийный луч»
1 собранность

Имя: Роджер Литтл

Биография
Когда-то Роджер Литтл считал науку единственным инструментом для познания окружающего мира. Но чем больше он изучал реальность, тем чаще спускался с событиями, выходящими далеко за рамки обычной науки. Тогда Роджер обратился к оккультным знаниям. Он узнал, что есть и другие миры, недоступные нам в своей многомерности; их ужасные обитатели могут проникать в наш мир. Он написал об этом много книг, но они никого не убедили. Тогда Роджер начал готовиться к встрече с тварями из иных миров, собирая хитроумные устройства, способные их остановить. И когда придёт час, он будет готов.

Подпись владельца
R. Little

В случае инвалидности или смерти

Из утренних газет вы узнаете, что ночью на Софию было совершено нападение, и навещаете её в больнице. В регистратуре вы заявляете, что она ваша родственница, и вам выдают все её вещи. Возьмите всё имущество Софии. Вы пытаетесь узнать у неё, кем были нападавшие и что им было нужно (**С**). При успехе её рассказ даёт вам недостающую информацию в вашем деле; снизите безысходность на 1. При провале она начинает кричать, и на шум прибегает местная охрана и грубо выставляет вас из больницы: возьмите 1 состояние **ТРАВМУ**. В любом случае сбросьте фишку Софии.

В случае душевного расстройства

Вы звоните Софии, но она не берёт трубку. Вы едете к ней домой, но охрана отказывается вас впустить. Спустя пару дней вы случайно встречаете Софию возле старой церкви. Вместо шикарного платья на ней скромная одежда. Она говорит, что решила отойти от мирских дел, и отдаёт вам свёрток с вещами. Возьмите всё имущество Софии. Уходя, она произносит фразу на неизвестном вам языке (**С**). При успехе вам удастся разобрать слова напутственной молитвы: возьмите состояние «Благословение». При провале сказанное ей навсегда остаётся для вас загадкой. В любом случае сбросьте фишку Софии.

В случае инвалидности или смерти

Вы навещаете Роджера в его оккультной лаборатории. Он с трудом передвигается по комнате, и вы понимаете, что его дорожный рюкзак с вещами ему больше не пригодится. Возьмите всё имущество Роджера. Он говорит, что работает над новым устройством, и просит вас помочь ему (**С** - 1). При успехе Роджер отдаёт вам готовый образец своего нового оружия: возьмите 1 случайный **ВОЛШЕБНЫЙ** актив-**ОРУЖИЕ** и снизите безысходность на 1. При провале в ходе эксперимента устройство взрывается: потеряйте 1 здоровье. В любом случае сбросьте фишку Роджера.

В случае душевного расстройства

Вы находите Роджера в его кабинете. Он очень взволнован, а его вещи разбросаны повсюду. Возьмите всё имущество Роджера. Он рассказывает вам свой недавний сон о кошмарных тварях, описывая увиденное во сне до таких мельчайших деталей, что вам становится не по себе (**С**). При успехе вам удастся выудить из его рассказа кое-что полезное: снизите безысходность на 1. При провале вы понимаете, что он бредит, и дожидаетесь приезда санитаров, листая его многочисленные книги: получите 1 улику, и вы задержаны. В любом случае сбросьте фишку Роджера.

По следам Шагнера Фана

В газетах пишут о жутких убийствах по всему миру. Свидетели утверждают, будто в тех местах видели следы гигантского прямоходящего слона. Похоже, Шагнер Фан снова вышел на охоту.

После того как сыщик разыграл поисковый контакт, он может потратить 1 улику, полученную в этом контакте, и положить её на эту карту.

Если в конце фазы Мифа число улики на этой карте равно , эта тайна разгадана.

: Случайный сыщик проходит проверку . При провале он теряет 2 здоровья и/или рассудка.

Ночь в музее

После того как экспозицию музея дополнили находки, сделанные в одном из затерянных храмов, сотрудники музея стали погибать загадочной смертью: их тела были обескровлены, а с хобота каменного идола Бога-Слона сочилась кровь...

Когда эта карта входит в игру, положите жетон тайны в Сан-Франциско.

В качестве контакта сыщик в локации с жетоном тайны может потратить 2 здоровья или 1 улику, чтобы попытаться уничтожить зло, скрытое в одном из экспонатов ( – 1). При успехе сыщик может сбросить 1 заклинание, чтобы положить 1 жетон Древних на эту карту.

Если в конце фазы Мифа число жетонов Древних на этой карте равно половине , эта тайна разгадана.

Загадочные катакомбы

Ужасное племя Мири-Нигри, созданное Шагнером Фаном и поклонявшееся ему, когда-то обитало в глубоких пещерах под Пиренеями. Когда римляне прознали их с этой земли, они облюбовали себе новые места в катакомбах по всему миру.

Когда эта карта входит в игру, перемешайте колоду экспедиционных контактов.

В качестве контакта сыщик в локации текущей экспедиции может отправиться на раскопки, чтобы исследовать заброшенные катакомбы – вступить в особый контакт «Загадочные катакомбы».

Если в конце фазы Мифа число жетонов Древних на этой карте равно половине , эта тайна разгадана.

Святылища Мири-Нигри

В этих древних храмах, скрытых в непроходимых лесах, свирепые дикари когда-то проводили богомерзкие обряды во славу Шагнера Фана. И по сей день эти забытые богом места таят в себе смертельную опасность.

В качестве контакта сыщик в глуши может взять состояние «В ловушке», чтобы пройти испытание и войти в затерянный храм. Затем, если сыщик не задержан, он может потратить 1 улику и положить её на эту карту.

Если в конце фазы Мифа число улики на этой карте равно , эта тайна разгадана.

Последователи Бога-Слона

Потомки древнего племени Мири-Нигри затаялись в самых отдалённых частях света, продолжая проводить кровавые ритуалы в честь Бога-Слона, своего побелителя.

Когда эта карта входит в игру, каждый сыщик кладёт 1 жетон Древних в ближайшую глушь, где нет жетона Древних.

В качестве контакта сыщик в локации с жетоном Древних может попытаться положить конец зловещим ритуалам: культист нападает на него из засады! Если монстр побеждён, сыщик может потратить 1 улику, чтобы переложить жетон Древних из своей локации на эту карту.

Если в конце фазы Мифа число жетонов Древних на этой карте равно , эта тайна разгадана.

Нападение дикарей

Вы уже не раз замечали в толпе низкорослые урюмые фигуры с вычурными татуировками. Похоже, дикари из племени чо-чо проникли и сюда. Если проследить за ними, возможно, вам удастся узнать больше о планах Шагнера Фана.

После того как сыщик разыграл поисковый контакт, он может потратить 1 улику, полученную в этом контакте, чтобы положить 1 жетон Древних в ближайшую глушь.

В качестве контакта сыщик в локации с жетоном Древних может сразиться с дикарями: чо-чо нападает на него из засады! Если монстр побеждён, сыщик может переложить жетон Древних из своей локации на эту карту.

Если в конце фазы Мифа число жетонов Древних на этой карте равно половине , эта тайна разгадана.

Проклятые реликвии

Загадочные реликвии, тягущиеся в заброшенных храмах, манят к себе желающих со всего света. Но многие из этих безобидных на первый взгляд предметов прокляты Шагнером Фаном.

После того как сыщик разыграл экспедиционный контакт, он может потратить 1 улику и положить её на эту карту.

Если в конце фазы Мифа число улики на этой карте равно половине , эта тайна разгадана.

: Каждый сыщик, у которого есть **ВОЛШЕБНЫЙ** артефакт или **ВОЛШЕБНЫЙ** актив, проходит проверку  – 1. При провале он берёт состояние «Проклятие».

Чёрная магия джунглей

В непроходимых чащах и на болотных топях среди местных племён, поклоняющихся Богу-Слону, зреет заговор. С каждым ударом барабана, с каждым звуком гонга джунгли оживают, и их злобещая сила обращается против чужаков.

Когда эта карта входит в игру, выложите эпических монстров Жреца чо-чо и Колдуна вуду в Гималаи и Сердце Африки соответственно.

Победив Жреца чо-чо или Колдуна вуду в ходе боевого контакта, сыщик берёт 1 уникальный **ВОЛШЕБНЫЙ** актив.

Если в конце фазы Мифа Жрец чо-чо и Колдун вуду побеждены, эта тайна разгадана.

