



# Ктулху 1

**Ктулху** не может умереть. Если он получает урон, положите его фишку горизонтально, теперь он спит. Пока Ктулху спит, он игнорирует все символы действий на своих картах тактики, кроме **тихого часа** (  ) и **активации** (  ). Во сне Ктулху может контролировать разум любого истощённого героя в подземелье, используя свою особую способность. Тем самым он может заставить героя **переместиться** (этот герой не может нести ресурсы, игнорирует сокровища, не воодушевляет других героев, но может попасть в ловушку) или **атаковать другого героя**.

**Болезнь призыва:** Ктулху всегда начинается последним.

**Лентяй:** когда Ктулху спит, он не может использовать заблокированные способности режима хроники или становиться их целью.

**Катание на спинах:** Ктулху считается одного размера с драконом. Поэтому Ктулху может нести любого монстра, кроме дракона, а его нести не может никто.

# Новые Действия



**Тихий час:** Ктулху засыпает (положите его фишку) или просыпается (поставьте фишку вертикально). Герои игнорируют Ктулху, пока он спит.



**Контроль разума:** переместитесь (игнорируя сокровища и не воодушевляя других героев) или атакуйте (ближняя атака) любым истощённым героем в подземелье.



**Изгнание:** сбросьте верхнюю карту из колоды гильдии (не применяя её эффект).



**Кофеиновое зелье:** возьмите 3 верхние карты своей колоды тактики, оставьте на руке все карты «Выбирайте мудро», а остальные сбросьте.



**Призрачный спутник:** выберите зал и для каждого монстра в нём поместите ещё одного монстра того же типа в тот же зал.