

Удел Древнейших Богов

КОМПОНЕНТЫ

- 8 персональных планшетов (Сторожек) игроков;
- 8 карт-памяток (по структуре хода и Локациям);
- игровое поле – Алтарь;
- 65 карт Заклинаний;
- 20 карт Проклятий;
- 20 карт Артефактов;
- 15 карт Врат;
- 10 кубиков;
- 8 карт Древнейших Богов (с пометками о рекомендуемом числе игроков в партии);
- 40 дисков Знаков Древних;
- 8 жетонов Зимних Ураганов;
- 4 жетона Счетчиков Призывов;
- 25 фигурок Следователей;
- 4 набора фигурок Культистов (по 20 каждого цвета);
- 2 фигурки Отголоска Судьбы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже описанная последовательность рассчитана на игру втроем или вчетвером. Правила игры вдвоем и в одиночный режим приведены на с.7 настоящих правил.

1. **Поле-Алтарь** – разместите игровое поле в центре игрового пространства.
2. **Древнейшие Боги** – перемешайте между собой карты Древнейших Богов и выдайте по две каждому игроку, из которых каждый выбирает себе одного, а оставшиеся карты возвращаются в коробку.
3. **Сторожка** – каждый игрок получает по персональному планшету (Сторожке) соответствующего Древнейшего Бога и размещает его перед собой вместе с картами-памятками по структуре хода и Локациям.
4. **Счетчик Призыва** – каждый игрок выбирает себе цвет и размещает жетон соответствующего цвета на начальной точке отсчета Счетчика Призыва.

Культисты – каждый игрок получает 20 фигурок Культистов выбранного цвета и размещает их так:

5. 7 Культистов выставляются на Сторожке;
 6. 7 Культистов выставляются в Бездне (центр игрового поля);
 7. по одному Культисту выставляется в каждую Локацию Алтаря.
8. **Карты Заклинаний** – перемешайте все карты Заклинаний и раздайте каждому из игроков по три карты. Затем, начиная с Локации «Другие Миры» и продолжая по часовой стрелке, выложите по одной карте (лицом вниз) возле каждой Локации (таким образом формируется Астральная Колонна). После этого разместите стопку карт Заклинаний (лицом вниз) возле Локации «Библиотека».
 9. **Артефакты** – перемешайте все карты Артефактов и вскройте возле Локации «Музей» две из них (лицом вверх), а прочие стопкой разместите возле них.
 10. **Карты Врат** – выложите стопку карт Врат возле Локации «Церемония».
 11. **Карты Проклятий** – перемешайте все карты Проклятий и разместите их возле игрового поля (лицом вниз).
 12. **Следователи** – выставите по одному Следователю в каждую Локацию Алтаря. Оставшиеся фигурки формируют запас, который располагается возле игрового поля.
 13. **Отголоски Судьбы** – выставите одну фигурку Отголоска Судьбы в Локации «Другие Миры» поверх Астрального Символа. Вторую фигурку верните в коробку (она используется лишь при игре вдвоем и в одиночном режиме, см. с.6).
 14. **Знаки Древних** – разместите диски Знаков Древних в запасе возле игрового поля.
 15. **Кубики Судьбы** – разместите Кубики Судьбы возле игрового поля.
 16. **Первый игрок** – перемешав карты Древнейших Богов, выбранных игроками, определите первого игрока, вытащив одну из этих карт. Он будет первым, кто начнет партию. Теперь верните карты Древнейших Богов в коробку.

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

СТОРОЖКИ КУЛЬТОВ

Каждая Сторожка (планшет) посвящена Древнейшему Богу и содержит следующую информацию:

- А. Резерв Заклинаний.** Именно здесь располагаются Подготовленные Заклинания игрока, чтобы иметь возможность воспользоваться ими позднее в партии. Резерв Заклинаний может вмещать одновременно максимум 3 Подготовленных Заклинания.
- В. Наименование Древнейшего Бога.**
- С. Темный Дар Древнейшего Бога.** Каждый из Древнейших Богов дарует уникальный Темный Дар приверженцам своего Культа, который активируется, когда фигурка Отголоска Судьбы оказывается в Локации «Церемония». Каждый из Даров весьма могущественен, а потому используйте его с умом.
- Д. Область Сторожки,** где пребывают Культисты.
- Е. Счетчик Призыва.** Счетчик Призыва используется для отслеживания прогресса по призыву Божества Культом, а так же ущерба (посредством дисков Знаков Древних) со стороны Следователей в связи с их попытками закрыть Врата, через которые Древнейший Бог должен проникнуть в этот мир.

КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Астральные символы (на обороте карты)

На обороте каждой карты Заклинания начертан один из пяти Астральных Символов. Астральные Символы в ваших руках – это открытая информация.

Заклинания и их Кастование

На лицевой стороне Заклинания имеется следующая информация:

- А. Стоимость Подготовки** в Астральных Символах.
- В. Астральный Символ,** соответствующий такому же на обложке карты.
- С. Наименование Заклинания.**
- Д. Способность,** которая срабатывает во время Кастования.

В процессе игры Заклинание может быть использовано двумя путями. Во-первых, Заклинание должно быть **Подготовлено** посредством оплаты стоимости в Астральных Символах, изображенных сверху карты, после чего это Заклинание располагается (лицом вниз) в вашем Резерве Заклинаний. Оттуда Заклинания уже **Кастуются** в любое время (без дополнительной оплаты) посредством переворота их лицом вверх и активацией указанных на них способностей.

Раздел **Подготовка Заклинаний** (на с.4) содержит дополнительную информацию.

КАК ДОБИТЬСЯ ПОБЕДЫ

Настоящая игра предполагает наличие двух различных условий окончания игры, каждое из которых сопряжено с различными Победными условиями.

1) ПРИЗЫВ ДРЕВНЕЙШЕГО БОГА

Такие действия игрока, как кастование темных Заклинаний, жертвование Культистами, или стойкость перенесения Проклятий, все это преследует главную цель: высвободить и провести к нам избранного Древнейшего Бога из его мира экзистенциального. Счетчик Призыва на планшете каждого игрока используется для отслеживания прогресса по призыву Божества Культом. Жетон Призыва продвигается по часовой стрелке до отметки «9».

Если игрок сумеет продвинуть свой жетон Призыва на отметку «9» своего счетчика Призыва, значит, его Культу удалось призвать Древнейшего Бога. Если не сработает Проклятье оттягивающее победу, то игра тут же заканчивается, а этот игрок объявляется победителем.

2) ЗАКРЫТИЕ ВРАТ ПОСРЕДСТВОМ ЗНАКОВ ДРЕВНИХ

Диски Знаков Древних – это магические печати, творимые бесстрашными Следователями, которые отчаянно пытаются предотвратить проникновение в этот мир Древнейших Богов.

Когда диски Знаков Древних, добавляясь на Счетчик Призыва (начиная с отметки «9» и далее против часовой стрелки) дойдут до стартовой точки, заполнив тем самым Счетчик полностью, игра тут же завершается и игрок, на чем планшете это случилось, проигрывает. Затем все прочие игроки проверяют свои Счетчики Призыва и подсчитывают имеющиеся на них диски Знаков Древних. Побеждает тот, у кого число Знаков Древних меньше. При равенстве побеждает тот, кому удалось дальше продвинуться по Счетчику Призыва. Если все еще величины равны, то они разделяют победу.

Проклятие Знака Древних

Во время партии, когда на Счетчике Призыва впервые совмещаются диск Знака Древних и жетон Призыва, этот Культ получает Проклятие. Любое другое перемещение через Знаки Древних не прибавляет дополнительных Проклятий. Дополнительную информацию по **Проклятиям** вы можете почерпнуть на с.7.

ХОД ИГРЫ

Игра протекает посредством череды ходов, в каждом из которых выделяется 4 Фазы:

- I. ПОДГОТОВКА:** разрешите Заклинания, которые можно использовать до Перемещения.
- II. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** разыграйте Астральный Символ и Переместите фигурку Отголоска Судьбы в новую Локацию.
- III. АКТИВАЦИЯ:** активируйте свойства Локации.
- IV. ОКОНЧАНИЕ:** подготовьте Заклинание и Доберите карту(ы).

Каждый выполняет все эти шаги во время своего хода перед тем, как передать очередь следующему игроку по часовой стрелке.

I. ПОДГОТОВКА

В начале своего хода шаг Подготовки позволяет вам разрешить любое свойство Заклинания, которое может быть применено до начала Перемещения.

Обновите положение всех ваших «склоненных» Артефактов, возвращая их в вертикальное положение.

II. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В Фазе Перемещения во время вашего хода выделяются три части:

- 1) **Переместите** фигурку Отголоска Судьбы в новую Локацию.
- 2) **Проверьте**, перемещаются ли фигурки Следователей с этой Локации в вашу Сторожку.
- 3) **Выставьте** вашего одного Культиста и одного Следователя в текущую Локацию.

1. Перемещение фигурки Отголоска Судьбы

На обложке каждой карты Заклинания начертан Астральный Символ, который соответствует одной из Локаций на Алтаре. Для того, чтобы переместить фигурку Отголоска Судьбы, выложите одну карту Заклинания (лицом вниз) со своей руки возле Локации, где сейчас пребывает эта фигурка, но с Астральным Символом той Локации, в которую вы хотите ее переместить. В качестве альтернативы вы можете выложить две карты с **совпадающим** Астральным Символом, чтобы переместить фигурку Отголоска Судьбы в любую другую Локацию на Алтаре. Фигурка Отголоска Судьбы всегда должна перемещаться в новую Локацию.

Если возле Локации уже имеется карта(ы) Заклинания, выложите свою карту рядом с имеющимися, формируя тем самым Астральную Колонку из карт.

Розыгрыш карты Врат: на картах Врат, приобретаемых в Локации «Церемония», начертан «дикий» символ. Когда вы разыгрываете такую карту возле Локации, в которой пребывает фигурка Отголоска Судьбы, переместите ее в любую другую Локацию на Алтаре, как если бы вы разыграли две карты с совпадающими Астральными Символами.

Важно: у игроков никогда не может быть более одной карты Врат, и она не учитывается, как Заклинание, для объема руки.

2. Перемещение Следователей в Сторожку

Если в Локации, куда только что переместилась фигурка Отголоска Судьбу, находится три или более Следователей, переставьте их всех в вашу Сторожку. В противном случае (когда их двое или меньше) игнорируйте это действие

Следователи в вашей Сторожке не совершают нападение до тех пор, пока не будет запущен акт Рейда (см. **Рейд Следователей**, с.5).

2. Выставление Культиста и Следователя

Выставьте одного вашего Культиста из своей Сторожки и одного Следователя из общего запаса в текущую Локацию.

- **Если нет Культистов в Сторожке:** в этом случае возьмите двух своих Культистов из Бездны. Одного поместите в свою Сторожку, а другого в Локацию. В качестве штрафа получите один диск Знака Древних.
- **Если нет Следователей в Запасе:** в этом случае запускается Рейд для всех игроков (см. **Рейд Следователей**, с.5). после проведения Рейда выставите одного Следователя из запаса в Локацию, как обычно.

III. АКТИВАЦИЯ

Фаза Активации во время вашего хода может содержать две части: Базовое Действие Локации, должно быть исполнено, и Действие Контроля (опционально).

1. **Выполните Базовое Действие**, предоставляемое текущей Локацией.
2. **Выполните Действия Контроля**, если вы Контролируете или Временно Контролируете (см. ниже) эту Локацию. Вы должны выполнить Базовое Действие, а что касается Действия Контроля, то вы можете выбирать выполнять его или нет.
 - **Контроль:** Культ Контролирует Локацию, если на ней находится от трех и более его Культистов, и их при этом больше прочих Культистов. Для Контроля над Локацией должны быть выполнены оба условия. Если два Культа имеют равное число своих Культистов в Локации, ни один из них не Контролирует ее. Если же ваш Культ Контролирует Локацию, вы можете выполнить ее Действие Контроля.
 - **Временный Контроль:** если ваш Культ не Контролирует Локацию, то вы можете бросить 1 кубик. Если выпадет грань [КТУЛХУ], ваш Культ получает Временный Контроль над этой Локацией, и вы можете выполнить ее Действие Контроля.

Более подробно о Базовых Действиях и Действиях Контроля описано в разделе **Локации Алтаря** (с.5).

IV. ОКОНЧАНИЕ

Фаза Окончания вашего хода складывается из трех частей: **Подготовка** Заклинания, если вы обладаете Астральными Символами для оплаты его стоимости; **Добор** карты Заклинания (или добор до минимум трех карт в руке); и **Рейд Следователей**, если в вашей Сторожке их от 5 и более.

1. **Подготовка Заклинания (опционально)**

После разрешения перемещения и выполнения ваших Локальных Действий, вы можете подготовить одно и только одно Заклинание, обладая необходимыми Астральными Символами (см. ниже). Подготовленные Заклинания можно Кастовать из вашего Резерва Заклинаний в любой момент, переворачивая их лицом вверх для исполнения их свойств.

Для того, чтобы Подготовить Заклинание, выберите карту Заклинания со своей руки со стоимостью, соответствующей Астральным Символам Астральной Колонки текущей Локации (включая символ самой Локации) и/или ваших слотов Подготовленных Заклинаний. Продемонстрируйте всем прочим игрокам Стоимость Подготовки сверху карты, не раскрывая при этом название и свойство Заклинания. Затем разместите Заклинание лицом вниз в один из свободных слотов вашего Резерва Заклинаний вашей Сторожки, и сбросьте все карты Астральной Колонки Локации, вне зависимости от того использовались символы с нее для Подготовки вашего Заклинания или нет.

Важно: у вас может быть только три Подготовленных Заклинания. Если вы Подготовили Заклинание, но под него нет места в вашем Резерве, вы можете немедленно его Скастовать или сбросить одно из уже Подготовленных Заклинаний без эффекта и выложить на освободившееся место новое Подготовленное Заклинание.

Чтобы Скастовать Заклинание, вскройте одно из Подготовленных Заклинаний в любое время, выполните его свойство, а затем сбросьте его. При Кастовании, ход игры приостанавливается для выполнения Заклинания.

Астральные Символы Подготовленных Заклинаний

Астральные Символы на обложках Подготовленных Заклинаний, расположенных сверху вашей Сторожки, могут быть использованы для оплаты будущих Заклинаний, как если бы они были частью Астральной Колонки текущей Локации. Символы, используемые таким образом, никогда не сбрасываются. Астральные символы в вашей руке не могут быть использованы для Подготовки Заклинаний.

«Дикий» Символ: карты Врат в Астральной Колонке и символ локации «Другие Миры» считаются «дикими» при Подготовке Заклинаний, становясь любым другим Астральным Символом для Заклинания. Два символа одного и того же типа не могут быть использованы, как «дикий» Символ для оплаты стоимости подготовки Заклинания.

Время применения: некоторые карты Заклинания обладают указанием на особое время их розыгрыша или на действия, которые активируют их использование. Правила и текст на этих картах приоритетнее текста в книге правил. Кастуйте эти Заклинания, когда это необходимо.

2. **Добор карт(ы) Заклинания**

Доберите 1 карту Заклинания. Если у вас менее трех карт, продолжайте добирать, пока их не станет минимум 3. При этом ограничений на число карт в руке нет, и их может быть и больше. Карта Врат не учитывается, как Заклинание, для объема руки.

Если стопка Заклинаний истощилась, перемешайте сброс карт Заклинаний, формируя, таким образом, новую колоду.

3. Рейд Следователей

Если у вас в Сторожке 5 или более Следователей, начинается Рейд.

Проведение Рейда: возьмите по одному кубику за каждого Следователя в вашей Сторожке и бросьте их все разом. За каждую выпавшую грань, результаты Рейда следует рассматривать в следующем порядке:

- [ЗВЕЗДА ДРЕВНИХ] Получите 1 диск Знака Древних. Оставьте одного Следователя в своей Сторожке.
- [ЗНАК ДРЕВНИХ] Получите 1 диск Знака Древних. Уничтожьте одного Следователя в своей Сторожке.
- [ТЕНТАКЛЬ/КТУЛХУ] Уничтожьте одного Следователя в своей Сторожке.

По завершению Фазы Окончания, следующий от вас по часовой стрелке игрок начинает свой ход.

ЛОКАЦИИ АЛТАРЯ

ДРУГИЕ МИРЫ

Базовое Действие: бросьте 1 кубик за каждого своего Культиста в этой Локации. За каждую выпавшую грань [ТЕНТАКЛЬ] и [КТУЛХУ] продвиньтесь на один шаг на Счетчике Призыва и Пожертвуйте одним своим Культистом из этой локации (переместите его в Бездну). Все прочие Культисты, не принесенные в жертву, остаются в этой Локации.

Действие Контроля: За каждую выпавшую грань [КТУЛХУ] верните 1 Культиста из Бездны в вашу Сторожку.

МУЗЕЙ

Базовое Действие: выберите один из двух представленных Артефактов, или возьмите верхнюю карту колоды Артефактов, и разместите ее лицом вверх в своей игровой зоне. Все оставшиеся Артефакты, лежащие лицом вверх, подкладываются под низ колоды Артефактов, а затем вскрываются новые два Артефакта.

- **Артефакты**
Это особые карты, располагающиеся лицом вверх возле Сторожки Культа. Каждый Артефакт обладает уникальным свойством, которое используется при необходимости.
Некоторые Артефакты обладают свойствами, которые либо «склоняют» их, либо уничтожают. Склоняя Артефакт, просто поверните его после выполнения его свойства. Пока Артефакт склонен, его нельзя еще раз Склонить или Уничтожить до тех пор, пока не закончится Фаза Подготовки вашего следующего хода. Уничтожая Артефакт, выполните предписанное действие на нем, а затем уберите его из игры.
- **Лимит Артефактов:** ваш Культ может обладать максимум тремя Артефактами. Если вы приобретаете четвертый Артефакт, вы должны немедленно сбросить один другой.

Действие Контроля: перед выполнением Базового Действия, вы можете сбросить две карты Артефактов, расположенных лицом вверх, и вскрыть два новых Артефакта из соответствующей колоды. Затем вы можете Пожертвовать до трех Культистов из Музея в Бездну. За каждого принесенного в жертву таким образом Культиста, уничтожьте по одному диску Знака Древних в Сторожке любого игрока.

ЦЕРЕМОНИЯ

Базовое Действие: добавьте себе в руку одну карту Врат, а затем активируйте Темный Дар вашего Древнейшего Бога, описание которого приведено на вашем планшете (Сторожке). Действие Церемонии различно для каждого Культа поскольку активируется Темный Дар отдельных Божеств.

- **Карты Врат:** это особые карты Заклинаний, «дикий» Астральный Символ которых способен переместить фигурку Отголоска Судьбы на любую Локацию Алтаря, включая «Другие Миры». Карта Врат не учитывается, как Заклинание, для объема руки.
- **Лимит Карты Врат:** у игрока никогда не может быть более 1 карты Врат, а потому игрок не получает карту Врат, уже обладая таковой.

Действие Контроля: пожертвуйте двумя своими Культистами из данной Локации и продвиньте на одно деление жетон Призыва на своем счетчике.

УЛИЦЫ АРКХЭМА

Базовое Действие: переместите двух Следователей из своей Сторожки и/или запаса в любую другую Сторожку(и). Это означает, что вы можете разместить двух Следователей в одной Сторожке, или по одному – в разных. После размещения тут же происходит Рейд для всех *других* игроков, у которых в Сторожках есть хотя бы один Следователь (см. выше **Рейд Следователей**), а на активного игрока, находящегося в этой Локации, это не распространяется даже, если у него есть Следователи в его Сторожке.

Действие Контроля: пожертвуйте одним своим Культистом из данной Локации, чтобы выставить по одному Следователю в Сторожку каждого другого игрока. Это действие выполняется после Рейда, и заново выставленный Следователь не инициирует Рейд.

СБОРИЩЕ

Базовое Действие: верните из Бездны в свою Сторожку трех своих Культистов. Затем вы можете переместить одного своего Культиста из этой Локации в любую другую на Алтаре.

Действие Контроля: переместите любое число ваших Культистов из этой Локации в любую другую Локацию(и) на Алтаре. Это означает, что вы можете переместить всех своих Культистов из этой Локации или в одну другую, или разделить их, разместив в нескольких Локациях.

БИБЛИОТЕКА

Базовое Действие: доберите три карты Заклинания. В дополнение к этому вы можете Подготовить до двух Заклинаний во время своей фазы Окончания хода, если вам хватает для этого Астральных Символов, при этом второе Заклинание из них может уже использовать Астральный Символ первого Подготовленного Заклинания. Астральная Колонка сбрасывается только второй Подготовки Заклинания.

Действие Контроля: пожертвуйте одним Культистом из этой Локации, чтобы подготовить одно Заклинание бесплатно.

ПРОКЛЯТИЯ

Проклятия – это карты, которые представляют собой подстерегающие Культ зловключения, вовлеченные силы которых находятся за пределами понимания. Когда вы получаете Проклятие, Культ (игрок) справа от вас получает карту Проклятия, удерживая в тайне, когда и какие напасти вам уготованы.

Игроки могут быть Прокляты несколькими способами: посредством карт Заклинаний, Артефактов, Темных Даров Древнейших Богов и когда на вашем Счетчике Призыва впервые встречается жетон Призыва и диск Знака Древних. Когда вы получаете Проклятие, игрок справа от вас добывает одну карту Проклятия и тайком читает текст на ней, после чего откладывает его лицом вниз около себя). На каждой карте Проклятия подробно описано особое условие, при котором Проклятие вскроется и указанное наказание должно быть немедленно разрешено. Теперь игрок справа от вас должен следить за вашими действиями, и когда вы «запустите» Проклятие, он должен немедленно вскрыть карту Проклятия.

Когда Проклятие вскрывается, игра прерывается для его разрешения. Игрок справа от вас зачитывает текст с карты вслух, и все предписания немедленно разрешаются, после чего карта Проклятия помещается под низ одноименной колоды.

Культ может получить одновременно несколько Проклятий. Карта Проклятия всегда остается в игре до ее разрешения. Если Проклятие может быть выполнено, когда оно добывается, оно сразу же вскрывается и разрешается. Вскрытие Проклятия не опционально для удерживающего его игрока. Когда условия Проклятия соблюдены, наказание должно последовать тут же и неотвратно разрешается (т.е. способности не могут быть задействованы для его отмены).

ИГРА ВДВОЕМ

После штатной подготовки к игре каждый игрок выбирает себе одну из фигурок Отголосков Судьбы, и они обе выставляются в Локацию «Другие Миры».

Игровой процесс протекает так же, как это описано выше, за одним небольшим исключением: каждый игрок управляет своей фигуркой Отголоска Судьбы. Фигурка не может переместиться в Локацию, которая уже занята другим Отголоском Судьбы. Вам непозволительно перемещать фигурку оппонента, за исключением применения Заклинания или особого свойства, позволяющего вам передвинуть Отголосок Судьбы, и в этом случае вы решаете, с какой из них вы совершите манипуляцию.

СОЛО РЕЖИМ

ПОДГОТОВКА

Подготовка такая же, как и при игре вдвоем с одним исключением: свою фигурку Отголоска Судьбы вы размещаете в Локации «Другие Миры». Вы ходите первым. Вторую фигурку, контролируемую Следователями Аркхэма, выставите в Локации «Улицы Аркхэма».

ХОД СЛЕДОВАТЕЛЕЙ

После того, как ваш ход завершен, Следователи должны переместиться в новую Локацию: выложите верхнюю карту колоды Заклинаний в Астральную Колонку текущей Локации Следователей и переместите их Отголосок Судьбы по обычным правилам. Выставьте одного Следователя в Локацию, куда переместилась эта фигурка. Если Астральный Символ совпадает с текущей Локацией Отголоска Судьбы Следователей, то она переносится в Локацию «Другие Миры».

Если это перемещение закончится в Локации с вашей фигуркой, вы должны тут же добрать 1 карту Проклятия и выложить ее лицом вниз перед собой. После этого фигурка Отголоска Судьбы Следователей перемещается в Локацию «Другие Миры». Если они уже заняты вами, то она перемещается в Локацию «Улицы Аркхэма».

УЛИЦЫ АРКХЭМА

Следователи никогда не применяют действия Локаций, однако, всякий раз, когда Отголосок Судьбы Следователей перемещается в Локацию «Улицы Аркхэма» тут же запускается Рейд.

В дополнение к этому, когда вы выполняете действие Локации «Улицы Аркхэма» в свой ход, верните двух Следователей из своей Сторожки в общий запас. Обретая контроль над этой Локацией, вы получаете возможность пожертвовать одним Культистом с нее, чтобы удалить одного дополнительного Следователя из своей Сторожки.

КОНТРОЛИРОВАНИЕ ЛОКАЦИЙ

Для обретения контроля над Локацией вам необходимо, чтобы в ней было минимум три ваших Культиста, и их должно быть **БОЛЬШЕ**, чем Следователей.

Когда вы контролируете какую-либо Локацию, вместо выполнения Действия Контроля вы можете выбрать получение трех дисков Знаков Древних, чтобы уничтожить 1 из карт Проклятия (лежащих лицом вниз). Этим свойством вы можете воспользоваться один раз за ход.

УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

Если вы выставляете у себя десятый диск Знака Древнего, вашему Божеству не удастся прорваться в наш мир, и вы проигрываете.

Если вы получаете пятую карту Проклятия, значит ваш Культ не выстоял под непрерывным преследованием Следователей Аркхэма, и вы проигрываете.

ПОБЕДНЫЕ УСЛОВИЯ

Если вы достигаете отметки «9» на своем Счетчике Призыва, вы одерживаете верх, а человечество обречено...

Твари извне (дополнение)

КОМПОНЕНТЫ

- 4 персональных планшетов (Сторожек) игроков;
- 4 карты Древнейших Богов (с пометками о рекомендуемом числе игроков в партии);
- 15 карт Заклинаний;
- 14 жетонов Монстров;
- 8 карт Монстров;
- 12 фигурок Монстров.

СОЕДИНЕНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ С ОСНОВНОЙ ИГРОЙ

ЗАКЛИНАНИЯ

Некоторые Заклинания требуют теперь для своей Подготовки «дикий» Астральный Символ. Карты Врат в Астральной Колонке и символ на Локации «Другие Миры» могут быть использованы для Подготовки таких Заклинаний. При этом два символа одного типа не засчитываются, как один «дикий» для оплаты таких Заклинаний.

МОНСТРЫ

Монстры – это мифические существа, которые могут быть призваны Культами для претворения своих планов в жизнь.

Подготовка

Перемешайте карты Монстров и вскройте две из них возле Алтаря. Прочие карты Монстров выкладываются стопкой (лицом вниз) рядом, составляя **Резерв Монстров**.

Во время 8^{го} шага подготовки к игре добавьте такие Заклинания, как Call of the Wicked Ones, Command и Enlighten the Investigators в колоду Заклинаний перед началом ее перемешивания.

Призыв и контролирование Монстров

Когда свойство Заклинания позволяет вам Призвать Монстра, выберите одну из вскрытых карт Монстров или доберите следующую карту из Резерва Монстров. Поместите ее перед вашей Сторожкой и достаньте соответствующую фигурку Монстра(ов) из коробки. Любые оставшиеся вскрытые карты Монстров подкладываются под низ Резерва Монстров, а новые две карты Монстров вновь вскрываются.

Сверху карты Монстра присутствуют отметины под жетоны Монстров, которые следует заполнить таковыми.

На каждой карте Монстров начертано название и свойство Монстра, для активации которого вам следует сбросить один из жетонов Монстра с карты и применить его свойство. После того, как вы исчерпаете последний жетон с карты Монстра, положите ее под низ Резерва Монстров, и уберите все соответствующие фигурки из игры обратно в коробку.

Культ может контролировать одновременно только одного Монстра. Если Заклинание или Темный Дар предложит Культу призвать нового Монстра, сбросьте предыдущего (с жетонами и фигурками) перед тем, как вводить в игру нового Монстра.

НОВЫЕ ДРЕВНЕЙШИЕ БОГИ

Во время 8^{го} шага подготовки к игре смешайте вместе желаемые карты Древнейших Богов, а все остальные шаги совершите, как обычно.

Стоит отметить, что Древний по имени Шуб-Нигтурат используется только в случае игры с Монстрами. Несмотря на всё его величие, последователи его Культа все равно могут контролировать одновременно только одного Монстра, и призывать их не только за счет Темного Дара этого Божества.

Если в игре присутствует Древний по имени Гатаноа, то при подготовке к игре уберите в коробку карты Монстра Mi-Go.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Изворотливые Следователи

Во время 12^{го} шага подготовки к игре выставите по 2 Следователя в каждую Локацию Алтаря вместо одного.

Распространяющееся оцепенение

Для более продолжительной (а зачастую и более сложной) партии игроки могут оттянуть Призыв Божества, пока Жетон Призыва не совершит полный круг, а для большей эпичности выбрать вариант, когда Божество входит в этот мир только, когда Жетон Призыва совершит 13 перемещений и остановится второй раз на отметке «3».

СОЛО РЕЖИМ

Во время такой игры настоятельно не рекомендуется использовать таких Древних, как: Суб-Нигтурат, Гатаноа; Монстров или Заклинания: Call of the Wicked Ones, Command и Enlighten the Investigators.

ТЕРМИНЫ В ИГРЕ

Жертвование (Sacrifice) – поместите своего Культиста в Бездну.

Уничтожение (Destroy) – поместите любого Культиста в Бездну; Следователя – в резерв; карту в сброс или под низ своего резерва.

Пожирание (Devour) – удалите любого Культиста из игры (уберите в коробку).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1) ПОДГОТОВКА

Восстановите Артефакты (вновь вертикально).

2) ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Разыграйте Астральный Символ и Переместите фигурку Отголоска Судьбы в новую Локацию.

Если в новой Локации 3 и более Следователей, перенесите их всех в свою Сторожку.

Выставьте 1 своего Культиста (из Сторожки) и 1 Следователя (из запаса) в текущую Локацию.

Бросьте 1 кубик на проверку Временного Контроля над текущей Локацией.

3) АКТИВАЦИЯ

Разрешите свойство Локации.

Если вы ее Контролируете (или Временно Контролируете), вы можете выполнить Действие Контроля.

4) ОКОНЧАНИЕ

Подготовьте Заклинание (если это возможно).

Доберите 1 карту, или дополните руку до 3 карт. Совершите Рейд на свою Сторожку, если в ней 5 или более Следователей.

ЛОКАЦИИ АЛТАРЯ

ДРУГИЕ МИРЫ

Бросьте 1 кубик за каждого своего Культиста в этой Локации. За каждую грань [ТЕНТАКЛЬ] и [КТУЛХУ] пожертвуйте одним своим Культистом в этой локации и продвиньтесь на 1 деление на Счетчике Призыва.

За каждую грань [КТУЛХУ] верните 1 Культиста из Бездны в свою Сторожку.

МУЗЕЙ

Возьмите один из двух вскрытых Артефактов, или верхнюю карту колоды Артефактов.

Перед выполнением Базового Действия, вы можете сбросить вскрытые Артефакты, и выложить новые. Затем можете убрать в Бездну из Музея до трех своих Культистов, и уничтожить за каждого из них по одному диску Знака Древних в Сторожке любого игрока.

ЦЕРЕМОНИЯ

Добавьте себе в руку одну карту Врат, а затем активируйте Темный Дар вашего Божества.

Пожертвуйте двумя своими Культистами с этой Локации и продвиньте на 1 деление жетон Призыва на своем Счетчике.

УЛИЦЫ АРКХЭМА

Переместите двух Следователей из своей Сторожки и/или запаса в любую другую Сторожку(и). Затем активируйте Рейд для всех других игроков, у которых в Сторожках есть хотя бы один Следователь.

После Рейда вы можете пожертвовать одним своим Культистом с этой Локации, чтобы выставить по одному Следователю в Сторожку каждого другого игрока.

СБОРИЩЕ

Верните из Бездны в свою Сторожку трех своих Культистов. Затем вы можете переместить одного своего Культиста из этой Локации в любую другую на Алтаре.

Переместите любое число ваших Культистов из этой Локации в любую другую Локацию(и) на Алтаре.

БИБЛИОТЕКА

Доберите 3 карты Заклинания. Вы можете Подготовить суммарно до двух Заклинаний в этот ход.

Пожертвуйте одним своим Культистом с этой Локации, чтобы Подготовить одно Заклинание бесплатно.

ТЕРМИНЫ В ИГРЕ

Жертвование (Sacrifice) – поместите своего Культиста в Бездну.

Уничтожение (Destroy) – поместите любого Культиста в Бездну; Следователя – в резерв; карту в сброс или под низ своего резерва.

Пожирание (Devour) – удалите любого Культиста из игры (уберите в коробку).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1) ПОДГОТОВКА

Восстановите Артефакты (вновь вертикально).

2) ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Разыграйте Астральный Символ и Переместите фигурку Отголоска Судьбы в новую Локацию.

Если в новой Локации 3 и более Следователей, перенесите их всех в свою Сторожку.

Выставьте 1 своего Культиста (из Сторожки) и 1 Следователя (из запаса) в текущую Локацию.

Бросьте 1 кубик на проверку Временного Контроля над текущей Локацией.

3) АКТИВАЦИЯ

Разрешите свойство Локации.

Если вы ее Контролируете (или Временно Контролируете), вы можете выполнить Действие Контроля.

4) ОКОНЧАНИЕ

Подготовьте Заклинание (если это возможно).

Доберите 1 карту, или дополните руку до 3 карт. Совершите Рейд на свою Сторожку, если в ней 5 или более Следователей.

ЛОКАЦИИ АЛТАРЯ

ДРУГИЕ МИРЫ

Бросьте 1 кубик за каждого своего Культиста в этой Локации. За каждую грань [ТЕНТАКЛЬ] и [КТУЛХУ] пожертвуйте одним своим Культистом в этой локации и продвиньтесь на 1 деление на Счетчике Призыва.

За каждую грань [КТУЛХУ] верните 1 Культиста из Бездны в свою Сторожку.

МУЗЕЙ

Возьмите один из двух вскрытых Артефактов, или верхнюю карту колоды Артефактов.

Перед выполнением Базового Действия, вы можете сбросить вскрытые Артефакты, и выложить новые. Затем можете убрать в Бездну из Музея до трех своих Культистов, и уничтожить за каждого из них по одному диску Знака Древних в Сторожке любого игрока.

ЦЕРЕМОНИЯ

Добавьте себе в руку одну карту Врат, а затем активируйте Темный Дар вашего Божества.

Пожертвуйте двумя своими Культистами с этой Локации и продвиньте на 1 деление жетон Призыва на своем Счетчике.

УЛИЦЫ АРКХЭМА

Переместите двух Следователей из своей Сторожки и/или запаса в любую другую Сторожку(и). Затем активируйте Рейд для всех других игроков, у которых в Сторожках есть хотя бы один Следователь.

После Рейда вы можете пожертвовать одним своим Культистом с этой Локации, чтобы выставить по одному Следователю в Сторожку каждого другого игрока.

СБОРИЩЕ

Верните из Бездны в свою Сторожку трех своих Культистов. Затем вы можете переместить одного своего Культиста из этой Локации в любую другую на Алтаре.

Переместите любое число ваших Культистов из этой Локации в любую другую Локацию(и) на Алтаре.

БИБЛИОТЕКА

Доберите 3 карты Заклинания. Вы можете Подготовить суммарно до двух Заклинаний в этот ход.

Пожертвуйте одним своим Культистом с этой Локации, чтобы Подготовить одно Заклинание бесплатно.

ТЕРМИНЫ В ИГРЕ

Жертвование (Sacrifice) – поместите своего Культиста в Бездну.

Уничтожение (Destroy) – поместите любого Культиста в Бездну; Следователя – в резерв; карту в сброс или под низ своего резерва.

Пожирание (Devour) – удалите любого Культиста из игры (уберите в коробку).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1) ПОДГОТОВКА

Восстановите Артефакты (вновь вертикально).

2) ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Разыграйте Астральный Символ и Переместите фигурку Отголоска Судьбы в новую Локацию.

Если в новой Локации 3 и более Следователей, перенесите их всех в свою Сторожку.

Выставьте 1 своего Культиста (из Сторожки) и 1 Следователя (из запаса) в текущую Локацию.

Бросьте 1 кубик на проверку Временного Контроля над текущей Локацией.

3) АКТИВАЦИЯ

Разрешите свойство Локации.

Если вы ее Контролируете (или Временно Контролируете), вы можете выполнить Действие Контроля.

4) ОКОНЧАНИЕ

Подготовьте Заклинание (если это возможно).

Доберите 1 карту, или дополните руку до 3 карт. Совершите Рейд на свою Сторожку, если в ней 5 или более Следователей.

ЛОКАЦИИ АЛТАРЯ

ДРУГИЕ МИРЫ

Бросьте 1 кубик за каждого своего Культиста в этой Локации. За каждую грань [ТЕНТАКЛЬ] и [КТУЛХУ] пожертвуйте одним своим Культистом в этой локации и продвиньтесь на 1 деление на Счетчике Призыва.

За каждую грань [КТУЛХУ] верните 1 Культиста из Бездны в свою Сторожку.

МУЗЕЙ

Возьмите один из двух вскрытых Артефактов, или верхнюю карту колоды Артефактов.

Перед выполнением Базового Действия, вы можете сбросить вскрытые Артефакты, и выложить новые. Затем можете убрать в Бездну из Музея до трех своих Культистов, и уничтожить за каждого из них по одному диску Знака Древних в Сторожке любого игрока.

ЦЕРЕМОНИЯ

Добавьте себе в руку одну карту Врат, а затем активируйте Темный Дар вашего Божества.

Пожертвуйте двумя своими Культистами с этой Локации и продвиньте на 1 деление жетон Призыва на своем Счетчике.

УЛИЦЫ АРКХЭМА

Переместите двух Следователей из своей Сторожки и/или запаса в любую другую Сторожку(и). Затем активируйте Рейд для всех других игроков, у которых в Сторожках есть хотя бы один Следователь.

После Рейда вы можете пожертвовать одним своим Культистом с этой Локации, чтобы выставить по одному Следователю в Сторожку каждого другого игрока.

СБОРИЩЕ

Верните из Бездны в свою Сторожку трех своих Культистов. Затем вы можете переместить одного своего Культиста из этой Локации в любую другую на Алтаре.

Переместите любое число ваших Культистов из этой Локации в любую другую Локацию(и) на Алтаре.

БИБЛИОТЕКА

Доберите 3 карты Заклинания. Вы можете Подготовить суммарно до двух Заклинаний в этот ход.

Пожертвуйте одним своим Культистом с этой Локации, чтобы Подготовить одно Заклинание бесплатно.

ТЕРМИНЫ В ИГРЕ

Жертвование (Sacrifice) – поместите своего Культиста в Бездну.

Уничтожение (Destroy) – поместите любого Культиста в Бездну; Следователя – в резерв; карту в сброс или под низ своего резерва.

Пожирание (Devour) – удалите любого Культиста из игры (уберите в коробку).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1) ПОДГОТОВКА

Восстановите Артефакты (вновь вертикально).

2) ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Разыграйте Астральный Символ и Переместите фигурку Отголоска Судьбы в новую Локацию.

Если в новой Локации 3 и более Следователей, перенесите их всех в свою Сторожку.

Выставьте 1 своего Культиста (из Сторожки) и 1 Следователя (из запаса) в текущую Локацию.

Бросьте 1 кубик на проверку Временного Контроля над текущей Локацией.

3) АКТИВАЦИЯ

Разрешите свойство Локации.

Если вы ее Контролируете (или Временно Контролируете), вы можете выполнить Действие Контроля.

4) ОКОНЧАНИЕ

Подготовьте Заклинание (если это возможно).

Доберите 1 карту, или дополните руку до 3 карт. Совершите Рейд на свою Сторожку, если в ней 5 или более Следователей.

ЛОКАЦИИ АЛТАРЯ

ДРУГИЕ МИРЫ

Бросьте 1 кубик за каждого своего Культиста в этой Локации. За каждую грань [ТЕНТАКЛЬ] и [КТУЛХУ] пожертвуйте одним своим Культистом в этой локации и продвиньтесь на 1 деление на Счетчике Призыва.

За каждую грань [КТУЛХУ] верните 1 Культиста из Бездны в свою Сторожку.

МУЗЕЙ

Возьмите один из двух вскрытых Артефактов, или верхнюю карту колоды Артефактов.

Перед выполнением Базового Действия, вы можете сбросить вскрытые Артефакты, и выложить новые. Затем можете убрать в Бездну из Музея до трех своих Культистов, и уничтожить за каждого из них по одному диску Знака Древних в Сторожке любого игрока.

ЦЕРЕМОНИЯ

Добавьте себе в руку одну карту Врат, а затем активируйте Темный Дар вашего Божества.

Пожертвуйте двумя своими Культистами с этой Локации и продвиньте на 1 деление жетон Призыва на своем Счетчике.

УЛИЦЫ АРКХЭМА

Переместите двух Следователей из своей Сторожки и/или запаса в любую другую Сторожку(и). Затем активируйте Рейд для всех других игроков, у которых в Сторожках есть хотя бы один Следователь.

После Рейда вы можете пожертвовать одним своим Культистом с этой Локации, чтобы выставить по одному Следователю в Сторожку каждого другого игрока.

СБОРИЩЕ

Верните из Бездны в свою Сторожку трех своих Культистов. Затем вы можете переместить одного своего Культиста из этой Локации в любую другую на Алтаре.

Переместите любое число ваших Культистов из этой Локации в любую другую Локацию(и) на Алтаре.

БИБЛИОТЕКА

Доберите 3 карты Заклинания. Вы можете Подготовить суммарно до двух Заклинаний в этот ход.

Пожертвуйте одним своим Культистом с этой Локации, чтобы Подготовить одно Заклинание бесплатно.