



EVIL HIGH PRIEST



RULES

ИГРОКИ являются священниками-культистами, возглавляющими группу служителей на службе Великого Древнего. Собирая сокровища, кровь, магию и книги заклинаний и освобождая своего страшного хозяина от Знаков Древних, сковывающих его, вы будете расти и станете фаворитом своего божества. Когда последний Знак Древних будет удален со своего глифа, ваш Великий Древний наконец сбросит свои космические путы и жрец, который лучше всех корпел на благо Древнего, будет назначен Верховным Жрецом Зла и побеждает в игре!

КОМПОНЕНТЫ: БАЗОВАЯ ИГРА

1 книга правил



1 двустороннее поле культа (Ктулху и Черный Козел)

Выберите одного Великого Древнего для игры. Цель игры - взломать все сковывающие Знаки Древних на поле культа и разбудить Вашего Великого Древнего.



1 поле города

Города, общества и различная местность Новой Англи, куда Ваши культисты путешествуют для получения ресурсов и других благ ... иногда за плату.



1 поле ритуала

Ваши культисты могут принимать участие в магических церемониях, которые дадут вам великую силу на продолжительное время, но по окончании которого культисты будут не доступны для других задач.



5 полей жреца

У каждого игрока есть свое поле жреца. Ваши культисты доступны для использования когда они находятся в **пуле культистов**. Также там существует несколько делений только для действий культистов и 3 **логова** где вы можете держать монстров.



1 поле отображения карт

Колоды Палаты (и колоды Сыщиков и уникальных монстров, если вы играете с ними) и их стопки сброса размещаются по бокам от этого поля, а на ней отображаются открытые карты из этих колод.



5 полей святилища

У каждого игрока есть свое поле святилища. Вы кладете **карты Палаты** на большие деления, чтоб определить палаты вашего святилища, а также храните ресурсы на эти картах. Аколиты, которые в настоящее время не доступны для использования хранятся в 4 делениях **убежища**. **Дорожка силы Сыщиков** фиксирует силу сыщиков.



13 Знаков Древних

Знаки Древних блокируют деления действий на поле культа. Знаки Древних считаются **ресурсами**, которые должны храниться в вашем святилище и приносить победные очки. Когда все 13 Знаков **разрушены** (сняты с поля культа) игра завершается. Знаки лежат на поле лицом вверх, но когда вы их разрушаете, то кладите их в святилище лицом вниз (отображая разбитую сторону).



60 жетонов сокровищ, 40 жетонов крови, 20 жетонов магии, 10 жетонов книг заклинаний

Сокровища, кровь, магия и книги заклинаний - это **ресурсы**, которые хранятся в вашем святилище в вашем святилище и используются для активации действий и эффектов. Они также приносят Победные Очки. Жетоны сокровищ, крови и магии имеют номиналы 1 и 3: вы можете использовать любую комбинацию и производить размен в любое время.



1 маркер Набега Сыщиков

Этот маркер используется на вашем поле святилища для отслеживания силы набегов сыщиков.



1 маркер Глубоководного

Это специальный маркер, используемый на поле культа Ктулху.





40 Карт Палат

Когда вы выбираете карту Палаты, она располагается в поле на вашем поле святилища. Каждая карта Палаты представляет собой палату вашего святилища и имеет внутреннюю ценность защиты и место для хранения ресурсов.



?? карты Общих Монстров

Карты монстров (в основной игре они все одинаковы) можно хранить в логовах на вашем поле жреца, готовые для защиты от набегов сыщиков.



1 карта Шогота

Карта Шогота используется вместе с полем культа Ктулху.



3 кубика



30 аколитов культивистов 5-ти цветов

Аколиты-культивисты размещаются на делениях действий на различных полях, чтоб собирать ресурсы или разрушать древние знаки. Каждый игрок может иметь максимум 6 аколитов на время игры.

5 жрецов 5-ти цветов

Каждый жрец-культивист игрока может быть размещен как и аколиты-культивист на делениях действий различных полей чтоб собирать ресурсы или разрушать древние знаки. Только ваш жрец может использовать деления действий на поле жреца, а также ваш жрец не может быть принесен в жертву, захвачен, размещен в вашем убежище или делении побега, и уничтожен.

Жрецов и аколитов называют культивистами, но жрецы не являются аколитами, как и аколиты не являются жрецами.

КОМПОНЕНТЫ: ДОПОЛНЕНИЕ КРОВАВАЯ ЦЕРЕМОНИЯ



2 двухсторонних поля культа (Спящий / Чо-чо и Открывающий путь / Ползучий Хаос)

Выберите одного Великого Древнего для игры.



4 карты Аватар Ползучего Хаоса

Эти карты используются, когда для игры выбирается поле культа Ползучего Хаоса



1 счетчик роста Чо-чо



12 карт Монстров

Карты Монстров хранятся в логове вашего поля жреца и используются при защите от набегов сыщиков.



10 карт Сыщиков

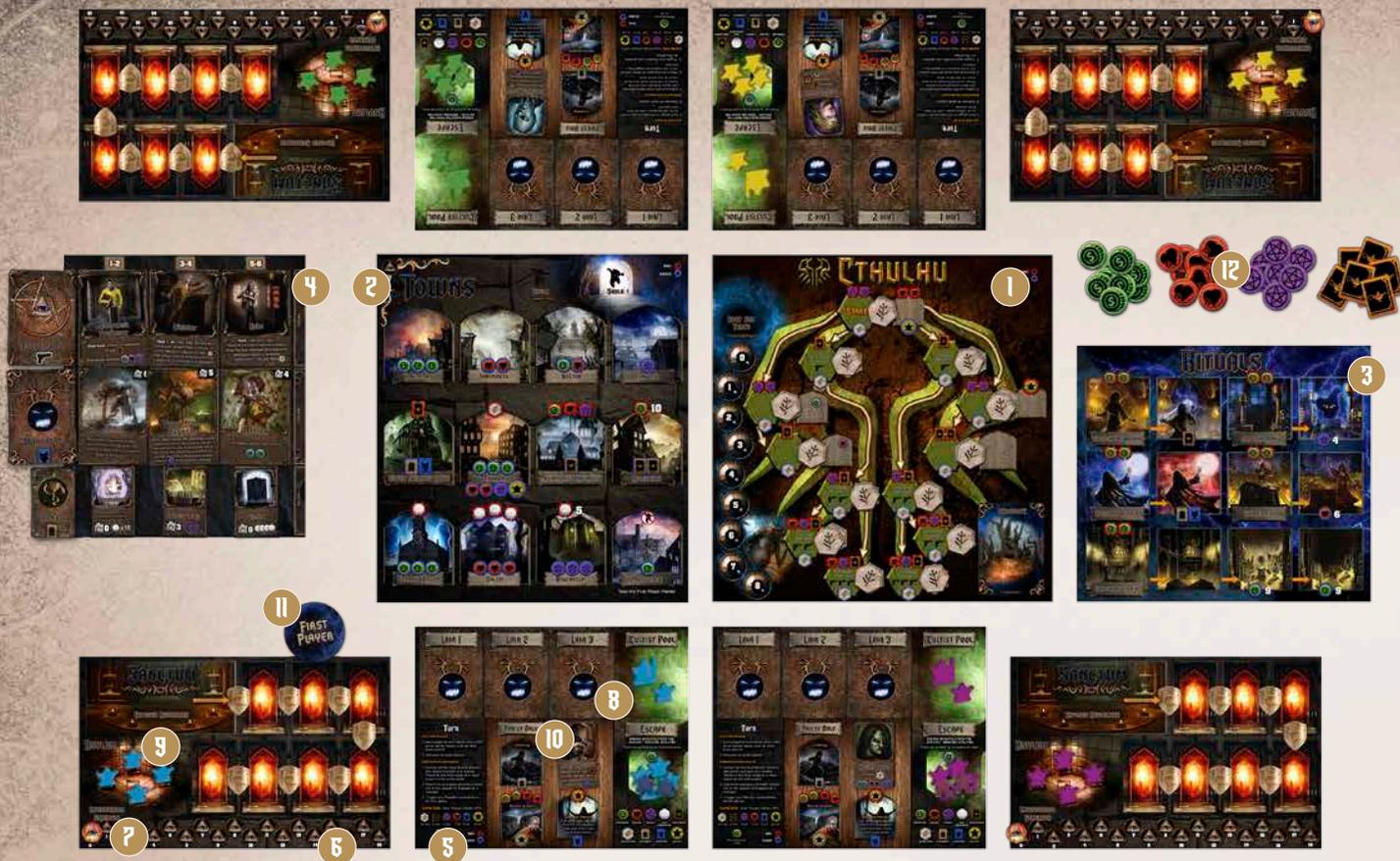
Карта Сыщика выбирается случайным образом, когда на поле культа начинается набег сыщиков. Она имеет специальные эффекты, которые изменяют набег.



10 карт Жрецов

У каждого игрока есть одна карта Жреца со специальной способностью, которую можно активировать один раз за всю игру.





ПОДГОТОВКА

Выберите одно **поле культа** 1 из доступных (у полей культа есть две разные стороны на выбор). Любые другие доступные поля культов в этой игре доступны не будут - верните их в коробку.

Разместите выбранное поле культа, **поля города** 2 и **ритуала** 3 в центре стола так, чтоб они были легко доступны для всех игроков. Поле ритуала выложите лицом вниз.

Разместите 13 **Знаков Древних** лицевой стороной вверх на поле культа (разбитой стороной вниз), закрывая все 13 делений Знаков Древних. Если поле культа требует дополнительной подготовки, следуйте инструкциям на поле.

Перетасуйте колоду **Палат** и поместите лицевой стороной вниз на деление Draw слева от **поля отображения карт** 4 (справа расположено деление для сброса карт).

Вытащите из стопки три верхние карты и положите их лицевой стороной вверх на указанные места поля отображения карт.

Если колода заканчивается во время игры, перетасуйте колоду сброса, чтоб сформировать новую колоду.

Перемешайте колоды **Монстров** и **Сыщиков** и разместите их по аналогии с колодой Палат, как указано выше. Итого на поле отображения карт у вас должно быть открыто 9 карт.

Как вариант - вы можете не использовать поле отображения карт и разместить колоды и открытые карты в любом месте на столе. Если вы используете обычную колоду Монстров, просто поместите ее в любое место на столе.

Каждый игрок берет **поле жреца** 5 и **поле святилища** 6 и помещает их перед собой.

Каждый игрок берет **маркер Набега Сыщиков** и выкладывает его на деление 0 **дорожки силы сыщиков** 7 на своем поле святилища.

Каждый игрок выбирает цвет и берет **культиста-жреца** и 6 **культистов-аколитов** выбранного цвета.

Каждый игрок размещает своего жреца и 2 своих аколитов на деление **пул культистов (cultist pool)** 8 на своем поле жреца, а оставшихся 4 аколитов размещает на делении **убежище (asylum)** 9 своего поля святилища.

Перетасуйте колоду **Жреца**. Каждый игрок берет по одной карте и кладет ее лицом вверх на соответствующее деление поля жреца 10. Оставшиеся карты Жрецов использоваться в игре не будут - верните их в коробку.

Выберите одного человека, который будет первым игроком, и дайте ему **маркер первого игрока** 11

В порядке хода (начиная с первого игрока и по часовой стрелке) каждый игрок получает стартовое сокровище, равное его порядковому номеру в ходе игры: например первый игрок получает 1 сокровище, второй игрок - 2 сокровища, третий - 3 и т.д.

Рассортируйте жетоны **сокровища, крови, магии и книги заклинаний** 12 по типу и разместите их в пределах досягаемости всех игроков.



КАК ИГРАТЬ

Игра делится на раунды. Каждый раунд состоит из фазы Действий, в которой игроки по очереди всех своих культивистов на различных полях, после чего наступает фаза Подготовки.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

1. Размещение Культивистов

Когда ход переходит к игроку, он выбирает одного **культивиста** (либо своего **жреца**, либо одного своего **аколита**) из своего пула культивистов и размещает его на свободном делении действия на своем поле жреца, на поле города, на поле ритуала или на поле культа.

Затем он активирует это деление, оплачивая любую **стоимость** ресурсов, выделенных красным цветом (на некоторых делениях это бесплатно), и получая любые **награды**, выделенные синим цветом и выполняя любые другие инструкции данного деления. Затем другие игроки по часовой стрелке по очереди размещают одного из своих культивистов таким же образом.

В одном делении может находиться только один культивист (если только культивист не **скрылся (skulk)** – см. ниже) и только ваш жрец может использовать деления действия на поле жрецов.

Иногда размещение культивиста заставляет игрока выполнить другие действия.

ПРИМЕР

У Зельды в логове есть Бьякхи. Прежде чем разместить своего следующего культивиста она сбрасывает Бьякхи чтобы украсть книгу заклинаний у Фрэнка (благодаря способностям Бьякхи) и кладет книгу заклинаний в открытое деление ресурсов. Затем она размещает своего культивиста в Ложу Серебрянных Сумерек в качестве своего действия, тратя книгу заклинаний, которую она только что заполучила. Она получает палату и монстра. Она выбирает доступного Dimensional Shambler, а затем берет одного из культивистов Амелии и помещает его на карту (согласно способности Shambler). Затем она выбирает своб палату и размещает ее в свое святилище. Она также может перераспределить свои ресурсы. И все это - за одно действие!

Так продолжается по очереди по часовой стрелке пока все игроки не разместят всех своих культивистов.

Если у вас закончились культивисты, то вы пропускаете свой ход пока другие игроки не выполнят все свои действия.

Если вы каким-либо образом получаете нового доступного культивиста, вы переходите в фазу Действия и когда наступает ваша очередь, вы можете разместить этого нового культивиста.

2. Активация деления Сокрытия (skulk)

В конце фазы действия любые культивисты, помещенные в деление **сокрытия** поля города – при игре от 2 до 4 игроков можно разместить одного, а при игре в пятером двух - теперь могут переходить в любое деление города (кроме *Провидения (Providence)*) и активировать это деление как обычно даже если это деление уже занято одним или несколькими культивистами. В случае возникновения разногласий по поводу порядка размещения - культивисты размещаются в порядке очередности игроков.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Выполните следующие шаги, соблюдая их порядок:

1. Культивисты на делении поля ритуала передвигаются на следующее место ритуала. Игрок, владеющий культивистом, получает любую награду, указанную в новом делении. Если культивист уже находится на последнем делении ритуала - верните его в пул культивистов его владельца.
2. Удалите всех культивистов с их текущих местоположений и верните их в пул культивистов своего игрока. Однако культивисты, совершающие ритуал на делении убежища или в ловушке монстра, остаются на месте.
3. Любые игрок, у которых есть карты монстров со способностями, срабатывающими в фазу Подготовки, теперь активируют эти способности.

Раунд завершается, когда фаза Подготовки завершена.

Новый раунд начинается с новой фазы Действий.

САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ

Вы не можете принести в жертву культивиста, который запускает деление "пожертвовать культивистом" – даже самые фанатичные и безумные культивисты не убьют себя при таких обстоятельствах!



ИГРОВЫЕ ПОЛЯ



ПОЛЕ ЖРЕЦА

У каждого игрока есть свое поле жреца. На поле 5 делений действий: 4 может использовать только ваш жрец (*Способность Жреца, Призыв Монстра, Спасити Аколита и Воспевание*) и одно, которое может использовать любой культист (*Побег*).

- 1 **Способность Жреца:** Разместите своего жреца (и только жреца) здесь, чтоб использовать свою уникальную способность жреца. Эта способность может быть использована только один раз за игру; переверните карту лицом вниз и сбросьте ее после использования
- 2 **Призыв Монстра:** Это деление действия можно использовать только после первого налета сыщика, также его нельзя использовать если в ваших логовах нет монстров. Разместите своего жреца (только его) на это деление и отправьте культиста на деление вашего **убежища** поля святилища и выберите карту Монстра.
- 3 **Спасити Аколита:** Разместите здесь своего жреца (только его), заплатите 2 сокровища и 2 крови и переместите культиста из **убежища** поля святилища на деление **побег** поля жреца.
- 4 **Воспевание:** Разместите своего жреца (только его) сюда, затем выберите карту палаты из одной из трех открытых карт Палаты и расположите ее на деление на вашем поле святилища. Если в святилище уже все 7 делений палат заполнены, это деление **Воспевание** позволяет вам перераспределить свои ресурсы и

вы можете, если хотите, заменить одну из своих Палат на новую.

- 5 **Побег:** Аколиты, спасенные из убежища, размещаются на этом месте (ваш жрец никогда не может быть размещен здесь). Аколиты, в делении Побег не могут предпринимать какие-либо действия, блокировать набеги сыщиков или использоваться каким-либо образом. Вы можете также разместить здесь любого аколита, чтоб заработать 1 сокровище. Во время фазы Подготовки верните всех аколитов из этого деления в пул культистов.
- 6 **Пул культистов:** Здесь содержаться все культисты, доступные в текущий момент для размещения в фазе Действий.
- 7 **Логова монстра:** Есть 3 логова монстра. Когда вы получите монстра, разместите его на одно из ваших пустых логов чтоб получить используемый эффект, ресурсы или другую выгоду. После того как все 3 логова заполнены, вы больше не можете размещать монстра в логове. Когда вы используете монстра для защиты от набега, он сбрасывается.

Деление Побег

Вы можете спасти аколитов из убежища на вашем поле святилища, активировав деление *Спасение Аколита*. Это вернет их в игру, но сначала они они перемещаются в деление **побег** на вашем поле жреца.

Если у вас в убежище более 4 аколитов, избыток направляется непосредственно на деление **побег**.





ПОЛЕ СВАТЫЛИЩА

На вашем поле святилища нет делений для действий. Поле святилища - это то место, где вы выкладываете карты Палат, на которых хранятся ваши ресурсы (сокровища, кровь, магия и книги заклинаний) и защита от набегов сыщиков.

В начале игры ваше святилище имеет 7 пустых **делений палат** и пустым делением **открытых ресурсов**

- 1 **Дорожка Силы Сыщиков:** Эта дорожка используется для учета силы сыщиков во время набегов.
- 2 **Открытые Ресурсы:** Разместит здесь любые ресурсы, которые вы не можете хранить на картах Палат.
- 3 **Палаты:** В этих деления вы выкладываете карты Палат, которые вы получаете во время игры.
- 4 **Убежище:** По разным причинам Аколиты могут быть отправлены в ваше убежище (ваш жрец никогда не может быть отправлен в ваше убежище). В убежище может находиться максимум 4 аколита (по одному на каждый стул); излишки направляются сразу же на деление побег поля жреца.

Всякий раз, когда вы получаете культиста в качестве награды, возьмите культиста из своего убежища и разместите его в делении побег поля жреца.

Палаты

Когда вы получаете карту Палаты, выберите одну из 3 открытых карт Палаты. Затем разместите ее в любое деление палаты на вашем поле святилища (не на открытое деление ресурсов). На пустое место, откуда вы только что забрали карту, выложите новую из колоды лицевой стороной вверх. Вы можете не перемещать свои палаты при размещении.

Когда вы получаете новую палаты, вы можете *сразу же* перераспределить все свои ресурсы между вашими палатами учитывая ограничения на хранение карт палат. Ресурсы могут храниться только на картах палат, и никак не на пустых палатах. Любые невмещающиеся ресурсы должны быть размещены на вашем делении открытых ресурсов.

СОВЕТ Единственный раз, когда вы можете перераспределить свои ресурсы в фазу Действий - это сразу после размещения новой палаты. Воспользуйтесь этим! На самом деле, если вы чувствуете приближение набеге, то вы можете разместить палату только ради перераспределения.

Набеги сыщиков всегда начинаются с того, что они попадают на деление открытых ресурсов, а затем передвигаются внутрь вашего святилища палата за палатой.



Каждая Палата имеет три характеристики:

- 1 **Защита:** указывает, насколько ослабляет набег сыщика.
- 2 **Ресурс:** тип и количество ресурсов, которые может хранить палата.
- 3 **Особая Сила:** любая уникальная способность или слабость, которой обладает палата.

Белый круг в любом месте, кроме карт Палат, обозначает 3 **основных** ресурса: **сокровище, кровь и магия**. Вы не можете таким образом получить (или потратить) книги заклинаний или Знак Древних.

Белый круг на картах Палаты обозначает **любой** ресурс: **сокровище, кровь, магия, книга заклинаний и Знак Древних**.





ПОЛЕ ГОРОДА

На поле города находится 13 делений действий: 12 локаций и 1 деление **Сокровище**. Вы *не можете* разместить здесь культиста если вы не можете или не хотите оплачивать стоимость этого деления (например, вы не можете разместить культиста в *Аркхэме* только для того, чтоб не дать кому-то другому туда попасть: вы обязаны оплатить стоимость отдав Знак Древних).

- 1** **Кингспорт:** получите 3 сокровища.
- 2** **Иннсмут:** получите 2 крови.
- 3** **Бостон:** получите 1 сокровище и 1 кровь.
- 4** **Данвич:** получите 1 магию.
- 5** **Ложа Серебряных Сумерек:** заплатите 1 книгу заклинаний и возьмите открытые 1 карту Монстра и 1 карту Палаты. Вытяните нового Монстра и Палату и положите их лицом вверх на те места, с которых вы забрали карты.
- 6** **Аркхэм:** заплатите 1 Знак Древних и получите 3 сокровища, 2 крови, 1 магию и спасите 1 культиста из своего убежища, разместив его на деление побег своего поля жреца.
- 7** **Мискатоникский Университет:** заплатите 1 сокровище, 1 кровь и 1 магию чтоб получить книгу заклинаний.

- 8** **Эйлсбери:** заплатите 10 сокровищ и получите 2 книги заклинаний
- 9** **Церковь Звездной Мудрости:** заплатите 1 ресурс, затем получите 3 сокровища (вы можете заплатить 1 сокровище, чтоб получить 3 сокровища).
- 10** **Салем:** заплатите 3 ресурса и получите 3 крови.
- 11** **Атениум:** заплатите 5 ресурсов и получите 3 магии.
- 12** **Провидение:** возьмите 1 сокровище и маркер Первого Игрока: в следующий ход первым игроком станете вы.

Деление Сокровища

- 13** При игре на 2-4 игрока на деление действий **Сокровище** в фазу Действий можно разместить только 1 культиста.

При игре на 5 игроков на деление Сокровище можно разместить до 2 культистов.

В конце фазы Действий игрок, разместивший здесь культиста, может разместить этого культиста **в любое деление города** (кроме *Провидения*) и активировать это место по обычным правилам, *даже если деление уже занято.*





ПОЛЕ РИТУАЛА

На поле ритуала существует 5 делений действий, каждое стартовое деление начинает 1 из 5 **ритуалов**. В начале игры поле ритуала располагается лицом вниз и не может использоваться. После первого набега сыщика поле ритуала переворачивается лицом вверх и может быть использовано.

Чтобы начать ритуал, разместите культиста в одном из делений старта ритуала и заплатите 2 сокровища. Вы не можете разместить культиста непосредственно на деление, отличное от стартового.

Во время фазы Подготовки культисты, находящиеся на стартовом делении (или промежуточном делении ритуала *Вознесение Дракона*) продвигаются на одно деление и сразу же получают перечисленные награды в новом делении. Культисты, уже находящиеся на последнем делении ритуала, возвращаются в пул культистов своего владельца.

Культист, который только что продвинулся до последнего деления ритуала (или промежуточного деления *Вознесение Дракона*) не возвращается в ваш пул культистов и недоступен вам на протяжении всей следующей фазы Действий. Культист, однако, все еще может быть повторно захвачен во время набега следователя, принесен в жертву или использован для определенных функций поля культа.

СОВЕТ Культист, отправленный на поле ритуала, находится вне игры в течение 2 полных ходов (4 хода для Вознесения Дракона). Имейте это в виду размещая здесь культистов.

- 1 **Церемония Мао:** когда ваш культист перемещается на финальное деление ритуала - немедленно получите 4 магии.
- 2 **Пробуждение Tulszcha:** когда ваш культист перемещается на финальное деление ритуала - немедленно получите 1 книгу заклинаний.
- 3 **Призрачный Ужас:** когда ваш культист перемещается на финальное деление ритуала - немедленно получите 1 карту Монстра и 1 карту Палаты из выложенных лицом вверх карт. Вытащите из стопок по карте на замену только что взятым картам, положите их на пустые места.
- 4 **Красный Знак:** когда ваш культист перемещается на финальное деление - немедленно получит 6 крови.
- 5 **Вознесение Дракона:** когда ваш культист перемещается на второе деление ритуала - ничего не происходит. Когда он перемещается на третье деление ритуала - получите 9 сокровищ. Когда же он перемещается на финальное деление ритуала - получите еще 9 сокровищ.





ПОЛЕ КУЛЬТА

Деления действий на поле культа можно использовать только в определенном порядке. Каждый **запечатанный** Знак Древних должен быть **разрушен** чтоб разблокировать эффекты деления и позволить дальнейшее выполнение на поле.

Удаление Знаков Древних

Чтоб **разрушить** Знаки Древнего, разместите своего культиста на гексагональное деление действий **1** и немедленно оплатите указанную стоимость (например, деление Старт на поле культа Ктулху стоит 2 магии).

Затем возьмите этот **жетон Знака Древних 2** в качестве награды (как указано на делении действия) и разместите его вместе к другим ресурсам в вашем святилище. Поскольку в каждом заблокированном делении есть только один жетон Знака Древних, то и сломать Знак Древних можно только единожды.

Разрушение Знака Древних **разблокирует** связанное с ним деление действия **3**.



Оно также позволяет получить доступ к другим Знакам Древних и их делениям действий, потому что вы можете разрушать только Знаки Древних и разблокировать деления, связанные с **уже** разблокированными делениями, а также следуюя по путям, обозначенными стрелками.

Как только деление было разблокировано, любые деления, связанным с ним стрелками, доступны для разблокировки.

Кроме того, на большинстве полей культов одно деление Знака Древних отмеченное *Start* должно быть разблокировано прежде, чем можно будет использовать любые другие деления.

ПРИМЕР

На поле культа Ктулху сначала можно уничтожить Знак Древних, отмеченный *Start*, заплатив 2 магии. Как только он исчезает, тогда деление **В**, деление **Д**, деление набега **В**, и набега **С** становятся доступны для того, чтоб разрушить их Знаки Древних. Если вторым разрушен знак набега **В**, тогда деление набега **Е** становится доступным.

Деления действий на поле культа бывают двух типов:

Повторно используемые деления действий



Разместите своего культиста на гексагональное деление действия и немедленно оплатите указанную стоимость, чтоб разрушить Знак Древних и получить соответствующий жетон. Связанное деление действий теперь

разблокировано. Теперь у вас есть возможность немедленно переместить вашего культиста в это деление действия и активировать его.

Вы можете уничтожить Знак Древних (и забрать жетон) без использования разблокированного деления действия, если это деление имеет стоимость, которую в не можете или не хотите оплачивать.

После разрушения Знака Древних и разблокирования связанного деления действия любой игрок может использовать связанное деление действия (как и любое другое деление действия), как только ваш культист покинет его или связанное деление.

ПРИМЕР

В делении поля культа Ктулху **Д**, деление действия позволяет вам пожертвовать культистом (вернуть его в свое убежище), чтоб взять под контроль Шоггота. При первом разрушении Знака Древних этого деления вы не обязаны использовать эту опцию, хотя блокируете это деление для использования другим игроком, до тех пор, пока ваш культист не освободит его. Теперь деление разблокировано и любой игрок, который поместит культиста в это деление действия **обязан** пожертвовать культистом и взять контроль над Шогготом.

Одноразовые деления действий



Деления действий одноразового использования просто блокируют Знаком Древних. Деление автоматически активируется, когда вы размещаете сюда своего культиста и разрушаете Знак Древнего на делении, оплачивая цену, указанные на делении (и забирая

жетон Знака Древнего). **Вы не можете отказаться активировать деление.** Большинство **набегов сыщиков** и некоторые другие предоставляют дополнительную выгоду.

Хотя активирующий деление культист и остается на месте до фазы Подготовки (если его не удаляют каким-либо образом), они предназначены только для одноразового использования: **в будущих раундах никто не сможет разместить культиста в одноразовом делении действия.**

ПРИМЕР

Сесиль берет Знак Древних а делении с рейдом **В**, оплачивает 1 книгу заклинания и помещая культиста в одноразовое деление действия, связанный со Знаком Древних. Теперь она продвигает на дорожке Глубоководных на 1. Затем разыгрывается набег сыщика благодаря 1db. Во время фазы Подготовка ее культист возвращается из деления набега **В** в пул культистов. В оставшейся части этой игры ни один игрок не может снова разместить культиста на делении набега **В** потому как он уже завершился.

НАБЕГ СЫЩИКОВ

Сыщики, обычно, выполняют набеги, когда разблокировано определенное деление действия поля культа (чаще - одноразовое деление). *Набегу подвергаются все игроки, а не только тот, который его запустил.* Число значков кубиков соответствует броску набегга.

При розыгрыше набегга сущика все игроки одновременно или по порядку выполняют действия в следующем порядке:

- 1. Определите сыщика набегга:** Бросьте 1d6 (1 кубик) чтоб узнать какой сыщик совершает набег на ваше убежище. При результате 1-2 возьмите первую открытую карту Сыщика. При 3-4 - возьмите вторую, а при 5-6 - возьмите третью.
После определения сыщика вытяните новую карту Сыщика из колоды и положите ее лицом вверх, чтоб заменить ту, которую вы взяли.
- 2. Проверьте Карту Сыщика:** Изучите карту Сыщика и отметьте все специальные способности на этой карте.
- 3. Бросьте кубы набегга:** Бросьте указанное количество кубиков набегга (каждый значек представляет собой 1 шестигранный кубик) и просуммируйте результат, чтоб получить **силу набегга**. Обязательно примите во внимание любые модификаторы на количество брошенных кубиков или на результат; но вы обязаны бросить минимум 1 куб и вы никогда не сможете иметь силу набегга больше 18 вне зависимости от бонусов.
- 4. Установите Персональную Силу Набегга:** Каждый игрок размещает свой **жетон Набегга Сыщика** на делении дорожки силы сыщика своей святыни, соответствующей силе набегга. *Пример: если результат набегга сыщика составил 7, то каждый игрок устанавливает свой жетон Сыщика на 7 на дорожке силы сыщика.* Каждый игрок в отдельности отслеживает силу своего собственного набегга сыщика. Если один игрок успешно блокирует часть или весь набег, то это все равно не дает никаких преимуществ другому игроку, который все еще должен страдать от всех эффектов набегга.
- 5. Защита Убежища:** Каждый игрок теперь *уменьшает* свою личную силу набегга на 1 за каждого аколита, который все еще находится в его убежище или делении побега. Вы не можете уменьшить или уменьшить это значение; это обозначает, что власти меньше интересуются вашим культом, потому что они могут видеть, сколько ваших миньонов заперто.
Пример: 4 аколита в вашем убежище снижают силу набегга на вашей дорожке силы набегга на 4.
- 6. Удар Культиста:** В любой момент времени набегга игрок может переместить аколитов с любого поля или из своего пула культистов в свое убежище. Каждый аколит, отправленный в убежище (вы *не можете* использовать жреца) понижают силу набегга на 2. Если вы отправляете в убежище более 4 аколитов, остальные уходят на деление **побег** поля жреца. (Хоть аколиты и идут в убежище, все же они не считаются частью вашей защиты для этого набегга).
- 7. Удар Монстра:** В любой момент во время набегга игрок может пожертвовать монстрами в своих логовах, чтоб снизить силу набегга за счет значения защиты монстра. Поместите монстра, принесенного в жертву, в колоду сброса монстров.

- 8. Специальный Удар:** Некоторые поля культа обладают специальными юнитами, которых можно пожертвовать или активировать, чтоб снизить силу рейда. *Пример: на поле культа Ктулхе - это Шоггот*
- 9. Ход набегга:** Если у игрока осталась какая-либо сила набегга, он индивидуально отслеживает свой набег следующим образом:
 - Все ресурсы, расположенные в делении **открытых ресурсах** уничтожаются.
 - Затем набег идет от палаты к палате в святилище. Пустые палаты пропускаются. Когда набег доходит до палаты, он сначала уменьшается на величину, равную уровню **защиты** этой палаты.
 - Если у набегга остается хотя бы 1 сила после защиты палаты, то он уничтожает все ресурсы в этой палате и переходит к следующей палате.
 - Набег продолжается до тех пор, пока сила набегга не уменьшится до 0 или все ресурсы игрока не будут уничтожены.
- 10. Замените Карту Сыщика:** По окончании набегга сбросьте карту Сыщика и замените ее новой, расположите лицевой стороной вверх, взятой из колоды Сыщика.

ПРИМЕР

Под конец игры игрок запустил набег сыщика на 2d6. Кубы брошены и следователь - Частный Глаз (Private Eye) поэтому набег будет пропускать защиту первой камеры каждого игрока. Сила рейда после броска составляет 8 и Сесиль начинает подсчитывать.

- *Во-первых, Сесиль устанавливает свой жетон Сыщика на дорожке силы сыщика на значение 8.*
- *В ее убежище 2 культиста, поэтому она снижает силу набегга до 6.*
- *У нее только 1 сокровище в открытых ресурсах, поэтому она позволяет уничтожить его.*
- *Поскольку ее первая палата - Ловушка (Trap), которая не имеет ресурсов и имеет 3 защиты, она пропускается, поэтому набег направляется прямо в ее вторую палату, которая является Убежищем (Vault) (Защита 2). Это снижает силу набегга до 4.*
- *У Сесиль теперь есть выбор. Она может позволить набегу уничтожить 2 крови, которые находятся в следующей палате или может пожертвовать своим монстром или двумя помощниками чтоб остановить набег. Она решает, что 2 крови не так ценны и позволяет их уничтожить.*
- *Ее третья палата также является Убежищем (Vault), снижающей силу набегга до 2. Теперь Сесиль снимает одного из своих аколитов с поля ритуала (культист находился на финальном делении, поэтому она не сильно проигрывает) и возвращает его в свое убежище. Это блокирует последние 2 очка набегга и набег завершается. В итоге она потеряла 1 клад, 2 крови и аколита, что было не так уж и плохо. По общему признанию это было не очень хорошо!*



МОНСТРЫ И ЛОГОВА

Когда вы получаете карту Монстра, выберите одну из 5 карт обычной защиты из колоды Монстров.

Если вы используете уникальную колоду Монстров, выберите одного из 3 монстров с рынка. После выбора вытяните новую карту Монстра из колоды и положите ее лицом вверх, чтоб заменить ту, что вы взяли.

У вас может быть только 3 монстра, по одному в каждом из 3 логов.

Если ваши логова заполнены, когда вы получаете нового монстра - вы можете отказаться от монстра и заменить его новым.

В ваш ход вы можете сбросить одного из ваших активных монстров до того, как расположить культиста.

ПРИМЕР

У Амелии есть Гуль (Ghoul), которого можно сбросить до того, как она в свой ход поставит культиста. Она решает сделать это, чтоб удалить одного из культистов Сесилия из его пула культистов и отправить его в его убежище. Затем она помещает своего культиста в Провидении.

У каждого монстра есть **особая способность**, которая срабатывает в указанное время: например, когда его помещают в логово или в фазу Подготовки. Если способность должна активироваться, когда вы жертвуете (сбрасываете) монстра во время набега, такая способность *не* активируется, если вы сбрасываете монстра вне набега.

Вы можете использовать способности монстров в своих логовах в любом порядке, в котором пожелаете, но способность каждого монстра можно использовать *один раз* за фазу.

Если возникает спор, когда несколько игроков активируют специальные способности, тогда активируйте их в очередности хода.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда последний Знак Древних удаляется с поля культа, игра немедленно завершается и каждый игрок подсчитывает свои ресурсы и суммирует свой окончательный счет следующим образом:

- **Знаки Древних:** 10 очков за каждый
- **Книги Заклинаний:** 5 очков за каждый
- **Магия:** 2 очка за каждый
- **Кровь:** 1 очко за каждый
- **Сокровища:** игрок с *наибольшим количеством* сокровищ получает 5 очков (при ничьей все игроки, участвующие в ничьей, получают 5 очков). Все остальные получают 0 очков за сокровища.
- **Монстры, культисты, Палаты и т.д.:** 0 очков

Игрок с наибольшим количеством очков назначается Верховным Жрецом своего божества и побеждает в игре.

В случае ничьей все победители радуются своей общей победе... или вы можете сыграть еще партию для определения победителя!

ПОЛЯ КУЛЬТА

ВЕЛИКИЙ КТУАХУ



В начале игры разместите карту **Шоггота** на соответствующее деление на поле, а также разместите **маркер Глубоководного** на деление 0 **дорожки Deep One**.

В отличие от других монстров Шоггот не располагается в логове монстров. Если вы его приобрели, просто разместите его возле поля Жреца.

Шоггот действует как монстр, который блокирует до 10 очков силы набега сыщика. Если он принесен в жертву таким образом, он не сбрасывается - вместо этого верните его на поле культа.

Если другой игрок получает контроль над Шогготом, то текущий владелец теряет его и должен отдать карту новому хозяину.

Когда Шоггота приносят в жертву для получения Знака Древних (на делении написано "lose control of the Shoggoth"), верните его на поле культа, затем удалите выбранный Знак Древних с поля без оплаты его разрушения. Любые эффекты разрушения этого Знака все еще имеют место быть: значение дорожки глубоководных увеличивается, набег следователя и т.д. Если вы используете Шоггота в таком месте на локации с повторным использованием, вы не можете активировать это деление.

Перемещайте значение дорожки глубоководных на одно деление всякий раз, когда происходит набег сыщика. Это используется вместе с двумя делениями глубоководных на поле культа.

Если вы используете карты монстров Deep One, дорожка глубоководных не имеет никакой взаимосвязи с этими картами.

ЧЕРНЫЙ КОЗЕЛ



У поля Черный Козел есть 2 стартовых места.

Когда ломают Знаки Древних и запускают набег сыщика, игрок часто получает **свободного монстра** (это отмечено на делении). Эти монстры всегда получают *после* набега сыщика, поэтому они не могут помочь в защите от него.

Если у игрока есть уже 3 монстра в его логове, он все еще может сломать Знак Древних, который предоставляет монстра - и если он пожертвует одним или несколькими монстрами, чтоб защититься от набега, он может разместить нового монстра в свободном логове.

Если свободных логов после набега нет, игрок не может получить свободного монстра.

Одно деление позволяет игроку **спасти 2 аколитов** за 5 сокровищ. Игрок, имеющий только 1 аколита в своем убежище все еще может использовать это место (но спасает только одного аколита).

Обратите внимание, что вы не можете использовать **Сокрытие Культа** для разрушения Знака Древних; оно может использоваться только для активации разблокированного деления этого поля культа.

ПОЛЗУЧИЙ ХАОС



Несколько мест этого поля отправляют аколитов **поклоняться Азатоту**. Когда вы это делаете, то разместите их в центральный пул. Помещенный в пул аколит больше не доступен для обычного размещения и должен быть каким-то образом извлечен для использования где-либо еще

У палу Азатота есть 2 специфичных эффекта:

1. Когда начинается набег сыщика, **прибавьте +1 к силе набега** (итоговая максимальная сила - 18) **за каждого поклоняющегося Азатоту аколита**. Таким образом, если 4 аколита поклоняются Азатоту, а бросок на набег следователя составил силу 7 очков, то сила увеличивается до 11.
2. **Если количество культистов, поклоняющихся Азатоту, в 3 раза больше количества игроков** (например, при игре втроем - это 9 культистов) **игра завершается** и все игроки проигрывают.

Деления на поле Ползучего Хаоса разделены на 4 секции, каждая из которых содержит 3 Знака Древних. Каждая секция содержит **аватар** Ньярлатотепа: по порядку: Рев (the Howler), Полная Женщина (the Bloated Woman), Темный Фараон (the Dark Pharaoh), и Являющийся во Тьме (the Haunter of the Dark).

Когда разрушается Знак Древнего аватара, то становятся доступны все 3 деления следующей секции. Кроме того, игрок получает этот аватар, коорый дает его владельцу преимущества в каждой фазе Подготовки:

The Howler позволяет своему владельцу получить *любого* аколита (вы можете выбрать своего) из пула Азатота, а затем дает своему владельцу 1 магию.

The Bloated Woman дает возможность своему владельцу разместить Аколита из пула Азатота на стартовом месте поля ритуала. Поскольку это происходит в фазе Подготовки, вы не получаете вознаграждения до конца следующей фазы Действий, но вы в первую очередь выбираете свой трек и блокируете других игроков.

The Dark Pharaoh отправляет аколитов другого игрока к Азатоту и получает за это вознаграждение.

The Haunter просто позволяет вам получить монстра, если у вас еще нет ни одного. Дар Являющегося позволяет получить доступ к последнему делению Ползучего Хаоса.

Обратите внимание, что вы не можете использовать **Сокрытие Культа** для разрушения Знака Древних; оно может использоваться только для активации разблокированного деления этого поля культа.



ОТКРЫВАЮЩИЙ ПУТЬ



На поле Открывающего Путь все деления рассматриваются как стартовые.

Они не связаны стрелками и могут быть разблокированы в любом порядке. У некоторых существуют требования, которые должны быть выполнены до разблокирования.

Дорожка Эволюции имеет 3 уровня отслеживая вырождение ваших аколитов в Существо Внешних Сфер. Первая стадия - Мутант, вторая - Мерзость, а последняя - Отродье Йог-Соттота (Отродье - для сокращения). Ваши аколиты могут входить в эти стадии или проходить через них, открывая или активируя различные деления на поле. Это не считается "принесением в жертву" аколита, поэтому вы можете отправить аколита, которого вы разместили на делении, на дорожку Эволюции.

До тех пор, пока аколиты находятся на дорожке Эволюции - они больше не доступны для размещения на делениях действий и не могут быть принесены в жертву, чтоб защититься от набега сыщика. Однако они обеспечивают пассивную защиту от атак. Каждый Мутанта блокирует 2 очка набега, каждая Мерзость - на 3, а каждое Отродье - на 4.

Аколиты на дорожке Эволюции невосприимчивы ко всем эффектам, нацеленных на аколитов, таких как *Грибы с Юггота* или эффекты *Йитиан*. Их единственное действие - продвигаться вниз по дорожке или быть сброшенным вместо книги заклинаний (в случае Мерзости или Отродья). Вы можете отказаться от них в любое время, когда захотите использовать книгу заклинаний. Или они могут быть уничтожены специальной способностью *Бьякхи* (которая не предназначена для аколитов). В таком случае владелец *Бьякхи* получает книгу заклинаний.

На поле есть многообразные деления для сыщиков. Они вызываются использованием деления действия, а не просто разрушением Знака Древних. Для примера, игрок, открывший деление, которое стоит 2 магии может не посылать своего миньона в Ящик Мутантов и, таким образом, избежать набега сыщика 1дб. Конечно, обычно лучше всего использовать это место.

Обратите внимание, что вы не можете использовать **Скрыться Культа** чтоб разрушить Знак Древнего; они могут быть использованы только для активации уже разблокированного деления этого поля культа.

СПЯЩИЙ



На поле Спящего есть много делений **Сокрытия**, включая уникальные Ритуальное Сокрытие, Гибкое Сокрытие и Блочное Сокрытие.

Спящий также имеет деление, которое вознаграждает 4мя сокровищами. Однако игрок должен иметь по крайней мере одного культиста на любом Сокрытии (либо Сокрытие Города, либо любым другом Сокрытии на этом поле Культа) для использования этого деления.

Более одного Скрывающегося культиста не увеличивает награду.

Ритуальное Сокрытие позволяет игроку размещать культиста на стартовое (только) деление любой дорожки ритуала. Когда вы делаете это, вы должны оплатить стоимость 2 сокровищ по обычным правилам. Когда активируется поле Ритуала, культист *продвигается* к следующей стадии и получает награды, потому что Сокрытие размещено перед ритуалами. Конечно, вы все равно должны оставить своего культиста на поле ритуала на следующий ход (или дольше, если выбрали *Восхождение Дракона*).

Гибкое Сокрытие позволяет вам разместить культиста в соответствии с Городским Сокрытием или Ритуальным Сокрытием по правилам.

Блочное Сокрытие должно быть первым Сокрытием, назначаемым в конце фазы Действий. Он действует также как и Гибкое Сокрытие, за тем лишь исключением, что другие Сокрытия не могут быть назначены на это место.

ЧО-ЧО



Поле Чо-Чо имеет 2 стартовых деления и еще 4 деления, которые не разблокируются с помощью обычной игры. Вместо этого эти 4 деления запускаются **дорожкой Роста** который отражает увеличение размера Убо-Саттлы, ужасного существа, выращиваемого Чо-Чо в секретном месте.

Многие из делений увеличивают значение на дорожке Роста. Когда маркер роста достигает или превосходит **точку запуска**, отметьте это. После того, как эффекты текущего деления полностью завершены (включая любые вызванные набеги), отметьте сработавшее деление.

Каждое из 4 мест Роста дает Знак Древних игроку с наибольшей частью определенного ресурса, а затем запускает набег.

Например, деление, привязанное к 2 на дорожке ("When the Growth track reaches 2...") дает Знак Древних игроку с наибольшим количеством сокровищ, а затем запускает набег следователя и вы бросаете 1дб.

Если для нескольких игроков существует ничья по количеству ресурсов, то игрок, чье действие вызвало действие дорожки роста, выбирает какой из игроков (из тех, у которых ничья) получает Знак Древних.

Пример: Зельда платит 2 сокровища, 2 крови и 2 магии, чтоб разрушить Знак Древнего на поле Чо-Чо. Это также увеличивает значение на дорожке Роста на 2, а затем запускает набег сыщика 2дб. Поскольку это увеличивает значение на дорожке роста с "4" до "6", место роста, связанное с "5" должно быть разрешено после этой атаки. Как только это будет сделано, Зельда читает поле и видит, что новый Знак Древнего должен быть дан игроку с наибольшим количеством крови. К сожалению, у Зельды 0 крови, в то время как у остальных 3 игроков ее по 2. Он выбирает наименее угрожающего ему игрока, чтоб тот получил Знак Древних. Затем запускается еще один набег 2дб, связанный с местом Роста. Зельда скрещивает пальцы, надеясь, что эта вторая атака уничтожит новый Знак Древних, который он был вынужден дать своему сопернику.



Copyright 2017 Petersen Games

Перевел: polniy_lamer