

ВОЙНЫ КТУЛХУ: ДУЭЛЬ

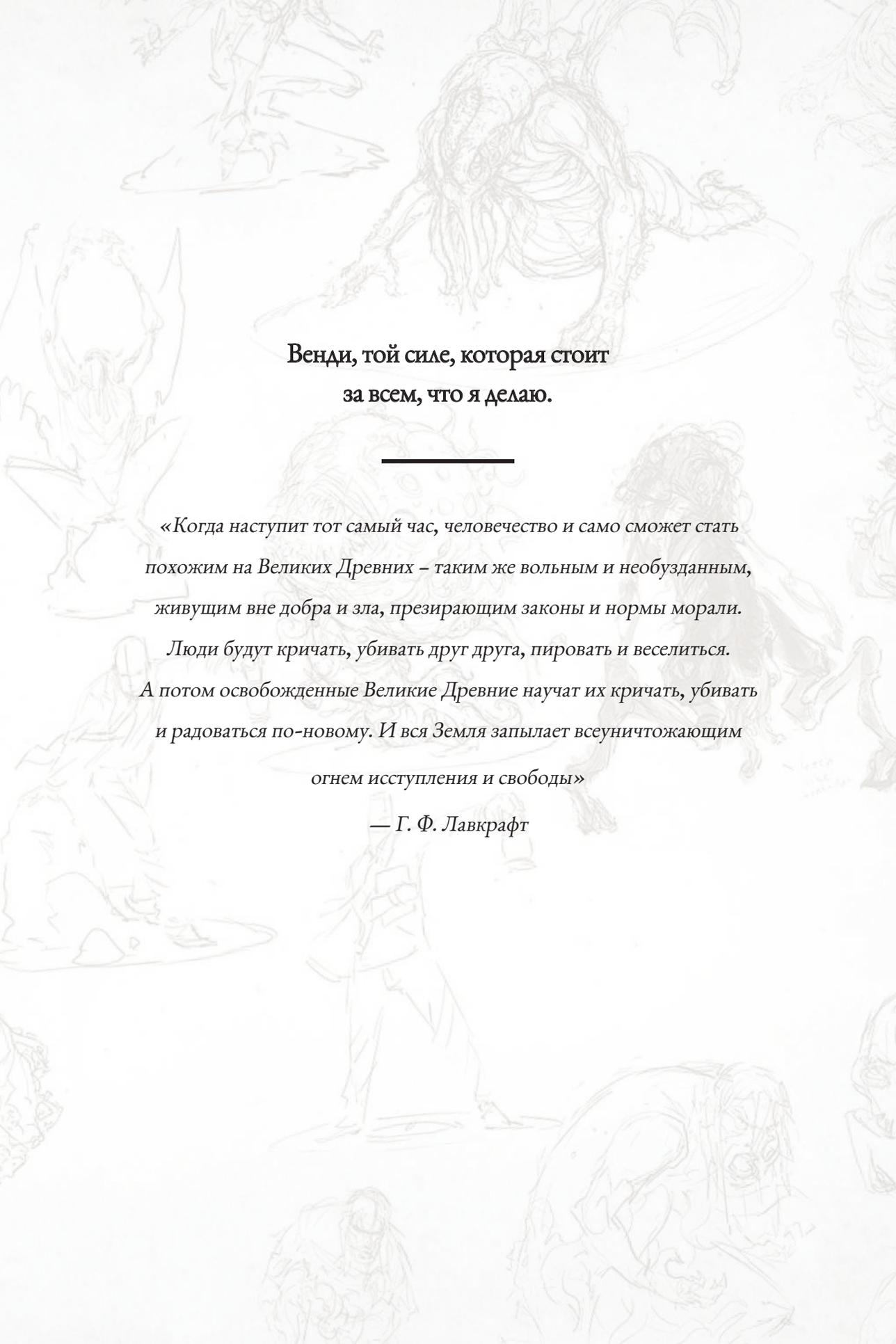
ИГРА СЭНДИ ПИТЕРСЕНА



ВЫМИРАНИЕ

ПРАВИЛА

СПАЩИЙ И ОСЕДАВШИЙ ВЕТЕР



**Венди, той силе, которая стоит
за всем, что я делаю.**

*«Когда наступит тот самый час, человечество и само сможет стать
похожим на Великих Древних – таким же вольным и необузданным,
живущим вне добра и зла, презирающим законы и нормы морали.*

*Люди будут кричать, убивать друг друга, пировать и веселиться.
А потом освобожденные Великие Древние научат их кричать, убивать
и радоваться по-новому. И вся Земля запыхает всеуничтожающим
огнем исступления и свободы»*

— Г. Ф. Лавкрафт



ВОЙНЫ КТУЛХУ

ИГРА СЭНДИ ПИТЕРСЕНА

Голодные доисторические чудовища бились в туманных болотах и беспокойных морях первобытной планеты. Вулканы, как гигантские печи, выкидывали в воздух клубы дыма и газов из недр земли. Но вся эта бурлящая жизнь находилась под угрозой: ужасающая древняя раса полуполипов, инопланетных существей, прибыла из невообразимо далеких галактик. Они были лишь частично материальны – конечно, в нашем понимании материи. Когда эти существа прибыли на Землю, они построили огромные базальтовые города и башни без окон и начали охоту на все, что могли найти.

Ближе к концу Пермского периода все живое на Земле было на грани уничтожения. Сейчас этот период известен как «пермское вымирание»: считается, что это был самый близкий к забвению момент в истории Земли. Великие Древние по причинам, известным лишь им самим, решили, что Земля может



быть полезной: Они прибыли, не дожидаясь, пока Летающие полипы уничтожат все. Они поднялись из-под земли и со дна океана, Они появились в небесах.

Кто из Великих Древних в итоге завоюет землю и будет править нашим миром? В конце концов, именно эта Великая раса перехватит бразды правления и навсегда изгонит ужасных Летающих полипов в подземные пещеры. Но тот Великий Древний, который выйдет победителем из этого конфликта, будет править Землей миллионы лет – со всеми вытекающими последствиями.

Так началась настоящая война...

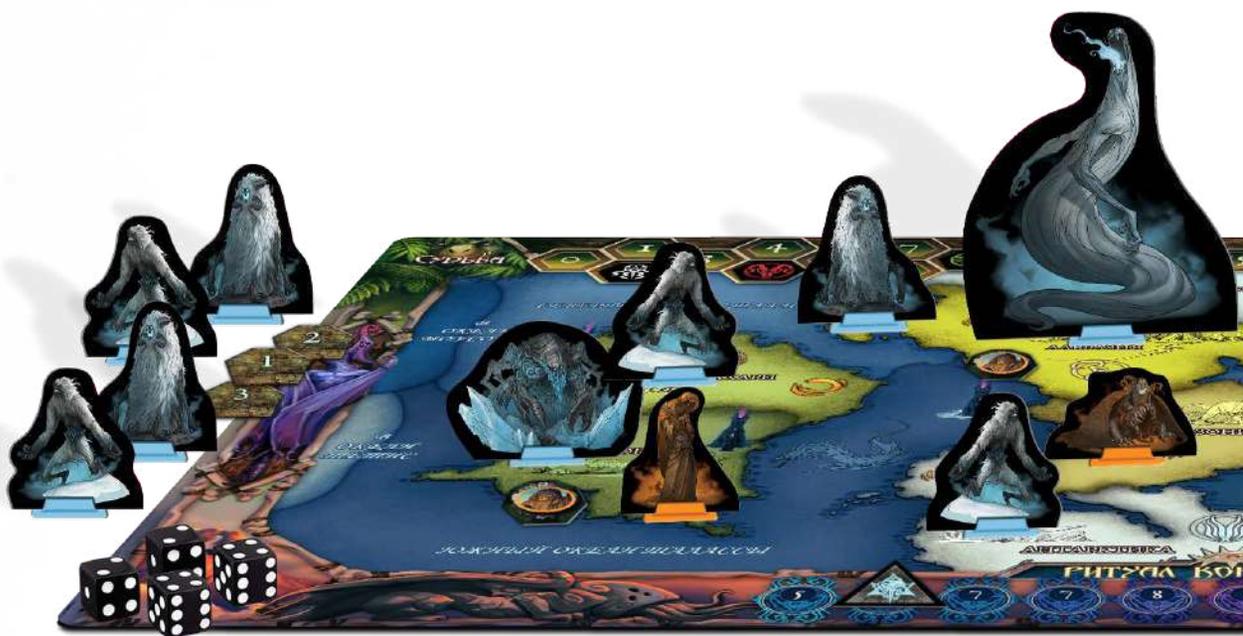
УТО НОВОГО?

Отличия игр «Войны Ктулху» и «Войны Ктулху: Дуэль»

Если вам знакома игра «Войны Ктулху», это значит, что вы уже знаете большую часть правил и из этой книги. Однако в игре «Войны Ктулху: Дуэль» есть важные изменения, и вам может понадобиться прочитать книгу правил перед первой партией.

Вот краткий список этих изменений:

- **Маркер увядания:** Вам нужно прочитать правила «Увядания», которые мы ввели для дуэльной версии игры. Вкратце: эти правила увеличивают стоимость действий, когда у одного из игроков закончилась энергия.
- **Фаза судьбы:** Вы не получаете очки судьбы в Фазу судьбы за свои врата, но ритуал конца света все еще приносит столько очков, сколько врат вы контролируете. Также ритуал конца света даст вам Знаки Древних по количеству ваших Великих Древних.





СОДЕРЖАНИЕ



ЧТО НОВОГО?	1	Создание врат	19
СОДЕРЖАНИЕ	3	Движение	19
КОМПОНЕНТЫ	4	Бой.	19
ВВЕДЕНИЕ	7	Захват культиста	20
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	7	Пас	21
РАЗМЕЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ	7	ДВА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЯ	21
ФРАКЦИИ	7	Взятие под контроль/Освобождение врат	21
НАЧАЛЬНЫЕ ЗОНЫ	7	Дополнительный бой	22
ПЕРВЫЙ ИГРОК	7	Постоянные специальные способности	22
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	9	Эффекты между действиями	23
ЦЕЛЬ ИГРЫ	9	ФАЗА НАБОРА ЭНЕРГИИ	24
ФАЗЫ ИГРЫ	9	ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПЕРВОГО ИГРОКА	25
КАРТА	9	ФАЗА СУДЬБЫ	26
ЗЕМЛЯ НЕ ПЛОСКАЯ	10	РИТУАЛЫ КОНЦА СВЕТА	26
ФИГУРЫ И РЕЗЕРВ ФРАКЦИИ	10	КОНЕЦ СВЕТА	26
ТЕМНЫЕ БАШНИ	11	ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ И СПОСОБНОСТИ	27
ВРАТА	12	ТЕМНЫЕ БАШНИ МНОЖАТСЯ	27
СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ГРИМУАРЫ	13	ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ СУДЬБЫ ЗА УБИЙСТВА И УНИЧТОЖЕНИЯ	27
ИСТОЧНИКИ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ	13	БОЙ	28
ТИПЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ	13	СПОСОБНОСТИ «ПЕРЕД БОЕМ»	28
ЦЕЛЬ ВЫБИРАЕТ ФИГУРУ	13	ПОДСЧЕТ И БРОСКИ КУБИКОВ	29
ОТКРЫТИЕ ГРИМУАРОВ	14	РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ И	
ЗНАКИ ДРЕВНИХ	14	СПОСОБНОСТИ «ПОСЛЕ БОЯ»	30
ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ	15	ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ	31
ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ	16	ПРИМЕРЫ БОЯ	32
МАРКЕР УВЯДАНИЯ	16	ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА	33
ЧЕТЫРЕ ВИДА ДЕЙСТВИЙ	17	ПРАВИЛО ОМЕГА: ПОСЛЕДНИЙ ВОПРОС	34
Стандартные действия	17	СОВЕТЫ ИГРОКАМ	34
Уникальные действия	17	РАННИЙ ЭТАП	35
Условия гримуара	17	ПОЗДНИЙ ЭТАП	35
Дополнительные действия	17	ДРУГИЕ ФРАКЦИИ	35
ВОСЕМЬ СТАНДАРТНЫХ ДЕЙСТВИЙ	18	АВТОРЫ И СОЗДАТЕЛИ	35
Наем культиста	18		
Призыв монстра	18		
Пробуждение Великого Древнего	18		

ОСНОВЫ ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ



Маркер
конца света



12 Знаков
Древних



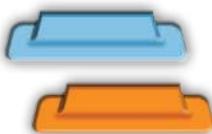
Правила игры



10 шестигранных
кубиков



12 врат



19 пластиковых
подставок



10 жетонов темных
башен



Маркер увядания



Игровое поле

СПЯЩИЙ



3 Змеелюда



2 Коддуна



Цагогуа



4 Бесформенных Отродя



6 культистов
Аколитов



Жетон
фракции



Маркер
энергии

Богатство (действие 1 энергия)
Забравте одну контролирующую вашу арка с игрового поля и поместите ее вместе с контролирующим ее культистом на свой запасный фронт. Эта арка и культист продолжают существовать.

Инициация (перезавантаживание) (действие 1 энергия)
Цагогуа может захватывать монстров оппонента так же, как и заводить монстров.

Инициация (перезавантаживание) (действие 1 энергия)
Цагогуа может захватывать монстров оппонента так же, как и заводить монстров.

Инициация (перезавантаживание) (действие 1 энергия)
Цагогуа может захватывать монстров оппонента так же, как и заводить монстров.

Инициация (перезавантаживание) (действие 1 энергия)
Цагогуа может захватывать монстров оппонента так же, как и заводить монстров.

СПЯЩИЙ

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ
Смерть из глубин (Флаз кубика): поместите самого дешевого монстра из своего резерва в зону, где есть хотя бы одна ваша фигура.

Подготовка: 8 энергии, 6 Аколитов и контролируемые арка в зоне с символом

Культист	Фигуры	Цена	Сила атаки	Примечания
Аколит	1	0		
Колдун	1	0		Гримуар: «Цель событий».
Монстры				
Змеелюд	2	1		Гримуар: «Древнее колдовство».
Бесформенное отродье	3	7		Сила атаки: бросьте 1 кубик за каждое Бесформенное отродье и Цагогуа на игровом поле (например, если на игровом поле два Бесформенных отродья, каждое бросит два кубика, а если еще и Цагогуа, то три).
Великий Древний				
Цагогуа	8	7		Как пробудить Цагогуа: 1) У вас должно быть Бесформенное отродье на игровом поле. 2) Заплатите 8 энергии. Поместите Цагогуа в зону, где есть Бесформенное отродье. Сила атаки: равна 2 или текущей энергии вашего оппонента в зависимости от того, что выше. Летария (действие: 0 энергии): если Цагогуа на игровом поле, не делайте ничего. Это становится действием.

ГРИМУАРЫ

Вместо действия потратите 3 энергии. Ваш оппонент получает 1 энергию.	Вместо действия потратите 3 энергии. Ваш оппонент получает 3 энергии.
Вместо действия потратите 3 энергии. Ваш оппонент теряет 1 энергию.	Бросьте 6 или более кубиков в одном бою.
Проведите ритуал конца света.	Пробудите Цагогуа.

6 гримуаров и планшет фракции

ОСЕДАВШИЙ ВЕТЕР



Итакуа



4 Гноф-Кеха



4 Вендиго



Ран-Тегот



Маркер энергии



Жетон фракции



6 культистов Аколитов

Жетон «Ледниковый период»



Ветра Арктики (посвящая)
Если Итакуа перемещается действием «Передвижение»,

Ветра Арктики (используя 4 энергии)
Поместите жетон «Ледниковый период» в любую зону. Любое действие оппонента, завершающееся в зоне «Ледникового периода», стоит на 1 энергию больше.

Ветра Арктики (после боя)
Если Вендиго участвует в бою, вы можете заставить оппонента выбрать одну фигуру и отступить ей в соседнюю зону. Это не применит результат «Большая фигура может отступить в зону, где есть ваши фигуры».

Халимбавел (после боя)
После того, как все результаты боя распределены, если хотя бы одна фигура оппонента стоит в зоне «Ледниковый период»,

Ветра Арктики (после боя)
После боя, если Вендиго участвует в бою, вы можете заставить оппонента выбрать одну фигуру и отступить ей в соседнюю зону. Это не применит результат «Большая фигура может отступить в зону, где есть ваши фигуры».

ОСЕДАВШИЙ ВЕТЕР

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ
Гибризация (действие: 0 энергии): получите по 1 энергии за каждого Великого Древнего оппонента в игре. Таким образом вы не можете получить больше энергии, чем у вас есть на данный момент. В эту Фазу действия вы не можете совершать действия (как брано у вас 0 энергии). Текущее количество энергии больше и набранной в соседнюю Фазу набора энергии.

ПОДГОТОВКА После любой фракции, кроме Кхон и врата, получите 8 энергии, 6 Аколитов и контролируемые врата в одной из зон с символом:

Культист	Фигуры	Цена	Сила	Примечания
Аколит	1	0	0	Гримуар: «Канибализм».
Монстры				
Вендиго	1	1	1	Гримуары: «Канибализм» и «Бой».
Гноф-Кеха	7	3	3	После того, сколько энергии, сколько Гноф-Кехов в данный момент находится в зоне в запасе (например, если в запасе всего 1 Гноф-Кеха, его нельзя стоит 1 энергию). Гримуар: «Ярость севера».
Великие Древние				
Ран-Тегот	6	3	3	Как пробудить Ран-Тегота: 1) Потратить 6 энергии. 2) Ран-Тегот появляется в зоне с символом Осседавшего ветра. Венный (после боя): если на Ран-Тегота распределен результат «смерть» или «Бой», вы можете потратить 1 энергию, чтобы не применять его. На Ран-Тегота можно распределить только 1 результат за бой.
Итакуа	6	7	7	Как пробудить Итакуа: 1) Ран-Тегот пробужден (при этом он не обязан быть в игре). 2) В зоне с символом Осседавшего ветра должны быть врата (вы не обязаны их контролировать). 3) Потратить 6 энергии и заменить эти врата на Итакуа. Сила атаку равна половине количества очков судьбы Великого оппонента (округляется вверх). Дикая сила (достоянно): если Итакуа в игре, монстры и Ужасы не могут завлаживать вашими культуристами. Однако к Великим Древним это правило не относится - культура утеряны и их действиям.

ГРИМУАРЫ

Пробудите Ран-Тегота.

В зоне с символом Осседавшего ветра, где вы не начинали игру, есть врата.

Вы первый игрок.

У вашего оппонента открыты 6 гримуаров ИЛИ вместо действия потратите 6 энергии.

Откройте этот гримуар в любой момент. Побудите 1 Знак Древних, если у вашего оппонента открыты 6 гримуаров.

Пробудите Итакуа.

6 гримуаров и планшет фракции

ВВЕДЕНИЕ

«Войны Ктулху: Дуэль» – это игра о возвышении Великих Древних и конце света для двух игроков. Каждый игрок представляет собой самого Великого Древнего, его космические ужасы и его культ. Вы вступите в бой с вашим оппонентом и его Великим Древним. Данная игра основана на игре «Войны Ктулху», в которую могут играть больше двух игроков, но при этом она самостоятельна. Рекомендуем ознакомиться с этими правилами, даже если вы играли в «большого брата».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Размещение компонентов

- 1 Поместите игровое поле «Карта вымирания» между игроками. Обычно мы выкладываем его так, чтобы направление текста было удобно хозяину игры, но вы можете сами выбрать его расположение.
- 2 Поместите  маркер конца света на первое деление шкалы конца света (5).
- 3 Поместите  жетоны фракций обоих игроков на деление 0 шкалы судьбы.
- 4 Поместите  маркер увядания на деление 0 шкалы увядания (шкала судьбы также используется как шкала увядания).
- 5 Поместите  врата и  кубики так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.
- 6 Поместите  Знаки Древних в непрозрачный мешочек и перемешайте их. Также вы можете просто положить их на стол взакрытую и перемешать.
- 7 Памятка по фазам игры размещена на задней обложке этой книги правил.

Фракции



СПАЩИЙ ОСЕДЛАВШИЙ
ВЕТЕР

- 8 Каждый игрок должен выбрать фракцию. Вы можете сделать это случайным образом, если хотите. В случае разногласий мы позволяем младшему игроку выбрать первым.
- 9 Каждый игрок берет планшет своей фракции, гримуары, фигуры и жетоны своего цвета.
- 10 Каждый игрок устанавливает маркер энергии на деление 8 шкалы энергии на своем планшете.

Начальные зоны

- 11 У каждого игрока на планшете фракции указана начальная зона его фракции. Каждый игрок перед партией выставляет врата и 6 культивистов Аколитов в зону, помеченную символом его фракции. Поместите одного из Аколитов на врата, остальные пять выставляются рядом с вратами в той же зоне.

Первый игрок

Если Великий Ктулху участвует в игре, его фракция всегда ходит первой. Если Оседлавший Ветер участвует в игре, он не может быть первым игроком в начале игры. Если ни одна из этих фракций не участвует в игре, определите первого игрока любым удобным вам способом.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Цель игры

В конце игры побеждает игрок, который продвинется дальше всех по шкале судьбы (см. «Завершение игры и победа» на стр. 32).

Фазы игры

Раунд в игре «Войны Ктулху: Дуэль» состоит из 4 фаз:

1. Фаза действий (стр. 15)
2. Фаза набора энергии (стр. 23)
3. Фаза определения первого игрока (стр. 24)
4. Фаза судьбы (стр. 25)

Игра начинается с Фазы действий и последовательно продолжается до Фазы судьбы, за которой начинается новая Фаза действий. Этот цикл продолжается до тех пор, пока не будет выполнено условие завершения игры. Обычно в партии 4-5 таких циклов.

Карта

«Карта вымирания» представляет планету Земля в конце Пермского периода, когда Летающие полипы спустились с темных небес и уничтожили 99% жизни на планете, включая динозавров.

Игровое поле разделено на зоны. Каждая зона представляет собой часть мира и является либо зоной суши, либо водной зоной. На игровом поле «Карта вымирания» водные зоны – это все зоны, в названии которых есть слово «океан». Например, Океан Моусона, Океан Тетис и т. д.

Как правило, между зонами суши и водными зонами нет разницы. Любая фигура может свободно перемещаться в водные зоны и совершать в них действия. Однако суша и вода могут отличаться при применении некоторых способностей (например, «Й'ха-Нтлеи» и «Погружение»). На отдельных игровых полях (к ним относится и «Карта вымирания») вместо термина «водная зона» используется термин «океан» или «море». Для игры термины «море», «океан», «водная зона» и «зона океана» полностью равнозначны.



Земля не плоская

Игровое поле зацикливается в горизонтальном направлении. Таким образом, Океан Моусона является соседней зоной от Северного океана Талассы, а океан Тетис – от Южного океана Талассы.

Это отмечено на игровом поле. Однако наша планета не бублик, поэтому северные и южные зоны не являются друг для друга соседними. Арктика и Антарктика, например, не имеют общих границ. Обе части каждого из двух океанов, которые отмечены на обеих сторонах игрового поля (Океан Моусона и Океан Тетис), являются одной зоной. Только одни врата могут быть расположены в Океане Моусона и одни – в Океане Тетис. Также, например, из восточной части Океана Моусона вы можете перемещаться в любую зону, соседнюю с западной его частью, и наоборот.

Фигуры и резерв фракции

У каждого игрока есть резерв, в котором хранятся все гримуары и фишки (жетоны культистов, а также картонные изображения монстров и Великих Древних, вставленные в пластиковые подставки – в данных правилах мы назвали их «фигурами»), еще не введенные в игру. Разместите их рядом со своим планшетом фракции.

У каждой фракции три вида фигур: культисты, монстры и Великие Древние (у некоторых фракций есть четвертый вид – ужасы). В базовой коробке только один вид культистов – Аколиты; у каждой фракции их 6. Культисты представлены картонными жетонами. У каждой фракции несколько видов монстров с разными параметрами. Виды монстров между фракциями не повторяются. Каждый Великий Древний – уникальное создание, и у каждого свое имя.

Вы ограничены количеством фигур в своем резерве. Например, вы не можете иметь на поле больше 6 культистов Аколитов или больше 4 Глубоководных, если играете за Великого Ктулху. В ходе игры, если вы выставили на поле все свои фигуры определенного типа, вы больше не сможете призывать их, пока они не вернуться в ваш резерв.

Фигура в резерве не считается фигурой «в игре», и наоборот. Фигура может вернуться в ваш резерв, если будет убита или уничтожена. Фигуры уничтожаются в результате действий, специальных способностей или во время боя.



Культисты



Монстры



Великие Древние

Темные башни

В конце первой Фазы судьбы (после того, как у обоих игроков была возможность провести ритуал конца света) поместите по темной башне в начальную зону каждого игрока (независимо от того, есть ли в этой зоне символ темной башни). Любые фигуры, контролирурующие врата в этих зонах, освобождают врата (сами фигуры остаются в соответствующих зонах). После этого поместите темные башни на эти врата. В случае Оседлавшего ветер, темная башня выкладывается только в зоне, где он начал игру, а вторая его начальная зона не считается.

Во все последующие Фазы судьбы (после того, как у обоих игроков была возможность провести ритуал конца света) первый игрок выбирает две зоны на игровом поле, в которых есть символ темной башни и в которых еще нет жетона темной башни. В этих зонах жетоны темных башен заменяют фигуры, контролирующие врата (сами фигуры остаются в соответствующих зонах). Если в зоне находятся врата хаоса, сначала замените их обычными вратами. Если в зоне нет врат, просто разместите в ней жетон темной башни (врата хаоса принадлежат фракции Султан Демонов, которая скоро выйдет).

Когда во всех зонах с символами темных башен будут размещены жетоны темных башен, жетоны темных башен перестанут выкладываться. Остальные зоны останутся в безопасности.

Если Ключ и Врата участвует в игре, Йог-Сотот не может быть «накрыт» жетоном темной башни, даже если он находится в зоне, где появляется жетон темной башни.



Эффект темных башен

В Фазу набора энергии, все врата, занятые темными башнями, считаются освобожденными. Например, 4 врат заняты темными башнями, значит оба игрока получают по 4 энергии.

Как только башня размещена, это навсегда. Ее нельзя снять или переместить. Если кто-то создаст врата в зоне, где есть жетон темной башни, этот жетон незамедлительно перемещается на эти врата (фигура, создавшая врата, не сможет их занять).

Вы заметите, что энергия от занятых темными башнями врат сильно заряжает вашу фракцию.



4 врат заняты темными башнями

Врата

Каждый игрок начинает игру с контролируемыми вратами (на них стоит его культист Аколит). На вратах не может быть больше одного культиста. Таким образом, только одна фракция может контролировать конкретные врата. Если на вратах не стоит культист, врата считаются свободными.

Монстры и Великие Древние не могут контролировать врата и никогда не выставляются на них (за исключением Темных Младых Черной Козы, если она открыла гримуар «Красный знак»). В процессе игры будут создаваться новые врата, однако в одной зоне не может быть больше одних врат. Врата исключительно важны: они приносят энергию и очки судьбы, которые позволят вам победить.



Контролируемые врата с контролирующим их культистом



Свободные врата без культиста на них



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ГРИМУАРЫ

Источники специальных способностей

Каждая фракция в игре «Войны Ктулху: Дуэль» разительно отличается от остальных – в основном благодаря своим уникальным специальным способностям. Фракция получает специальные способности из четырех источников:

1. Уникальная фракционная способность, указанная на верху планшета фракции и доступная с самого начала игры.
2. Гримуары уникальны для каждой фракции и становятся доступны в ходе игры, когда выкладываются на планшет фракции.
3. Каждый Великий Древний обладает уникальной способностью, которая доступна, когда он находится в игре (указывается в нижней левой части планшета фракции).
4. У каждой фракции уникальные монстры.

Типы специальных способностей

Каждая специальная способность относится к определенному типу: он указывается в скобках после названия и определяет, когда способность может быть использована. Всего таких типов 5:

1. **Действие:** эти способности применяются в Фазу действий.
2. **Бой:** эти способности действуют только во время боя.
3. **Фаза набора энергии:** эти способности применяются в Фазу набора энергии.
4. **Фаза судьбы:** эти способности применяются в Фазу судьбы.
5. **Постоянно:** эти способности действуют всегда.



Вы не обязаны применять специальные способности, если их применение не обозначено как обязательное в тексте способности. Это значит, что вы имеете право не применять эффект способности, даже если это постоянная способность. Способности обычно помогают вашей фракции победить, поэтому применять их очень выгодно, но в некоторых случаях (обычно в бою) может быть полезно воздержаться от их применения. Мы исходим из того, что способность применяется по умолчанию, если вы не заявили обратного.

Однако существуют способности, которые вы обязаны применять. Это указано непосредственно в тексте способности.

Цель выбирает фигуру

Если специальная способность нацелена на фигуру оппонента, жертва выбирает, какая из ее фигур станет целью данной способности. Бывают редкие исключения, они указываются в тексте способности. Если не указано, кто выбирает фигуру, ее выбирает хозяин фигуры.

Открытие гримуаров

Гримуары открываются подобно достижениям в видеоиграх. Если вы выполнили одно из условий, указанных на планшете фракции, вы обязаны выбрать один из гримуаров в своем резерве и выложить его в соответствующую ячейку (это обязательно). Гримуары не привязаны к ячейкам: любой гримуар может занять любую ячейку. Вы не потеряете открытый гримуар, даже если перестанете выполнять указанное в ячейке условие: как только гримуар будет открыт, он останется на вашем планшете до конца игры.

Вы можете открыть несколько гримуаров одновременно, если выполните сразу несколько условий. Некоторые гримуары также можно открыть одновременно, однако только определенным способом: в таких случаях условия отдельно прописаны на планшете фракции (например, у Великого Ктулху).

Важно: Если вы выполняете условия для открытия гримуара во время боя (например, условие гримуара Спящего говорит, что ему нужно бросить 6 кубиков в одном бою), вы открываете гримуар только после завершения боя (в том числе после применения способностей «после боя»). Таким образом, вы не сможете использовать гримуар, полученный в бою, до полного завершения боя.

Пример: У Оседлавшего ветер есть требование для открытия гримуара: «быть первым игроком». Как только это требование выполнено, Оседлавший ветер выбирает один из своих гримуаров и размещает его на своем планшете фракции в соответствующей ячейке. Даже если в один из следующих ходов он не будет первым игроком, гримуар останется на планшете фракции до конца игры.

Совет: Каждый гримуар серьезно увеличивает мощь вашей фракции, и важной частью вашей стратегии станет определение последовательности открытия гримуаров.

Знаки Древних

Знаки Древних символизируют оковы, которые когда-то сдерживали Великих Древних. Фактически разрушение этих оков обозначают жетоны Знаков Древних. Но для простоты мы используем термин «Знак Древних» вместо «Жетон Знака Древних».

Каждый раз, когда вы получаете Знак Древних, возьмите жетон и положите его перед собой взакрытую, не показывая другим игрокам. Вы можете смотреть свои Знаки Древних в любой момент. На каждом Знаке Древних указана цифра: 1, 2 или 3 – столько очков судьбы он принесет. Половина Знаков Древних в игре имеют ценность, равную 1 очку судьбы, треть – 2 очкам и остальные – 3 очкам.



Несмотря на то, что каждый Знак Древних указывает, сколько очков судьбы вы получите, вы не отмечаете их получение на шкале судьбы сразу. Вместо этого вы можете самостоятельно решить, когда получите очки судьбы за каждый Знак Древних. Чтобы сделать это, вы должны вскрыть один или несколько Знаков Древних и после этого передвинуть свой жетон фракции по шкале судьбы на соответствующее количество делений. Сделать это вы можете в любой момент: либо в любую из четырех фаз игры, либо дождавшись самого конца игры. Обычно игроки не вскрывают очки судьбы до конца партии, чтобы держать их количество в тайне.

Вскрыв Знак Древних, не возвращайте его в мешок: этот жетон больше не будет использоваться в этой игре – уберите его в коробку.

Очень маловероятно, что игроки заберут все Знаки Древних из мешка. Если это все-таки произошло, а игрок должен получить Знак Древних, вместо жетона он сразу получает одно очко судьбы и передвигает свой жетон фракции на одно деление по шкале судьбы.

Планшет фракции

На вашем планшете фракции много полезной информации.



- 1 Название фракции.
- 2 Картинка фракции: удобное место для хранения захваченных вами культистов.
- 3 Шкала энергии: используйте специальный маркер, чтобы отмечать текущее количество энергии.
- 4 Уникальная способность: у каждой фракции есть своя уникальная способность, она доступна с самого начала игры.
- 5 Информация о расстановке в начале игры и символ фракции.
- 6 Информация о культистах и монстрах: здесь показаны силуэты ваших фигур, их названия, цена призыва и сила атаки. Рядом с названием цифрой указано количество доступных вам фигур такого типа.
- 7 Информация о Великом Древнем: здесь изображен силуэт вашего Великого Древнего, его специальная способность; также подробно указано, как его пробудить и как определить его силу атаки.
- 8 Условия гримуаров: в каждой из шести ячеек указано условие, которое необходимо выполнить, чтобы открыть и разместить в ней гримуар.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий – это время, когда Великие Древние разрушают мир и борются за превосходство. Основные события в игре происходят в Фазу действий. В эту фазу каждый игрок передвигает фигуры, использует способности, вступает в бой и всячески взаимодействует с оппонентом.

Фаза действий начинается с хода первого игрока. Он совершает одно действие и передает ход оппоненту, который также делает одно действие. После этого ход возвращается к первому игроку, он совершает свое второе действие и так далее.



Чтобы совершить то или иное действие, перед этим нужно потратить определенное количество энергии. Для этого просто передвиньте маркер энергии влево на необходимое число делений, а затем выполните действие.

Если у вас не хватает энергии на совершение какого-либо действия, вы не можете его совершить и должны выбрать другое действие. Вы не можете совершать более одного действия за ход и не можете отказаться от выполнения действия, если у вас еще осталась энергия. Вы обязаны выбрать доступное действие и потратить на него соответствующее количество энергии. Если у вас не хватает энергии ни на какое действие, ваша энергия снижается до 0 (исключение: если вы играете Оседлавшим ветер, вы можете использовать «Гибернацию»).

Маркер увядания

Если у вас закончилась энергия (или если вы играете Оседлавшим ветер и использовали «Гибернацию»), когда наступает ваш ход и пора совершить действие, переместите маркер увядания на одно деление вперед по шкале увядания. После этого ход переходит к другому игроку.

Если маркер увядания в ваш ход находится на ячейке 1 или дальше на шкале увядания, вы обязаны оплатить цену увядания (равную позиции маркера на шкале) до того, как вы оплатите и совершите действие. Если при оплате цены увядания у вас осталось 0 энергии или если вы не можете ее оплатить, ваша энергия снижается до 0 и ваш ход заканчивается.



Пример:

- 1 Юра потратил последнюю энергию.
- 2 У Романа до сих пор 7 энергии, и он перемещает фигуру (остается 6).
- 3 У Юры не осталось энергии, поэтому он перемещает маркер увядания на одну ячейку вперед по шкале увядания (цена увядания становится 1).
- 4 Роман оплачивает 1 энергию за увядание и после этого объявляет бой за 1 энергию (остается 4).
- 5 Юра перемещает маркер увядания на 2.
- 6 Роман оплачивает 2 энергии за увядание и нанимает культиста за 1 энергию (остается 1).

Если у вас нет энергии, когда до вас доходит очередь совершать действие, ваш ход пропускается. При нуле энергии вы не можете совершать даже те действия, которые стоят 0 энергии. Однако если у вас 0 энергии, но вы получаете энергию за способность или гримуар, вы снова можете действовать в свой ход по обычным правилам (но с учетом оплаты цены увядания).

Фаза действий продолжается, пока у обоих игроков есть энергия и пока игроки могут совершать действия. В тот момент, когда у обоих игроков заканчивается энергия, маркер увядания возвращается на ячейку 0 шкалы увядания. Фаза действий на этом заканчивается, и игра переходит к Фазе набора энергии.

Совет: Смотрите на Фазу действий, как на шахматы – у вас огромный выбор, но вы можете делать только одно действие за раз. После вашего действия ходит оппонент.

Если у вашего оппонента энергия заканчивается раньше, для вас это хорошо: вы единственный, кто продолжит совершать действия. Это значит, что вы безответно сможете делать с оппонентом что захотите. Однако имейте в виду увядание – оно может вас притормозить.

Четыре вида действий

В игре «Войны Ктулху: Дуэль» есть действия четырех видов: стандартные, уникальные, условия гримуаров и дополнительные действия.

Стандартные действия

Эти действия доступны всем фракциям. В свой ход игрок может выбрать любое из восьми стандартных действий, описанных ниже.

Уникальные действия

Уникальные действия доступны только вашей фракции. Чтобы выполнять некоторые уникальные действия, необходимо выполнить определенные требования. Например, Великий Ктулху не может выполнять действие «Погружение», если сам Ктулху не находится в игре. Также нельзя выбирать уникальные действия, если вы не можете выполнить их до конца. Например, Желтый Знак не может использовать «Зингая», чтобы уничтожить Аколита оппонента, если у него нет Нежити в резерве.

Условия гримуара

Такие действия описываются в ячейках для гримуаров на планшетах фракций. Как правило, условия получения гримуаров не являются действиями. Условия, которые считаются действиями, начинаются со слов: «Вместо действия» или «Как действие». Условия гримуаров оплачиваются энергией, только если это прямо указано в их тексте. В противном случае они стоят 0 энергии. Условие гримуара – это всегда отдельное действие, и вы не можете совместить его с другим стандартным или уникальным действием, даже если их эффекты схожи.

Например, у фракции Ползучий Хаос есть условие гримуара: «Вместо действия потратите 4 энергии». Если вы тратите 4 энергии на стандартное или уникальное действие, вы не выполняете условие гримуара. Чтобы выполнить условие и открыть гримуар, вам необходимо в свой ход потратить 4 энергии в качестве отдельного действия: кроме открытия гримуара, в результате этого действия больше ничего не происходит. Поскольку открытые гримуары остаются у вас до конца игры, каждое условие гримуара может быть выполнено только один раз за игру.

Когда до вас доходит очередь, вы должны выполнить одно действие: стандартное, доступное вам уникальное действие или условие гримуара. Вы не можете выполнить все три – максимум одно действие в ход!

Дополнительные действия

Четвертый вид действий – дополнительные: они позволяют нарушить правило «одного действия». Дополнительные действия – специальные действия, которые вы можете совершать вдобавок к своему стандартному или уникальному действию или условию гримуара. Как и стандартные действия, дополнительные действия доступны всем фракциям и всем игрокам. Но, как и у уникальных, у дополнительных действий могут быть условия их выполнения.

Совет: Если вы не уверены, что сделать в свой ход, посмотрите на требования ваших гримуаров. Вы вряд ли ошибетесь, если приблизитесь к получению нового гримуара или попытаетесь сделать так, чтобы в Фазу набора энергии получить больше энергии.

Пример: Цаттогуа может оказаться уязвим, если останется в зоне без надежащей защиты – оппонент может убить его. Избежать этого можно, оставив с ним Коддуна и используя гримуар «Цепь событий», чтобы переместить Цаттогуа из этой зоны до боя. Если у вас также есть гримуар «Норы», вы сможете забрать с собой Коддуна всего за 1 энергию. Конечно, сделать это не получится, если у вас нет энергии.

Восемь стандартных действий

1 Наем культиста – цена: 1 энергия (необходимо наличие фигуры).



Действие «Наем культиста» позволяет разместить одного культиста из вашего резерва на игровом поле. В зоне, где вы размещаете культиста, должна находиться ваша фигура. Это может быть любая фигура – другой культист, монстр или Великий Древний. Если в данный момент у вас нет фигур на столе, вы можете выставить культиста в любую зону. Это позволит вам вернуться в игру, если все ваши фигуры были уничтожены.

За одно действие «Наем культиста» вы можете нанять только одного культиста. Это также распространяется на Черную Козу, чей «Культ плодородия» действует только на монстров.

2 Призыв монстра – цена: зависит от типа монстра (необходимо наличие контролируемых врат).



Действие «Призыв монстра» позволяет вам разместить монстра из вашего резерва на игровом поле. В зоне, куда вы планируете призвать монстра, должны находиться контролируемые

вами врата. Заплатите цену призыва (указана на вашем планшете фракции) и разместите фигуру монстра в соответствующей зоне.

За одно действие «Призыв монстра» вы можете призвать только одного монстра.

Некоторые способности позволяют размещать монстров на игровом поле (например, гримуары «Осквернение» у Желтого Знака или «Деградация» у Великого Ктулху). Такие способности не являются действием «Призыв монстра» и не требуют наличия врат в зоне.

3 Пробуждение Великого Древнего – цена: зависит от Великого Древнего (могут быть дополнительные условия).

Действие «Пробуждение Великого Древнего» позволяет ввести в игру вашего Великого Древнего. Великие Древние уникальны, как и способы их пробуждения. На вашем планшете фракции указана последовательность шагов (не меньше двух), которые необходимо осуществить для пробуждения. Это, собственно, и является действием «Пробуждение Великого Древнего».

За одно действие «Пробуждение Великого Древнего» вы можете призвать только одного Великого Древнего. Почти у всех фракций только один Великий Древний.

Как только вы ввели в игру своего Великого Древнего, вам становится доступна его специальная способность. Если Великий Древний покидает игру, его специальная способность становится недоступной до тех пор, пока игрок вновь не пробудит Великого Древнего.

Совет: С учетом того, что ваш Великий Древний может быть «убит» (после этого его можно будет заново пробудить), не оставляйте его без защиты других ваших фигур. Два исключения: Король в Желтом и Ктулху – их повторное пробуждение стоит недорого.

4 Создание врат – цена: 3 энергии (необходимо наличие культиста).



Чтобы создать врата, в зоне должен находиться ваш культист и не должно быть врат. В одной зоне могут находиться только одни врата, включая зоны океан Моусона и океан Тетис. Потратьте 3 энергии и разместите врата. Вы можете сразу поставить на них своего культиста из этой зоны, чтобы обозначить, что вы их контролируете (технически это дополнительное действие «Взятие врат под контроль», описанное далее).

За одно действие «Создание врат» вы можете создать только одни врата.



Оседавший ветер передвигает 3 фигуры за одно действие, и это стоит ему 3 энергии

5 Движение – цена: 1 энергия за каждую передвигаемую фигуру.

Чтобы передвинуть фигуры из одной зоны в другую, потратьте 1 энергию за каждую фигуру, которую хотите передвинуть. Передвиньте столько фигур из текущих зон в соседние, сколько вы потратили энергии. Неважно, где фигура начала свое движение и куда передвигается: вы можете передвинуть фигуры из разных зон в одну или в разные или из одной зоны в разные и т. д.

«Движение» позволяет передвинуть любое количество фигур за одно действие. Однако каждая фигура может передвинуться только один раз за одно действие «Движение».



Фигуры Осседавшего ветер до движения

6 Бой – цена: 1 энергия (необходимо наличие фигуры с силой атаки выше нуля).

Чтобы вступить в бой с другой фракцией, выберите зону, в которой у вас и у этой фракции есть хотя бы одна фигура. В бою каждая фракция бросает количество кубиков, равное сумме силы атаки всех ее фигур (указывается на планшете фракции) в этой зоне и применяет выпавшие результаты. Чтобы объявить бой, суммарная сила ваших фигур в этой зоне должна быть выше 0. Вы можете вступать в бой с оппонентом, сила фигур которого равна 0.

Вы можете сражаться только один раз в одной зоне за одно действие «Бой». У «Боя» есть и другие правила, которые мы опишем позже.

Помните: Монстры с силой 0 на удивление полезны. Они могут защищать культистов от захвата другими монстрами, сами могут захватывать культистов и на них можно распределять результаты в бою, тем самым спасая более дорогие фигуры.

7 Захват культиста – цена: 1 энергия.

Действие «Захват культиста» позволяет вам убирать вражеских культистов с поля и приносить их в жертву своему Великому Древнему, чтобы получить энергию. Захваченный культист считается уничтоженным и не считается «фигурой в игре». В отличие от уничтожения в бою или за счет уникальных способностей, при захвате культист не возвращается в резерв хозяина до следующей Фазы набора энергии (в этот момент он даст захватившему 1 энергию). Чтобы отметить, что он не в игре и не в резерве хозяина, поместите захваченного вами культиста на свой планшет фракции.

Чтобы захватить чужого культиста, у вас должен быть монстр или Великий Древний в той же зоне, что и культист. У культиста не должно быть защитника в этой зоне. В «Войнах Ктулху: Дуэль» существует своя иерархия защитников: Великие Древние защищают своих культистов от других Великих Древних и монстров; монстры защищают своих культистов от других монстров. Сами культисты не умеют захватывать культистов. Важно: даже один монстр защищает культиста от захвата, сколько бы монстров ни хотели его захватить.

За одно действие «Захват культиста» вы можете захватить только одного культиста.

Если в зоне, где осуществляется захват, находится более одного культиста, то игрок, чьего культиста захватывают, сам выбирает, какой из культистов будет захвачен (таким образом вы можете сохранить контроль над воротами).

Важно: Захват культистов не связан с силой фигур. Монстр с силой 0 может захватывать культистов, у которых сила 1 или больше. Если бы культист хотел отбиться, его владельцу нужно было объявить бой в предыдущий ход.

Избегаем захвата монстрами



У Павла культист на воротах в Калахари



Сергей передвигает двух Вендиго и культиста в эту зону



Павел в свой следующий ход призывает монстра (Колдуна) к своим воротам. Этого достаточно, чтобы защитить культиста от захвата монстрами Сергея

8 Пас – цена: вся оставшаяся энергия.

Если у вас не осталось действий, которые вы хотели или могли бы выполнить, вы можете спасовать. При этом вы теряете всю энергию и ваш ход заканчивается. Если позже вы получите энергию из какого-либо источника, вы сможете снова выполнять действия в свой ход.

Два дополнительных действия

Дополнительные действия отличаются от обычных тем, что их можно выполнять вдобавок к одному положенному действию в ход. Выполнить дополнительное действие можно до или после «основного» действия. Таким образом, один ход в Фазу действий можно представить в следующем хронологическом порядке:

1. Оплатите цену увядания.
2. Совершите одно или несколько дополнительных действий (можно не совершать).
3. Совершите одно действие: стандартное, уникальное или условие гримуара (должно быть ровно одно).
4. Совершите одно или несколько дополнительных действий (можно не совершать).

Важно: У Желтого Знака есть два гримуара – «Тот, которого нельзя называть» и «Вопящие мертвецы» – текст которых гласит: «...сразу после этого вы можете выполнить еще одно действие». Эти гримуары позволяют вам совершать два (не «дополнительных») действия подряд. Вы не можете совершать дополнительные действия между действиями этих гримуаров, поскольку в них написано «сразу».

Есть два вида дополнительных действий, которые могут совершать все игроки: «Взятие под контроль/Освобождение врат» и «Дополнительный бой».

1 Взятие под контроль/Освобождение врат – цена: 0 энергии.

Если у вас есть культист в зоне со свободными вратами (то есть на вратах нет культиста), это дополнительное действие позволяет вам поместить своего культиста на врата и начать контролировать их. Поэтому, когда вы создаете врата, вы можете сразу поместить на них своего культиста и взять их под контроль. Также, если у вас есть культист в зоне со свободными вратами, вы можете в свой ход поместить на них этого культиста независимо от того, какие еще действия вы совершаете.

Кроме того, этим дополнительным действием вы можете убрать культиста с врат, освободив их (этот культист ставится рядом с вратами в этой же зоне). Обычно оставлять врата невыгодно, но, если вы планируете переместить культиста, стоящего на вратах, в другую зону, сначала вы должны дополнительным действием освободить врата, а после этого совершить действие «Движение», чтобы переместить культиста в другую зону.

Это дополнительное действие часто используется Черной Козой при открытом гримуаре «Красный знак». Эта фракция может призвать Темного Младого, после чего освободить врата культистом и взять контроль над ними только что призванным Темным Младым – все за один ход. Черная Коза совершает действие «Призыв монстра» и два дополнительных действия: «Освобождение врат» и «Взятие врат под контроль».

Совершить действие «Взятие под контроль/Освобождение врат» вы можете сколько угодно раз за ход, однако оно не может быть вашим единственным действием в этот ход. Вы все еще должны выполнить одно действие: стандартное, уникальное или условие гримуара.

Важно: Дополнительное действие совершается только в ваш ход. Вы не можете занять свободные врата культистом, если сейчас не ваш ход. Если в зоне со свободными вратами есть культисты двух игроков, то первый, до кого дойдет ход, сможет занять их.

2 **Дополнительный бой – цена: 1 энергия (необходимо 6 открытых гримуаров у одного из игроков).**

Если любой игрок открыл 6 гримуаров на своем планшете, действие «Дополнительный бой» становится доступно обоим игрокам. Бой все еще стоит 1 энергию, однако теперь вы можете вступать в бой сколько угодно раз до или после своего действия (стандартного, уникального или условия гримуара).

Вы все еще можете совершать действие «Бой» как стандартное, если это все, что вы хотите сделать в свой ход. «Дополнительный бой» – всего лишь особая возможность, которая появляется у вас, когда один из игроков открыл все 6 гримуаров.



Поскольку действие «Бой» может быть совершено как стандартное или дополнительное (когда у одного из игроков открыты все 6 гримуаров), вы можете сначала провести бой, а после этого решить, было это действие стандартным или дополнительным (вы можете принять это решение по итогам боя и после этого совершить еще одно стандартное или дополнительное действие).

Есть важное ограничение на дополнительные бои: вы все еще не можете вступать в бой больше одного раза в одной зоне. Также вы не можете

совершить сначала стандартное действие «Бой» в одной зоне, а потом совершить в той же зоне дополнительный бой. Если в результате боя ваши фигуры отступили в другую зону, вы можете совершить действие «Дополнительный бой» в новой зоне, и так далее. Однако, если они отступят обратно в изначальную зону, они не смогут начать там бой из-за правила «один бой в зоне».

Постоянные специальные способности

Постоянные специальные способности не являются действиями, но могут срабатывать в Фазу действий. Поскольку они не являются действиями, они не стоят энергии, и вы можете пользоваться ими (в определенное время), даже если у вас не осталось энергии. Если у вас не осталось энергии, вы пропускаете ход, но это правило распространяется только на действия – постоянные и другие способности по-прежнему могут срабатывать. Например, если оппонент объявляет бой против вас, когда у вас нет энергии, вы все еще можете пользоваться боевыми способностями гримуаров.

Постоянная способность в ход игрока



Перед ходом Сергея



У Сергея 6 гримуаров, и сейчас его ход. Сначала он выполняет действие «Движение» и передвигает нескольких монстров в зону, где находятся 2 Юрины фигуры



У Юры открыт гримуар «Цепь событий». Если Сергей объявит дополнительный бой после передвижения в эту зону, Юра может использовать «Цепь событий» сразу после одного из передвижений Сергея, чтобы выйти из этой зоны или призвать монстра. Он выбирает призвать монстра



Теперь Сергею придется биться с дополнительным монстром. Как только действие закончено, игроки начинают разыгрывать бой со способностей «до боя»

Эффекты между действиями

В тексте некоторых постоянных способностей говорится: «после действия любого игрока...» или «в конце действия любого игрока...». Вы можете воспользоваться этими специальными способностями, как указано в их тексте – после того, как другой игрок совершил действие, но до того, как началось следующее действие. Такие способности можно применять во время хода другого игрока.

Если оба игрока хотят использовать такие способности одновременно, то первым свои действия осуществляет активный игрок.

Важно: Гримуары «Вопищие мертвецы» и «Тот, которого нельзя называть», которые позволяют Желтому Знаку совершать два действия подряд, не запрещают применять постоянные специальные способности между этими действиями.



Фаза набора энергии

Фаза действий заканчивается, когда оба игрока остаются без энергии. Наступает Фаза набора энергии – верните маркер увядания на ячейку 0 шкалы увядания.



В Фазу набора энергии оба игрока восстанавливают энергию и размещают свой маркер энергии на соответствующее деление своей шкалы энергии. Все игроки делают это одновременно (если вы играете впервые, мы рекомендуем проходить эту Фазу поочередно).

Получение энергии

- Получите 1 энергию за каждого вашего культиста в игре.
- Получите 2 энергии за каждые контролируемые вами ворота.
- Получите 1 энергию за каждые свободные ворота на игровом поле (оба игрока получают за них 1 энергию).
- Верните всех захваченных вами культистов в резерв их владельца и получите 1 энергию за каждого такого культиста. Оставить культиста себе нельзя, вы обязаны вернуть его в Фазу набора энергии.
- Проверьте свои специальные способности и гримуары, которые могут давать вам энергию в Фазу набора энергии.

Пример: Егор контролирует ворота в двух зонах, и у него в игре три культиста. Также он захватил одного культиста оппонента. Он получает 3 энергии за своих культистов и 4 энергии за контролируемые ворота. На игровом поле

также есть свободные ворота, и Егор получает за них 1 энергию (как и его оппонент). Егор должен принести в жертву захваченного культиста, что дает ему еще 1 энергию. Кроме того, он играет за Великого Ктулху и у него открыт гримуар «Й'ха-Нтлеи», а у его оппонента есть ворота в водной зоне, поэтому он получает еще 1 энергию. Всего Егор получает 10 энергии.



Фигуры, не являющиеся культистами, то есть монстры и Великие Древние (за редким исключением), не приносят энергию. Только культисты дают энергию. Имейте в виду, что фракции обладают дополнительными способами получить энергию в Фазу набора энергии – это зависит от конкретной фракции и может потребовать открытия гримуара.

На шкале энергии 20 делений, но ими не ограничивается максимум энергии игрока. Если вы набрали 21 или больше энергии, вы можете использовать любой удобный метод для подсчета излишка. Мы рекомендуем идти по шкале по второму разу. То есть, если у вас 23 энергии, поставьте маркер на третье деление шкалы; когда маркер должен будет передвинуться на 0 (точнее с 21 на 20), просто переместите его на двадцатое деление.

Правило минимума энергии

В конце Фазы набора энергии (после того, как оба игрока получили энергию и передвинули свои маркеры на шкалах энергии) проверьте, выполнено ли правило минимума энергии: если у вас в два (или более) раза меньше энергии, чем у другого игрока, увеличьте свой показатель энергии так, чтобы он стал равным половине энергии этого игрока (округляется вверх).

Например, после очень неудачной игры Роман в конце Фазы набора энергии остался всего с 4 энергией. К счастью для него, у Юры 11 энергии, поэтому Роман устанавливает свой маркер энергии на шестое деление шкалы энергии (половина от 11, округленная вверх).

После этого Фаза набора энергии заканчивается и игроки переходят к Фазе определения первого игрока.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок с наибольшим количеством энергии становится новым первым игроком. Если у обоих игроков одинаковое количество энергии, игрок, который ходил первым в предыдущий ход, определяет, кто из них станет первым игроком.

Когда первый игрок определен, перейдите к Фазе судьбы.

Совет: Вы получите преимущество, если ходили последним и стали первым игроком, так как у вас будет возможность совершить два действия подряд. С другой стороны, всегда полезно увидеть, что планирует ваш оппонент, чтобы ему противодействовать. Поэтому быть первым игроком может быть не всегда выгодно.



ФАЗА СУДЬБЫ

Когда игра закончится, игрок с наибольшим количеством очков судьбы станет победителем. Как правило, игроки получают очки судьбы именно в Фазу судьбы. Также в эту фазу может быть выполнено условие завершения игры. В Фазу судьбы могут срабатывать некоторые специальные способности, а каждый игрок сможет решить, будет ли он совершать ритуал конца света.

Первый игрок должен решить, будет ли он совершать ритуал конца света, после чего его оппонент также делает этот выбор.

Ритуалы конца света

У каждого игрока есть возможность совершить только один ритуал за одну Фазу судьбы. Чтобы совершить ритуал конца света:

- Потратьте количество энергии, указанное маркером на текущем делении шкалы конца света (обычно от 5 до 10 энергии).
- Продвиньте маркер конца света на одно деление вперед по шкале конца света (обычно это увеличивает стоимость дальнейшего проведения ритуала).
- Передвиньте свой жетон фракции на одно деление за каждые контролируемые вами врата.
- Получите один Знак Древних за каждого Великого Древнего под вашим контролем в игре (обычно не более одного).

Пример: Егор (первый игрок) контролирует врата в трех зонах. Также у него в игре есть Ран-Тегот и Итакуа. Как первый игрок, он первым делает выбор, проводить ли ритуал конца света. Он решает провести ритуал. Маркер конца света стоит на делении с цифрой 7, но поскольку у Егора открыт гримуар «Глашатай иных богов»,

он платит всего 5 энергии (и передвигает маркер конца света на следующее деление, «8»).



После этого Егор передвигает свой жетон фракции на три деления (за свои врата) и получает два Знака Древних за Ран-Тегота и Итакуа – своих Великих Древних.



Конец света

Если маркер конца света находится на делении «10» и один из игроков совершает ритуал конца света, маркер передвигается на деление «Конец света». В таком случае игра завершится уже в конце текущей Фазы судьбы и будет определен победитель (см. стр. 32).

Если первый игрок сдвигает маркер конца света на «Конец света», его оппонент все еще может провести ритуал конца света. Стоимость этого ритуала составит 10 энергии.



Особые события и способности

Некоторые гримуары, специальные способности и даже условия гримуаров срабатывают в Фазу судьбы – как правило, это происходит, когда приходит ваша очередь проводить ритуал конца света, даже если вы не собираетесь этого делать.

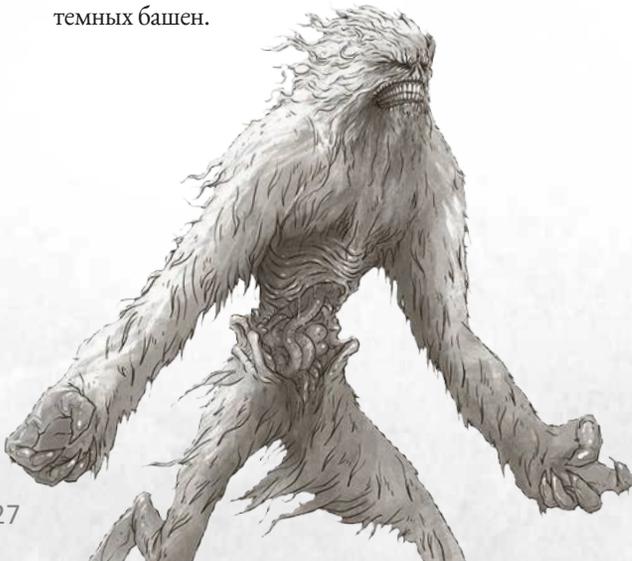
Среди них гримуар Черной Козы «Кровавая жертва» и два условия гримуаров Великого Ктулху. Некоторые другие события также могут происходить в это время.

Если вы можете применить несколько эффектов способностей или событий, вы выбираете, в каком порядке их применять.

Пример: У Спящего есть Змеелюд на планшете фракции оппонента за счет свойства гримуара «Древнее колдовство». Текущая стоимость проведения ритуала конца света 8 энергии, но у Спящего только 7 энергии. Он возвращает своего Змеелюда на игровое поле и получает 1 энергию – теперь у него достаточно энергии для проведения ритуала конца света.

Темные башни множатся

Помните, что на игровом поле «Карта вымирания» первый игрок всегда размещает темные башни в конце Фазы судьбы. Кроме, разумеется, первой Фазы судьбы, когда они размещаются автоматически, и случаев, когда на всех зонах с символами темных башен уже есть жетоны темных башен.



ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ СУДЬБЫ ЗА УБИЙСТВА И УНИЧТОЖЕНИЯ

Как только оба игрока приняли решение о ритуале конца света и применили все соответствующие способности, игра переходит к Фазе действий, тем самым продолжая цикл фаз.

Когда фигура убита или уничтожена эффектом или действием оппонента, этот игрок получает очки судьбы в количестве, равном стоимости этой фигуры в энергии. Игрок, потерявший свою фигуру, очки судьбы не получает.

Вот несколько примеров:

- **Пример 1:** Черная Коза уничтожает двух культивистов для выполнения требования гримуара. В этом случае ее оппонент не получает очки судьбы.
- **Пример 2:** Шоггот впитывает культивиста для боя. Его оппонент не получает за это очки судьбы.
- **Пример 3:** Желтый Знак использует гримуар «Зингая», чтобы обратить одного Аколита оппонента в Нежить. За это Желтый Знак получает 1 очко судьбы.
- **Пример 4:** Великий Ктулху деградирует одного Аколита в Глубоководного. Оппонент не получает за это очки судьбы.
- **Пример 5:** Ключ и Врата заменяет гримуаром «Легион избранных» одного монстра на другого. Оппонент не получает очки судьбы.

У некоторых фигур стоимость в энергии может быть разной. Их убийство или уничтожение приносит очки судьбы, равные их средней стоимости (сложите все их стоимости и поделите на количество вариантов), неважно, изменена стоимость в этот момент или нет. Всегда округляйте вверх.

- Пример 1: Стоимость Ктулху в энергии $10/4$ – таким образом, его убийство приносит 7 очков судьбы.
- Пример 2: У Черной Козы стоимость фигур может быть снижена на 1 благодаря гримуару «Тысяча Младых». Поэтому убийство Упырей, которые усредненно стоят $(1 + 0) : 2 = 0,5$ энергии, округляется вверх и дает оппоненту 1 очко судьбы. То же самое относится и к другим фигурам Черной Козы.
- Пример 3: Гноф-Кехи Оседлавшего ветер имеют стоимость $4/3/2/1$ энергии, что составляет в среднем 2,5 энергии – таким образом, убийство Гноф-Кеха приносит 3 очка судьбы.

Фигуры, которые избегают смерти с помощью способностей или гримуаров, также дают очки судьбы, но только половину от положенного (округляя вверх).

- Пример 1: Ран-Тегот использует способность «Вечный», чтобы избежать смерти. Оппонент получает 3 очка судьбы за то, что «убил» его.
- Пример 2: Регенерирующее Звездное отродье получает один результат «смерть» и тем самым избегает смерти. Оппонент получает за это 2 очка судьбы (половина его стоимости 3, округляя вверх).

Вы получаете очки судьбы только один раз за фигуру за бой.

Пример: Благодаря гримуару «Посланник Иных Богов» Ньярлатхотеп избегает смерти. Обычно это принесло бы его оппоненту 5 очков судьбы за «убийство». Но, оставшись последней фигурой в зоне, Ньярлатхотеп не может отступить из боя, поскольку все соседние зоны содержат фигуры оппонента. Он уничтожен, и оппонент получает 10 очков судьбы. При этом оппонент не получает 5 очков судьбы за его «виртуальное убийство».

Бой

Бой – одно из самых сложных событий в «Войнах Ктулху: Дуэль». Бой начинается один из игроков в Фазу действий (см. стр. 18).

Бой проходит в одной зоне. Игрок, начавший бой в зоне, обязан иметь в этой зоне хотя бы одну фигуру с силой атаки больше 0. Бой можно начать, используя дополнительное действие «Дополнительный бой» (если у одного из игроков открыты все 6 гримуаров), но в ход игрока можно начать только один бой в каждой зоне.

Все фигуры обоих игроков в зоне, где начинается бой, обязаны в нем участвовать.

После того, как активный игрок оплатил стоимость боя (1 энергия), выполняются следующие шаги:

1. **Способности «перед боем».**
2. **Подсчет и броски кубиков.**
3. **Способности «после боя» и распределение результатов боя.**
4. **Применение результатов боя.**

Способности «перед боем»



До боя игроки могут применить (или не применять) способности фракций и гримуаров «перед боем». Если в тексте способности не указано иное, игрок имеет право не применять способности «перед боем».

Поскольку такие способности не являются действиями, они не требуют энергии (если в тексте не указано иное). Для некоторых способностей необходимо, чтобы в бою участвовали определенные фигуры; для других – чтобы определенные фигуры были в игре (но необязательно участвовали в бою).

Игрок, начавший бой (атакующий), использует свои способности «перед боем» первым в любом порядке. Затем игрок, на которого напали (защищающийся), использует свои способности в любом порядке на свое усмотрение.

Это означает, что эффекты способностей атакующего применяются до того, как защищающийся выбирает и применяет свои способности. Если атакующий решил не применять какую-либо способность, то он уже не сможет применить ее после того, как защищающийся выбрал и применил свои способности.

Некоторые способности «перед боем» уничтожают, убивают или иным способом удаляют фигуры из боя (обычно это приносит очки судьбы). В этом случае удаленная фигура не участвует в бою (в том числе для остальных способностей «перед боем»).

Например, если Ктулху начинает бой, он может использовать свою способность «Пожиратель», чтобы уничтожить фигуру оппонента. Если у уничтоженной фигуры была способность («перед боем», «после боя» или любая другая, способная повлиять на результат боя), ее уже нельзя применить, поскольку эта фигура более не участвует в бою. Однако, если эта фигура уже использовала способность, эффект которой действует на весь бой, этот эффект сохраняется.

Пример: Ползучий Хаос может начать бой и применить способность Летающего Полипа «Невидимость», чтобы удалить Шогота Великого Ктулху из боя. И, даже если Ктулху сожрет Летающего Полипа, Шоггот останется невидимым и не будет участвовать в игре. Летающий Полип, само собой, уйдет из игры

(и даст Великому Ктулху 2 очка судьбы за свою стоимость в энергии).

Если все фигуры одной фракции каким-либо образом были выведены из игры перед боем, к следующему шагу приступать нет смысла – бой заканчивается, и другие способности применять нельзя. Например, Великий Ктулху начал бой против Черной Козы и использовал способность «Пожиратель» против единственной фигуры оппонента. У Черной Козы даже не будет возможности использовать гримуар «Некрофагия», потому что бой уже завершен.

Подсчет и броски кубиков



После применения эффектов всех способностей «перед боем» обеими сторонами необходимо посчитать количество кубиков и бросить их. Сила атаки каждой фигуры (указана на планшете фракции) показывает, насколько сильна фигура в бою. У некоторых фигур сила атаки может быть меньше единицы, силу других фигур необходимо вычислить (например, монстров Желтого Знака и некоторых Великих Древних). Сила атаки вашей фракции в бою равна сумме сил атаки всех ваших фигур, участвующих в нем.

Например, вы играете за Спящего, и в бою у вас Аколит и два Змеелюда: ваша сила атаки составит: $0 + 2 + 2 = 4$.

После подсчета каждый игрок бросает количество кубиков, равное силе атаки. Делать это можно одновременно или по очереди.

После броска каждый игрок считает количество выпавших «6» – они означают результат «смерть». После этого считаются «4» и «5» – это результат «боль». Выпавшие «1», «2» и «3» считаются промахами и не учитываются в результате боя.



 СМЕРТЬ

 БОЛЬ

ПРОМАХ

В тексте некоторых способностей указано: «в бою» (а не «перед боем» или «после боя»). Такие способности применяются в момент броска кубиков. Например, гримуар «Проводник» фракции Ключ и Врата дает возможность перебросить кубики, на которых не выпали результаты «смерть» или «боль».

Совет: Способности «перед боем» могут изменять число бросаемых кубиков, поэтому не считайте кубики, пока не разыграете все эффекты таких способностей.

Распределение результатов и способности «после боя»

После подсчета результатов броска каждой стороны игроки распределяют результаты оппонента по своим фигурам. Сначала вы распределяете между своими фигурами выпавшие на кубиках оппонента результаты «смерть» («6» на кубике). «Смерти» всегда распределяются первыми. Если «смертей» выпало больше, чем у вас фигур, лишние не учитываются.

Пример: В бою на кубиках у оппонента Павла выпал один результат «смерть». У Павла две фигуры: Аколит и Темный Младой. Павел решает распределить результат «смерть» на Аколита, поскольку его дешевле восстановить.



При распределении «смертей» игроки могут применять способности с текстом «после боя». Обычно такие способности добавляют, вычитают или иным образом модифицируют результаты броска или порядок их распределения. Способности «после боя» могут также добавить третий вид результата: «уничтожение». Если способность добавляет «уничтожение», она приме-

няется одновременно с результатами «смерть». Как и со «смертями», лишние «уничтожения» игнорируются.

В отличие от способностей «перед боем», способности «после боя» не мешают фигуре оппонента применить свои способности «после боя», даже если эту фигуру убивают, уничтожают или иным образом убирают из игры. Другими словами, обе стороны всегда могут применять все свои способности «после боя» на этом шаге.

После распределения всех «смертей» и «уничтожений» нужно распределить результаты «боль» («4» и «5» на кубике) между вашими фигурами. Как и в случае со «смертями» и «уничтожениями», лишние результаты «боль» игнорируются. Все фигуры, на которые распределен результат «боль», обязаны отступить в соседнюю зону.



Способности «после боя», действующие на результаты «боль», применяются именно в это время, а не при распределении «смертей»: например, способность Оседлавшего Ветер «Вечный». В свою очередь, Ползучий Хаос может использовать способность «Предвестник» как при распределении «смертей», так и при распределении «болей». А способность «Возмездие» Желтого Знака, например, применяется при распределении «смертей», «уничтожений» и «болей». В любом случае все «смерти» и «уничтожения» распределяются до «болей».

Важно иметь в виду: если способность «после боя» сработала (неважно, при распределении каких результатов), она применяется независимо от того, что стало с владеющей этой способностью фигурой – даже если фигура одновременно с этим или позже была убита, уничтожена и т. д. Другими словами, способности «после боя» не имеют обратной силы и не могут помешать действию других способностей «после боя».

Многие способности «после боя» срабатывают, только если есть результат «смерть» или «боль», но не срабатывают при «уничтожении». Например, способность Оседлавшего Ветер «Каннибализм» срабатывает, только если фигура врага убита, а не уничтожена. Способность Спящего «Требую жертвы» не защищает от «уничтожений», а только от «смерти», и так далее.

Применение результатов боя

После распределения результатов боя их необходимо применить к соответствующим фигурам. «Уничтожения» и «смерти» убирают фигуры с игрового поля и возвращают их в резерв владельцев. Как и при распределении, результаты «смерть» и «уничтожение» применяются до результатов «боль». Обе стороны могут убрать убитые и уничтоженные фигуры одновременно.

После применения «смертей» и «уничтожений» необходимо применить «боли». Фигуры,

на которые распределены «боли», отступают в соседние зоны. Как и с распределением результатов, вы сами выбираете, куда отступят ваши фигуры. При этом они не обязаны отступать в одну и ту же зону: при желании их можно перевести в разные зоны. Это не считается движением, и способности, связанные с движением, не применяются.

Игрок, начавший бой (атакующий), первым выбирает, куда отступают его фигуры, после этого наступает очередь защищающегося.

Фигуры не могут отступать в зоны, где есть фигуры оппонента (неважно, есть ли там ваши фигуры). Если нет соседних зон, куда могли бы отступить ваши фигуры, выберите среди них одну и уничтожьте. Остальные фигуры остаются в той зоне, где проходил бой, как будто «боли» не были распределены.

Совет: Если вы являетесь атакующим в бою и получаете несколько «болей», то можете при отступлении отправить свои фигуры в соседние зоны и окружить врага. Если ему будет некуда отступать, еще одна его фигура будет уничтожена!

Некоторые способности «после боя» действуют во время применения результатов. Например, способность Ползучего Хаоса «Безумие» позволяет ему, а не владельцу, определять, куда отступит каждая из фигур, участвовавших в бою.



ПРИМЕРЫ БОЯ

Пример простого боя

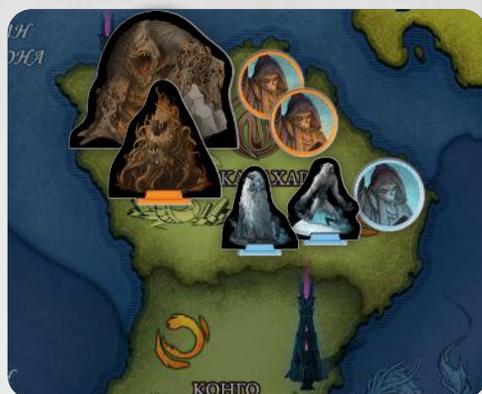


У Павла только Ран-Тегот, и он начинает бой против Юры, у которого 2 Змеелюда. Ран-Тегот бросает 3 кубика, а Змеелюды – 2.



Поскольку ни у кого нет способностей «до боя», игроки бросают кубики. У каждого игрока выпадает 1 результат «смерть» и 1 результат «боль». Павел тратит 1 энергию, чтобы отменить 1 результат «смерть» для Ран-Тегота. Юрин «излишний» результат «боль» игнорируется, поскольку на Ран-Тегота можно распределить только один результат за бой. Юра распределяет «смерть» на одного Змеелюда, а «боль» на другого – теперь он должен отступить в соседнюю зону.

Пример сложного боя



У Романа Бесформенное отродье, 2 культиста Аколита и Цагоггуа, и в Калахари он начинает бой против Жени, у которого Вендиго, Гноф-Кех и культист Аколит. У Бесформенного отродья сила равна количеству Бесформенных отродий + Цагоггуа. Поскольку у Романа в игре есть еще одно Бесформенное отродье, то бросать за него он будет 3 кубика. У его культиста Аколита сила 0. У Жени сейчас 2 энергии, поэтому сила Цагоггуа сейчас 2 – в итоге Роман будет бросать 5 кубиков. У Жени 4 кубика за Вендиго и Гноф-Кеха.



Перед боем Вендиго использует «Вой», чтобы прогнать из зоны одну из фигур Романа. Роман выбирает культиста и уводит его в соседнюю зону. Роман выбрасывает на кубиках 2 результата «боль» и 1 результат «смерть». Женья выбрасывает 1 результат «смерть». Роман распределяет «смерть» на своего оставшегося культиста, а Женья распределяет «смерть» на Гноф-Кеха, другие две его фигуры должны отступить.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Есть два условия завершения игры: один из игроков достиг 30-го деления на шкале судьбы или маркер конца света достиг отметки «Конец света».



После боя Женя активирует «Каннибализм», чтобы поместить нового Вендиго из своего резерва в эту зону, поскольку была убита фигура. После этого срабатывает его гримуар «Ярость Севера», поскольку был убит Гноф-Кех. Роману приходится убить свое Бесформенное отродье, которое было последним монстром в зоне. Если бы он увел не культиста, а Бесформенное отродье перед боем, он мог бы его спасти, но бросал бы меньше кубиков.



Когда какая-либо фракция доходит до 30-го деления на шкале судьбы (или проходит его), игра завершается. Ваш жетон фракции можно перевернуть на сторону «+30», что позволит вам вести учет очков судьбы, если у вас их больше 30 (перевернув жетон, поместите его на ячейку 1 шкалы судьбы).

Поскольку очки судьбы обычно присваиваются в Фазу судьбы, то и игра чаще всего заканчивается в эту фазу. Если условие завершения игры выполнено в Фазу судьбы, доиграйте фазу до конца (включая возможное проведение ритуала конца света обоими игроками), а после этого определите победителя. Если один из игроков раскрыл свои Знаки Древних в Фазу действий и с их помощью достиг или прошел 30-е деление на шкале судьбы, то игра заканчивается в конце текущего хода (даже если сейчас ход другого игрока).



ПРАВИЛО ОМЕГА: ПОСЛЕДНИЙ ВОПРОС

Мы очень старались осветить все возможные вопросы по правилам и сделать игру как можно более близкой по духу к произведениям Лавкрафта. Но мы всего лишь простые смертные и можем совершать ошибки.

Если вы найдете конфликтующие правила в гримуаре или какой-то способности и не сможете найти ответ в разделе «Частые вопросы» (онлайн или в другом источнике), обсудите с оппонентом, как поступить. В случае разногласий решение принимает хозяин игры. «Войны Ктулху: Дуэль» – игра, созданная для вас, и если вы считаете необходимым добавить в нее какие-то «домашние» правила, мы целиком поддерживаем эту идею.

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

Потеря энергии от маркера увядания сильно влияет на процесс игры. Не забывайте об этом. Когда у вашего оппонента заканчивается энергия, по положению маркера увядания вы можете просчитать, сколько у вас будет ходов.

Сохранение вашего Великого Древнего очень важно, поскольку его смерть дает вашему оппоненту огромное преимущество по очкам судьбы. Важно знать, понимать и использовать ваши гримуары. «Гхрот», например – одно из самых сильных орудий в арсенале Черной Козы.

Выбор момента применения ваших способностей – важное решение. «Фанатизм» Желтого Знака может быть не всегда выгоден для него.



Пример: Юра напал на Павла. У обоих игроков 25 очков на шкале судьбы. У Юры на кубиках выпали только «боли», а у Павла – 2 результата «смерть». Юра обязан распределить их на свои фигуры и выбирает для этого Аколитов, за что Павел получает 2 очка судьбы. После этого он вскрывает свои Знаки Древних и получает еще 4 очка судьбы. Итого у Павла 31 очко судьбы. В конце хода Юры (если он может сделать что-то еще) игра закончится.

Также игра может закончиться в Фазу судьбы, если маркер конца света доходит до отметки «Конец света». Если игрок еще не проводил ритуал конца света, он может это сделать. В этом случае игра заканчивается в конце текущей Фазы судьбы, даже если ни один игрок не достиг 30-го деления на шкале судьбы.

Независимо от того, по какой из причин закончилась игра, все игроки могут раскрыть свои Знаки Древних перед объявлением победителя. Затем происходит подсчет очков судьбы за Знаки Древних. Игрок с наибольшим количеством очков судьбы объявляется победителем.

Если у обоих игроков одинаковое количество очков судьбы, они делают победу!



РАННИЙ ЭТАП

Игра проходит в два основных этапа: ранний и поздний.

Первые две Фазы действий игрокам стоит постараться открыть гримуары и настроить приток энергии, а также призвать хотя бы какую-то армию. Решение о пробуждении своего Великого Древнего должно быть взвешенным, поскольку оставляет вас уязвимым до конца Фазы действий. Часто бывает выгодно пробудить Великого Древнего в тот ход, когда это сделал оппонент. Бой на раннем этапе не гарантирует желаемого результата и должен быть нацелен скорее на взятие под контроль чужих врат или выполнение условий гримуаров.

ПОЗДНИЙ ЭТАП

Этот этап начинается, как только вы пробуждаете Великого Древнего и открываете хотя бы три гримуара. Вы можете продолжить открывать оставшиеся гримуары, но при этом вы сможете позволить себе время от времени проводить ритуал конца света. Помните, что чем раньше вы совершаете ритуалы, тем дешевле они вам обходятся (и тем дороже будут для вашего оппонента). Используйте бой не только для получения очков судьбы, но и чтобы уменьшить количество контролируемых оппонентом врат, тем самым ослабив его ритуалы и уменьшив количество получаемой им энергии.

ДРУГИЕ ФРАКЦИИ

Petersen Games и Фабрика Игр выпускают и другие версии игры «Войны Ктулху: Дуэль» с новыми игровыми полями и фракциями. Вы наверняка видели отсылки к ним в правилах. Если у вас больше одной версии дуэльной игры, вы можете перемешивать фракции, как хотите.

АВТОРЫ И СОЗДАТЕЛИ

Дизайн	Сэнди Питерсен
Оформление	Ричард Луонг
Дополнительное оформление	Грэй Эрб
Проектный директор	Артур Питерсен
Бизнес-менеджер	Кристин Грэхэм
Художественный директор	Тони Магранджели
Художественная верстка	Эндрю Фриш Себастиан Козинер
Иллюстратор карты	Дэмиен Маммолити
Баланс и тестирование	Линкольн Питерсен
Менеджер по продажам	Джордж Ботельо
Менеджер по логистике	Кристи Крейс
Клиентская поддержка	Нейтан Бишоп Джордж Ботельо
Работа с сообществом	Пьер «Пит» Ланрезак
Редактор	Бен Кочер

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр»
Эксклюзивный дистрибьютор
на территории России, Казахстана, Украины,
республики Беларусь, республики Молдовы,
республики Армении, Азербайджана,
Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:
ООО «СР ПОСТАВКА»

Руководители проекта	Олег Раптовский Евгений Сенкевич
Перевод на русский язык	Юрий Ануфриев
Редакторы	Софья Еркушова Сергей Ермаков
Верстка	Дмитрий Кириосов

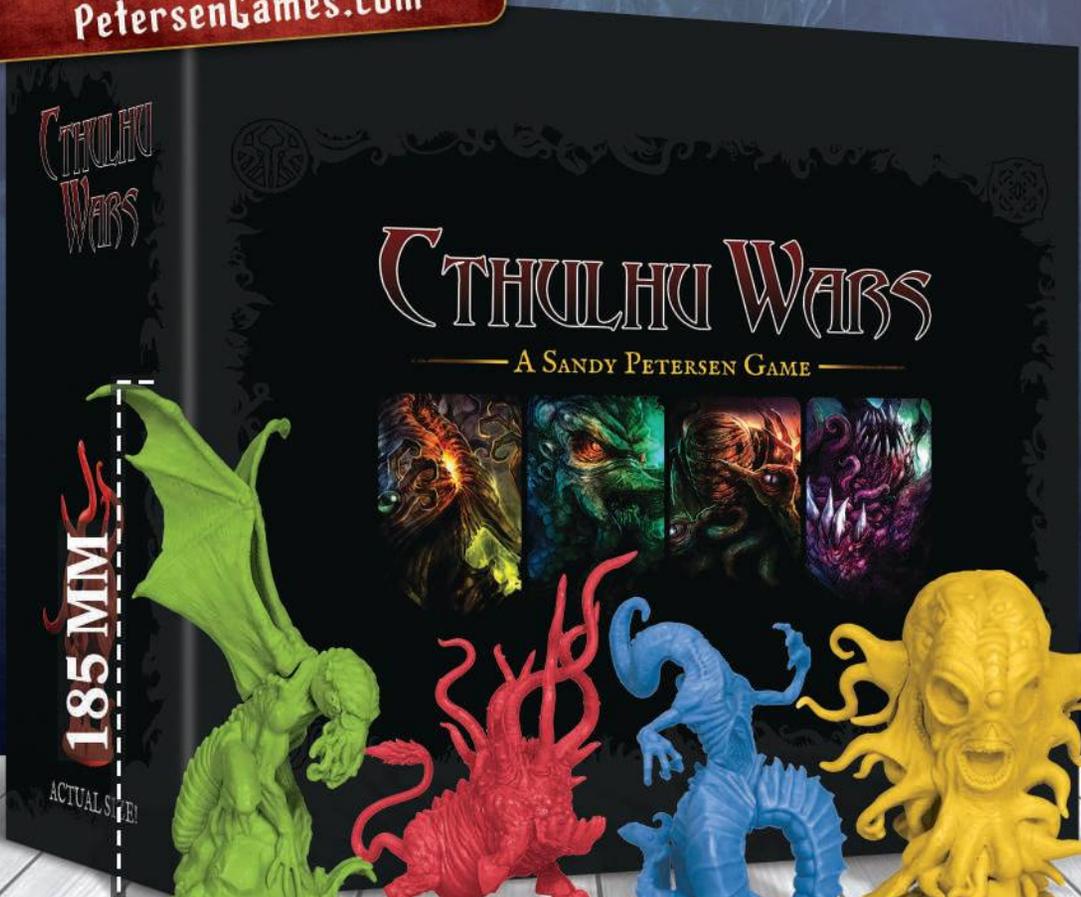




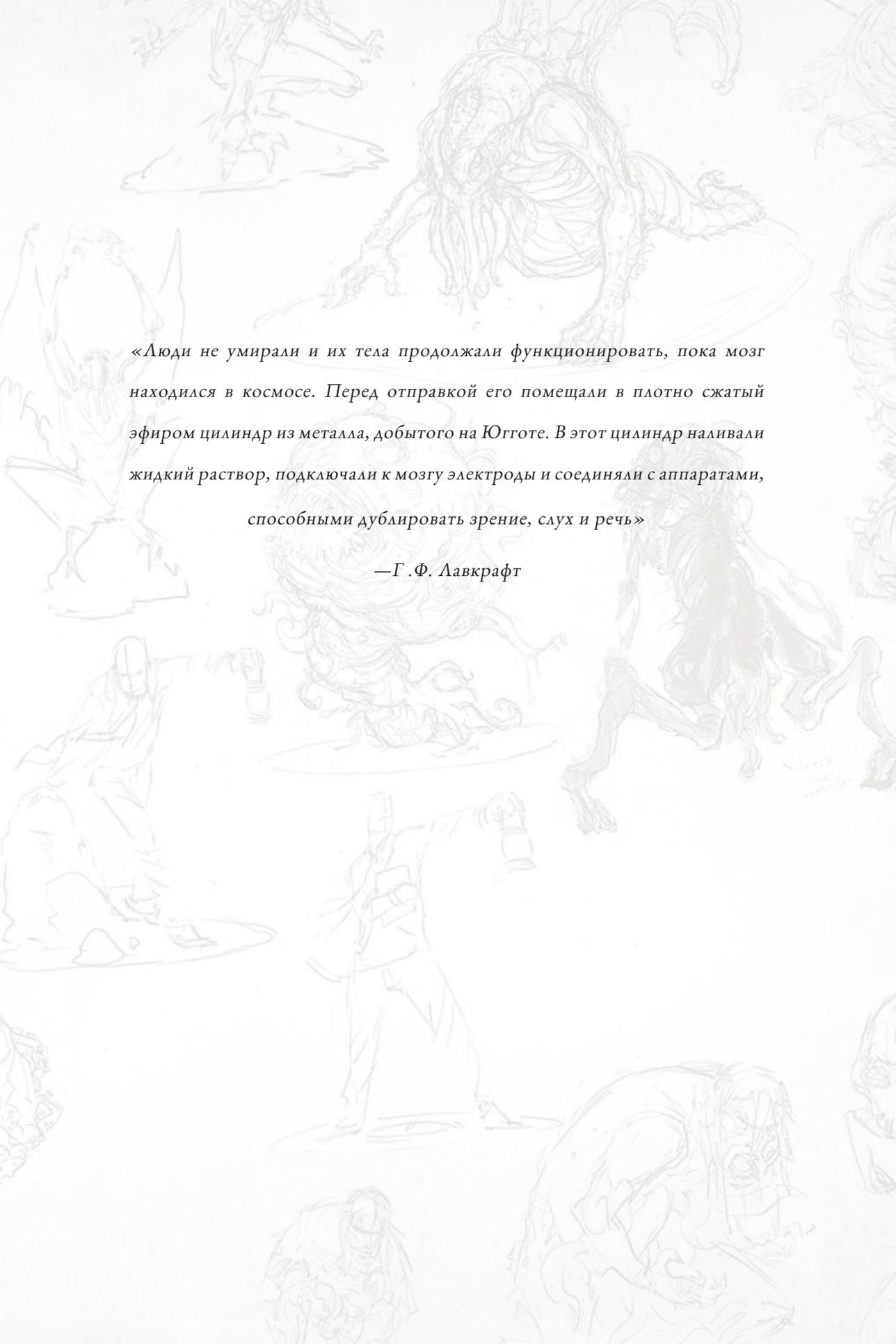
DESTROY THE WORLD

WITH MORE THAN TWO PLAYERS!

Now Available!
PetersenGames.com



PETERSEN
GAMES



«Люди не умирали и их тела продолжали функционировать, пока мозг находился в космосе. Перед отправкой его помещали в плотно сжатый эфиром цилиндр из металла, добытого на Юготе. В этот цилиндр наливали жидкий раствор, подключали к мозгу электроды и соединяли с аппаратами, способными дублировать зрение, слух и речь»

—Г.Ф. Лавкрафт

РАЗЫ ИГРЫ

1 Фаза действий

- Получите очки судьбы каждый раз, когда оппонент теряет фигуры из-за ваших действий или эффектов.

Действия:

Если у игрока есть энергия, он совершает 1 действие. Добавьте стоимость увядания к каждому действию.

- 1 энергия: наем культиста (нужна фигура)
- ? энергии: призыв монстра (нужны контролируемые врата)
- ? энергии: пробуждение Великого Древнего
- 3 энергии: создание врат (нужен культист)
- 1 энергия: движение (за каждую фигуру)
- 1 энергия: бой (нужна фигура с силой атаки не меньше 1)
- 1 энергия: захват культиста

ИЛИ

- Если у игрока нет энергии, он перемещает маркер увядания на одно деление вперед по шкале увядания и заканчивает свой ход.

2 Фаза набора энергии

Верните маркер увядания на деление 0 шкалы увядания.

- +1 энергия за каждого культиста
- +2 энергии за каждые контролируемые врата
- +1 энергия за каждые освобожденные врата
- +? энергии за специальные способности

3 Определите первого игрока

- Игрок с наибольшим количеством энергии становится первым игроком.

4 Фаза судьбы

- Проведите ритуалы конца света (по желанию) в порядке хода: +1 очко судьбы за каждые контролируемые врата и +1 Знак Древних за каждого Великого Древнего своей фракции в игре.
- Специальные события и способности

Напоминание: Очки судьбы за врата получают только в результате проведения ритуала.



PETERSEN
GAMES