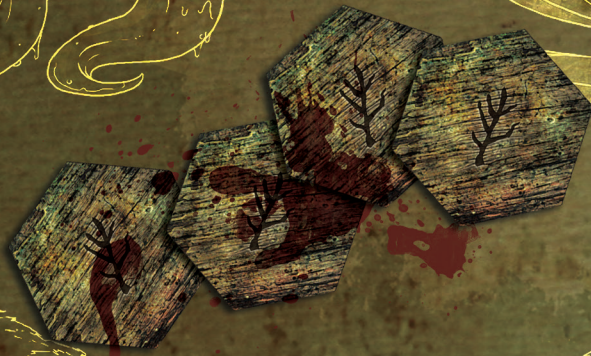
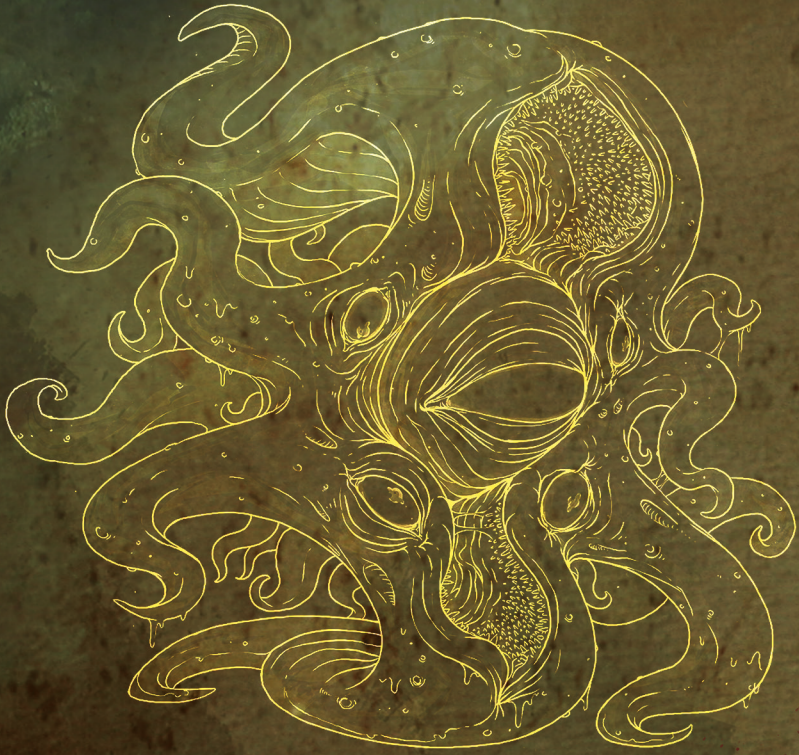




ВОЙНЫ КТАЛУ

Игра Сэнди Питерсена

Оседлавший ветер



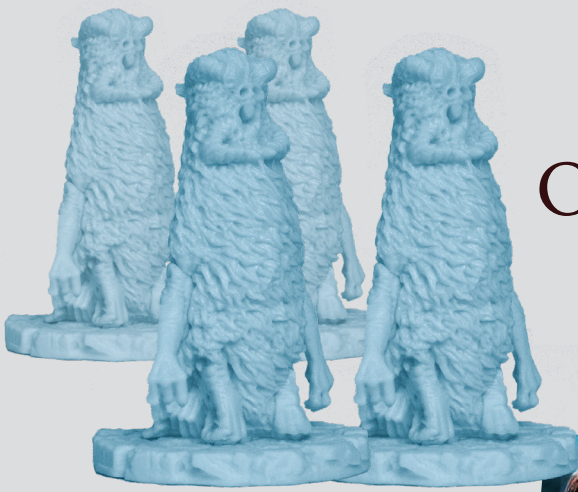


*Эрику: Мне безгранично жаль, что ты не увидел
выхода игры в свет в своей земной жизни.*

Люблю тебя, брат.

Оседлавший ветер

Компоненты



4 ГНОФ-КЕХА



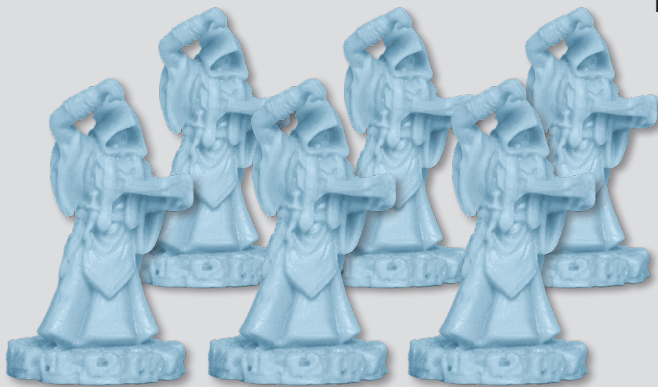
6 ГРИМУАРОВ



ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ



ИТАКУА



6 КУЛЬТИСТОВ АКОЛИТОВ



МАРКЕР ЭНЕРГИИ



МАРКЕР СУДЬБЫ



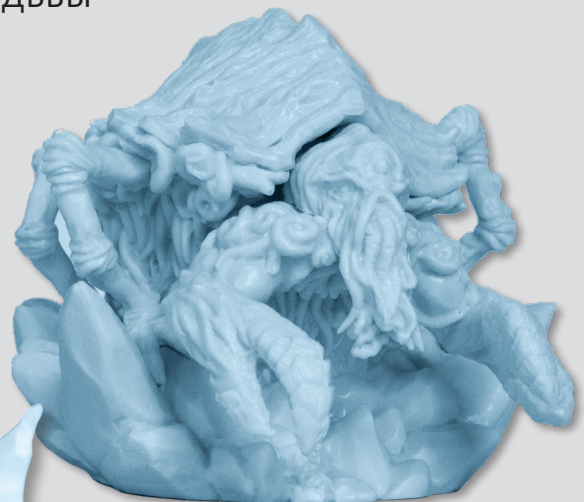
ЖЕТОН ФРАКЦИИ



4 ВЕНДИГО



ЖЕТОН «ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД»



РАН-ТЕГОТ

Игра за фракцию Оседлавший ветер

Оседлавший ветер долго раскачивается. Ваши гримуары вряд ли будут полезны в начале игры, и ваши возможности передвижения будут ограничены, пока вы не пробудите Итакуа. Однако в ходе партии ваши фигуры станут дешевле, их сила возрастет, и появится возможность применять ваши способности в полную силу.

Уходите в «Гибернацию» раз в две Фазы действий – если делать это каждую фазу, вы фактически не получите преимущества в энергии. Это простая арифметика: очень заманчиво уйти в «Гибернацию» и сохранить большое количество энергии в надежде на сверхспешный следующий ход, но, пока у ваших оппонентов много энергии, в этом есть определенный риск. Вы сможете получать 2-4 дополнительные энергии с помощью «Гибернации» каждый второй раунд, когда оппоненты призвуют своих Великих Древних.

Призыв Гноф-Кехов в начале игры обходится недешево, но нужно начать призывать их как можно быстрее, чтобы снизить стоимость призывов. Пока не начались постоянные бои, вам придется призвать на поле пару Вендиго – позже они будут появляться сами благодаря «Каннибализму», когда ваши оппоненты начнут нести потери в бою. «Дикая стая» позволит вам не переживать за своих культистов, но берегитесь действия гримуара «Сны» Ктулху.

Ваши Великие Древние недорогие и эффективные. Помните, что Ран-Тегот может пробудиться на любом из полюсов, даже если там нет врат. Это может стать неприятным сюрпризом для вашего оппонента, уверенного в своей безопасности (особенно с учетом того, как Ран-Тегот сопротивляется урону).

На поздних этапах игры используйте Итакуа по полной. В это время вы можете получить максимальную пользу от гримуаров. Наконец, настанет время «Ледникового периода», и ваша армия станет уже достаточно большой, чтобы доминировать на игровом поле. Вы возглавляете силы, которые способны справиться даже с самим Великим Ктулху. Не разменивайтесь по мелочам, а проводите тщательную подготовку, чтобы одним ходом нанести сокрушающий удар: занимайте 5-6 врат и проводите мощный ритуал конца света в Фазу судьбы.

ВАЖНО: при игре вдвоем некоторые фракции могут не позволить Оседлавшему ветру победить, просто не вскрыв свой шестой гримуар. Поэтому в игре на двоих игрок за Оседлавшего ветер может выполнить условие гримуара «У вашего оппонента 6 открытых гримуаров на планшете фракции», пожертвовав Итакуа.

Ветер Арктики

Полезный гримуар, приближающий вашу неудержимую орду к победе.

Ярость Севера

Чем больше у вас Гноф-Кехов, тем дешевле обойдется призыв новых.

Глашатай Иных Богов

Простой и надежный гримуар. Используйте его с дополнительной энергией от «Гибернации», чтобы вырваться вперед каждый раунд... если осмелитесь.

Каннибализм

Открывайте этот гримуар как можно раньше, чтобы создать свою армию Вендиго. «Каннибализм» также работает как щит: если вы нанесли хотя бы один результат «смерть» оппоненту, то можете вернуть одного Вендиго и восполнить свои потери.

Вой

Гримуар полезен для расчистки зон перед захватом врат или для того, чтобы прогнать «живой щит» от чужого Великого Древнего.

Ледниковый период

Очень полезен для защиты важных врат или изоляции вражеской зоны при подготовке вторжения.

Игра против Оседлавшего ветер

Начинать бороться против Оседлавшего ветер нужно заранее, пока он только собирает гримуары и копит армию. Постарайтесь опережать его по очкам Судьбы и занять игровое поле так, чтобы он не мог нарушить все ваши планы одним нападением. Чем больше вы будете мешать ему на ранних этапах игры, тем позже он достигнет своего максимального потенциала – для вас это очень хорошо.

Хорошей идеей может показаться захват полюсов, но будьте готовы столкнуться лицом к лицу с Великим Древним. Ран-Тегот станет для вас головной болью: убить его вы не сможете, и, поверьте, вы не захотите, чтобы он остался.

Как и Ктулху, Оседлавший ветер ведет за собой огромную и практически непобедимую армию, но играть за него, в отличие от Ктулху, затратно. Не давайте ему получать много энергии.

Специальное правило для Оседлавшего ветер

Игрок за Оседлавшего ветер не может ходить первым в начале игры.

В любой непонятной ситуации, если от «Гибернации» осталась лишняя энергия, призывайте Гноф-Кеха!

Частые вопросы

Оседлавший ветер

В: Если мой Змеелюд возвращается на игровое поле в Фазу судьбы (гримуар «Древнее колдовство») в зону, где находится жетон «Ледниковый период», должен ли я заплатить 1 энергию?

О: Нет, поскольку возврат Змеелюда не является действием и происходит в Фазу судьбы.

В: Как взаимодействуют гримуары «Гибернация» Оседлавшего ветер и «Тысяча обличий» Ползучего Хаоса?

О: Хотя Оседлавший ветер не является активным игроком во время «Гибернации», он участвует в переговорах о том, кто и сколько энергии потеряет, и может выбрать, что будет участвовать в потере энергии.

В: Обычно, если фракция с 0 энергии получает энергию, она вновь начинает участвовать в Фазе действий. Что будет, если Оседлавший ветер получит энергию во время «Гибернации»?

О: Он получает энергию, но остается в «Гибернации» и не может совершать действия. В таком состоянии Оседлавший ветер может тратить энергию только посредством гримуаров или способностей. Например, способность Ран-Тегота «Вечный» может спасти его от результатов «смерть» и «боль».

В: Стоимость Гноф-Кехов зависит от их количества в запасе игрока. Пожалуйста, расшифруйте.

О: Если на игровом поле нет Гноф-Кехов, призыв будет стоить 4 энергии. Когда на игровом поле один Гноф-Кех (и еще три в запасе), призыв будет стоить 3 энергии. Если в запасе и на поле по два существа, призыв обойдется в 2 энергии. Призыв последнего будет стоить 1 энергию. Помните, что Гноф-Кех, захваченный Цаотогуа, не находится в запасе и, соответственно, уменьшает стоимость последующих призывов.

В: Если у меня в запасе нет Вендиго, и одного убивают в бою, могу ли я сразу вернуть его на поле гримуаром «Каннибализм» (разумеется, если я тоже убил кого-то в бою)?

О: Да. Мерзко, не правда ли? Так же можно сделать и с культистами.

В: Если сразу за применением гримуара «Каннибализм» применяется «Некрофагия» Черной Козы, можно ли на нового Аколита или Вендиго распределить результат «боль»?

О: Нет, поскольку этот конкретный Аколит или этот конкретный Вендиго в бою не участвовали.

В: Как взаимодействует способность Ран-Тегота «Вечный» с такими способностями, как «Предвестник» Ньярлатотепа или требование гримуара Ктулху (убийство в бою)?

О: Способность «Вечный» Ран-Тегота отменяет исключительно результаты «смерть» или «боль», распределенные на него, но не отменяет эффекты других способностей и гримуаров, направленных на этот результат. Другими словами, даже после применения способности «Вечный» Ньярлатотеп может получить энергию или Знак Древних, а Ктулху – вскрыть гримуар.

В: Что в описании гримуара «Ледниковый период» значит фраза “любое действие оппонента, завершающееся в зоне «Ледникового периода»”?

О: Она касается любого действия, включающего фигуры, которые заканчивают свой ход в этой зоне или оказывают эффект на нее. Например, фигуры могут выйти из этой зоны без дополнительных трат энергии. Но за вход в эту зону нужно отдать дополнительную энергию (не за каждую фигуру, а за само действие Передвижения). Например, если Желтый Знак решит осквернить зону, это обойдется ему на 1 энергию дороже. Ктулху потратит больше за использование гримуара «Погружение» (если он не выходит «Погружением» из зоны). Способность Ктулху «Пожиратель» не является действием, поэтому не потребует расхода энергии, а вот применение гримуара «Сны» обойдется в 4 энергии. Способность «Аватар» Черной Козы потребует дополнительной энергии, если хотя бы одна из фигур завершит действие в зоне «Ледникового периода» (даже если эта фигура из другой фракции). Фигуры фракции Ключ и врата могут быть улучшены без дополнительной траты энергии, поскольку улучшение не является действием; также и Спящий может использовать «Смерть из глубин» в зоне «Ледникового периода». Но, если Спящий заявит «Летаргию», когда Цатоггуа будет находиться в зоне «Ледникового периода», это обойдется ему в 1 энергию.

В: Захват и освобождение врат в правилах определяются как действие стоимостью 0. Значит ли это, что в зоне «Ледникового периода» они будут иметь стоимость 1?

О: Нет. Это единственные два действия, на которые не влияет свойство «Ледникового периода». Дополнительный бой все также будет стоить +1 энергию.

В: Могут ли фигуры Ползучего Хаоса перелетать (без приземления) зону «Ледникового периода», не тратя дополнительную энергию?

О: Да, поскольку они не завершают свое действие в этой зоне.

В: Если Йог-Сотот находится в зоне, где вы пробуждаете Итакуа, может ли Йог-Сотот быть теми вратами, которые будут заменены на Итакуа?

О: Если Йог-Сотот – единственные врата в зоне, то да. Если, кроме него, есть другие врата, то вы обязаны заменить именно их на Итакуа.

В: Кто выбирает, куда отступают фигуры после применения «Воя»?

О: Игрок, фракции которого принадлежат фигуры, определяет, какие именно фигуры и куда отступят.

В: Если фигуры Оседлавшего ветер полностью окружают зону перед боем, и Оседлавший ветер использует «Вой», считаются ли те фигуры, которые должны отступить, уничтоженными?

О: Нет, они могут отступить в зоны с фигурами Оседлавшего ветер, поскольку «Вой» не наносит результат «боль».

В: Могут ли отступившие из-за «Воя» фигуры использовать боевые способности, которые еще не были активированы (например, «Предвестник» Ньярлатотепа или улучшение за «Легион избранных»)?

О: Нет, поскольку они более не участвуют в бою.

В: Позволяет ли способность Ползучего Хаоса «Безумие» выбирать, куда будут отступать фигуры после применения «Воя»?

О: Нет. У «Воя» нет результата «боль».

В: Продвигается ли маркер конца света вперед, когда вы платите 5 энергии, если открыт гримуар «Глашатай Иных Богов»?

О: Да.

В: Если в Фазу действий один из игроков вскрывает Знаки Древних, и в результате игра заканчивается, может ли Оседлавший ветер выполнить условие гримуара «Открой этот гримуар в любой момент»?

О: Да. Относитесь к требованию этого гримуара как к праву всех игроков вскрыть Знаки Древних в момент завершения игры.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр»


Эксклюзивный дистрибьютор
на территории России, Казахстана, Украины,
Республики Беларусь, Республики Молдова,
Республики Армения, Азербайджана,
Киргизии, Таджикистана, Узбекистана –
ООО «СР ПОСТАВКА»

Руководители проекта –
Олег Раптовский, Евгений Сенкевич

Перевод на русский язык –
Юрий Ануфриев, Егор Юрескул
и Geek Media (vk.com/geekmediaru)

Редакторы – Майя Балабанова, Софья Еркушова

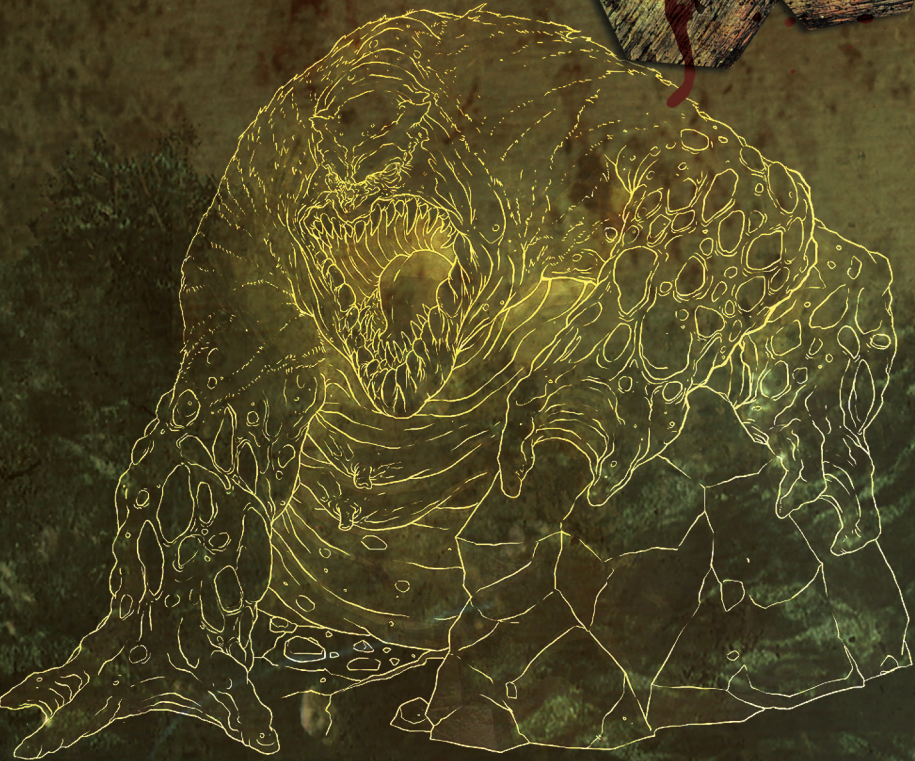
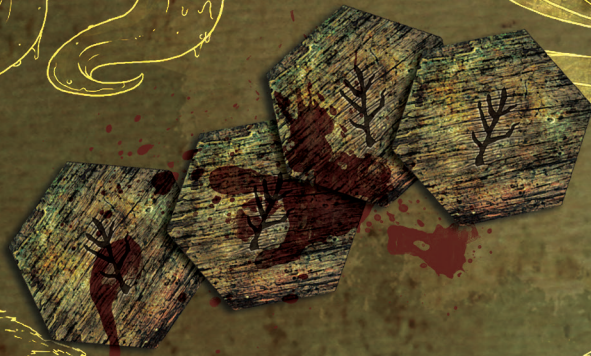
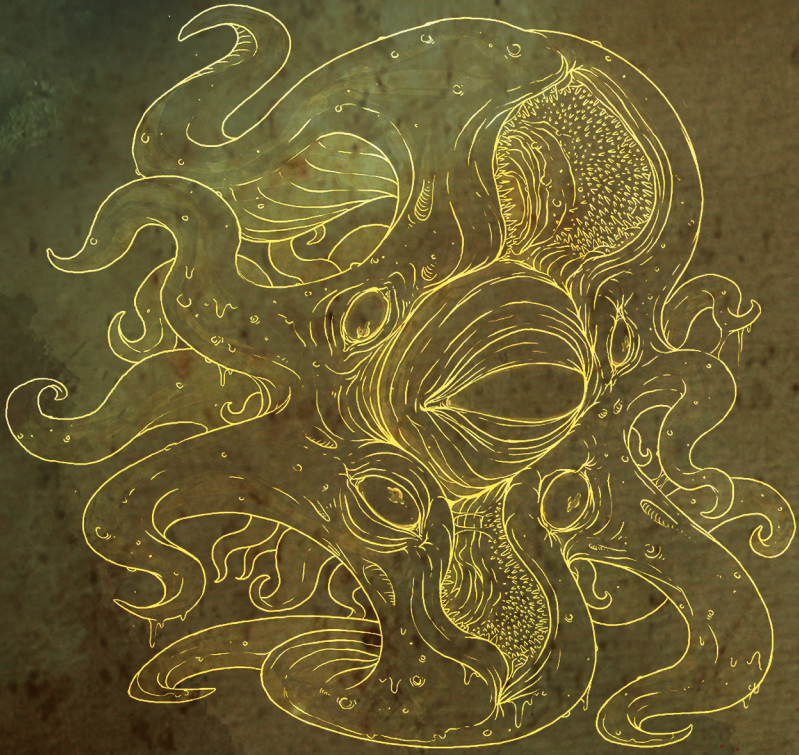
Верстка русскоязычного издания – Дмитрий Кириосов



Оседавший ветер. Эпилог.
“Они пришли с севера. У них были только шерсть и когти, а мы были уверены в наших пушках, танках, самолетах... Мы пытались отбиться, и поначалу нам это даже удавалось. Позже они стали теснить нас, шаг за шагом. Они становились сильнее, а наши армии таяли на глазах. А потом появился огромный монстр, неразрушимый и неостановимый, и мы потеряли надежду. Мы бежали, пробовали прятаться, а не сражаться. Мы тщетно надеялись, что они останутся в холодных



краях. А потом мы услышали звук наступающей зимы. Мы услышали Вой.”
— Дэвид Мендиола







ФАБРИКА
ИГР

PETERSEN GAMES

— A SANDY PETERSEN COMPANY —

www.PetersenGames.com

Copyright © Sandy Petersen 2018. All Rights Reserved.

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР



УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ






Гибернация (действие: 0 энергии): получите 1 энергию за каждого Великого Древнего оппонентов, которые в данный момент находятся в игре. Вы не можете получить таким образом больше энергии, чем у вас есть на данный момент. В этот ход вы больше не можете совершать действия (считайте, что у вас 0 энергии). Текущее количество энергии добавьте к набранной в следующую фазу набора энергии.

ПОДГОТОВКА: После того, как все игроки, кроме игрока фракции Ключ и врата, подготовились к игре, получите 8 энергии, 6 культивистов и контролируемые врата в одной из зон с символом

КУЛЬТИСТ

МОНСТРЫ


ВЕЛИКИЕ ДРЕВНИЕ

Фигуры (Ветра)	Цена	Сила атаки	Примечания
 Аколит ⁽⁶⁾	1	0	Гримуар: Каннибализм
 Вендиго ⁽⁴⁾	1	1	Гримуары: Каннибализм и Вой
 Гноф-Кех ⁽⁴⁾	?	3	Призыв стоит столько энергии, сколько Гноф-Кехов в данный момент находится у вас в запасе (например, если в запасе всего 1 Гноф-Кех, его призыв стоит 1 энергию). Гримуар: Ярость севера
 Ран-Тегот	6	3	Как пробудить Ран-Тегота: 1) Потратьте 6 энергии. 2) Ран-Тегот появляется в зоне с символом Оседлавшего ветер.
 Итакуа	6	?	Вечный (после боя): если на Ран-Тегота распределен результат «смерть» или «боль», вы можете потратить 1 энергию, чтобы не применять его. На Ран-Тегота можно распределить только 1 результат за бой. Как пробудить Итакуа: 1) Ран-Тегот пробужден (он должен быть в игре). 2) В зоне с символом Оседлавшего ветер должны быть врата (вы не обязаны их контролировать). 3) Потратьте 6 энергии и замените эти врата на Итакуа. Сила атаки: равна половине количества очков судьбы вашего оппонента (округляется вверх).

Дикая стая (постоянно): если Итакуа в игре, монстры и Ужасы не могут захватывать ваших культивистов. Однако к Великим Древним это правило не относится – культивисты уязвимы к их действиям.



ГРИМУАРЫ

Пробудите Ран-Тегота.	В зоне с символом Оседлавшего ветер, где вы не начинали игру, есть врата. 
Вы первый игрок.	У вашего оппонента 6 открытых гримуаров на планшете фракции.
Откройте этот гримуар в любой момент. Получите 1 Знак Древних за каждого оппонента, у которого есть 6 открытых гримуаров на планшете фракции (не более 3).	Пробудите Итакуа.

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР



«Так вы охотитесь на Вендиго?» — резко спросил Саймон, явно недовольный тем, что не может унять крупную дрожь по всему телу. Он знал, что почтти докопался до страхов своего пациента и даже до причин, по которым они появились. Однако природное любопытство побороло его собственные фобии и способность мыслить рационально.

Дефато медленно повернулся и взглянул на него. Казалось, он был готов закричать.

Его глаза блестели, а рот был открыт. Однако он смог выдавить из себя только еле слышный шепот. Низким голосом Дефато произнес:

«Не-не-не, эти простачки, бухающие без перебора, говорят, что это огромное животное, живущее на севере, смертоносный охотник, размером больше, чем вы только можете себе представить, — лучше не попадаться ему на глаза, вот и все».

— Эдджернон Блэквуд

Брось-ка еще полешко в костер, мальчик. Говоришь, тачка моя развалилась прямо на трассе? Не поверю, что ты добрался сюда сам и даже ничего себе не обморозил.

Обморожение. Это дирацкий мерлин. Поцему нельзя просто сказать «замерзший палец», например? Ты много времени провел на морозе? В смысле, на настоящем морозе? Который вырывается тебе в кости и пробирает до кишок?

«Вырывается в кости...» Мда. Снова об этом. Я расскажу тебе кое-что, чего не знают люди. Холод ненавижим нас. Холод ненавижим себя. Он хочет то, что есть у нас, но не может получить. Что это, я не знаю. Но я уверен, что холоду вонзям в тебя свои зубы-сосульки и вырвет то, что ему нужно.

Холод — это и последняя смутень всего, и начало. И вот мы тут — на забытой планете посреди ледяной пустыни. Но, покань мы землю, и очумимся посреди бесконечной тьмы. Без света, без тепла, без жизни.

Так вот... холод... леденящая ненависть... видишь ли, он просто хочет поглотишь нас, он хочет высосать из тебя все тепло, заморозить всю плоть и услышать, как трещам твои ломающиеся заледенелые кости.

Не думал ли ты, что это естественный ход вещей? Нет, конечно, в холоде есть что-то, жаждущее нашей смерти, что-то, пробирающееся тебе в мозг и навещающее странные мысли.

Очаянись на мир — все жрут друг друга, как маленькие отражения того, что хочем с нами сделать холод. Ястребы едят змей, змеи едят мышей, мыши едят растения, растения поглотиюм мертвых животных и людей. Заставляем посмотреть на мир иначе? Все едят друг друга. Мы — еда, и не более. Просто еда, не дреб ли?

Ой, не смотри на меня так, просто мысли. У меня давно не было собеседника. Я покажу тебе дорогу цтром.

Будь добр, помешай пока бублон. Еще один интриженник добавим, и у нас будет отличная похлебка.

Кстати, мы сказал кому-нибудь, что пойдешь в эти края?

— Бен Монро

Глашатай Иных Богов (постоянно)

Ритуал конца света стоит для вас 5 энергии, независимо от положения маркера на шкале конца света.

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР



Каннибализм (после боя)

После того, как все результаты бросков распределены, если хотя бы одна фигура оппонента убита, вы можете поместить Вендиго или Культиста Аколита из своего запаса в зону, где проходил бой (даже если вы не участвовали в бою).

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР



Вой (перед боем)

Перед боем, если Вендиго участвуют в бою, вы можете заставить оппонента выбрать одну фигуру и отступить ей в соседнюю зону. Это не применение результата «боль» – такая фигура может отступить в зону, где есть ваши фигуры.

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР



Ярость севера (после боя)

За каждого Гноф-Кеха, на которого в бою был распределен результат «смерть», оппонент должен уничтожить одного своего монстра или культиста.

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР



Ледниковый период
(действие: 1 энергия)

Поместите жетон «Ледникового периода» в любую зону.
Любое действие оппонента, завершающееся в зоне «Ледникового периода», стоит на 1 энергию больше.

**ОСЕДЛАВШИЙ
ВЕТЕР**



Ветра Арктики (постоянно)

Если Итакуа перемещается действием Передвижение, вы можете бесплатно переместить с ним любые свои фигуры из той же зоны.

ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР

