

The background of the title card is a dark, atmospheric collage of Cthulhuid imagery. In the top left, a green, tentacle-like face with glowing orange eyes is partially visible. In the top right, a purple, multi-tentacled head with sharp teeth is shown. In the bottom left, a green, multi-eyed creature is depicted. In the bottom right, a golden, multi-eyed creature is shown. The central text is the title 'CTHULHU WARS' in a stylized, gothic font. Below the title, the text 'A SANDY PETERSEN GAME' is written in a smaller, yellow font, flanked by horizontal lines. At the bottom center, the text 'Русская версия' is written in a white, sans-serif font.

CTHULHU WARS


— A SANDY PETERSEN GAME —

Русская версия

*Посвящается Эрику - я скорблю,
что ты не видел это издание в
своей земной жизни. Я люблю
тебя, брат.*

Оглавление

I. Компоненты	6
II. Основы игры	9
III. Фаза сбора Силы.	13
IV. Фаза определения Первого игрока	14
V. Фаза Судьбы	15
VI. Фаза Действий	18
VII. Битва	24
VIII. Книги Заклинаний	30
IX. Пробуждение Великого Древнего	31
X. Победа: Окончание и Победа в игре	32
XI. Игра для двух игроков	33
XII.Советы игрокам	35
XIII. Часто Задаваемые Вопросы	44
XIV. Правило Омега	47
XV. Глоссарий	48
Благодарность	50



*Это время будет легко узнать, ибо тогда человечество
станет, как Великие Древние; свободные и дикие, за
гранью добра и зла, с законами и моралью
отброшенными в сторону, люди, кричащие и
убивающие в радостном упоении. Тогда, освобожденные
Великие Древние научат их новым способам убивать и
наслаждаться, и вся земля будет пылать в огне экстаза
и свободы.*

Г. Ф. Лавкрафт.

СТНЦЛНЦ WARS

Пророки, философы и безумцы, все они предвидели наступление конца света; в течение многих лет, они пытались предупредить нас своими неразборчивыми каракулями и таинственным шепотом. Знаки были достаточно явными, впоследствии это представлялось очевидным. В те темные дни, человечество, казалось, желало смерти. Мы долго отравляли воздух, которым дышали, воду, которую пили, и землю, которая нас кормила. Войны, голод, чума распространялись подобно раковой опухоли по всему земному шару и смерть следовала за ними неумолимо.

Конечно, некоторые были обеспокоены. Глупые добросердечные души пытались остановить волну, пытались исправить ущерб, который мы нанесли планете, но все это было напрасно. У Великих Древних были другие планы. Они пришли со звезд в младенчестве мира, когда на земле не было ничего, кроме хаоса, магмы, и примитивных организмов. Их цели непостижимы, но эон за эоном, от эпохи к эпохе, они руководствовались своим губительным планом для создания форпоста на нашей планете. И к концу мира, они, наконец, завершили свои противоречащие друг другу, но устрашающе схожие цели. Яды, токсичные отходы и радиация служили, чтобы сделать Землю более восприимчивой к ним, для их большего удовольствия. Когда звезды выстроились в ряд и возвестили о возвращении Великих Древних, их влияние выросло, ускоряя болезнь этой примитивной планеты.

И, наконец, войны. Чужим ужасам Великих Древних даже не пришлось поднимать лапу или щупальце. Они просто подтолкнули психической силой здесь, явились грохочущей эманацией там. Человечество сделал все остальное. Войны вспыхнули в странах третьего мира и потекли вперед, охватывая весь мир. Резня на улицах стала нормой. Странные новые виды оружия были разработаны, в попытках остановить волну, но ничего не получилось. Мужчины, женщины и даже дети бегали по улицам, крича, убивая, сжигая и уничтожая. Кровь текла, как никогда прежде, в истории человечества.

Мир горел в экстазе истребления и свободы, и Древние поднялись после эонов долгой спячки. В этот момент, все затихло, как будто сущее, затаило дыхание.

Так началась настоящая битва ...

I. Компоненты:

Книга правил.

Памятки (4)

Карта Земли (2)

(двусторонняя печать)

Особые маркеры фракций (8)

(4 для трека Судьбы, и 4 для трека Силы)

Треки Ритуала Уничтожения (3)

(для 3-х игроков, 4-х игроков, и 5-игроков)

Трек Судьбы

Шестигранные кубики (20)

(иногда упоминаются в тексте как D6)

Карточка фракций (4)

Маркеры

Треугольный маркер Ритуала Уничтожения (1)

Круглый маркер Первого игрока (1)

Прямоугольные маркеры Книг Заклинаний (24)

(по 6 за каждую фракцию)

Круглые маркеры Осквернение (12)

(только для Жёлтого Знака)

Восьмиугольные Врата (24)

Шестигранные фишки Знак Древних (36)

(двусторонние: на одной стороне Знак Древних, на другой номер - 1, 2, или 3)

18 фишек с цифрой "1"

12 фишек с цифрой "2"

6 фишек с цифрой "3"


Пластиковые фигуры четырех фракций (64)


(24 Культиста Адепта различных цветов: синий, зеленый, красный и желтый. По шесть для каждой из четырех фракций).




ЗЕЛЁНАЯ ФРАКЦИЯ

ВЕЛИКИЙ КТУЛХУ

 4 Глубоководных

 2 Шоггота

 2 Звёздных отродья


 Ктулху




СИНЯЯ ФРАКЦИЯ

ПОЛЗУЧИЙ ХАОС

 3 Ночных призрака

 3 Летящих полипа


 2 Охотничьих ужаса


 Ньярлатотеп




КРАСНАЯ ФРАКЦИЯ


ЧЁРНЫЙ КОЗЁЛ

 2 Гуля

 4 Грибов с Юггота

(Ми-Го)


 3 Тёмных потомка


 Шаб-Ниггурат





ЖЁЛТАЯ ФРАКЦИЯ

ЖЁЛТЫЙ ЗНАК

 6 Зомби

 4 Бьяки

 Король в Жёлтом

 Хастур

ВСЕГО ФИГУРОК: 64

Четыре фракции

Каждая фракция состоит из возглавляющего её Великого Древнего (иногда больше, одного), его Культистов, его Монстров, шести Книг Заклинаний, карточки фракции и двух маркеров фракции. Книги Заклинаний и Монстры уникальны для каждой фракции. Как только вы вводите Книги Заклинаний в игру, ваша фракция усиливается, а ваши возможности умножаются.

Игра за разные фракции отличается друг от друга. Стратегии, эффективные у Ктулху, могут не работать у Жёлтого Знака.

Карточка фракции Ваша карточка фракции содержит большое количество информации.

А. Название фракции: Интуитивно понятно.

Б. Портрет фракции: Удобное место, для помещения захваченных Культистов.

В. Трек Силы: Используйте те маркер Силы, чтобы отслеживать текущую Силу на протяжении всей игры.

Г. Уникальные способности: Каждая фракция имеет свой особый талант. Это твой, и он доступен на протяжении всей игры.

Д. Начальные силы и Глиф: Все фракции начинают с одними контролируруемыми Вратами и 6 Адептами Культистами, но информация повторяется здесь для полноты картины. Также показывается Глиф вашей фракции (который находится на карте в стартовой Зоне).

Е. Информация о Культистах и Монстрах: Изображён силуэт, плюс Стоимость и Мощь Культистов и Монстров, плюс заметки, если таковые имеются.

Рядом с именем есть число, которое показывает, сколько юнитов из этой группы доступны. (Например, Адептов Культистов всегда 6)

Ж. Информация о Великом Древнем:

Изображён силуэт вашего Великого Древнего, плюс показывается его Стоимость и Мощь, а также содержатся заметки. Для всех Великих Древних имеются обширные примечания, которые описывают, как Пробудить Великого Древнего, показывают как вычислить его Мощь (если это нужно сделать), и описывают специальные способности Великого Древнего, которые он может использовать.

З. Требования для Книг Заклинаний (и слоты где они размещаются): Каждый из этих 6 слотов имеет задание, которое должно быть выполнено, прежде чем вы можете разместить Книгу Заклинаний в этом слоте.

А Великий Ктулху

Б Портрет фракции

В Трек Силы

Г Уникальная способность

Д Подготовка: 6 Ядотро являлся под воздействием огня подземной глыбы

Е Мощь

Ж Великий Д.

Книги заклинаний

Откройте эту книгу в первой фазе Судьбы. Также получите 1 Знак Древних

Откройте эту книгу в любой фазе Судьбы, в которой у нас открыты 5 книг нашей фракции. Также получите 1 Знак Древних

Убейте и/или похороньте вражеский юнит в сражении*

Убейте и/или похороньте два вражеских юнита в сражении*

* Обе книги можно открыть за одно сражение, если вы убьёте и/или похороните 3 и более юнитов.

Словосоче	Юниты/Мощь	Стоим./Мощь	Примечания
Адепт	1	0	
Глубоководный	1	1	
Шагги	2	2	
Звездное отродье	3	3	

Нам пробудить Ктулху:

- 1) В начальной зоне Великого Ктулху должны быть врата (могут быть сработаны или находиться под контролем противника).
- 2) Если это первое пробуждение Ктулху, заплатите 10 силы. В противном случае заплатите 4 силы.
- 3) Ктулху появляется в начальной зоне. (Не забудьте получить 1 Знак Древних).

Появление: (перед сражением) Протемник уничтожает одного из своих монстров или опустошает в этой зоне по своему выбору.

Контролируйте три врата и океанских зоннах ПАН в океанских зонах существуют мастера врат

Пробудите Ктулху

Карта

Карта разделена на Зоны. Каждая Зона представляет собой соответствующую часть мира и является Океаном или Сушей. Каждая Зона имеет свое название, которое напечатано на ней. Для уточнения – Океан состоит из северной части Тихого океана, Южной Атлантики, Индийского океана и Северного Ледовитого океана. Все остальные районы (включая Антарктиду) являются Сушей. *Карты будущих дополнений имеют другие Зоны и названия, но, по-прежнему, каждый будет Океаном или Сушей.*

Для большинства целей игры, нет никакой разницы между Океаном и Сушей. Юниты, в том числе Культисты, могут свободно перемещаться в Океан, строить там Врата, и так далее. Иногда, Книги Заклинаний задают условия, по которым возникают различия между Океаном и Сушей. (Например «И'хантлеи» и «Погружение»).

Карта имеет изображение с обеих сторон, и состоит из двух половин. Обе стороны имеют одинаковые континентальные формы, но одна сторона является стороной для 5-и игроков (с большим количеством Зон), а другая сторона для 3-х игроков (с меньшим количеством Зон).



Карта для трёх игроков



Карта для двух или пяти игроков

II. Основы игры

Подготовка

Карта

Карта, или игровое поле, состоит из двух половин, и имеет изображение на каждой из сторон. Обе стороны имеют одинаковые континентальные формы, но сторона Карты для 5-и игроков разделена на гораздо больше Зон, чем сторона для 3-х игроков.

Три игрока: обе половины игрового поля повернуты сторонами для 3-х игроков. На Карте будет 13 общих Зон.

Два или четыре игрока: одна сторона игрового поля повернута стороной для 3-х игроков, а вторая стороной для 5-и игроков. Для ваших первых игр, мы рекомендуем использовать положение, в котором Восточное полушарие для 5-ти игроков, а Западное полушарие для 3-х. В любом случае, на Карте будет 17 общих Зон.

Пять игроков (возможно, только если у вас есть одна из фракций дополнений): обе половины Карты повернуты сторонами для 5-и игроков. На Карте 21 общая Зона.

Кубики и Врата

Возьмите кубики и Врата и поместить их в пределах досягаемости от всех игроков.

Треки Судьбы и Ритуала Уничтожения

Коробка игры содержит 3 Трека Ритуала Уничтожения (далее Ритуальный Трек). На каждом отмечено, используется он в игре для трех, четырех или пяти игроков. Положите соответствующий Ритуальный Трек рядом с Треком Судьбы. Поместите два неиспользованных Ритуальных Трека обратно в коробку. Они будут не нужны. Используйте Ритуальный Трек для четырех игроков в игре на двоих.

Поместите Трек Судьбы возле Карты. Поместите маркер Ритуала Уничтожения в самом низу Ритуального Трека (отметка 5). После того, как все игроки выбрали свои фракции, поместите маркеры их фракций на отметке 0 на Треке Судьбы. (Этот шаг может подождать, пока все игроки не выбрали свои фракции).

Переверните все жетоны Знаков Древних лицевой стороной вниз (сторона со значком сверху), и перемешайте их. Поместите их возле Трека Судьбы, в пределах досягаемости игроков.



Ритуальный Трек и Трек Судьбы



Знаки Древних

Фракции

Теперь каждый игрок выбирает фракцию. Вы можете сделать это с закрытыми глазами, выбрав случайный маркер Силы из чашки, но вы так же, можете просто выбрать любимую фракцию. Это не противоречит духу игры. В последнем случае, споры могут быть урегулированы путем предоставления права первого выбора более молодым игрокам.

Затем каждый игрок берет карточку своей фракции, её шесть Книг Заклинаний, а также пластиковые фигурки Культистов, Монстров, и Великого Древнего (Великих Древних). Каждый игрок кладёт карточку своей фракции перед собой и помещает маркер Силы на отметку 0 своего Трека Силы. Если он еще не сделал этого, он также помещает свой маркер фракции на отметку 0 на Треке Судьбы.

Пул

У каждого игрока есть пул, в котором он держит свои Книги Заклинаний и фигурки, не находящиеся в игре, в пределах досягаемости. Поместите их рядом с вашей карточкой фракции. Вы можете свободно читать ваши Книги Заклинаний. Жёлтый Знак также, должен поместить маркеры Осквернения в свой пул.

Начальная расстановка

Каждый игрок должен проверить свою карточку фракции, чтобы найти стартовую Зону. Все игроки начинают с контролируемыми Вратами и 6 Адептами Культистами в Зоне, отмеченной Глифом его фракции.



Чтобы показать, что вы контролируете Врата, поместите Культиста поверх них.



Фракция Ктулху в полном составе

Лимит юнитов

Вы ограничены количеством фигурок в вашем пуле. Например, вы никогда не можете иметь более 6 Адептов Культистов. Если вы вызвали всех Монстров определенного типа, вы не можете призвать больше.

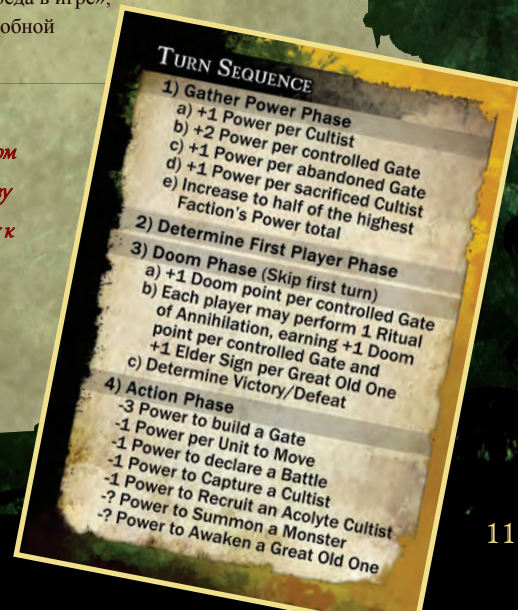
Порядок игры

Игра проходит в 4 фазы:

1. Фаза сбора Силы
2. Фаза определения Первого игрока
3. Фаза Судьбы
4. Фаза Действий

Игра проходит каждый раз через все фазы с 1-ой по 4-ую. После 4-ой фазы, вновь идёт 1-ая фаза. Так продолжается, пока игра не закончится. (См. раздел «Победа: Окончание и Победа в игре», для получения более подробной информации).

Примечание: в первом раунде вы пропускаете фазу Судьбы и переходите сразу к фазе Действий.





Компоненты разложены, можно начинать играть.

III. Фаза сбора Силы

Эта фаза проходит в два этапа.

1. Получение всеми игроками заработанной Силы.
2. Проверка минимальной Силы.

Первая часть хода. После того, как вы сыграли несколько раз, все игроки могут выполнять это действие одновременно. Если это первая игра, лучше делать это по очереди.

На этом этапе игроки получают Силу, которую они позже будут расходовать. Для подсчёта полученной Силы, переместите маркер Силы по Треку Силы вашей карточки фракции, на 1 очко за каждую единицу Силы. Например, если у вас есть 8 Силы, поместите маркер Силы на отметку "8").

Как получить Силу

1. Получите 1 Силу за каждого вашего Культиста на Карте.
2. Получите 2 Силы за каждые Врата под вашим контролем.
3. Получите 1 Силу за каждые заброшенные Врата на карте - **каждый** игрок получает 1 Силу за эти Врата.
4. Возвратите всех захваченных Культистов в пулы их владельцев, и получите 1 Силу за каждого возвращенного Культиста. Вы не можете держать Культистов в плену - они **должны** быть возвращены.

Кроме того, каждая фракция имеет какой-то свой, особый способ получения Силы. Эти способы различаются в зависимости от фракции и могут потребовать конкретной Книги Заклинаний.

Пример: Док имеет 2 Врат под контролем и 3 Культистов. Кроме того, он захватил одного вражеского Культиста. Он получает 3 Силы за своих Культистов и 4 Силы за Врата. Одни Врата на Карте, в настоящее время неподконтрольны никому, поэтому он получает 1 Силу из этого источника (как и все остальные игроки). Док должен вернуть захваченного Культиста, за которого получает дополнительно 1 Силу. Его общая Сила на данный момент составляет 9

Примечание: В начале игры, сосредоточьтесь на накоплении Силы. Высокий уровень Силы дает вам больше возможностей.



Получение Силы

Примечание: У каждого типа монстров есть, по крайней мере, одна посвященная ему Книга Заклинаний, как и у вашего Великого Древнего.

На Треке Силы максимальное значение 20. Вы можете иметь больше Силы. Если Сила игрока достигает 21 или больше, вам нужно отметить это. Проще всего "обогнуть" вашим маркером Трек Силы, то есть, например, если ваша Сила 23, вы можете поставить маркер вашей фракции на отметку «3». Просто помните, что это на самом деле 23. Затем, когда маркер достигнет «0», поместите его вместо этого на «20».

Примечание: Монстры и Великие Древние (за редким исключением) не производят Силу! Только Культисты!

Правило минимальной силы

В конце сбора Силы, если уровень вашей Силы меньше, чем половина Силы игрока, с наибольшим значением Силы, установите свою Силу до половины его Силы (с округлением в большую сторону). *Пример: после катастрофического раунда, у Кирилла в конце фазы сбора Силы имеется только 4 Силы. К счастью, у Варяга имеется 13 Силы, и это самое большое значение из всех, поэтому Кирилл увеличивает свою Силу до 7 (половина 13, с округлением вверх).*

IV. Фаза определения Первого игрока

На первый раунд, Первым игроком является Ктулху. Если вы играете без фракции Ктулху, выберите Первого игрока любым способом, каким хотите. (Мы рекомендуем дать право первого хода самому младшему игроку, либо просто идти в алфавитном порядке имён фракций - то есть, Желтый Знак, перед Чёрным Козлом).

В последующем, маркер Первого игрока переходит к игроку, который имеет наибольший уровень Силы после Фазы сбора Силы. Если два (или более) игроков имеют одинаковое (наибольшее) количество Силы, то игрок, который был Первым игроком в предыдущий раунд, решает, кто из игроков получит маркер Первого игрока. (Он может выбрать себя, если участвует в споре).

После того, как Первый игрок определился, он берет маркер Первого игрока и устанавливает его перед собой. Он выбирает положить ли его стороной движения по часовой стрелке, или сторону движения против часовой стрелки. Какую бы сторону он ни выбрал, это определяет порядок действия игроков в этот раунд. Если вы используете какой - то другой объект, вместо нашего знака Первого игрока, просто укажите им человека, который будет ходить после вас. *Например, если игрок ставит маркер Первого игрока стороной, которая обозначает движение по часовой стрелке, то следующим, действовать будет игрок, сидящий слева от него. Направление маркера Первого игрока может меняться на каждом этапе определения Первого игрока.*

V. Фаза Судьбы

Фаза Судьбы идёт в четыре этапа.

1. Продвижение по Треку Судьбы
2. Ритуалы Уничтожения
3. Особые события
4. Определение Победы/Поражения

Примечание: Фаза Судьбы пропускается в первом раунде. В первом раунде, просто перейдите непосредственно от фазы определения Первого игрока к фазе Действий.

Продвижение по Треку Судьбы

В каждой фазе Судьбы, с помощью маркера отслеживаются успехи каждого игрока на Треке Судьбы, и отсчитывается количество пунктов, равное в сумме количеству контролируемых игроком Врат. Например, если игрок контролирует 2 Врата, то он продвигает маркер на 2 пункта. Это можно сделать одновременно, или в любом порядке.

Ритуал Уничтожения

Далее, начиная с Первого игрока, каждый игрок выбирает, хочет ли он выполнить Ритуал Уничтожения. Каждый игрок, начиная с Первого игрока и, далее по кругу, получает возможность выполнить один, и только один Ритуал Уничтожения.

Чтобы выполнить Ритуал Уничтожения:

1. Игрок тратит Силу, равную текущей позиции Ритуального маркера на Треке (от 5 до 10).
2. Игрок продвигает Ритуальный маркер на один пункт вверх Ритуального Трека, что часто приводит к увеличению его стоимости для последующих игроков.
3. Наконец, игрок продвигает свой маркер на Треке Судьбы на 1 пункт за каждые Врата под его контролем. (То есть, он получает на этом ходу удвоенное количество очков на Треке Судьбы, за контролируемые Врата). Кроме того, за каждого своего Великого Древнего в игре, он получает Знак Древних.

Примечание: Каждый игрок получает только один шанс выполнить Ритуал Уничтожения в фазе Судьбы.



1. Начало фазы Судьбы

Пример - Первый игрок Кирилл, и у него под контролем 3 Врат и Ньярлатотеп на Карте. В начале фазы Судьбы, он продвигает свой маркер на треке Судьбы на 3 пункта, за 3 Врат под его контролем. Все остальные игроки делают то же самое, в зависимости от их числа Врат.

Во время этапа Ритуала Уничтожения, Кирилл решает выполнить Ритуал Уничтожения.

Ритуальный маркер находится в пункте «5», так что Кирилл платит 5 Силы (и продвигает Ритуальный маркер на пункт «6»). Теперь Кирилл продвигает свой маркер Судьбы еще на 3 пункта (за свои 3 Врат), и получает Знак Древних за своего Великого Древнего. В этой фазе Судьбы он продвинулся в общей сложности на 6 пунктов на треке Судьбы, плюс он получил Знак Древних.

Если бы он не выполнил Ритуал Уничтожения, он бы имел больше на 5 единиц Силы в фазу Действий, но упустил бы эти 3 дополнительных очка Судьбы и Знак Древних. Следующий игрок, чтобы выполнить Ритуал Уничтожения должен потратить 6 единиц Силы, так как Кирилл сдвинул маркер.

Если Ритуальный маркер находится в пункте «10», и Ритуал выполняется, маркер перемещается в пункт "Мгновенная Смерть". Это означает, что в конце фазы Судьбы, игра заканчивается, и определяется победитель. Все игроки, сидящие после текущего игрока, в порядке очереди могут выполнить Ритуал Уничтожения по цене 10 единиц Силы, и все игроки могут, конечно, открыть Знаки Древних.

Фишки Знак Древних

Знаки Древних, символизируют печати, которые когда-то были наложены для удержания Великих Древних. На самом деле, эти фишки символизируют разрушение Знаков Древних, но для простоты, мы будем называть их просто "Знаки Древних".

Знаки Древних можно получать двумя основными путями. Во-первых, вы получаете один Знак Древних за каждого Великого Древнего под вашим контролем на Карте, при выполнении Ритуала Уничтожения (например, Желтый Знак может заработать два Знака Древних, если он выполнит Ритуал Уничтожения, когда у него под контролем Король в Жёлтом и Хастур). Во-вторых, каждая фракция имеет свой собственный уникальный метод получения Знаков Древних. (См. Книги Заклинаний и способности на вашей карточке фракции).



2. Выполнение Ритуала Уничтожения

Когда вы получаете Знак Древних, возьмите в закрытую фишку Знака Древних из общего пула и (не раскрывая её другим игрокам), поместите её лицевой стороной вниз возле вашей карточки фракции. Вы можете изучать свои фишки Знаков Древних. Все Знаки Древних имеют значение "1", "2", или "3", написанные на них. Это показатель, сколько очков Судьбы можно получить за каждый Знак. 18 фишек Знака Древних имеют номинал 1 очко, двенадцать 2 очка, и шесть 3 очка.

Знаки Древних могут быть вскрыты В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Как правило, лучше всего держать свои Знаки Древних в тайне до того момента, когда вы сможете выиграть, раскрыв их, но всё зависит от различных обстоятельств.

В том маловероятном случае, когда все Знаки Древних розданы, а игрок должен получить новый, просто добавьте игроку один пункт на Треке Судьбы.

Примечание: Если Знаки Древних вскрыты до конца игры, то, после того как вы переместили маркер на Треке Судьбы, не помещайте открытые Знаки обратно в пул, поместить их в коробку, они не будут использоваться до следующей игры Войны Ктулху.

Особые события

Многие Книги Заклинаний и специальные способности вступают в силу в фазе Судьбы. Если не указано иное, это происходит после того, как проведены Ритуалы Уничтожения (если таковые будут), но перед определением Победы. В случае возникновения спора, первым действие выполняет Первый игрок и далее по кругу. Некоторые карты событий также происходят в это время (доступно в более поздних расширениях). Например, заклинание фракции Чёрный Козёл «Кровавая жертва» и получение Книги Заклинаний в фазе Судьбы фракции Великий Ктулху.

Определение Победы / Поражения

Если какой-либо игрок набирает 30 и более очков Судьбы, или маркер Ритуала Уничтожения находится в пункте "Мгновенная смерть", игра заканчивается. Как определить победителя, описано в разделе под названием «Победа: Окончание и Победа в игре».

VI. Фаза Действий

Во время фазы Действий, каждый игрок в свою очередь, перемещает юнитов, использует заклинания, вступает в бой или действует иным образом. Все действия имеют стоимость в Силе (иногда 0), которая должна быть потрачена до начала самого действия.

Первый игрок выполняет одно действие. Когда он заканчивает, следующий игрок в свою очередь, выполняет одно своё действие. Это продолжается до тех пор, пока у всех игроков не закончится Сила, и они не смогут выполнять каких-либо действий. В данный момент фаза Действий заканчивается.

Другими словами, фаза Действий продолжается по кругу, пока все игроки не потратят всю Силу. Помните, что вы можете выполнить только одно Действие каждый раз, когда подходит ваша очередь, чтобы ходить.

Если у вас закончилась Сила, вы беспомощно сидите, в то время как другие игроки завершают свои ходы, пропуская вас. Если у вас 0 Силы, когда настало время ходить, вы пропускаете ход. Вы не можете даже выполнять Действия, которые стоят 0 Силы.

Существуют три вида действий: Общие Действия, Уникальные Действия, и Неограниченные Действия. Вы обязаны выполнить, по крайней мере, одно Общее или Уникальное Действие всякий раз, когда ход возвращается к вам.

Иногда бывает, что игрок имеет 1 или более Силы, но не хочет выполнять какое-либо Действие. В этом случае игрок может спасовать, при этом его Сила падает до 0, и он заканчивает свой ход.

- **Общие Действия:** вы тратите соответствующее количество Силы и выполняете Действие. Хотя, вы можете выполнить только одно Действие за ход, некоторые Общие Действия (например, «Перемещение») позволяют вам совершать более одного Действия.
- **Уникальные Действия:** выполняются так же, как Общие Действия - единственное различие заключается в том, что они являются уникальными для определенной фракции. Например, только Чёрный Козел может использовать уникальную способность «Культе плодородия». Уникальное Действие, как правило, привязано к Книге Заклинаний или к особой способности Великого Древнего. Если у вас еще нет соответствующей Книги Заклинаний или Великого Древнего в игре, вы не можете выполнить это Уникальное Действие.
- **Неограниченные Действия:** вы можете выполнять Неограниченные Действия в дополнение к одному Общему или Уникальному Действию. Некоторые Неограниченные Действия имеют специальные требования.

Повторим: игрок может выполнить только одно Общее или Уникальное действие в свой ход. Он может, кроме того, выполнить дополнительно одно или несколько Неограниченных Действий. Например, если вы решили выполнить действие «Призвать Культиста», вы получаете одного (1) Культиста, и заканчивает свое действие в этот ход (если у вас нет доступных Неограниченных Действий). Если вы решили выполнить действие «Построить Врата», вы создаете одни Врата, и ваши действия в этот ход заканчиваются. Явным исключением, является действие «Перемещение», которое позволяет вам перемещать несколько юнитов.

Общие действия

1. Призвать Культиста
2. Призвать Монстра
3. Пробудить Великого Древнего
4. Построить Врата
5. Перемещение
6. Битва
7. Захват Культиста

Призвать Культиста: стоимость 1 Сила (требуется юнит)

Вы должны иметь юнита в Зоне, где вы призываете Культиста. Вы можете призвать только 1 Культиста в ход. Это не требует Врат или чего-то ещё, кроме присутствия юнита.

Если вы в настоящее время не имеете ни одного юнита на карте, вам не нужен юнит в том месте, где призывается Культист. Культист выставляется в любой Зоне на Карте. Таким образом, вы можете вернуться в игру, даже если стерты с лица земли.

Для призыва, у вас должны быть Культисты в вашем пуле. То есть, вы не можете иметь более 6 Адептов Культистов на Карте.

Примечание: Поскольку Великого Древнего можно "Убить" (после чего он должен быть вновь пробуждён), не призывайте его, до того, как сможете защитить его другими юнитами. Есть два исключения, это Король в Жёлтом и Ктулху, так как они (сравнительно) недорого стоят.

Примечание: *Монстры с*

Мощью о удивительно полезны.

Они могут защитить

Культистов от захвата другими

Монстрами, они могут сами

захватывать Культистов, и они

могут быть приняты в качестве

жертв в бою, чтобы уберечь

более дорогих юнитов. Последнее

особенно удобно, когда перед

тобой враг с автокиллом,

например Кипулу с его

«Пожиранием» или Ночные

Призраки с «Похищением».

Призвать Монстра: стоимость варьируется (как правило , 1, 2, или 3 Силы и требует наличия Врат)

Вы можете вызвать одного монстра за ход (исключение: способность фракции Чёрный Козёл «Культ плодородия»). Монстр может быть вызван только в Зонах, где есть Врата под вашим контролем. (Кажущиеся исключения, такие как «Деградация» или «Осквернение» технически не являются действием «Призыв»). Заплатите стоимость монстра (напечатана на вашей карточке фракции), и поместите его в Зону.

Пробудить Великого Древнего: стоимость варьируется (также, есть другие требования)

У Великих Древних есть условия пробуждения, помимо их стоимости. Например, для пробуждения Шаб-Ниггурат, вам нужны контролируемые Врата, а также вы должны уничтожить двух ваших Культистов. В общем, Великие Древние, самые дорогие юниты в игре.

Каждый Великий Древний является уникальным юнитом, со своими собственными требованиями Пробуждения, своей собственной Мощью и своей особой способностью. Некоторые Уникальные Действия становятся доступными, когда они находятся в игре.

Построить Врата: стоимость 3 Силы (требуется Культист)

Для того чтобы построить Врата у вас должен быть Культист в Зоне без Врат. Оплатите 3 Силы, и поместите Врата в эту Зону. Сразу поместите Культиста поверх Врат, чтобы показать, что вы их контролируете. (С технической точки зрения это использование неограниченного действия «Контроль Врат»). Вы можете построить только одни Врата за ход.

Только одни Врата могут существовать в каждой Зоне. Если Врата уже присутствуют, вы не можете построить ещё одни

Перемещение: стоимость 1 Сила за перемещаемого юнита

При Перемещении, потратьте столько Силы, сколько хотите. Затем за каждую единицу Силы, что вы потратили, вы можете переместить одного юнита из его текущей Зоны в соседнюю Зону. Пример: Виталь тратит 3 Силы. Теперь он может Переместить 3 юнитов. Большинство фракций имеют специальные способности, которые каким-либо образом влияют на Перемещение.

Вы не можете Переместить юнитов более чем на одну Зону в ход - то есть, вы не можете потратить 2 Силы для перемещения одного юнита два раза в течение одного хода. Вы можете перемещать юнитов из разных Зон в одну, или в различных Зонах, или из одной Зоны в различные, в любых комбинациях.

Движение является единственным Общим Действием, которое позволяет вам делать больше одного Действия в свой ход (то есть позволяет двигать несколько юнитов).

Примечание: Все юниты могут перемещаться в районы Океана.

Битва: стоимость 1 Сила

Выберите любую Зону, в которой вы и вражеская фракция имеют, по крайней мере, одного юнита. Вы должны быть в состоянии кинуть, по крайней мере, один боевой кубик, чтобы объявить Битву.

Если в Зоне находится более чем одна вражеская фракция, вы можете биться только с одной. Только две фракции могут бороться в бою. Другие фракции, являются сторонними наблюдателями.

Движение в Зону, где есть вражеские юниты не инициирует бой! Юниты различных фракций могут находиться в одной Зоне без ограничений.

Примечание: Битва будет подробно описана в следующем разделе.

Захват Культиста: стоимость 1 Сила

В игре Войны Ктулху есть иерархия юнитов. Культисты, естественная добыча, находятся в самом низу. Монстры выше Культистов, а Великие Древние находятся на самом верху.

Если у вас есть Монстр в районе, где у противника имеется Культист, но нет Монстра или Великого Древнего, вы можете использовать это действие, чтобы захватить Культиста. Захваченный Культист удаляется с Карты и помещается на карточке вашей фракции, на изображение Великого Древнего. Ваш оппонент выбирает, какой Культист будет захвачен. Например, он не обязан выбирать Культиста контролирующего Врата, кроме случаев, когда нет иного выбора. Кроме того, если у него есть несколько типов Культистов (доступно в более поздних расширениях), он может выбрать между ними.



Пример Перемещения: старт



Пример Перемещения: одно Действие, стоимость 1 Сила



Пример Перемещения: одно Действие, стоимость 3 Силы



Пример 1: У Яра Монстр в Европе, а у Варяга два Культиста, но нет Монстра. В свой ход, Яр тратит 1 Силу на действие «Захват Культиста», чтобы захватить одного из Культистов Варяга. Очередь Варяга, и он двигает Монстра находящегося в соседней Зоне, чтобы защитить своего оставшегося Культиста.

Для защиты от захвата вражеским Монстром, вам нужен свой Монстр в данной Зоне. Обратите внимание, что даже если Культист имеет показатель Мощи выше 0, или Монстр имеет Мощь 0, последний все еще может захватить Культиста. Захват не битва, и боевые способности не применяются.

Великий Древний может захватить Культиста противника, даже если противник имеет в Зоне Монстра. Для защиты от захвата Великим Древним, вам нужен свой Великий Древний в Зоне. Если его нет, то вам придётся либо атаковать вражеского Великого Древнего и отогнать его, либо просто бежать.



Пример 2: У Кирилла Монстр и Культист в Европе. Док перемещает Ктулху в Европу. На следующем ходу, Кирилл должен эвакуировать своего Культиста, переместить своего Великого Древнего в область, или отогнать Ктулху в бою. В противном случае, Ктулху может захватить Культиста.

Пас

Если вы не хотите предпринимать никаких Действий, вы можете спасовать (Сила падает до «0»). Вы больше не можете выполнять никаких Действий (если только действия другого игрока не обеспечивают вас Силой).

Уникальные Действия

По мере игры, вы будете получать Книги Заклинаний, благодаря которым вы получите доступ к новым действиям. Кроме того, некоторые Великие Древние могут выполнять Специальные Действия (например, «Осквернение» Короля в Жёлтом).

Неограниченные Действия

Вы можете выполнить столько угодно Неограниченных Действий за ход, в дополнение к одному Общему или Уникальному Действию.

Вы не можете выполнить Неограниченное Действие, если у вас уровень Силы «0». В этом случае вы больше не можете ничего сделать.

Захватить пустые Врата: стоимость 0 Силы

Если у вас есть Культист в Зоне с заброшенными Вратами, это действие перемещает Культиста на Врата, для их контроля. Вы также можете использовать это действие, чтобы заставить Культиста покинуть Врата.

Если в Зоне с заброшенными Вратами есть Культисты двух и более игроков, то первый по очереди игрок может использовать это Действие и захватить Врата.

Один из вариантов использования этого Действия, может использовать Чёрный Козёл, когда имеет Книгу Заклинаний «Красный знак». Он может призвать Тёмного Потомка, покинуть Врата Культистом, и взять Врата под контроль недавно вызванным Тёмным Потомком, всё в тот же ход (он выполнил действие «Призвать Монстра», после чего использовал два неограниченных действия «Захватить пустые Врата»).

"Неограниченный" не означает, "в любое время". Например, вы можете захватить пустые Врата Культистом, только тогда, когда настало время вашего хода.

Примечание: Никогда не оставляйте Адепта Культиста одного на Вратах в опасной Зоне, как только Кплуму заработает Книгу Заклинаний «Сны»! Поместите второго Культиста в эту Зону, если это возможно. Хотя это не помешает использовать данное Заклинание, но так как именно вы выбираете, на какого Культиста оно подействует, Кплуму должен будет заплатить в общей сложности 6 Силы, чтобы захватить Врата.

Примечание: Если вы не уверены в том, что делать, посмотрите на требования ваших Книг Заклинаний. Как правило, скорейшее получение новых Книг Заклинаний будет самой правильной тактикой.

Неограниченная Битва: стоимость 1Сила (с 6 Книгами Заклинаний)

Если у вас есть все 6 Книг Заклинаний вашей фракции, Битва становится неограниченным Действием. В основном, это означает, что вы можете выполнить, так много Битв, как вам хочется, до и/или после одного Общего или Уникального Действия. Вы все еще можете выполнить Битву в качестве Общего Действия, если это единственное Действие, которое вы хотите сделать в свой ход. Каждая Битва, по прежнему стоит 1 Силу.

Так как Битва может быть как Общими, так и Неограниченным действием, когда у вас все 6 Книг Заклинаний вашей фракции, то вы можете сначала провести Битву, а затем решить, была ли она Неограниченным, или Общим действием. Так, что после просмотра результатов Битвы вы можете выбрать, будет ли она единственным Общим Действием, или начнёте другую Битву где-то ещё и т.д.

Однако, существует ограничение на Неограниченную Битву: вы все ещё можете инициировать только одну Битву на Зону в свой ход.

"Прерывающие" способности

Книга Заклинаний Ктулху «Деградация» может быть использована после действия любого игрока, даже если это не ваша очередь. В будущих расширениях будет добавлено больше "Прерывающих" способностей. Когда они используются в фазе Действий, они всегда происходят после действий другого игрока. Если два игрока хотят использовать такие способности и спорят об очередности, то первым действует первый по очереди игрок.

VII. Битва

Здесь представлен краткий обзор битвы, далее будет более подробный разбор.

После того, как битва была объявлена и её стоимость оплачена, Битва (будь то в качестве Общего Действия или Неограниченного действия) состоит из трёх фаз:

1. Пред- Битва
2. Битва
3. Пост- Битва

В фазе Пред-Битвы, атакующий и защитник, могут по желанию применить свои Пред-боевые способности. В Битве, обе стороны одновременно кидают кубики в количестве общей боевой Мощи участвующих юнитов. В фазе Пост-Битвы, сперва назначаются «Смерти», а затем «Ранения», наряду с любыми Пост-Боевыми способностями. Как и Пред-Боевые способности, Пост-Боевые способности атакующего применяются первыми.

Постоянные и Боевые эффекты

Перед каждой фазой Битвы, фракции принимают решение, будут ли они использовать любые Постоянные и/или Боевые эффекты, которые могут быть применены. Постоянные и Боевые эффекты получают с помощью Книг Заклинаний или специализированных способностей определённой фракции. Боевые эффекты бывают Пред-Боевые и Пост-Боевые. Например, способность Ползучего Хаоса «Предвестник» означает, что он получает Силу или Знаки Древних, когда Ньярлатотеп участвует в битве, в которой вражеский Великий Древний Умирает или получает Ранение. Он не должен "выполнять действие" для этой способности - он просто двигает свой маркер Силы вверх по Треку (или получает Знаки Древних) в Пост-Битве.

***Примечание:** Пред-Боевые, Боевые, и Пост-Боевые способности не являются "Действием". Таким образом, способность Ктулху «Пожрание» не стоит Силы.*

Атакующий выполняет свои способности первым в каждой фазе битвы, Защитник вторым. Если фракция, которая не принимает непосредственного участия в Битве, обладает способностью, которая может повлиять на бой, эта способность выполняется раньше всего.

Пред-Боевые эффекты

Пред-Боевые эффекты выполняются до того как боевые кубики брошены, но после того, как Битва объявлена (и оплачена). Например, использование Ползучим Хаосом Заклинания «Найти и уничтожить». Как правило, только фракции, которые сражаются, могут использовать Пред-Боевые способности, если для способности специально не указано иное.

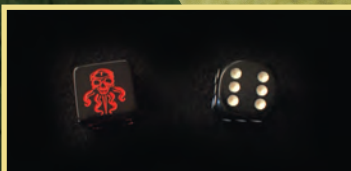
Атакующий (фракция, которая инициировала Битву) выполняет Пред-Боевые эффекты первым, а затем их выполняет Защитник. (Например, если Ктулху Атакующий и Ползучий Хаос выбирает Ночного Призрака, как юнита, который будет «Пожран», то Ночной Призрак не может использовать способность «Похищение».)

Битва и Боевые эффекты

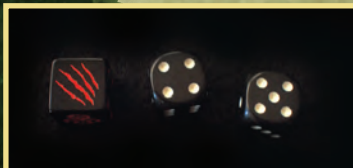
Все участники Битвы в данной фазе определяют свой общий уровень Мощи. Все Культисты и Монстры имеют Мощь, как правило, от 0 до 3. Некоторые заклинания имеют Боевые эффекты – они обычно происходят одновременно, но, как всегда, если порядок имеет значение, Атакующий выполняет их в первую очередь.

***Примечание:** Большинство Великих Древних имеют показатель Мощи, который требует подсчётов. Это стоит затраченных усилий, потому что чаще, Мощь получается высокой.*

Затем, каждый игрок бросает шестигранные кубики в количестве, равном суммарной Мощи всех его юнитов в этой Зоне. Бой происходит одновременно. Даже если вы по очереди бросаете кости, не назначайте потери до тех пор, пока оба игрока не бросили кубики и не сопоставили результаты.



Череп или шестёрка- Смерть



Штрихи, четыре или пять-Ранение



Пусто, один, два или три-Промех

Пример: У Дока в Зоне два Звёздных отродья (Мощь 3 каждый), два Глубоководных (Мощь 1), и три Адепта Культиста (Мощь 0). Их суммарная Мощь составляет 8 (то есть Док кидает 8 кубиков в Битве).

За каждую выпавшую 6-ку, назначается один результат «Смерть». За каждую 4-ку или 5-ку, назначается «Ранение». (Результаты 1-3 ничего не значат).

Если вы используете специальные кубики, то сторона с черепом это Смерть, обе стороны со штриховкой это Ранение, и три пустые стороны Промех. Шансы получить Ранение или Смерть точно такие же, но специальные кубики выглядят круче.

Результаты Битвы и Пост-Боевые Эффекты

После того, как кубики брошены, потери назначаются одновременно. Скажите (или покажите) вашему противнику свои результаты, а затем пострадайте от результатов вашего оппонента. Каждый игрок определяет, как применить полученные результаты, нанесенные ему, следующим образом:

1. Во-первых, за каждую Смерть, что вы получили, удалите одного юнита (на ваш выбор). В спорной ситуации, атакующий убирает свои потери первым.
2. Если у вас остались юниты после назначения всех Смертей, то за каждое Ранение, вы должны отступить одним своим юнитом в любую соседнюю Зону, по вашему выбору. Атакующий отступает в первую очередь. *Исключение – Книга Заклинаний Ползучего Хаоса «Безумие». Обратите внимание, что хотя Ползучий Хаос выбирает порядок отступления и Зону (Зоны) куда отступают юниты, какой именно юнит должен отступить, все еще выбирает владелец.*

Некоторые Книги Заклинаний и способности могут ухудшить или улучшить результаты боя. Не забудьте применить их! Пост-Боевые, как и Пре-Боевые эффекты выполняются в таком порядке: сначала Атакующий, а затем Обороняющийся.

Примечание: *раненые юниты не могут отступить в Зону, где есть юниты, принадлежащие к фракции, с которой они сражались (они могут отступить в Зоны, содержащую юнитов третьей фракции). Если один или несколько юнитов не могут отступить, убейте одного из раненых юнитов, а остальные могут оставаться в Зоне без дополнительного штрафа.*

Битва, простой пример:

1. Яр атакует Виталья в Восточной Африке. У него 2 Бьяки, 2 Адепта Культиста, и Король в Жёлтом. У Виталья 2 Адепта Культиста. Бьяки Яра дают ему больше на 1 кубик больше количества Бьяки в Зоне, в то время как его Культисты и Король имеют Моцъ 0, так что он бросает 3 кубика. Виталь играет за Чёрного Козла, и его Книга Заклинаний «Неистовство» находится в игре, так что каждый его Культист каждый имеет Моцъ 1.

2. Виталь бросает 2 кубика. Яр выбрасывает 2 Ранения, в то время как Виталь выбрасывает Смерть. Яр решает убить одного из своих Бьяки, а Виталь должен отступить Культистами из данной Зоны.



В этом примере, ни один из синих Культистов не может отступить в Зоны, где есть лобные зеленые юниты, даже если там есть синие юниты. Если зеленое Звёздное отряде так же ранено, оно не може отступить в Зону с синим блоком.



1. Битва простой пример- Атака



2. Результат



1. Битва, развёрнутый пример- Алаха



2. Пред-Битва



3. Броски



4. Назначения результатов

Битва развёрнутый пример:

1. Док атакует Кирилла в Восточной Африке. У него есть Ктулху, Шоггот, 2 Глубоководных

и 3 Культиста. У Кирилла Король в Жёлтом и 5 Зомби.

2. На этапе Пред-Битвы, Шоггот Дока «Поглощает» одного из своих собственных Глубоководных, а Ктулху «Пожирает» одного юнита противника. Кирилл выбирает Зомби (у него, на самом деле, не было никакого выбора потому, что Король не может быть выбран для «Пожирания», как Великий Древний).

3. Далее, Док кидает 12 кубиков (6 за Ктулху, 2 + 3 за Поглотившего Шоггота и 1 за оставшегося Глубоководного), а Кирилл кидает 3 кубика (суммарно за 4-х оставшихся Зомби).

4. Док выбрасывает 1 «Смерть» и 6 «Ранений». Кирилл выбрасывает 1 Смерть и 2 Ранения. Док убивает одного из своих Культистов, а ранение присуждает Глубоководному и Ктулху.

Кирилл убивает еще одного Зомби, а остальные три, плюс Король, получают Ранения. Избыток Ранений Дока игнорируется.

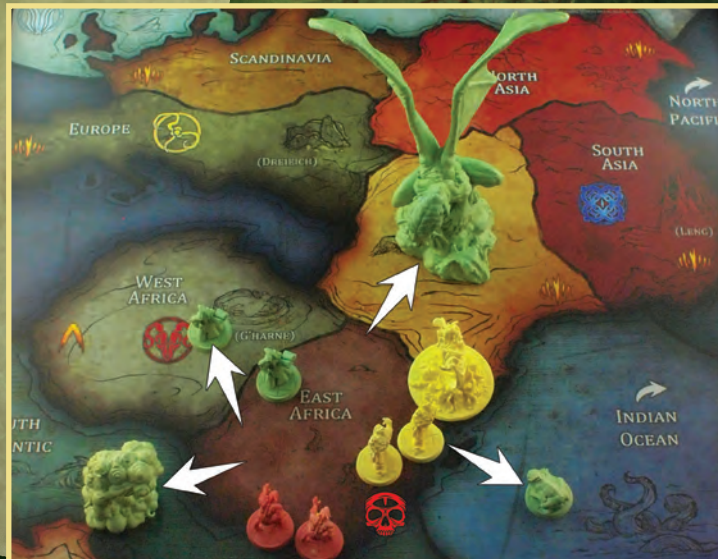
5. В Пост-Битве, Варяг, играющий за Чёрного Козла, перемещает двух Гулей в эту Зону с помощью «Некрофагии». Док должен отступить еще двумя юнитами из этой области. Он выбирает одного из своих оставшихся Культистов и Шоггота. У него никак не пострадал

только один Культист. (На Кирилла «Некрофагия» не действует, потому что ВСЕ его юнты уже получили ранение).

6. Теперь шаг Ползучего Хаоса. Он имеет способность «Безумие», и поэтому он может выбирать, куда отступают все юнты. Он решает, что Док: во-первых, перемещает Ктулху в Аравию, одного зеленого Культиста в Западную Африку, Глубоководного в Индийский Океан, а Шоггота в Южную Атлантику. (Юнитов Жёлтого Знака не было ни в одной из этих Зон). Поскольку Восточная Африка теперь полностью окружена юнтами Ктулху, Жёлтый Знак не может отступить, и должен потерять одного из своих раненых юнтов. Он выбирает одного из Зомби, а Король в Жёлтом и его 2 оставшихся Зомби остаются вместе с Культистом Ктулху, который в настоящее время, уязвим для захвата Королём в Жёлтом.



5. Пост-Битва



6. Результат

VIII. Книги Заклинаний

Заклинания это новые способности, которые ваша фракция получает при выполнении определенных требований. После того, как Заклинания получены, они остаются у игрока на протяжении всей игры. Каждая отдельная Книга Заклинаний, значительно усиливает свою фракцию, плюс, когда вы, наконец, собрали все 6 Книг, вы получаете дополнительные полезные эффекты. Битва становится Неограниченным Действием, и теперь вы можете выиграть игру.

Большая часть вашей стратегии в игре связана с тем, какие Книги Заклинаний и в каком порядке вы получаете.

Получение Книг Заклинаний

Получение Книг Заклинаний напоминает получение опыта в видеоиграх. Выполните одно из требований, перечисленных на вашей карточке фракции, и возьмите Книгу Заклинаний по своему выбору, поместив её на это требование. Вы не теряете Книгу Заклинаний, даже если требование уже не выполняются. Пример: у Великого Ктулху есть требование, которое гласит: "Контролируйте трое Врат в районе океана". Как только его фракция выполнила это требование, он получает Книгу Заклинаний и помещает её на карточку фракции, в соответствующий слот. Даже если в следующий ход, кто - то прогоняет его из одних (или всех!) его Океанских Врат, он сохраняет Книгу Заклинаний

Книги Заклинаний, требующие выполнения Действия

Некоторые требования для получения Книг Заклинаний звучат так "В качестве действия, сделать [X]". Например, у Ползучего Хаоса есть требование "В качестве действия за раунд, потратьте 4 Силы". Это не означает, что "потратьте 4 Силы на одно действие, например, такое, как большое перемещение". Это означает, что Ползучий Хаос должен потратить 4 Силы и не выполнять больше никакого Общего или Уникального действия. Только тогда он получает Книгу Заклинаний.



Карточка фракции с одной заработанной Книгой Заклинаний

Точно так же, у Чёрного Козла есть требование "В качестве действия, уничтожьте двух ваших Культистов". Это не означает, что вы должны потерять двух Культистов в Битве (или иным способом). Это означает, что Чёрный Козел, как единственное действие, берёт двух своих Культистов (из любого места) и помещает их обратно в пул. Это действие не требует от игрока траты Силы.

Другой пример: когда Шаб-Ниггурат пробуждается, игрок должен уничтожить двух своих Культистов. Это не считается за выполнение требования для получения Книги Заклинаний "Уничтожьте двух Культистов", а является частью совершенно отдельного действия (т.е. «Пробудить Шуб-Ниггурат»).

Эффекты Книг Заклинаний

Некоторые новые Книги Заклинаний позволяют выполнять уникальные для вашей фракции действия.

Многие эффекты Книг Заклинаний постоянные. Постоянный эффект всегда доступен бесплатно, как только вы получили соответствующую Книгу Заклинаний. Некоторые открытые Книги Заклинаний могут вступить в силу во время хода противника. Пример: Когда Книга Заклинаний Ползучего Хаоса «Безумие» находится в игре, он может использовать её во время действий противника, а не только в свой собственный ход. Великий Ктулху может использовать способность «Регенерация», в Битве, даже если это противник объявил битву против него, до тех пор, пока в сражении участвует Звёздное отродье.

Некоторые Книги Заклинаний привязаны к конкретным юнитам. Например, Книга Заклинаний Великого Ктулху «Поглощение» бесполезна без Шоггота (плюс юнита для поглощения!).

IX. Пробуждение Великого Древнего

Каждый Великий Древний имеет высокую цену, а также конкретные требования, которые должны быть выполнены, чтобы поместить его на карту. В бою, Великий Древний рассматривается как любой другой юнит. Как правило, он имеет специальные указания, сколько кубиков он кидает в бою. И да, одна назначенная ему Смерть устраняет вашего Великого Древнего.

***Примечание:** Опасайтесь Книги Заклинаний Жёлтого Знака «Вопли Мертвецов». Он может использовать её, чтобы передвинуться, а затем сразу же использовать Книгу «Зингая», Осквернение или захват (или предпринять одно из действий в другом месте). Это также верно для Книги Заклинаний «Неназываемый», которая, обычно, появляется в игре позже.*

Х. Победа: Окончание и Победа в игре

Победа по Треку Судьбы, или по Треку Ритуала Уничтожения

Когда игрок продвигает свой маркер Судьбы на цифру «30» Трека Судьбы, игра заканчивается в конце этой фазы Судьбы. Все игроки могут закончить выполнение Ритуала Уничтожения и открыть свои Знаки Древних, если пожелают.

Кроме того, если игрок выполняет Ритуал Уничтожения, в то время как маркер Ритуала находится на поле «10», маркер перемещается на поле «Мгновенная Смерть», и игра заканчивается в конце этой Фазы Судьбы. Игроки могут открыть свои Знаки Древних. Все игроки после текущего, так же могут выполнить Ритуал (по цене 10 каждый) и получить Знаки Древних.

Победа по Треку Судьбы и победа «Мгновенной Смертью» происходят в конце Фазы Судьбы. В это время, игрок с наибольшим количеством очков Судьбы является победителем. Если у него нет всех 6-ти Книг Заклинаний, то в этом случае победу одерживает игрок, стоящий следующим на Треке Судьбы, и имеющий 6 Книг Заклинаний. (Трек Судьбы идет до значения 40, чтобы позволить игрокам, отмечать дополнительные очки Судьбы, в том случае, если их больше 30).

Победа в Фазу Действия

Игрок может открыть Знаки Древних в любое время, в Фазу Действий (даже если это не его ход). Если после этого его общее количество очков Судьбы становится 30+, игра немедленно заканчивается. Другие игроки также могут сейчас открыть свои Знаки Древних. Опять же, игрок может выиграть, только если у него есть 6 Книг Заклинаний.

Поскольку это происходит во время Фазы Действий, никто не может выполнить Ритуал Уничтожения.

Ничья

Если игра заканчивается, а два игрока имеют равное количество очков Судьбы (и оба имеют 6 Книг Заклинаний), игра заканчивается вничью, обе фракции победили.

Проигрыш

Если игрок заканчивает игру любым способом (Трек Судьбы, «Мгновенная Смерть», или в Фазе Действия) и ни один игрок не имеет 6 Книг Заклинаний, игра заканчивается в любом случае. Все фракции всасываются обратно через разрушающуюся Врата и человечество в конце концов выживает. (ВАУ!) Но все игроки проигрывают вместе.



Примечание: вы можете выиграть игру, только если вы поместили все 6 Книг Заклинаний на карточку вашей фракции! (См. "Получение Книг Заклинаний"). Игра может закончиться несколькими различными способами.

XI. Игра для двух игроков

Обычная игра, для двух игроков

Выложите карту для 4-х игроков и Трек Ритуала для 4-х игроков. Первый игрок выбирает фракцию. Второй игрок выбирает две фракции. Затем первый игрок получает оставшуюся фракцию. Таким образом, каждый игрок управляет 2-мя фракциями.

Порядок действий в раунд

Когда ход доходит до игрока, он должен выполнить Действие каждой из своих фракций. Он может выполнить только одно Общее или Уникальное Действие за каждую фракцию, но он может выполнить их в любом порядке.

Взаимодействие фракций

Фракции игрока не могут «сотрудничать» в бою, или взаимодействовать каким-либо другим способом, кроме тех, которые допустимы в обычной многопользовательской игре. Они могут даже биться друг с другом, если вы так хотите.

Победа

Игра заканчивается обычным способом. Если хотя бы у одной из фракций игрока есть 6 Книг Заклинаний, он может победить.
Сложите общее количество очков Судьбы (плюс откройте Знаки Древних) всех фракций игрока. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает.

Эпическая игра, для двух игроков

Если у вас есть карта на 6-8 игроков, и 6 или более различных фракций, установить её стороной, для 6-ти игроков, и возьмите Трек Ритуала Уничтожения для 6-х игроков. Первый игрок выбирает фракцию. Второй игрок выбирает две фракции. Первый игрок выбирает две фракции, и второй игрок берёт последнюю оставшуюся фракцию. Таким образом, каждый игрок управляет 3-мя фракциями.

Порядок действий в раунд

Когда ход доходит до игрока, он должен выполнить действие каждой из его трех фракций. Он может выполнить только одно Общее или Уникальное Действие за каждую фракцию, но он может выполнить их в любом порядке.

Взаимодействие фракций

Фракции игрока не могут «сотрудничать» в бою, или взаимодействовать каким-либо другим способом, кроме тех, которые допустимы в обычной многопользовательской игре. Они могут даже биться друг с другом, если вы так хотите.

Победа

Как и в обычной игре для 2-х игроков. Только одна из ваших 3-х фракций должна иметь 6 Книг Заклинаний, чтобы вы могли претендовать на победу.

ХII.Советы игрокам

Общие советы

Всю игру можно разделить на два основных этапа - в начале игры и в конце игры.

В начале игры: в первые 2-3 фазы Действий, игроки должны попытаться получить Книги Заклинаний, обеспечить стабильное получение Силы и призвать, хотя бы минимальную армию. Будьте осторожны, когда вы пробуждаете вашего Великого Древнего, потому что это, фактически, оставляет вас беззащитным в последующие ходы этой фазы Действий. Бой в начале игры должен преследовать определенную выгоду, и основываться на попытках захватить вражеские Врата или выполнить требования Книг Заклинаний.

В конце игры: этот этап начинается, как только у вас есть один из Великих Древних и 3-4 Книги Заклинаний за поясом. Вам все еще нужны для окончания игры оставшиеся Книги Заклинаний, но теперь вы можете позволить себе проводить Ритуал Уничтожения. Помните, что чем раньше вы совершаете Ритуал, тем дешевле он стоит (и тем дороже он станет для ваших противников). На этом этапе цель Битвы меняется - вы должны стремиться уменьшить количество Врат под контролем противника. Таким образом, Ритуал станет менее эффективным. Если один игрок ушел далеко вперед на Треке Судьбы, объединитесь с другими игроками, чтобы играть против него. Если вы сами являетесь этим игроком, попытайтесь разбить такие союзы.



Фракция Ктулху ориентирована на разрушение. Из всех фракций, ваши подразделения являются наиболее эффективными в Битве. С другой стороны, вы ограничены в получении Знаков Древних, так что вам нужно использовать боевую силу, чтобы разрушить базу ваших противников и не позволить им занять доминирующую позицию.

Игра за Великого Ктулху

Ваши Книги Заклинаний и способности, даже те, что вы не используете, способны оказывать негативное влияние на деятельность ваших врагов. «Погружение», «Сны» и «Й'ха-Нтлеи» угрожают юнитам по всей карте и мешают вашим противникам.

В начале игры, вы быстро получите Книги Заклинаний. Пробудите Ктулху на 2 или 3 раунд, даже если он будет уязвим для нападения противника. В конце концов, вы можете повторно пробудить его задешево, и получить один Знак Древних. Гораздо проще выполнить задание Книги Заклинаний "Убейте/пожрите вражеского юнита в сражении", когда Ктулху выходит на поле.

В конце игры, используйте «Погружение», чтобы ударить противника в уязвимых Зонах. С «Регенерацией» или «Поглощением», плюс способностью Ктулху «Бессмертие», вы можете бросить свои силы в бой, относительно безнаказанно. Ктулху кидает только 6 кубиков, но «Поглощение» Шогготов придаёт вам веса, плюс, способность Ктулху «Пожирание» лучше, чем значение «Смерть» на кубике.

Деградия: Держите Глубоководных в вашем пуле, чтобы сделать своих Культистов невосприимчивыми к «Захвату». Просто немедленно «Деградируйте» Культиста, находящегося под угрозой.

Сны: Это означает, что ваши враги не смеют оставить Культиста одного на Вратах. Вы не сможете часто использовать «Сны» против опытных игроков, но эта способность будет влиять на их поведение, на протяжении всей игры.

Поглощение: Превращает Шогготов в крупные боевые единицы. Вам нужен всего лишь 1 Шоггот для атаки, до тех пор, пока у него есть доступная «пища». Помните, что Культисты и Глубоководные полезны сами по себе, так что не стоит поглощать их всех.

Регенерация: С этим, Звёздные отродья будут приносить пользу вашей армии, так как эта способность, являющаяся обратной стороной «Поглощения» будет защищать её от массивного урона. Ктулху в сопровождении двух Звёздных отродий хорошо защищён даже от вражеских Великих Древних.

Й'ха-Нтлеи: Как и «Снь», эта способность направлена на подавление противника. Ваши противники имеют меньше вариантов для постройки Океанских Врат, а вы не волнуетесь, если их строят много.

Погружение: Ключевое Заклинание в конце игры. После того, как армия Ктулху «Погружается», она не только способна нанести удар где угодно, но и заставляет других игроков отчаянно принимать контрмеры. Если вы атакуете в Мировом Океане, вы можете «Погрузиться» снова, после удара.

Игра против Великого Ктулху

У Ктулху сильные юниты, но они очень немногочисленны. Потеря каждого, является для него существенным уроном. Когда он швыряет всю свою мощь против одной Зоны, он, скорее всего, выиграет Битву, но вы можете уменьшить значение этого выигрыша, если не будете класть все яйца в одну корзину. Убийство самого Ктулху не является особенно эффективным (если только вы не Ползучий Хаос, так как его способность «Предвестник» дает вам после его убийства 2 Силы или Знаки Древних), потому что на следующий ход он вернется в Р'лех, и с помощью «Погружения» превратит вашу жизнь в ад.

Ктулху: Эпилог

Это был гигант. Гороподобное тело поднималось из моря, в окружении меньших уродцев, которые источали слизь и брели к нам на искаженных конечностях, щупальцах и псевдоподиях. Когда мы услышали, что острова Тихого океана были пусты, мы не поняли. Мы всё ещё думали, человеческими категориями. Мы представить не могли, что огромное Нечто будет пожирать, счищать с островов жизнь. И теперь он здесь, и он снова голоден!" Дэвид Мендиола





Игра за Ползучий Хаос

В начале игры, сосредоточьтесь на безопасности и получении Силы. Используйте «Полет» для создания баз в труднодоступных Зонах. Ночные призраки со способностью «Похищение» помогут отбить атаки врагов на ваших Культистов. По крайней мере, врагам придется отправлять более одного Монстра. Вам не нужно пробуждать Ньярлатотепа какое-то время, тем более, что чем позже он появится, тем сильнее будет. Часто, ваше самое неудобное требование Книг Заклинаний, это "Захват Культиста", так что ищите шанс сделать это.

В конце игры, все меняется. Ньярлатотеп теперь имеет огромную Мощь (до 12 кубиков), и вместо того, чтобы бояться битвы, вы должны искать её. Уничтожайте вражеских Великих Древних для использования способности «Предвестник». Для вас, выполнение Ритуала более безопасно, чем для других игроков, потому что вы можете восстанавливать затраченную Силу с помощью Заклинания «Тысяча форм», и не останетесь уязвимым.

Вам проще, чем любому другому игроку, ударить врага там, где он слаб. В результате, если один игрок опередил других в своём развитии, остальные могут попытаться убедить вас помочь им. Выдвигайтесь вперёд и помогите им, но обязательно потребуйте конкретных обещаний и дани за свою помощь. Например, "Прежде, чем я вступлю в бой, я хочу, чтобы вы эвакуировали ваши Врата в Южной Америке." Обещания не обязательны к исполнению в Войнах Ктулху, поэтому убедитесь, что "видите деньги", прежде чем выполнять те действия, которые вы посчитаете нужными.

Посланец Иных Богов: Менее полезно, когда в Битве участвуют Великие Древние, но очень помогает уберечь дорогого Ньярлатотепа от атак дешёвых юнитов. Не забывайте используя «Безумие», отступать в безопасные Зоны!

Похищение: В начале игры, это защищает Врата от вражеских Монстров. В конце игры это не такое полезное Заклинание, так как вам часто будут нужны ваши Ночные Призраки, чтобы назначать им выпавшие на кубиках «Смерти». Иногда, эту способность можно комбинировать с «Невидимостью» убирая сильных Монстров.

В начале игры сосредоточьтесь на ударах по слабым и уязвимым местам.

В то время как некоторые другие фракции быстрее получают первые Книги Заклинаний, Ползучий Хаос это та фракция, которая часто завершает свою коллекцию в первую очередь. Ваши подразделения не сильны в бою, и ваши Заклинания имеют оборонительный характер. Вы хороши в постоянных атаках, и изнурении противников в течение длительного времени.

Невидимость: Позволяет безопасно поместить неуязвимый Летающий Полип во вражеской Зоне. Это так же помогает заблокировать сильных вражеских юнитов, таких как Звёздное отродье.

Найти и уничтожить: Теперь ваши Врата защищены по всему миру от слабых и средних атак, так как вы можете сами атаковать «двухкубиковых» Монстров. В то же время в наступлении, ваши атаки дешевле, так как ваши Ночные Ужасы присоединяются бесплатно. Также, они дают Ньярлатотепу дополнительные «мясные щиты» в случае, если он попадёт в засаду.

Безумие: Ваше ключевое Заклинание. Оно не имеет мгновенного разрушительного эффекта, однако, по ходу игры, юниты ваших врагов будут рассеиваться и занимать неудобные позиции, что потребует много времени и энергии, для восстановления ситуации.

Тысяча форм: В начале раунда, это Заклинание лишает ваших врагов преимущества в Силе. В конце раунда, она может добавить Силы вам, в тот момент, когда вы наиболее уязвимы. В сочетании с «Предвестником», вы можете получить внезапный прирост Силы, что заставит ваших врагов стонать.

Игра против Ползучего Хаоса

Юниты Ползучего Хаоса хороши для отражения слабых набегов, но менее эффективны против массированных атак противника. Поэтому возьмите перчатки и ударьте его так сильно, как только сможете - как говорят немцы, Klotzen, NICHT Kleckern!(нем. «Не мелочитесь!»)

Ньярлатотеп прозен, но если вы его убьёте, то это будет серьезным ударом, и Ползучему Хаосу может потребоваться целый круг, для восстановления.

Его Культисты не имеют никакой реальной обороноспособности (у Ктулху есть «Деградиация», у Жёлтого Знака «Фанатизм», у Чёрного Козла «Неистовство»), и, в отличие от Культистов других игроков, уязвимы.

Вы мало что сможете сделать с его способностью, быстро набирать Силу. Просто старайтесь помешать накоплению им Силы и помните, что иногда лучше самому потерять Силу, чем позволить Ползучему Хаосу её набрать.



Ползучий Хаос: Эпилог

Неопределенность хуже всего. Никто не смотрит вверх. Я помню время, когда мы могли видеть солнце. Сейчас, мы не можем его видеть, потому что Они укутали небо. Никто не хочет смотреть вверх, и Они знают, почему. Каждый день мы живем с осознанием того, что это может быть наш последний день.

Единственным предупреждением будет порыв ветра, хлопанье крыльев, или кисть чего - то совершенно чуждого на коже. Тогда ты исчезнешь. Со временем, я вижу все меньше и меньше друзей. Как долго это будет продолжаться, прежде чем наступит моё время? " Дэвид Мендиола

Игра за Чёрного Козла

Самая распространенная ошибка, новичка играющего за Чёрного Козла в том, что он сразу пытается Культистами выполнить требование Книг Заклинаний «Ваши юниты должны находиться в Х Зонах». Но ваши враги будут двигаться, тогда как вы, будете беспомощны из-за недостатка Силы. Развивайтесь уравновешенно. Убедитесь в том, что при Перемещении юнитов, они имеют поддержку и защиту, и вообще, лучше использовать дешевых монстров, а не Культистов, чтобы занять Зоны для выполнения заданий Книг Заклинаний. «Тысячное потомство» лучше использовать в обороне, когда противник движется к одним из ваших Врат, чтобы доставить ему кучу неприятностей. Хорошо укрепите одну из Зон, для безопасного вызова Шаб-Ниггурат.

В конце игры, вы можете активно беспокоить других игроков. «Гхрот» замедляет развитие соперника и наносит ему определённый урон. Битвы становятся всеобщими, поэтому «Некрофагия» может использоваться несколько раз за ход. «Аватар» позволяет захватывать слабые вражеские базы - просто телепортируетесь туда, и противник вынужден будет послать кого-нибудь на защиту. После этого вы можете захватить их Культиста или, если Врата заброшены, вербуйте своего собственного Культиста, чтобы захватить их.

Противники зачастую, будут приходить к вам, в попытке остановить ваше развитие и нанести урон. В этот момент лучше отсидеться. Если вам нужно нанести удар на расстоянии, у вас есть «Аватар». Вы не сможете иметь много Врат, как другие, более мобильные, фракции, но вы можете компенсировать это - даже с помощью всего 2 Врат плюс Шуб-Ниггурат и «Кровавая жертва» вы получите 2 Знака Древних и 4 Очка Судьбы, если проведёте Ритуал.

Неистовство: отлично работает как в обороне, так и в нападении. Если противник Перемещает Монстра в Зону, в надежде на лёгкий захват Культиста, объявите Битву, и нанесите ему самому Ранение.

Некрофагия: вы можете безнаказанно использовать дешевых Гулей (бесплатных, после того, как открыта Книга «Тысячное потомство»). Если Битва была небольшой, они могут очистить всю Зону, что позволяет вашим Гулям призвать Культиста и захватить Врата. Телепортация Гулей по всей Карте также помогает выполнять требования Книг Заклинаний.



Как и подобает культуре плодородия, Чёрный Козёл делает акцент на экспансии и захвату новых территорий, подобно грибковой инфекции. В отличие от других фракций, вы, как правило, территориально ограничены. Вы не смертельны в бою (на самом деле, у вас нет никаких боевых заклинаний, кроме «Неистовства»), но у вас есть много дешевых юнитов, что прибавляет оптимизма. В то время как вы отсиживаетесь у себя дома, ваши способности позволяют воздействовать на врагов дистанционно. Это ваша истинная сила.

Гхрот: комплексное действие, требующее времени и подготовки, но оно стоит свеч. Некоторые игроки сосредотачиваются на «Гхрот», в качестве центральной стратегии. Другие используют его периодически. Оба метода эффективны. **Внимание:** имеются непроверенные данные, что данное свойство, по многочисленным просьбам игроков было изменено автором игры. Изменения гласят, что в случае неудачного броска кубика, игрок управляющий Чёрным Козлом может выставить на поле в любую зону одного Культиста любой фракции.

Красный знак: позволяет получать больше Силы в фазе сбора Силы, чем может себе позволить любая другая фракция, а также предоставляет юнитов, которые могут строить и контролировать Врата, но не могут быть захвачены в плен. Помните, что когда у вас есть «Красный знак» и вы призываете Тёмного Потомка, можно поместить его прямо на Вратах (заменяя Культиста, который его вызвал).

Тысячное потомство: полезность этого Заклинания очевидна, но и тут есть нюансы. Например, можно вызвать одного Гуля стоимостью 0 Силы, чтобы он, оставаясь на месте, наблюдал за действиями других игроков. Заклинание, так же, фактически деморализует противник, который атакует вас, уничтожая 3-4 ваших юнита, только для того, чтобы вы призвали потерянные юниты обратно за бесценок.

Кровавая жертва: позволяет зарабатывать Знаки Древних каждую фазу Судьбы. В качестве бонуса, это Заклинание помещает Культистов обратно в пул, так что вы можете призвать их для использования вместе с «Аватаром» или «Некрофагией» для захвата Врат.



Игра против Чёрного Козла

Однажды появившегося Чёрного Козла трудно убрать. Тем не менее, его атаку легко парировать, в первую очередь, из-за того, что количество Действий для наступления у него ограничено. Его монстры слабы, кроме того, у него есть и другие задачи для выполнения, помимо боевых действий. Это означает, что основным инструментом для завоевания у Чёрного козла являются "Аватар" и "Некрофагия" и оба они ведут к ослаблению в начальной Зоне. Реагируйте быстро и заставьте его отступить.

После того, как Чёрный Козёл развился его трудно остановить, потому что он получает дополнительную Силу от «Красного знака», и дополнительные Знаки Древних от «Кровавой жертвы». В какой - то момент, возможно, придется идти вызволять одну из своих баз. К счастью, любая из фракций может победить Шаб-Ниггурат, если действовать правильно. Не делайте ошибку, пытаясь вытравить Чёрного Козла полностью - вы потерпите неудачу. Если вы сфокусируетесь на этой задаче, другие враги могут уйти в своём развитии далеко вперед. Помните: не пытайтесь вылечить инфекцию Чёрного Козла, просто сдерживайте его.

Чёрный Козел: Эпилог

"В эти дни вы не сможете отдохнуть. Вам просто некуда лечь. Наши улицы кишат животными, с раздвоенными копытами и шипящими оскалами. Небо не лучше, оно заполнено летающими мерзостями, стекающими с грибов. Я слышал, что они забирают наши мозги. Я не знаю, что они делают с ними. Пожирают? Они не говорят. Что - то хуже. Но что бы вы ни делали, не ходите в недавно выросшие лесные массивы. Вы найдете их там, гигантские ужасы все в пастях и щупальцах. А в центре, стоит та, что их сотворила. Нет, мой друг, держитесь подальше от леса."

Дэвид Мендиола

Игра за Жёлтый Знак

Имейте в виду, что в начале игры, вы будете получать Книги Заклинаний медленнее, чем другие игроки, поэтому сосредоточьтесь на выполнении заданий для их получения. Пробудите Короля в Жёлтом как можно раньше. Обычно стоит отправить Короля в Жёлтом в Северную Америку после Осквернения Европы или Азии, но иногда мудрее, вначале попасть в Африку и, даже, внезапно напасть на врагов, захватив Культистов Королём, или используя Заклинание «Зингайя». Многие игроки предпочитают перемещаться в Африку или Америку после пробуждения Короля, оставляя осквернение Европы и Азии напоследок.

Король в Жёлтом, несмотря на нулевую Мощь, является ходячим ужасом. Он быстро движется по карте со своими бессмертными телохранителями, а его способности выполнить второе Действие (после «Воплей мертвецов») означает, что вы можете Переместиться в зону противника и немедленно использовать там «Зингайя», захват Культиста, или «Крик Бьяки» в рамках подготовки к более разрушительным эффектам. Вы не тратите много Силы на вызов Монстров (большинство из них генерируются с помощью попыток Осквернения), поэтому сосредоточьтесь на других приоритетах. Не забудьте оставить след "хлебных крошек" из Монстров за собой, так чтобы они могли подпитывать вашу Силу от Осквернённых Зон (способность «Пиршество»). Даже если противник Перемещается в Зону, чтобы напасть на вас, это будет стоить ему минимум 2 Силы (1 за Перемещение, 1 на Битву), поэтому, даже устранение вашего арьергарда не является трагедией. Кроме того, это возвратит Монстра обратно в ваш пул, чтобы использовать его при следующем Осквернении или «Зингайя».

Ближе к концу игры, вы должны закончить сбор оставшихся Книг Заклинаний. Как правило, у вас будет несколько Врат, и вы можете полагаться на «Третий Глаз» и двух ваших Великих Древних для получения Знаков Древних. Если Хастур участвует в сражении, вы можете гарантировано убить вражеского Великого Древнего, благодаря способности «Мечь». К этому времени вы должны получать значительное количество Силы от Заклинания «Пиршество», которая может быть использована для выполнения Ритуала, или других целей. После пробуждения Хастура, у вас есть два варианта дальнейших действий: либо Король, либо Хастур могут быстро перемещаться по Карте, после чего вы можете выполнять другое, нужное вам Действие. В конце игры, стратегия Хастура заключается в использовании Заклинания «Незавываемый», для перемещения в Зону противника, «Крик Бьяки» даёт ему телохранителей, чтобы, затем, объявить Битву (неограниченное Действие с 6 Книгами Заклинаний) и убить любого другого Великого Древнего, используя «Мечь».



Вы ограничены странными правилами и, кажется, играете в свою собственную отдельную игру. Однако, при этом, вы погрузите других игроков в живой кошмар. Вы оставляете след из разбросанных по всей карте юнитов, заставляя врагов тратить чрезмерное количество времени и сил, на уничтожение ваших следов. У вас нет реальной базы, вы ведёте кочевой образ жизни, оставляя на своём пути лишь руины. Вы быстрее выполняете условия получения Книг, чем другие игроки, и часто можете выполнить сразу два задания за раунд, что придает вашей стратегии гибкости. Ваши юниты слабы, но, как правило, бесплатны и многочисленны, что делает вас менее чувствительным к потерям. Не стоит бессмысленно терять юнитов, однако вы всегда можете быть уверены, что получите их обратно.

Фанатизм: может буквально "воскресить" вас, при недостатке Силы. Это также будет мешать вашим противникам, так как они могут предпочесть атаковать кого-то другого, лишь бы не дать вам Силу.

Зингайя: самой большой проблемой для проведения Осквернения является сбор войск. С «Зингайей», вы не только получаете юнита, но и вынуждаете врага потерять Культиста.

Крик Бьяки: делает вас гибким, используя данное Заклинание как в защите, так и в атаке. Используйте «Крик Бьяки» для отражения вторжения врага, либо после использования «Воплей мертвецов» или «Неназываемого», чтобы усилить вашего Великого Древнего.

Волны мертвецов: вы будете часто использовать это Заклинание, так что не откладывайте получение этой Книги. Это не обязательно должна быть первая Книга Заклинаний, которую вы получаете, но она точно не должна быть последней.

Неназываемый: основной функцией этого Заклинания является убийство Великого Древнего вражеской фракции, но у него есть и другие применения. Помните, что дополнительное Действие не может быть выполнено Хастуром.

Третий глаз: как только вы получите все Книги Заклинаний, «Третий Глаз» будет поддерживать вашу заинтересованность в проведении «Осквернений». По сути дела, вы будете получать Знак Древних за 2 Силы (1 Перемещение и 1 «Осквернение»), а также вы получаете потенциальный источник Силы и нового Монстра. Это лучшая сделка в игре!

Игра против Жёлтого Знака

Если вы играете против Жёлтого Знака, помните, его Монстры слабы. Но они многочисленны и вам нужно будет напасть несколько раз, чтобы выбить их из Зоны, но, по крайней мере, вам не придётся опасаться серьезных потерь. «Третий глаз» сильное Заклинание, но оно нуждается в обоих Великих Древних, плюс достаточное количество Монстров, чтобы преуспеть в Осквернении. Это дает вам много возможностей, чтобы остановить Жёлтый Знак.

Одной из странностей Жёлтого Знака является стремление иметь большое количество Культистов вокруг Европы - он извлечёт выгоду, потеряв некоторых из них в начале игры, а потом, используя Короля в Жёлтом для распространения их по всей Карте. Так что если вы хотите причинить наибольший ущерб, не бейте по Европе – нанесите удар по самому Королю. Вы вряд ли убьёте Короля, но рассеете его армию Зомби, что нанесёт реальный вред. **Жёлтый Знак имеет множество слабых псевдо-баз (в виде жетонов Осквернения), разбросанных по карте. Лучше не тратить все время на**

атаки по ним, но делайте это, при любом удобном случае.

Жёлтый Знак ограничен в развитии его потребностью Осквернить определенные Зоны. Если вы сможете сдержать его, скажем, в Африке или Южной Америке, вы остановите его развитие. Это легче сказать, чем сделать, но если каждый ход вы будете задерживать его продвижение, он будет оказываться во всё более отчаянной ситуации.



Жёлтый Знак: Эпилог

Я делал ужасные вещи. Я убил своих лучших друзей. Родителей. Детей. Почему, ты спрашиваешь? Потому что ... Король в Жёлтом. Он шептал ... секреты и предзнаменования. Это имело смысл. Не волнуйся, мои жертвы не остались мертвыми. Они являются подарком Безмянному и поэтому они следуют за ним, как и другие. Так Король в Жёлтом получает свиту, которая сопровождает его, когда он распространяет свое учение." Дэвид Мендиола



ХIII. Часто задаваемые вопросы

В: Почему на Карте, есть небольшой участок Северной Атлантики, которая просачивается к тихоокеанской стороне Центральной Америки?

О: Это наш способ показать, что Северная Атлантика и северная часть Тихого океана являются смежными.

В: Если мои юниты в Зоне имеют Мощь «0», но у них есть особые способности, которые можно использовать в Битве, могу ли я объявить Битву?

О: Нет, подразделения в Зоне должны иметь возможность кинуть, по крайней мере, 1 боевой Кубик (т.е. их Мощь должна быть не ниже 1), чтобы объявить Битву. Например, если вы играете за Ползучий Хаос и у вас есть только Ночной призрак в Зоне, вы не можете объявить там Битву, так же не можете использовать Заклинание «Найти и уничтожить».

В: Если у меня есть 6 Книг Заклинаний (т.е. Битва становится неограниченным Действием), могу ли я объявить Битву и потом выполнить другое действие (например, перемещение из Зоны Битвы)?

О: Да. Неограниченные действия могут быть выполнены в любом порядке. Однако вы всё ещё можете участвовать только в одной Битве на одну Зону. Вы можете использовать «неограниченную» Битву в Зоне (как ваше действие) перейти в новую Зону, и инициировать Битву там.

Примечание: На самом деле, теоретически возможно объявить Битву в Зоне, получить Ранение, отступить в соседнюю Зону, снова объявить Битву, получить Ранение снова, и таким образом поддерживать последовательность Битв, пока не закончится Сила, вы не потеряете всех своих юнитов, или получите Ранение в Зоне, где вы уже сражались в этот ход. Единственным ограничением является то, что вы можете инициировать только одну Битву в Зоне.

В: Что произойдёт, если все юниты одного игрока будут "освобождены" от Битвы с помощью «Невидимости», или устранены, с помощью таких эффектов, как «Похищение» или «Пожирание»?

О: Очевидно, что нет необходимости кидать Кубики. Сила, необходимая, чтобы начать сражение тратится. Пост-Боевые эффекты при необходимости применяются.

В: Ктулху получает Книгу Заклинаний в первой Фазе Судьбы! Означает ли это, что он получает её, перед своей первой Фазой Действия?!

О: Нет! В первом раунде нет Фазы Судьбы. Поэтому Ктулху получает эту Книгу Заклинаний в Фазе Судьбы второго раунда - после окончания первого раунда.

В: Два условия для получения Книг Заклинаний Ктулху требуют убить или «Пожрать» врага в бою. Но «Пожирание» происходит ДО битвы? Кроме того, когда именно я получаю эти Книги Заклинаний? В середине боя?

О: Пре- и Пост-Боевые эффекты, считаются случившимися "во время битвы". Оба боевых Заклинания Ктулху можно получить только после того, как Битва полностью завершена и все Пост-Боевые эффекты выполнены.

В: Могут ли Заклинания, такие как «Сны» Ктулху или «Зингайя» Жёлтого Знака использоваться, чтобы просто удалить Культиста противника, если вам не хватает юнита, чтобы выполнить замену?

О: Нет. Если вы не можете выполнить замену, вы не можете использовать такое Заклинание.

В: Мощь Ньярлатотепа основана на его Книгах Заклинаний, плюс его противников?

О: За каждую Книгу Заклинаний лежащую на карточке фракции Ползучего Хаоса и карточке фракции его противника, Ньярлатотеп получает 1 Мощь. Например, если Ньярлатотеп имеет все 6 Книг Заклинаний, в то время как его соперник собрал только 3, он получает Мощь 9. В этой сумме не учитываются Книги Заклинаний, которые ещё не получены и Книги Заклинаний нейтрального Великого Древнего (доступны в некоторых расширениях).

В: Могу ли я использовать «Аватар» Чёрного Козла на одном из моих собственных юнитов?

О: Конечно.

В: Сколько Силы Ползучий Хаос получит за убийство или ранение Ктулху?

О: Он получает 2 Силы, так как теперь это половина стоимости пробуждения Ктулху (поскольку очевидно, что он был разбужен один раз). Конечно, он может просто взять вместо этого 2 Знака Древних.

В: Когда Ползучий Хаос блокирует юнита с помощью его Книги Заклинаний «Невидимость», именно он выбирает юнита? Может ли он выбрать противника? Может ли он выбрать свой Летающий Полип?

О: Да, да и да. Помните, что он не может блокировать Великого Древнего.

В: Зомби и Бьяки Жёлтого Знака имеют значения Мощи, которое изменяется в зависимости от того, сколько их присутствует в данной Зоне. Если Зомби или Бьяки блокируются с помощью «Невидимости», считаются ли они до сих пор "присутствующими" и как это отражается на Мощи остальных юнитов?

О: Невидимый юнит не считается "присутствующим" данной Зоне. Если у вас есть 2 Зомби в Зоне, и один стал «Невидимым», оставшийся Зомби имеет Мощь 0, а не 1. Смысл в том, что «Невидимость» должна быть полезной.

В: Что делать, если Летающий полип уничтожается «Пожиранием» или каким - либо другим эффектом после использования им «Невидимости» на юнита? Отменит ли это «Невидимость»?

О: Нет, эффекты, однажды проявившись, продолжают действовать, независимо от судьбы инициировавшего их юнита.

В: Что делать, если другие игроки не имеют достаточного количества Культистов, чтобы удовлетворить требование заклинания «Гхрот»?

О: Они теряют столько Культистов, сколько определит Чёрный Козел. Если у них нет достаточно Культистов, чтобы удовлетворить требование, избыток игнорируется.

В: Что касается Книги Заклинаний Ползучего Хаоса «Безумие», он должен соблюдать обычные ограничения на отступающих юнитов (т.е. не в Зоны, содержащие юниты фракции которые сражались)?

О: Да, он должен подчиняться обычным правилам отступления. Кроме того, он не может выбирать, какие именно юниты будут отступать, а только их место назначения. Также отметим, что с «Безумием», Ползучий Хаос может заставить отступить игроков в любом порядке, то есть, Защитник может отступить первым.

В: У Чёрного Козла есть требование Книги Заклинаний "Ваши юниты должны находиться в одной зоне с юнитами каждого из противников"? Означает ли это, что все вражеские юниты должны находиться в одной и той же Зоне с вашим юнитом (ами)?

О: Нет. Например, вы играете втроём и ваши противники Ктулху и Жёлтый Знак. Если у вас есть юнит в одной Зоне с юнитами Ктулху и, также имеется юнит в одной Зоне с юнитами Жёлтого Знака, это требование выполнено. Обратите внимание, что это требование может быть выполнено и во время хода противника.

В: Когда используется способность Ползучего Хаоса «Тысяча форм» или способность Чёрного Козла «Гхрот», игрок может настаивать на потере только части своих Культистов/Силы, даже если другие игроки хотят иного? Что делать, если игрок не имеет Силы или Культистов - может ли он быть "не согласным" с разделением?

О: В первом случае, это будет считаться разногласием, которое должно быть решено. Во втором - если игрок отказывается или не может внести свой вклад в распределение, он не участвует в дальнейших переговорах, и его согласие не имеет значения.

В: Если Гуль уже находится в целевой зоне, он может быть там "вызван" с помощью «Некрофагии»?

О: Только если он не участвовал в Битве. Обратите внимание, что «Невидимый» Гуль "не участвует" в Битве и, таким образом, может быть вызван с помощью «Некрофагии»!

В: Ньярлатотеп находится один в Зоне («Посланец Иных Богов» в игре) и он получает Ранение, но не может отступить, потому что окружен вражескими юнитами, что происходит? Погиб ли он? Что произойдёт, если другой юнит с ним, и выпадает только одно Ранение - может ли Ньярлатотеп быть выбран, чтобы взять Ранение на себя, так чтобы дружественный юнит был от него избавлен?

О: Нет, он игнорирует Ранение. Ответ на второй вопрос, да, в этом редком случае Ньярлатотеп может "взять" Ранение, чтобы избавиться от него другого юнита. Конечно, если выпало два Ранения, то дружественный юнит должен быть выбран, чтобы умереть.

В: Когда считается количество фигурок, для определения Мощи Шаб-Ниггурат? Например, если Ктулху «Пожирает» Культиста непосредственно перед Битвой, уменьшает ли это Мощь Шаб-Ниггурат в этой Битве?

О: Все Пред-Боевые эффекты происходят ДО того, как Кубики набраны. Боевые Кубики набираются в фазе Битвы. В приведенном примере, «Пожирание» Ктулху действительно уменьшит Мощь Шаб-Ниггурат в этой Битве.

В: Если фракция Чёрный Козел участвует в Битве и использует «Некрофагию», она также получает дополнительные Ранения?

О: Да, обе стороны, участвовавшие в Битве, получают дополнительные Ранения, равные количеству перемещённых Гулей. Вновь появившиеся Гули не могут быть выбраны, чтобы взять на себя эти дополнительные Ранения.

В: Юниты одной из Фракций не могут отступить, потому что они окружены. Они теряют юнита из-за этого, но затем используется «Некрофагия». Они теряют второго юнита в результате дополнительного Ранения?

О: Нет, только один юнит гибнет из-за невозможности отступить за Битву. (Тем не менее, если ТОЛЬКО «Некрофагия» нанесла Ранение, то, конечно, окружённый вражеской фракцией и неспособный отступить юнит будет уничтожен).

В: Король в Жёлтом может выполнять Осквернение, но что же в действительности это означает?

О: Жители крича от ужаса, бегут из своих городов, или отчаявшиеся и послушные поклонились Королю, но непосредственный практический эффект в игре состоит в том, что даёт Жёлтому Знаку юнитов и Книги Заклинаний, когда выполняется в нужных Зонах. Кроме того, если оно успешно выполняется после того, как Книга Заклинаний «Третий глаз» открыта, это может дать данной фракции Знаки Древних.

В: Когда Жёлтый Знак использует в качестве Действия заклинание «Вопли мертвецов» или «Неназываемый», он должен заплатить обычное количество Силы для своего второго, последующего действия?

О: Да! Например, если он выполнил «Вопли мертвецов», а затем сразу же попытался провести «Осквернение», это будет стоить ему в общей сложности 3 Силы. Или 2, если Книга «Третий глаз» открыта.

В: Что происходит, когда Ползучий Хаос использует «Тысяча форм», и число на Кубике выше, чем суммарный уровень Силы всех остальных игроков?

О: Ползучий Хаос получает Силу, равную значению на Кубике.

XIV. Правило Омега

Мы старательно трудились более года, стремясь охватить все возможные нюансы правил в FAQ и сделать игру верной духу Лавкрафта, насколько это возможно. Но мы, простые смертные, и как таковые, вынуждены подстраховаться.

Если вы столкнетесь с каким – то противоречием в правилах, Заклинаниях или способностях, и не сможет найти ответ в одном из наших «Часто задаваемых вопросов» (или на нашем веб - сайте FAQ онлайн), мы рекомендуем, игрокам проголосовать по желаемому результату - владелец игры должен, вероятно, получить бонус – при подсчёте, его голос считайте за два. В конце концов, Война Ктулху это ваша игра. Если вы вынуждены добавить правила дома, чтобы разрешить возникшие противоречия - сделайте это с нашим благословением.

XV. Глоссарий

АДЕПТ: единственный тип Культиста, появляющегося в основной игре Войны Ктулху. В последующих дополнениях добавятся новые типы Культистов.

АТАКУЮЩИЙ: фракция, которая объявила битву.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ / ЗАКЛИНАНИЯ: получаются с помощью Книг Заклинаний или особых способностей. Боевые Способности классифицируются как Пред-Боевые, Боевые и Пост-Боевые. В спорной ситуации, Атакующий использует свои Заклинания первым в каждой фазе Битвы, после него Защитник.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ: потусторонние чужеродные повелители, которые стремятся завоевать Землю. У большинства фракций, есть только один Великий Древний (исключение: Жёлтый Знак). Многие Способности и Заклинания относятся к "Монстрам и Культистам". Такие способности не распространяются на Великого Древнего. Все Великие Древние имеют свои собственные уникальные требования к пробуждению, свою собственную Мощь (часто рассчитываемую по формуле), а также свои собственные уникальные Способности (иногда в виде Действий).

В ИГРЕ: некоторые Книги Заклинаний и Способности направлены на юнитов "в игре". Юнит "в игре", если он находится на Карте, или вне Карты, но по-прежнему под контролем его владельца. Например, Ктулху находящийся на карточке фракции при использовании способности «Погружение», находится "в игре". Захваченный Культист на карточке фракции противника не "в игре".

ВРАГ: юниты или фракция под контролем другого игрока, то есть не вы. Все фракции являются "вражескими", кроме той, что под вашим контролем. В игре на 2-х игроков, даже другие фракции под вашим контролем считаются друг другу «вражескими».

ВРАТА: конструкция инопланетной науки, построенная Культистами. Врата являются источником Силы фракции, а также позволяют призывать Монстров и (иногда) Великих Древних.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ: юнит под вашим контролем.

ЗАЩИТНИК: фракция, участвующая в Битве, которая не была ею объявлена.

ЗОНА: области Карты, будь то Океан или Земля.

КУЛЬТИСТ: человек, который служит Великим Древним. Они живут на Земле и могут быть призваны в любой Зоне. Их характеристики идентичны друг другу, они отличаются только цветом фракции. В основной игре, единственным типом Культиста является Адепт.

МОНСТР: нечеловеческие существа, которые служат Великим Древним. Они обычно прибывают через Врата.

ПОСТ-БИТВА: эффект, который происходит после того, как брошены боевые Кубики. Например, способность Шаб-Ниггурат «Некрофагия».

ПОСТОЯННО: это «бесконечные» Заклинания, которые постоянно действуют с тех пор, как вы получили соответствующую Книгу Заклинаний. Например, Заклинание Чёрного Козла «Тысячное потомство» приводит к тому, что Монстры её фракции стоят на 1 Силу меньше (до тех пор, пока выполняется необходимое условие: наличия Шаб-Ниггурат в игре). Некоторые "постоянные" эффекты позволяют игроку выполнить его в определенное время (например, Книга Заклинаний Ктулху «Деградация»). Но все "постоянные" Свойства бесплатны и могут применяться повторно.

ПРЕД-БИТВА: эффект, который происходит после того как Битва была объявлена, но до того, как были брошены Кубики. К примеру, способность Ктулху «Пожирание».

ПУЛ: гряда юнитов, Книг Заклинаний, а также различных маркеров, которые вам еще не удалось разместить на Карте.

СМЕРТЬ: относится к юниту, который был выбран, чтобы получить результат "6" выпавший на Кубиках по результатам Битвы. Юниты могут быть Уничтожены различными способами, которые НЕ считаются как "Смерть". Например, способность Ктулху «Пожирание» не считается как "Смерть".

УНИЧТОЖЕН: юниты могут быть уничтожены различными способами. Когда юниты снимаются с Карты, они возвращается в свой пул (кроме случаев, когда они Захваченны), и могут быть пробуждены, призвали, или набраны снова.

ЮНИТ: Культист, Монстр, или Великий Древний. Понятие не включает в себя Врата.

Благодарность

Дизайн - Сэнди Питерсен

Производство - Роберт Аткинс

Иллюстрации - Ричард Лионг

Графический директор, геймдизайнер и иллюстратор – Рич Флайдер

Скульптинг - Fenris Games

Дизайнер правил и фотография - Лесли Ли

Производство и выполнение - Н. Коди Халлетт

Редактирование - Франк Бауро, Артур Питерсен

Поддержка - Бен Донджес, Коди Халлетт, Артур Питерсен, Линкольн Питерсен

Тестирование - Фрэнк Vauroth, Кайл Бисли, Джонатан Коэн, Дэвид куна, Джон куна, Питер Данненберг, Майк Дэвис, Анджела Флайдер, Рич флайдер, Аарон Харви, Джаред Харви, Джозефа Харви, Брайан Хехманн, Гай Хойл, Фабиан Кучлер, Крис Леменс, Эндрю Лусио, Шовен Пател, Артур Питерсен, Грант Питерсен, Линкольн Питерсен, Спенсер Питерсен, Грег Робертсон, Пол Слуссер, Джессика Уоткинс, Лори Уилсон, Педро Живиани.

Особая благодарность - Ameliazoth, Donovan Альбанези, Бен Ayerbach, Крэйг Браун, Шон Brulet, Энтони Callison, Белка Eiserloh, Эрик Глазго, Ian Guistino, Сьюзан Guistino, Вэнс Хэмптон, Суган J. Harrington, Кен Гарварде, Джейсон Харви, Сет Харви, Мишель Харви, Джерри Хоулэнд, Майк Ланглуа, Джо Ларсен, Мишель Ларсен, Кора Lemens, Тара Lemens, Рид Маленькая, Тиффани Лусио, Джонни Lundell, Райан Medeiros, Дэйв Мендиола, Миус, Джастин Моу, Крис Мортин, Кристофер Масгрэйв, Дэн Пепин, Дебора Петерсен, Элизабет Петерсен, Венди Петерсен, Бен Поуп, Брайан Папа, Аарон Портер, Rayden Портер, Rylee Портер, Эндрю Olson, Стивен Робертсон, Эрик Сакстона, Райан Стелли, Джордон Trebas, и Наоми шенок из Tindalos.

Неофициальное русское издание

Особая благодарность пользователю Mathias с сайта tesera.ru, благодаря которому я получил карточки и Книги Заклинаний всех фракций на русском языке.

Добытчик основной игры и дополнений к ней Морозов «Кирюша» Кирилл.

Перевод Виталий Чернов.

Тестирование Кальчук «Док» Алексей, Стегний «Варяг» Дмитрий, Морозов «Кирюша» Кирилл, Солнцев «Яр» Ярослав.

Кривое редактирование и производство компонентов на русском языке Кальчук «Док» Алексей.

CTHULHU WARS

A SANDY PETERSEN GAME

COPYRIGHT © SANDY PETERSEN 2014 ALL RIGHTS RESERVED



GreenEyeGames.com



PetersenEntertainment.com