

СТНЦЛНЦ



Как пробудить Ктулху (Стоимость 6):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите **6 Силы** и поместите Ктулху в Зону с Вратами.
- 3) Получите 1 Знак Древних.

Мощь: 3

Звёзды сошлись (Фаза Судьбы): получите 1 Знак Древних в каждую Фазу Судьбы, в которую вы контролируете Врата в Зоне с глифом Ктулху.

Контролируйте 3 Врат в
океанских Зонах
ИЛИ
в океанских Зонах
находятся 4 Врат.

Пожирание (Пред-Битва)

Враг выбирает и уничтожает одного из своих Монстров или Культистов.

NYARLATNOTEP



Как пробудить Ньярлатотепа (Стоимость 6):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите **6 Силы** и поместите Ньярлатотепа в Зону с Вратами.

Мощь: Равна общему количеству Книг Магии вражеской Фракции (учитываются как Книги Магии самой Фракции, так и любые другие).

Хаос (Всегда): Ньярлатотеп при движении может перемещаться на 2 Зоны. Он может пролетать над Зонами, содержащими вражеских юнитов.

Захватите вражеского
Культиста.

Предвестник (Пост-Битва)

Если Ньярлатотеп участвует в Битве, в которой один или несколько вражеских Великих Древних убиты или отступают, вы получаете Силу, равную половине стоимости пробуждения этих Великих Древних. Вместо Силы, вы можете получить по 2 Знака Древних.

SHUB-NIGGURATH



Как пробудить Шаб-Ниггурат (Стоимость 4):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите 4 Силы и поместите Шаб-Ниггурат в Зону с Вратами.

Мощь: Равна количеству контролируемых вами Врат.

Плодородие (Постоянно): Когда вы выполняете действие «призвать Культиста», вы можете призвать сразу нескольких Культистов за одно действие в одной или нескольких Зонах. Выполняя действие «призвать Монстра», вы по-прежнему можете призвать только одного Монстра за одно действие.

Ваши юниты находятся в одной
Зоне с юнитами каждого из
противников.

Авагар (Действие: стоимость 1)

Выберите Зону и Фракцию. Поменяйте местами Шаб-Ниггурат и Монстра или Культиста из этой Зоны, выбранного владельцем Фракции.

THE KING IN YELLOW



Как пробудить Короля в Жёлтом (Стоимость 2):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите 2 Силы и поместите Короля в Жёлтом в Зону с Вратами.

Мощь: 0

Осквернение (Действие: стоимость 2): Если в Зоне с Королём в Жёлтом нет жетона Осквернения, бросьте 1Д6. При результате броска равном или меньшем количеству ваших юнитов в Зоне (включая Короля), поместите Жетон осквернения в эту Зону. Вне зависимости от успешности броска, поместите Монстра или Культиста стоимостью 2 или менее в эту Зону.

Поместите жетон Осквернения в Зону, содержащую Врата под контролем противника.

Пиршество (Фаза сбора Силы)

Получите 1 Силу за каждую Зону, в которой есть жетон Осквернения.

НАСТУР



Как пробудить Хастура (Стоимость 6):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите **6 Силы** и поместите Хастура в Зону с Вратами.
- 3) Получите **1 Знак Древних**

Мощь: Равна половине текущей стоимости Ритуала Уничтожения (с округлением вниз).

Звёзды ошибаются (Фаза Судьбы): Получите **1 Знак Древних** в каждую фазу Судьбы, в которую вы контролируете Врата в зоне с глифом Жёлтого Знака (не один из 3-х символов необходимых для получения Книг Магии Королём в Жёлтом, а глиф самого Жёлтого Знака).

В качестве своего действия
выберите другого игрока, он
получает 3 очка Судьбы.

Месть (Пост-Битва)

Если Хастур участвует в Битве, выберете, какому юниту противника назначается каждый результат. Например, назначьте результат Смерть вражескому Великому Древнему.

YOG-SOTHOTH



Как пробудить Йог-Сотота (Стоимость 6):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите 6 Силы и поместите Йог-Сотота в Зону с Вратами.

Мощь: Равна количеству вражеских Великих Древних в игре (не считая Нейтральных Великих Древних).

Другое измерение (Действие: стоимость 1)

Йог-Сотот должен находиться в Зоне с Вратами, где нет вражеского Великого Древнего. Переместите Йог-Сотота в любую Зону на карте, в которой нет Врат. При этом в месте с ним перемещаются Врата и контролирующий их юнит.

Йог-Сотот находится в одной Зоне с вражеским Великим Древним.

Ключ и Врата (Постоянно)

Йог-Сотот считается Вратами во всех отношениях, за исключением того, что он не контролируется Культистами и может находиться в одной Зоне с другими Вратами.

TSATHOGGUA



Как пробудить Цатоггуа (Стоимость 4):

1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.

2) Заплатите 4 Силы и поместите Цатоггуа в Зону с Вратами.

Мощь: Равна половине текущей Силы Фракции противника, с округлением вниз.

Смерть из-под земли (Фаза Судьбы): возьмите своего самого дешёвого Монстра из пула и поместите его в Зону с Цатоггуа.

В качестве действия за раунд потратьте 3 Силы. Выберите другого игрока, он получает 3 Силы.

Летаргия (Действие: стоимость 0)

Если Цатоггуа в игре, и, по крайней мере, у одного вражеского игрока больше Силы, чем у вас, можете ничего не делать. Считается выполненным действием.

РХАН-ТЕГОТ



Как пробудить Рхан-Тегота (Стоимость 4):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите 4 Силы и поместите Рхан-Тегота в Зону с Вратами.

Мощь: 2

Вестник (Фаза Судьбы): Вы всегда платите 5 Силы за проведение Ритуала Уничтожения, независимо от текущего положения маркера.

Контролируйте Врата в
Зоне с глифом
Приходящего с ветром.

Вечность (Пост-Битва)

Если Рхан-Теготу по результатам Битвы назначается результат Смерть, вы можете заплатить 1 Силу, для изменения результата на Ранение.

ІТНАОУА



Как пробудить Итакуа (Стоимость 4):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите 4 Силы и поместите Итакуа в Зону с Вратами.

Мощь: 5

Спячка (Действие: стоимость 0) Вы не можете выполнять никаких действий в течении оставшейся части этой фазы Действий (как если бы у вас было 0 Силы). Добавьте свою текущую Силу в свою следующую фазу Сбора Силы.

У вас есть Врата в
обеих зонах с Глифом
Приходящего с ветром.

Свирепость (Постоянно)

Ваши Культисты не могут быть захвачены вражескими Монстрами или Ужасами. Они все еще могут быть захвачены вражескими Великими Древними.

УББО - САТЛА



Как пробудить Уббо-Сатла (Стоимость 4):

- 1) Вы контролируете Врата в Зоне с вашим Великим Древним.
- 2) Заплатите 4 Силы и поместите Уббо-Сатла в Зону с Вратами.
- 3) Положите жетон Роста Уббо-Сатла на отметку 0 трека Судьбы.

Мощь: Равна текущей позиции жетона Роста.

Раболепие (Фаза Судьбы): Когда другой игрок выполняет Ритуал Уничтожения, то либо вы получаете 1 очко Судьбы, либо он получает на 1 очко Судьбы меньше, на его выбор.

В качестве действия
уничтожьте подконтрольные
вам Врата, затем переместите
жетон Роста Убо-Сатла на 1Д6
в сторону увеличения.

Адское пиршество (Фаза Судьбы)

Киньте 1Д6. Сдвиньте жетон роста
Уббо-Сатла на выпавшее значение в
сторону увеличения.