

ПОТУСТОРОННИЕ ВРАТА

ДЕЙСТВИЕ: или одним из своих Агентов, не проходя . Удалите эту карту из игры

OTHERWORLDLY GATE

ШОГГОТ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: в любом Городе, даже если там нет вашего Агента. Значение контроля этого Города считайте равным 0. Удалите эту карту из игры

SHOGGOTH

ДИНАМИТ

РЕАКЦИЯ: удалите эту карту из игры после того, как указанные на ней ресурсы были использованы для выполнения действия

TNT

ПОТУСТОРОННИЕ ВРАТА

ДЕЙСТВИЕ: или одним из своих Агентов, не проходя . Удалите эту карту из игры

OTHERWORLDLY GATE

ШОГГОТ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: в любом Городе, даже если там нет вашего Агента. Значение контроля этого Города считайте равным 0. Удалите эту карту из игры

SHOGGOTH

ДИНАМИТ

РЕАКЦИЯ: удалите эту карту из игры после того, как указанные на ней ресурсы были использованы для выполнения действия

TNT

ПОТУСТОРОННИЕ ВРАТА

ДЕЙСТВИЕ: или одним из своих Агентов, не проходя . Удалите эту карту из игры

OTHERWORLDLY GATE

РЕВЕНАНТЫ

Ревенанты не могут быть убиты, но в остальном считаются Агентами

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: переверните вашего Главного Агента на сторону Ревенанта

ДЕЙСТВИЕ: переверните 1 вашего нанятого Агента на сторону Ревенанта или получите нанятого другим игроком Агента, находящегося в том же Городе, что и ваш Ревенант

REVENANTS

ГЛУБОКОВОДНЫЕ

Глубоководные как Агенты дают влияние, перемещаются, их можно убить (жетоны возвращаются владельцу карты) и удалить из игры, но не считаются Агентами

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: положите 4 жетона Глубоководных в любой Город

ДЕЙСТВИЕ: если все 8 жетонов в игре — игра заканчивается. Иначе — положите до 2 жетонов в 1 Город; затем получите 1 Город со значением контроля не выше числа Глубоководных в нем

DEEP ONES

КОРРУПЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ: получите один не контролируемый никем Город или получите нанятого другим игроком Агента (в т.ч. Ревенанта), находящегося в том же Городе, что и ваш Главный Агент. Удалите эту карту из игры

CORRUPTION

САБОТАЖНИК

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: уберите до с карты или Города в Лимб. Положите Саботажника в сброс другого игрока

SABOTEUR

УНИВЕРСИТЕТ МИСКАТОНИКА

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: доберите 2 карты

MISCATONIC UNIVERSITY

ФБР

ДЕЙСТВИЕ: другой игрок возвращает в личный запас с одного Города или одной карты актива (не Мифа) по вашему выбору. Добавьте в любой Город.

FBI

ПРОПАГАНДА

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: получите из общего запаса. Добавьте

PROPAGANDA

УНИВЕРСИТЕТ МИСКАТОНИКА

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: доберите 2 карты

MISCATONIC UNIVERSITY

ФБР

ДЕЙСТВИЕ: другой игрок возвращает в личный запас с одного Города или одной карты актива (не Мифа) по вашему выбору. Добавьте в любой Город.

FBI

ПРОПАГАНДА

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: получите из общего запаса. Добавьте

PROPAGANDA

УНИВЕРСИТЕТ МИСКАТОНИКА

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: доберите 2 карты

MISCATONIC UNIVERSITY

РОДСТЕР

ДЕЙСТВИЕ: доберите одну карту. Переместите любое количество своих Агентов в один любой Город

ROADSTER

ЗНАК ДРЕВНИХ

ДЕЙСТВИЕ: разместите или переместите с одной карты или Города на другую карту или Город

ELDER SIGN

КЛУБ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕЙ

ДЕЙСТВИЕ: верните   в свой личный запас. Добавьте   (по обычным правилам добавления - на одну карту/Город)

EXPLORER'S CLUB

ЗАГОВОРЩИК МИСТИК

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ:  или  одним из ваших Агентов. Удалите эту карту из игры

ARCANE CONSPIRATOR

ЗАГОВОРЩИК МАНЬЯК

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ:  или  одним из ваших Агентов. Удалите эту карту из игры

VICIOUS CONSPIRATOR

КЛУБ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕЙ

ДЕЙСТВИЕ: верните   в свой личный запас. Добавьте   (по обычным правилам добавления - на одну карту/Город)

EXPLORER'S CLUB

ЗАГОВОРЩИК УБИЙЦА

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ:  или  одним из ваших Агентов. Удалите эту карту из игры

LETHAL CONSPIRATOR

НОЧНОЙ ПРИЗРАК

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: другой выбранный вами игрок должен  и сбросить одну случайную карту с руки

NIGHT-GAUNT

МАСОНЫ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: сбросьте любое количество карт с руки, чтобы добрать столько же карт

FREEMASONS

МАСОНЫ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: сбросьте любое количество карт с руки, чтобы добрать столько же карт

FREEMASONS

МАСОНЫ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: сбросьте любое количество карт с руки, чтобы добрать столько же карт

FREEMASONS

ОСТРОВ ХАРТ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: удалите из игры 1 карту с руки или из сброса или лежащую в Городе без  на ней

HART ISLAND

СТРАННЫЕ ЭПОХИ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: получите Аркхэм и добавьте его карту себе в руку

STRANGE AEONS

УОЛЛ СТРИТ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: доберите 1 карту. Добавьте   (по обычным правилам добавления - на одну карту/Город)

WALL STREET

ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

При Военном Положении другим игрокам нельзя путешествовать как в Город, так и через него.

ДЕЙСТВИЕ: положите жетон Военного Положения в Город под вашим контролем. Остальные игроки забирают все  с этого Города (не с карты). Затем добавьте по  в каждый соседний Город. Удалите эту карту из игры

MARTIAL LAW

НЕКРОНОМИКОН

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: сразу получите **3**
РЕАКЦИЯ: Потеряйте **3**, если эта карта была удалена из игры из вашей руки или вашего сброса

NECRONOMICON

ТАЙНЫЙ ОРДЕН

ДЕЙСТВИЕ: переместите любое количество своих  из Лимба на карту или в Город. Затем  или  по тому из треков, который ниже. При равенстве выбираете вы

SECRET ORDER

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ АНОМАЛИЯ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: уберите из игры все карты, находившиеся под этой картой. Добавьте 1 карту Мифа в ряд Мифов

DIMENSIONAL ANOMALY

ДЕЙСТВИЕ:  или  в Городе, где находится ваш Главный Агент. Удалите эту карту из игры

ДЕЙСТВИЕ:  или  в Городе, где находится ваш Главный Агент. Удалите эту карту из игры

ДЕЙСТВИЕ:  или  в Городе, где находится ваш Главный Агент. Удалите эту карту из игры

ДЕЙСТВИЕ:  или  в Городе, где находится ваш Главный Агент. Удалите эту карту из игры

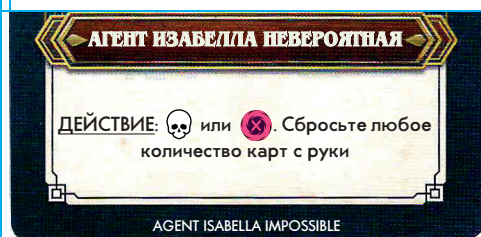
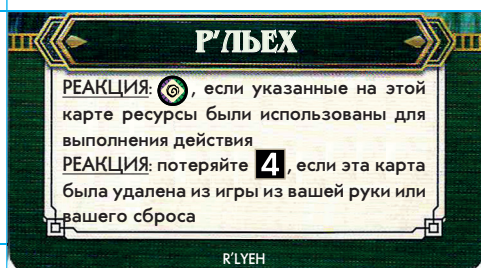
ДЕЙСТВИЕ: разместите или уберите 

ДЕЙСТВИЕ: разместите или уберите 

ДЕЙСТВИЕ: разместите или уберите 

ДЕЙСТВИЕ: разместите или уберите 

ДЕЙСТВИЕ: разместите или уберите 



АГЕНТ РОК СЭМСОН

ДЕЙСТВИЕ: 

AGENT ROCK SAMSON

АГЕНТ МОЗЕС ФЛИТ

ДЕЙСТВИЕ:  или верните
 в мешок

AGENT MOSES FLEET

АГЕНТ ДЖОРДЖ БРАЙТ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: 

AGENT GEORGE BRIGHT

АГЕНТ ЖЕРАР ЛЕСКО

ДЕЙСТВИЕ:  или 

AGENT GERARD LESCAUX

АГЕНТ ДЖЕЙМС ХОРУС РОУЗ

ДЕЙСТВИЕ:  или 

AGENT JAMES HORUS ROSE

АГЕНТ АДСИЛА ЧАВОС

ДЕЙСТВИЕ:  или переместите
с 1 карты или Города на другую карту
или Город

AGENT ADSILA CHAVOS

АГЕНТ АРНОЛЬД РОТШТЕЙН

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: 

AGENT ARNOLD ROTHSTEIN

АГЕНТ "ВДОВА"

ДЕЙСТВИЕ:  и посмотрите карту
роли игрока, который контролировал
убитого Агента

AGENT "THE WIDOW"

АГЕНТ БАРНАБИ БЛЭК

ДЕЙСТВИЕ:  или 

AGENT BARNABY BLACK

АГЕНТ СТЕФАНИ СЕЙНТ КЛЕР

ДЕЙСТВИЕ: 

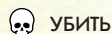
AGENT STEPHANIE ST. CLAIRE

АГЕНТ ДАЙЮ ХАРК

ДЕЙСТВИЕ: переместите до  из
Лимба на любую карту Мифа в ряду
Мифов

AGENT DAIYU HARK

СИМВОЛЫ



УБИТЬ



ДЕНЬГИ



ВЛИЯНИЕ



СИЛА



ПРОВЕРКА РАССУДКА



ЗАПЕРЕТЬ



РАССУДОК



БЕЗУМИЕ



ЗАКРЫТЬ ВРАТА



ЗАЩИТИТЬ ВРАТА



РАССЛЕДОВАНИЕ ВВЕРХ



РИТУАЛ ВВЕРХ



РАССЛЕДОВАНИЕ ВНИЗ



РИТУАЛ ВНИЗ



Гарри Гудини не может быть убит



Лиллиан Ла Франс один раз в ход игрока может
переместиться в соседний город бесплатно. Это
СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ



Элис Окс как Агент добавляет 2 влияния вместо 1



Ми-Го не может быть убито, получено, удалено
из игры и не может стать Ревенантом. Считается,
что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в
одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не
добавляют влияния как Агенты

СИМВОЛЫ



УБИТЬ



ДЕНЬГИ



ВЛИЯНИЕ



СИЛА



ПРОВЕРКА РАССУДКА



ЗАПЕРЕТЬ



РАССУДОК



БЕЗУМИЕ



ЗАКРЫТЬ ВРАТА



ЗАЩИТИТЬ ВРАТА



РАССЛЕДОВАНИЕ ВВЕРХ



РИТУАЛ ВВЕРХ



РАССЛЕДОВАНИЕ ВНИЗ



РИТУАЛ ВНИЗ



Гарри Гудини не может быть убит



Лиллиан Ла Франс один раз в ход игрока может
переместиться в соседний город бесплатно. Это
СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ



Элис Окс как Агент добавляет 2 влияния вместо 1



Ми-Го не может быть убито, получено, удалено
из игры и не может стать Ревенантом. Считается,
что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в
одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не
добавляют влияния как Агенты

СИМВОЛЫ

 УБИТЬ	 ДЕНЬГИ
 ВЛИЯНИЕ	 СИЛА
 ПРОВЕРКА РАССУДКА	 ЗАПЕРЕТЬ
 РАССУДОК	 БЕЗУМИЕ
 ЗАКРЫТЬ ВРАТА	 ЗАЩИТИТЬ ВРАТА
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВВЕРХ	 РИТУАЛ ВВЕРХ
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВНИЗ	 РИТУАЛ ВНИЗ



Гарри Гудини не может быть убит



Лиллиан Ла Франс один раз в ход игрока может переместиться в соседний город бесплатно. Это СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ



Элис Окс как Агент добавляет 2 влияния вместо 1



Ми-Го не может быть убито, получено, удалено из игры и не может стать Ревенантом. Считается, что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не добавляют влияния как Агенты

СИМВОЛЫ

 УБИТЬ	 ДЕНЬГИ
 ВЛИЯНИЕ	 СИЛА
 ПРОВЕРКА РАССУДКА	 ЗАПЕРЕТЬ
 РАССУДОК	 БЕЗУМИЕ
 ЗАКРЫТЬ ВРАТА	 ЗАЩИТИТЬ ВРАТА
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВВЕРХ	 РИТУАЛ ВВЕРХ
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВНИЗ	 РИТУАЛ ВНИЗ



Гарри Гудини не может быть убит



Лиллиан Ла Франс один раз в ход игрока может переместиться в соседний город бесплатно. Это СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ



Элис Окс как Агент добавляет 2 влияния вместо 1



Ми-Го не может быть убито, получено, удалено из игры и не может стать Ревенантом. Считается, что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не добавляют влияния как Агенты

СИМВОЛЫ

 УБИТЬ	 ДЕНЬГИ
 ВЛИЯНИЕ	 СИЛА
 ПРОВЕРКА РАССУДКА	 ЗАПЕРЕТЬ
 РАССУДОК	 БЕЗУМИЕ
 ЗАКРЫТЬ ВРАТА	 ЗАЩИТИТЬ ВРАТА
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВВЕРХ	 РИТУАЛ ВВЕРХ
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВНИЗ	 РИТУАЛ ВНИЗ



Гарри Гудини не может быть убит



Лиллиан Ла Франс один раз в ход игрока может переместиться в соседний город бесплатно. Это СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ



Элис Окс как Агент добавляет 2 влияния вместо 1



Ми-Го не может быть убито, получено, удалено из игры и не может стать Ревенантом. Считается, что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не добавляют влияния как Агенты

СИМВОЛЫ

 УБИТЬ	 ДЕНЬГИ
 ВЛИЯНИЕ	 СИЛА
 ПРОВЕРКА РАССУДКА	 ЗАПЕРЕТЬ
 РАССУДОК	 БЕЗУМИЕ
 ЗАКРЫТЬ ВРАТА	 ЗАЩИТИТЬ ВРАТА
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВВЕРХ	 РИТУАЛ ВВЕРХ
 РАССЛЕДОВАНИЕ ВНИЗ	 РИТУАЛ ВНИЗ



Гарри Гудини не может быть убит



Лиллиан Ла Франс один раз в ход игрока может переместиться в соседний город бесплатно. Это СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ



Элис Окс как Агент добавляет 2 влияния вместо 1



Ми-Го не может быть убито, получено, удалено из игры и не может стать Ревенантом. Считается, что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не добавляют влияния как Агенты

ДЕЙСТВИЯ

- ☞ **ДОБАВИТЬ ВЛИЯНИЕ:** положите столько , сколько было на разыгранных картах, на 1 карту или Город
- ☞ **ПОЛУЧИТЬ** (только первым действием в ход. Свободные действия нельзя разыгрывать, пока не выполнено хотя бы 1 обычное действие): получить карту или Город, где у вас больше всех 
- ☞ **ВЕРНУТЬ ВЛИЯНИЕ:** верните с карт, Городов и Лимба в личный запас столько , сколько было на разыгранных картах
- ☞ **КУПИТЬ ВЛИЯНИЕ:** Получите 1  из общего запаса за каждые 2  с разыгранных карт
- ☞ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** переместите любое количество Агентов и/или Глубоководных, разыграв необходимое количество , указанное на дорогах
- ☞ **СДВИНУТЬ ТРЕК РИТУАЛА/РАССЛЕДОВАНИЯ:** разыграйте  / , чтобы повысить, или  / , чтобы понизить соответствующий трек
- ☞ **ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ:** разыграйте ДЕЙСТВИЕ, указанное на карте
- ☞ **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** сбросьте любое количество карт с руки
- ☞ **ВСКРЫТЬ РОЛЬ:** вскройте свою карту роли и подсчитайте ПО. Можно выполнить только если хватает ПО для окончания игры (для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО)
- ☞ **ПАСОВАТЬ:** завершите ход

ДЕЙСТВИЯ

- ☞ **ДОБАВИТЬ ВЛИЯНИЕ:** положите столько , сколько было на разыгранных картах, на 1 карту или Город
- ☞ **ПОЛУЧИТЬ** (только первым действием в ход. Свободные действия нельзя разыгрывать, пока не выполнено хотя бы 1 обычное действие): получить карту или Город, где у вас больше всех 
- ☞ **ВЕРНУТЬ ВЛИЯНИЕ:** верните с карт, Городов и Лимба в личный запас столько , сколько было на разыгранных картах
- ☞ **КУПИТЬ ВЛИЯНИЕ:** Получите 1  из общего запаса за каждые 2  с разыгранных карт
- ☞ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** переместите любое количество Агентов и/или Глубоководных, разыграв необходимое количество , указанное на дорогах
- ☞ **СДВИНУТЬ ТРЕК РИТУАЛА/РАССЛЕДОВАНИЯ:** разыграйте  / , чтобы повысить, или  / , чтобы понизить соответствующий трек
- ☞ **ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ:** разыграйте ДЕЙСТВИЕ, указанное на карте
- ☞ **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** сбросьте любое количество карт с руки
- ☞ **ВСКРЫТЬ РОЛЬ:** вскройте свою карту роли и подсчитайте ПО. Можно выполнить только если хватает ПО для окончания игры (для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО)
- ☞ **ПАСОВАТЬ:** завершите ход

ДЕЙСТВИЯ

- ☞ **ДОБАВИТЬ ВЛИЯНИЕ:** положите столько , сколько было на разыгранных картах, на 1 карту или Город
- ☞ **ПОЛУЧИТЬ** (только первым действием в ход. Свободные действия нельзя разыгрывать, пока не выполнено хотя бы 1 обычное действие): получить карту или Город, где у вас больше всех 
- ☞ **ВЕРНУТЬ ВЛИЯНИЕ:** верните с карт, Городов и Лимба в личный запас столько , сколько было на разыгранных картах
- ☞ **КУПИТЬ ВЛИЯНИЕ:** Получите 1  из общего запаса за каждые 2  с разыгранных карт
- ☞ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** переместите любое количество Агентов и/или Глубоководных, разыграв необходимое количество , указанное на дорогах
- ☞ **СДВИНУТЬ ТРЕК РИТУАЛА/РАССЛЕДОВАНИЯ:** разыграйте  / , чтобы повысить, или  / , чтобы понизить соответствующий трек
- ☞ **ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ:** разыграйте ДЕЙСТВИЕ, указанное на карте
- ☞ **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** сбросьте любое количество карт с руки
- ☞ **ВСКРЫТЬ РОЛЬ:** вскройте свою карту роли и подсчитайте ПО. Можно выполнить только если хватает ПО для окончания игры (для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО)
- ☞ **ПАСОВАТЬ:** завершите ход

ДЕЙСТВИЯ

- ☞ **ДОБАВИТЬ ВЛИЯНИЕ:** положите столько , сколько было на разыгранных картах, на 1 карту или Город
- ☞ **ПОЛУЧИТЬ** (только первым действием в ход. Свободные действия нельзя разыгрывать, пока не выполнено хотя бы 1 обычное действие): получить карту или Город, где у вас больше всех 
- ☞ **ВЕРНУТЬ ВЛИЯНИЕ:** верните с карт, Городов и Лимба в личный запас столько , сколько было на разыгранных картах
- ☞ **КУПИТЬ ВЛИЯНИЕ:** Получите 1  из общего запаса за каждые 2  с разыгранных карт
- ☞ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** переместите любое количество Агентов и/или Глубоководных, разыграв необходимое количество , указанное на дорогах
- ☞ **СДВИНУТЬ ТРЕК РИТУАЛА/РАССЛЕДОВАНИЯ:** разыграйте  / , чтобы повысить, или  / , чтобы понизить соответствующий трек
- ☞ **ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ:** разыграйте ДЕЙСТВИЕ, указанное на карте
- ☞ **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** сбросьте любое количество карт с руки
- ☞ **ВСКРЫТЬ РОЛЬ:** вскройте свою карту роли и подсчитайте ПО. Можно выполнить только если хватает ПО для окончания игры (для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО)
- ☞ **ПАСОВАТЬ:** завершите ход

ДЕЙСТВИЯ

- ☞ **ДОБАВИТЬ ВЛИЯНИЕ:** положите столько , сколько было на разыгранных картах, на 1 карту или Город
- ☞ **ПОЛУЧИТЬ** (только первым действием в ход. Свободные действия нельзя разыгрывать, пока не выполнено хотя бы 1 обычное действие): получить карту или Город, где у вас больше всех 
- ☞ **ВЕРНУТЬ ВЛИЯНИЕ:** верните с карт, Городов и Лимба в личный запас столько , сколько было на разыгранных картах
- ☞ **КУПИТЬ ВЛИЯНИЕ:** Получите 1  из общего запаса за каждые 2  с разыгранных карт
- ☞ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** переместите любое количество Агентов и/или Глубоководных, разыграв необходимое количество  указанное на дорогах
- ☞ **СДВИНУТЬ ТРЕК РИТУАЛА/РАССЛЕДОВАНИЯ:** разыграйте  / , чтобы повысить, или  / , чтобы понизить соответствующий трек
- ☞ **ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ:** разыграйте ДЕЙСТВИЕ, указанное на карте
- ☞ **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** сбросьте любое количество карт с руки
- ☞ **ВСКРЫТЬ РОЛЬ:** вскройте свою карту роли и подсчитайте ПО. Можно выполнить только если хватает ПО для окончания игры (для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО)
- ☞ **ПАСОВАТЬ:** завершите ход

ДЕЙСТВИЯ

- ☞ **ДОБАВИТЬ ВЛИЯНИЕ:** положите столько , сколько было на разыгранных картах, на 1 карту или Город
- ☞ **ПОЛУЧИТЬ** (только первым действием в ход. Свободные действия нельзя разыгрывать, пока не выполнено хотя бы 1 обычное действие): получить карту или Город, где у вас больше всех 
- ☞ **ВЕРНУТЬ ВЛИЯНИЕ:** верните с карт, Городов и Лимба в личный запас столько , сколько было на разыгранных картах
- ☞ **КУПИТЬ ВЛИЯНИЕ:** Получите 1  из общего запаса за каждые 2  с разыгранных карт
- ☞ **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** переместите любое количество Агентов и/или Глубоководных, разыграв необходимое количество  указанное на дорогах
- ☞ **СДВИНУТЬ ТРЕК РИТУАЛА/РАССЛЕДОВАНИЯ:** разыграйте  / , чтобы повысить, или  / , чтобы понизить соответствующий трек
- ☞ **ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ:** разыграйте ДЕЙСТВИЕ, указанное на карте
- ☞ **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** сбросьте любое количество карт с руки
- ☞ **ВСКРЫТЬ РОЛЬ:** вскройте свою карту роли и подсчитайте ПО. Можно выполнить только если хватает ПО для окончания игры (для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО)
- ☞ **ПАСОВАТЬ:** завершите ход

СПРАВКА ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

- ☞ Игрок получил достаточное количество ПО: для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО
- ☞ Игрок получает третий (или пятый с Карлом Юнгом) , вскрывает свою роль и оказывается Сыщиком или Диссидентом. (Если Культист, достигший лимита , меняет сторону на Сыщика с помощью карты Самозванца, то игра тоже завершается)
- ☞ Убит Главный Агент любого из игроков
- ☞ Трек Ритуала  или трек Расследования  достигает максимального значения
- ☞ Разыграно ДЕЙСТВИЕ с карты Глубоководных, и все 8 жетонов в игре

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ВСЕ РОЛИ ПОЛУЧАЮТ:

- ☞ 3 ПО, если их карта роли не была вскрыта во время игры
- ☞  со своих карт и Агентов (нейтральные ПО)
- ☞ ПО с эффектов В КОНЦЕ ИГРЫ на картах Мифов

Обратите внимание, что некоторые эффекты и карты приносят ПО не в конце, а в процессе игры: Города, карты «Затерянный город» и «Некрономикон»

СПРАВКА ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

- ☞ Игрок получил достаточное количество ПО: для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО
- ☞ Игрок получает третий (или пятый с Карлом Юнгом) , вскрывает свою роль и оказывается Сыщиком или Диссидентом. (Если Культист, достигший лимита , меняет сторону на Сыщика с помощью карты Самозванца, то игра тоже завершается)
- ☞ Убит Главный Агент любого из игроков
- ☞ Трек Ритуала  или трек Расследования  достигает максимального значения
- ☞ Разыграно ДЕЙСТВИЕ с карты Глубоководных, и все 8 жетонов в игре

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ВСЕ РОЛИ ПОЛУЧАЮТ:

- ☞ 3 ПО, если их карта роли не была вскрыта во время игры
- ☞  со своих карт и Агентов (нейтральные ПО)
- ☞ ПО с эффектов В КОНЦЕ ИГРЫ на картах Мифов

Обратите внимание, что некоторые эффекты и карты приносят ПО не в конце, а в процессе игры: Города, карты «Затерянный город» и «Некрономикон»

СПРАВКА ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игрок получил достаточное количество ПО: для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО
- Игрок получает третий (или пятый с Карлом Юнгом) , вскрывает свою роль и оказывается Сыщиком или Диссидентом. (Если Культист, достигший лимита , меняет сторону на Сыщика с помощью карты Самозванца, то игра тоже завершается)
- Убит Главный Агент любого из игроков
- Трек Ритуала  или трек Расследования  достигает максимального значения
- Разыграно ДЕЙСТВИЕ с карты Глубоководных, и все 8 жетонов в игре

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ВСЕ РОЛИ ПОЛУЧАЮТ:

- 3 ПО, если их карта роли не была вскрыта во время игры
-  со своих карт и Агентов (нейтральные ПО)
- ПО с эффектов В КОНЦЕ ИГРЫ на картах Мифов

Обратите внимание, что некоторые эффекты и карты приносят ПО не в конце, а в процессе игры: Города, карты «Затерянный город» и «Некрономикон»

СПРАВКА ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игрок получил достаточное количество ПО: для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО
- Игрок получает третий (или пятый с Карлом Юнгом) , вскрывает свою роль и оказывается Сыщиком или Диссидентом. (Если Культист, достигший лимита , меняет сторону на Сыщика с помощью карты Самозванца, то игра тоже завершается)
- Убит Главный Агент любого из игроков
- Трек Ритуала  или трек Расследования  достигает максимального значения
- Разыграно ДЕЙСТВИЕ с карты Глубоководных, и все 8 жетонов в игре

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ВСЕ РОЛИ ПОЛУЧАЮТ:

- 3 ПО, если их карта роли не была вскрыта во время игры
-  со своих карт и Агентов (нейтральные ПО)
- ПО с эффектов В КОНЦЕ ИГРЫ на картах Мифов

Обратите внимание, что некоторые эффекты и карты приносят ПО не в конце, а в процессе игры: Города, карты «Затерянный город» и «Некрономикон»

СПРАВКА ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игрок получил достаточное количество ПО: для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО
- Игрок получает третий (или пятый с Карлом Юнгом) , вскрывает свою роль и оказывается Сыщиком или Диссидентом. (Если Культист, достигший лимита , меняет сторону на Сыщика с помощью карты Самозванца, то игра тоже завершается)
- Убит Главный Агент любого из игроков
- Трек Ритуала  или трек Расследования  достигает максимального значения
- Разыграно ДЕЙСТВИЕ с карты Глубоководных, и все 8 жетонов в игре

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ВСЕ РОЛИ ПОЛУЧАЮТ:

- 3 ПО, если их карта роли не была вскрыта во время игры
-  со своих карт и Агентов (нейтральные ПО)
- ПО с эффектов В КОНЦЕ ИГРЫ на картах Мифов

Обратите внимание, что некоторые эффекты и карты приносят ПО не в конце, а в процессе игры: Города, карты «Затерянный город» и «Некрономикон»

СПРАВКА ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игрок получил достаточное количество ПО: для 5/4/3/2 игроков — 22/26/30/33 ПО
- Игрок получает третий (или пятый с Карлом Юнгом) , вскрывает свою роль и оказывается Сыщиком или Диссидентом. (Если Культист, достигший лимита , меняет сторону на Сыщика с помощью карты Самозванца, то игра тоже завершается)
- Убит Главный Агент любого из игроков
- Трек Ритуала  или трек Расследования  достигает максимального значения
- Разыграно ДЕЙСТВИЕ с карты Глубоководных, и все 8 жетонов в игре

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ВСЕ РОЛИ ПОЛУЧАЮТ:

- 3 ПО, если их карта роли не была вскрыта во время игры
-  со своих карт и Агентов (нейтральные ПО)
- ПО с эффектов В КОНЦЕ ИГРЫ на картах Мифов

Обратите внимание, что некоторые эффекты и карты приносят ПО не в конце, а в процессе игры: Города, карты «Затерянный город» и «Некрономикон»

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

СЫЩИКИ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Расследования 
- Стоимость закрытых ими Врат 
- Карты Агентов с 

КУЛЬТИСТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Ритуала 
- Стоимость защищенных ими Врат 
- Карты Агентов с 
- 1 ПО за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- 1 ПО за каждого Ревенанта
- 8 ПО за карту Глубоководных, если все 8 жетонов в игре

ДИССИДЕНТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Диссидент сыщик — за трек Расследования  , а Диссидент культист — за трек Ритуала 
- Стоимость закрытых и защищенных ими Врат  /  (диссидент сыщик или культист — не имеет значения)
- 1  за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- Штраф -3  , если карта роли была вскрыта во время игры

Обратите внимание, Диссиденты не получают  как Сыщики или  как Культисты с карт и Агентов

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

СЫЩИКИ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Расследования 
- Стоимость закрытых ими Врат 
- Карты Агентов с 

КУЛЬТИСТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Ритуала 
- Стоимость защищенных ими Врат 
- Карты Агентов с 
- 1 ПО за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- 1 ПО за каждого Ревенанта
- 8 ПО за карту Глубоководных, если все 8 жетонов в игре

ДИССИДЕНТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Диссидент сыщик — за трек Расследования  , а Диссидент культист — за трек Ритуала 
- Стоимость закрытых и защищенных ими Врат  /  (диссидент сыщик или культист — не имеет значения)
- 1  за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- Штраф -3  , если карта роли была вскрыта во время игры

Обратите внимание, Диссиденты не получают  как Сыщики или  как Культисты с карт и Агентов

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

СЫЩИКИ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Расследования 
- Стоимость закрытых ими Врат 
- Карты Агентов с 

КУЛЬТИСТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Ритуала 
- Стоимость защищенных ими Врат 
- Карты Агентов с 
- 1 ПО за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- 1 ПО за каждого Ревенанта
- 8 ПО за карту Глубоководных, если все 8 жетонов в игре

ДИССИДЕНТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Диссидент сыщик — за трек Расследования  , а Диссидент культист — за трек Ритуала 
- Стоимость закрытых и защищенных ими Врат  /  (диссидент сыщик или культист — не имеет значения)
- 1  за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- Штраф -3  , если карта роли была вскрыта во время игры

Обратите внимание, Диссиденты не получают  как Сыщики или  как Культисты с карт и Агентов

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

СЫЩИКИ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Расследования 
- Стоимость закрытых ими Врат 
- Карты Агентов с 

КУЛЬТИСТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Ритуала 
- Стоимость защищенных ими Врат 
- Карты Агентов с 
- 1 ПО за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- 1 ПО за каждого Ревенанта
- 8 ПО за карту Глубоководных, если все 8 жетонов в игре

ДИССИДЕНТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Диссидент сыщик — за трек Расследования  , а Диссидент культист — за трек Ритуала 
- Стоимость закрытых и защищенных ими Врат  /  (диссидент сыщик или культист — не имеет значения)
- 1  за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- Штраф -3  , если карта роли была вскрыта во время игры

Обратите внимание, Диссиденты не получают  как Сыщики или  как Культисты с карт и Агентов

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

СЫЩИКИ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Расследования
- Стоимость закрытых ими Врат
- Карты Агентов с

КУЛЬТИСТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Ритуала
- Стоимость защищенных ими Врат
- Карты Агентов с
- 1 ПО за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- 1 ПО за каждого Ревенанта
- 8 ПО за карту Глубоководных, если все 8 жетонов в игре

ДИССИДЕНТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Диссидент сыщик — за трек Расследования , а Диссидент культист — за трек Ритуала
- Стоимость закрытых и защищенных ими Врат / (диссидент сыщик или культист — не имеет значения)
- 1 за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- Штраф -3 , если карта роли была вскрыта во время игры

Обратите внимание, Диссиденты не получают как Сыщики или как Культисты с карт и Агентов

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

СЫЩИКИ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Расследования
- Стоимость закрытых ими Врат
- Карты Агентов с

КУЛЬТИСТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Трек Ритуала
- Стоимость защищенных ими Врат
- Карты Агентов с
- 1 ПО за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- 1 ПО за каждого Ревенанта
- 8 ПО за карту Глубоководных, если все 8 жетонов в игре

ДИССИДЕНТЫ ПОЛУЧАЮТ ПО:

- Диссидент сыщик — за трек Расследования , а Диссидент культист — за трек Ритуала
- Стоимость закрытых и защищенных ими Врат / (диссидент сыщик или культист — не имеет значения)
- 1 за каждого убитого Агента в Склепе (Crypt)
- Штраф -3 , если карта роли была вскрыта во время игры

Обратите внимание, Диссиденты не получают как Сыщики или как Культисты с карт и Агентов

КТУЛХУ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: разместите фигурку Ктулху в любом Городе. Уберите все из Города и с карты актива в нем в Лимб. Удалите из игры всех нанятых Агентов, Глубоководных и карты активов, находящихся в этом Городе. Переместите всех Главных Агентов в 1 соседний Город по вашему выбору. Игрок, контролировавший Город с Ктулху, теряет контроль над ним.

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: игроки не могут размещать своих Агентов в этом Городе, не могут перемещать их в него или через него. Этот Город нельзя получить

KTULHU

ДЖ. ЭДГАР ГУВЕР

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: один раз в ход вы можете ЛИБО положить 1 карту из руки на эту карту лицом вниз, ЛИБО забрать все карты, лежащие здесь, себе в руку

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: на этой карте может лежать не более 3 карт. Вы можете смотреть их в любое время

J. EDGAR HOOVER

НИКОЛА ТЕСЛА

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: когда вы в первый раз в свой ход получаете карту (в том числе Города), вы можете разыграть 1 дополнительное действие

NIKOLA TESLA

ПАНДЕМОНИУМ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: положите эту карту другому игроку

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: после получения положите эту карту другому игроку. Ее нельзя передать, если вы впали в безумие и игра завершилась

PANDEMONIUM

НЬЯРЛАХОТЕП

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: разместите (в двух разных местах по общим правилам)

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: Вы можете получать карты и Города с . При таком получении верните в общий запас

NYARLATHOTEP

ГЕНРИ АРМИТЕДЖ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ:

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: лимит карт в вашей руке увеличивается до 6

HENRY ARMITAGE

СЕМЕЙСТВО УЭЙТЛИ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: положите жетоны Уэйтли лицом вверх на эту карту

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: при розыгрыше действия вы можете перевернуть 1 жетон Уэйтли лицом вниз для использования указанных на нем ресурсов для этого действия

ДЕЙСТВИЕ: переверните все лежащие лицом вниз жетоны Уэйтли обратно

THE WHATELEYS

ДАГОН

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: переместите  с этой карты вместо Лимба на карту актива (не Мифа) или в Город

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: при равенстве влияния вы можете получать карты и Города (ничьи разрешаются в вашу пользу)

В КОНЦЕ ИГРЫ: все ничьи разрешаются в вашу пользу

DAGON

МИ-ГО

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: разместите жетон Ми-Го в любом Городе

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: Ми-Го считается нанятым Агентом. Ми-Го не может быть убито, получено, удалено из игры и не может стать Ревенантом. Считается, что другие нанятые Агенты, их карты и жетоны в одном Городе с Ми-Го не имеют символов и не добавляют влияния как Агенты

MI-GO

ХАСТУР

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: открывайте карты из колоды резерва, пока не откроете Агента. Получите этого Агента и разместите в любом Городе

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: считается, что на картах ваших нанятых Агентов есть , с его помощью можно убивать Ревенантов

HASTUR

СЕРЕБРЯНЫЙ КЛЮЧ

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: после розыгрыша действия ПОЛУЧИТЬ откройте верхнюю карту колоды резерва. Вы можете либо удалить эту карту из игры, либо получить ее, не проходя . Полученного таким образом Агента сразу разместите в любом Городе

SILVER KEY

САМОЗВАНЕЦ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: положите свою карту роли под эту карту

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: вы меняете сторону (сыщик становится культистом и наоборот). Другие игроки не могут смотреть вашу карту роли или вскрывать ее (оговорка для возможного допа, при убийстве Главного Агента или впадении в безумие карта все так же вскрывается)

IMPOSTER

ЧЕРНАЯ КОЗА

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: получите  из общего запаса

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: После действия, в результате которого вы размещаете любое количество , вы можете разместить 1 дополнительный  на любой карте актива (не Мифа)

THE BLACK GOAT

УИЛЬЯМ РЭНДОЛЬФ ХЕРСТ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ:   или  

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: вы можете использовать  с ваших карт как 

WILLIAM RANDOLPH HEARST

ТАИНСТВА ЧЕРВЯ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: удалите эту карту из игры, чтобы получить карту Мифа или карту актива из Города, если на ней лежат 2 или больше ваших 

DE VERMIIS MYSTERIIS

ЦЕРЕМОНИЯ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: откройте 3 верхних карты колоды Мифов и получите одну из них. Удалите из игры карту Церемонии и невыбранные открытые карты. Затем  или  по тому из треков, который ниже. При равенстве выбираете вы

CEREMONY

ПОДНОШЕНИЕ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: один раз в ход вы можете сбросить 1 карту с руки, чтобы добрать 1 карту

OFFERING

ГЕРБЕРТ УЭСТ

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: вы можете получать Агентов, которых вы убиваете. Поместите полученного таким образом Агента в тот же город, где он был убит.

HERBERT WEST

ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: получите карту Города Р'пых и получите **4**

LOST CITY

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: один раз в ход положите  в Город, где есть ваш Агент

DISCIPLES

ЙОГ-СОТОТ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: разыграйте 1 дополнительное действие в этот ход

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: первую карту актива (не Мифа или Города), которую вы получаете в свой ход, вы можете добавить себе в руку

YOG-SOTHOTH

ДАНВЕРСКИЙ ГОСПИТАЛЬ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: либо верните  в мешок, либо выбранный вами игрок проходит 

DANVERS STATE HOSPITAL

КАРЛ ЮНГ

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: вы можете отдать эту карту другому игроку

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ: вам требуется не 3, а 5 , чтобы впасть в безумие

CARL JUNG

РЭНДОЛЬФ КАРТЕР

ПРИ ПОЛУЧЕНИИ: добавьте три карты Мифа в ряд Мифов, затем 

В КОНЦЕ ИГРЫ: получите **1** за каждую свою карту Мифа, включая эту

RANDOLPH CARTER