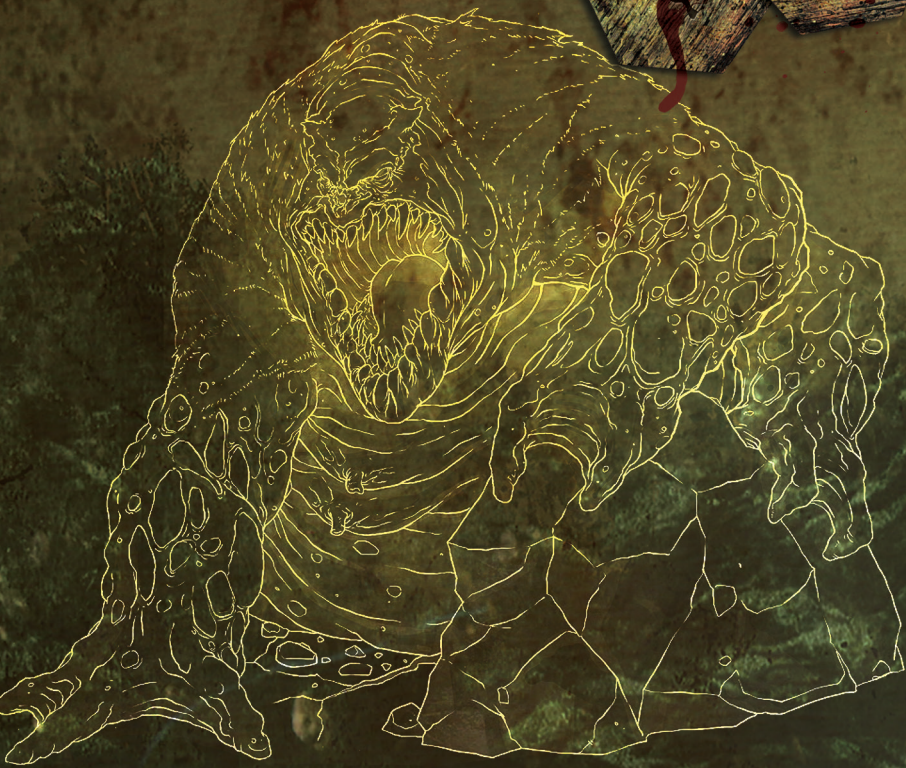
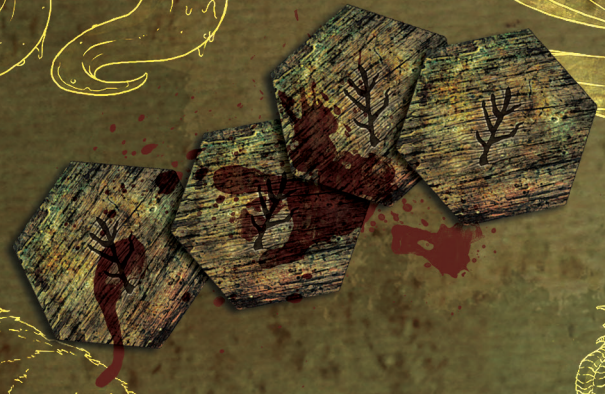


# ВОЙНЫ КТУЛХУ

Игра Сэнди Питерсена



Ключ и Врата







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

*Люблю тебя, брат.*

# Ключ и Врата Компоненты



ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ



ЙОГ-СОТОТ



3 МЕРЗОСТИ



6 ГРИМУАРОВ



ЖЕТОН ФРАКЦИИ



2 ОТРОДЬЯ ЙОГ-СОТОТА



6 КУЛЬТИСТОВ АКОЛИТОВ



МАРКЕР ЭНЕРГИИ



МАРКЕР СУДЬБЫ



4 МУТАНТА

## Игра за фракцию «Ключ и Врата»

Ключ и врата, возможно, самая странная из всех фракций в игре. Фракция требует осторожного и точного расчета, но она гораздо более гибкая, чем другие фракции. Первое стратегическое решение необходимо принять уже в самом начале партии: вы должны определиться, где начинаете игру. Вам придется реагировать на действия оппонентов чаще и быстрее, чем игрокам за другие фракции. Практически всегда вы можете сделать что-то полезное, но что именно – зависит от ситуации.

Держите Мутанта рядом с Культистами: если кто-то зайдет в вашу зону, это идеальная возможность повоевать и применить гримуар «Легион избранных». Убитые Культисты уйдут в резерв и будут доступны для найма там, где с помощью гримуара «Они прорвались» появились ваши монстры.

Хотя пробуждение Йог-Сотота обойдется в 10 энергии (6 за него самого и 4 за Отродье, которым придется пожертвовать), эти затраты можно растянуть во времени: призвать Отродье в один ход и пробудить Йог-Сотота в другой. Все остальные игроки оплачивают пробуждение своего Великого Древнего сразу. Не забудьте, что вы можете призывать монстров через Йог-Сотота.

«Всесодержащий» лучше всего работает в начале игры. Вы не только воруете врата, но также получаете возможность перемещаться на большие расстояния и избегать угрозы.

Призовите Отродье Йог-Сотота как можно раньше, несмотря на высокую стоимость призыва: таким образом вы сможете пробудить своего Великого Древнего в нужный момент (обычно когда два-три чужих Великих Древних уже на столе). Получить преимущество на ранних этапах игры будет трудно, но постепенно вы улучшите свои фигуры, измените расположение врат на поле и сможете вырваться вперед. Передвижение по карте для вас недешево, поэтому стоит пользоваться способностью «Всесодержащий» и гримуаром «Они прорвались» как альтернативными вариантами перемещения.

Когда вы достаточно развились, используйте свое численное преимущество. Не бойтесь менять Отродье Йог-Сотота даже на двух мутантов. Помните: когда у вас открыты 6 гримуаров, вы можете вступать в бой более одного раза в свой ход.

### Проводник

Польза здесь очевидна, однако ваша фракция постоянно нуждается в энергии, так что лучше не злоупотреблять этим гримуаром.

### Вознесение Дракона

Очень важно выбрать правильный момент для использования этого гримуара: он может переломить ход игры. Помните, что использование этого гримуара НЕ является действием: вы можете воспользоваться им, даже если у вас нет энергии.

### Нисхождение Дракона

Если слишком долго ждать идеальной для этого гримуара ситуации, можно упустить выгоду, так что ловите момент.

### Страшное проклятье Азатота

Поливайте ваших врагов огнем с небес. Обычно фигуры находятся в зонах с вратами, и вы можете выгнать их этим гримуаром, оставив в зоне свои фигуры.

### Легион избранных

Ваша основополагающая способность. Заполучите ее как можно раньше.

### Они прорвались

Этот гримуар оппоненты обычно не любят больше остальных.

### Игра против Ключа и Врат

Монстры фракции «Ключ и Врата» очень дорогие, поэтому игрок предпочтет улучшать свои фигуры, а не призывать их. Если вам удастся убивать по монстру в каждом бою, оппонент будет терять больше, чем получать. Игрок за «Ключ и врата» должен находиться в одних зонах с оппонентами, чтобы открывать гримуары. Превратите это в свое преимущество и расставьте ловушки – создайте зоны, где за вами будет численное преимущество.

«Легион избранных» – не единственный способ ввести ваши самые сильные фигуры в игру; помните, что их можно просто призвать.

# Частые вопросы

## Ключ и Врата

### **В. Как работает «Затаившийся на пороге»?**

О. Игрок за фракцию «Ключ и врата» получает 2 энергии за Йог-Сотота в фазу добора энергии. Также он получает 1 очко судьбы за то, что Йог-Сотот находится на столе в фазу судьбы. Если он проводит ритуал конца света, он получает 1 очко за Йог-Сотота, как за врата (и 1 знак древних, поскольку Йог-Сотот является Великим Древним).

Йог-Сотот всегда может призывать монстров в свою зону, но, в отличие от остальных врат, он может находиться в зоне с другими вратами и никогда не считается пустыми вратами. Культисты не могут его контролировать и передвигаться на нем. Он не может быть передвинут способностью «Всесодержащий».

### **В. Дает ли Йог-Сотот энергию Ктулху за гримуар «И'ха Нтлеи», если находится в морской зоне?**

О. Да, поскольку Йог-Сотот является вратами, контролируруемыми другим игроком.

### **В. Если Йог-Сотот находится в зоне, где пробудился Итакуа, нужно ли заменить Йог-Сотота (как врата) на Итакуа?**

О. Если Йог-Сотот – единственные врата в этой зоне, – да. Если в этой зоне есть другие врата, вы обязаны заменить на Итакуа их.

### **В. Может ли «Всесодержащий» перенести врата в зону, где находится Йог-Сотот, несмотря на то, что он также является вратами?**

О. Даже несмотря на это – да.

### **В. Отменяют ли Великие Древние способность «Всесодержащий», если их фракция не контролирует врата в зоне? Отменяют ли ее нейтральные Великие Древние?**

О. Да, на оба вопроса.

### **В. Если фигура фракции «Ключ и врата» стала невидимой благодаря способности Летучего полипа, считается ли она «участвовавшей в бою» для улучшения гримуаром «Легион избранных»?**

О. Нет. Гримуар «Невидимость» выключает фигуру из боя, в том числе для способностей «после боя».

### **В. Если Мутант и Мерзость могут быть улучшены с помощью «Легиона избранных», но фигурки Мерзости нет в резерве, можно ли сначала улучшить Мерзость, а потом Мутанта (поскольку фигурка Мерзости вернулась в резерв)?**

О. Да, вы можете сами выбирать порядок улучшения своих фигур.



**В. Если я улучшаю Отродье Йог-Сотота в 2 или более Мутантов с помощью «Легиона избранных», и на это Отродье в бою был распределен результат «боль», получают ли такой результат все образовавшиеся Мутанты?**

О. «Легион избранных» применяется после распределения и разыгрывания всех результатов «смерть» и «боль», поэтому Отродье сначала передвинется в соседнюю зону, а только потом разделится на Мутантов. Также это значит, что если Отродье уничтожено результатом «боль», будучи окруженным, вы не получите Мутантов.

**В. Если «Вой» Оседлавшего Ветер заставляет одного из монстров фракции «Ключ и Врата» отступить, можно ли все равно улучшить этого монстра гримуаром «Легион избранных»?**

О. Нет, поскольку он не участвует в бою и, соответственно, не может применить свои способности.

**В. Как способности, действующие во время боя, взаимодействуют с гримуаром «Страшное проклятье Азатота»?**

О. «Страшное проклятье Азатота» не является боем, хоть вы и бросаете кубики. Его нельзя совместить с гримуаром «Проводник» и любыми другими способностями и эффектами, применяемыми до, во время или после боя (например «Регенерация», «Некрофагия» или «Безумие»).

**В. Кто выбирает цели для «Страшного проклятья Азатота»?**

О. Жертва выбирает цели; вы только выбираете, какой результат будет распределен на какую фракцию. Так, если у вас выпало два результата «боль» и один результат «смерть», вы можете распределить один результат «боль» и один результат «смерть» на одну фракцию, а оставшийся результат «боль» – на другую.

**В. Куда отступают фигуры, на которые были распределены результаты «боль» после применения «Страшного проклятья Азатота»?**

О. После того, как жертва выбирает, какие из ее фигур получили результат «боль», игрок за фракцию «Ключ и Врата» выбирает, в какую соседнюю зону отправится каждая из этих фигур. Он может выбирать зоны, где есть его фигуры (фигуры не могут быть уничтожены окружением, когда применяется «Страшное проклятье Азатота»).

**В. Можно ли использовать гримуар «Проводник» более одного раза за бой?**

О. Да, вы можете продолжать перебрасывать промахи (выпавшие 1, 2 и 3), тратя 1 энергию на каждый переброс, пока все они не выпадут результатами «боль» и «смерть» или пока у вас не закончится энергия.

**В. Можно ли использовать «Вознесение Дракона», если не осталось энергии?**

О. Да, поскольку использование данного гримуара не является действием, это просто эффект, который вы можете применить в любое время.

**В. Если я применяю «Вознесение Дракона» в фазу набора энергии, кто становится первым игроком?**

О. Вы и другой игрок будете иметь одинаковое количество энергии, поэтому предыдущий первый игрок выберет между вами.

**В. Чтобы пробудить независимого Великого Древнего нужны контролируемые врата и свой Великий Древний. Выполняет ли Йог-Сотот оба этих условия?**

О. Нет, поскольку технически Йог-Сотот не является контролируемыми вратами.

**В. Если Спящий использует гримуар «Богохульное забытьё» и убирает врата с игрового поля, считаются ли эти врата для целей открытия гримуаров фракции «Ключ и Врата» (которым требуется 8 или 12 врат на поле)?**

О. Нет, не считается, потому что врата на планшете Спящего не считаются вратами на поле.

**В. Может ли Спящий, используя гримуар «Богохульное забытьё», поместить врата со своего планшета в зону, где находится Йог-Сотот, но нет обычных врат?**

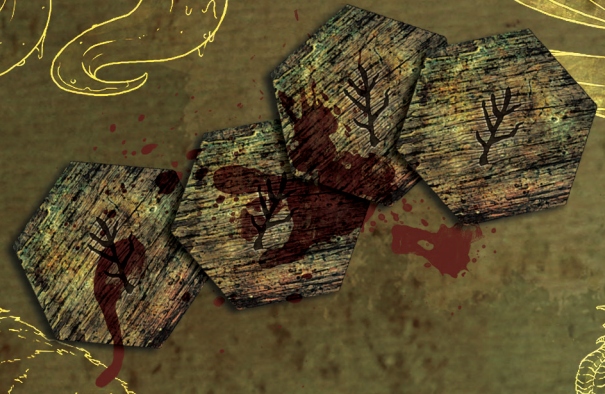
О. Да.

## Ключ и врата. Эпилог.

*“Сначала, мы думали, что это болезнь. Мы даже пытались лечить ее. У разных людей случайным образом появлялись отвратительные физические отклонения, но исцелить их было нельзя. Они сами не хотели лечиться. Они отбивались, их злоба и агрессия нарастали. Ближе к концу небеса извергли огонь, уничтоживший города и поселения. В итоге явилось оно. Невероятно гигантских размеров, видимое всеми по всему миру одновременно. Скажете, невозможно? Границы возможного рухнули в тот день. В нас теплится притворная надежда, что оно не найдет нас, но никому еще не удавалось спрятаться. Мы до сих пор живы только потому, что очередь до нас еще не дошла.”*

— Дэвид Мендиола









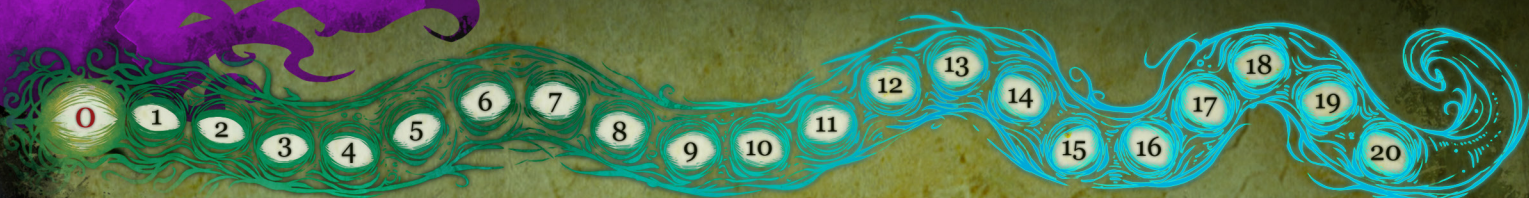
**PETERSEN GAMES**

— A SANDY PETERSEN COMPANY —

[www.PetersenGames.com](http://www.PetersenGames.com)

Copyright © Sandy Petersen 2018. All Rights Reserved.

# Ключ и Врата




## УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ




**Всесодержащий** (Действие. Цена: 1): выберите одну из своих фигур со стоимостью 3 или выше в зоне, где есть врата и нет Великих Древних других игроков. Переместите эту фигуру, эти врата и любую контролирующую их фигуру в любую зону, где нет врат.

**ПОДГОТОВКА:** 8 энергии, 6 культивистов и контролируемые врата в пустой зоне по вашему выбору.


КУЛЬТИСТ

Фигуры <sup>(Всего)</sup>	Цена	Сила атаки	Примечания
 Аколит <sup>(6)</sup>	1	0	Гримуар: «Легион избранных»

МОНСТРЫ

 Мутант <sup>(4)</sup>	2	1	Гримуар: «Легион избранных»
 Мерзость <sup>(3)</sup>	3	2	Гримуар: «Легион избранных» и «Страшное проклятие Азатота»
 Отродье Йог-Сотота <sup>(2)</sup>	4	3	Гримуар: «Легион избранных» и «Страшное проклятие Азатота»

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ

 Йог-Сотот	6	?	<p>Как пробудить Йог-Сотота:</p> <p>1) У вас должно быть Отродье Йог-Сотота в игре.</p> <p>2) Заплатите 6 энергии. Замените Отродье Йог-Сотота на Йог-Сотота.</p> <p><b>Сила атаки:</b> равна удвоенному количеству Великих Древних других фракций в игре.</p> <p><b>Затаившийся на пороге (постоянно):</b> Йог-Сотот считается вратами для всех целей, кроме способности «Всесодержащий». Йог-Сотота не могут контролировать культивисты (считается, что Ключ и врата контролирует эти врата), и он может находиться в зоне с другими вратами.</p>
---	---	---	---



## ГРИМУАРЫ

В игре должно быть 8 врат.

В игре должно быть 12 врат.

При игре вдвоем или втроем в игре должно быть 10 врат

У вас есть фигуры хотя бы в двух зонах, где другие фракции контролируют врата.

Потеряйте 1 свою фигуру в бою.

Ваш Великий Древний находится в одной зоне с чужим Великим Древним.

Пробудите Йог-Сотота.

# Ключ и Врата



Великие Древние были, Великие Древние есть, Великие Древние будут.

Не в тех пространствах, о которых нам известно, но между ними.

Они движутся, невозмутимые и изначальные, безразмерные и невидимые для нас. Йог-Сотопт знает врата. Йог-Сотопт и есть врата. Йог-Сотопт — и ключ, и страж врат.

Прошлое, настоящее, будущее — все в Йог-Сотопте. Он знает, откуда Великие Древние пришли в прошлом, и знает, откуда Они придут в будущем.

— Г. Ф. Лавкрафт

GACCTAAGGAGCTTGACTTACAGBTACACGGGACSTTACAGACTCGAGATCATATTACA  
ACSTTCAAAGAACSTTAGCCGTAGCAATGGACCATGCAAGCTTAGCCTACCAAAATTGGAACRGGAACCTCGGAC  
TGACTCGTAAAGTCCTAGCGTACGGAAACAGTTGAGTACGTCAGTACAGTTAGCTCAGTTGCAAGTAAACCCCTAGA  
TACGTTGTTGACAGTGTTCCTCGAACGGGTTTATGTCAGCCGCTGTACATAGAGTCAGTCAAAAATCTCTAT  
ACGTTGTTGGGAAACCAACCTGGGTGTCACAAATGTTGACTGTGTAACCAACCACTGTCACTTCGGGCAATCGC  
CAGTGCATTTGGGTATTAGCTAGCACCTCGTGTGGAAATATACCGTAGCTCGTATGCAAGATACCTCGCTACT  
ACTCGTGTGATATAGACACACAGCTAACAGACATATAGGATCTAGATTCACTACATAGTTATTACCGATCA

## Многие

отмечали, что грань между наукой и магией очень тонка, а иной раз не существует вовсе. Языческие песнопения древним богам — не что иное, как звуки и вибрации, заплетаемые в сложные узоры, приятные неземным сущностям, которых наши предки считали демонами или богами. Ад, рай, нирвана — все надуманные ведьмами и колдунами «миры» скорее всего являются реальными вселенными — плоскостями, парящими в обширной мультиселенной.

Многие века человечество пыталось влезть в эти миры. В каждой возможности бросить отрывочный взгляд на другую реальность — от древнего колдовства Атлантиды до резонатора Тиллингаста — мы видели своё спасение, но в них заключалось и наше проклятье.

Абсолютно неувидительно, что запуск большого адронного коллайдера повлек за собой неожиданные результаты. Физики (современные колдуны) планировали воссоздать процесс Творения. Мы мечтали лицезреть то, что нельзя было увидеть: создание реальности. Но нашли нечто иное. Мы открыли окно в другой мир, в другую реальность. Субатомные частицы, пылающие энергией, прорвали микроскопическую брешь между нашим миром и неизведанным. Все эксперименты были проведены, записи сделаны, факты задокументированы.

Многие месяцы все казалось нормальным, но потом появилась порча. Они не просто заглянули в процесс Творения, они открыли путь.

Все началось с того, что наши деды назвали бы «гремлинами». Техника в лаборатории давала постоянные сбои, компьютеры выключались без причины или показывали абракадабру. А потом весь комплекс погрузился во тьму. Связь была отрезана, и никто не знал, что творится внутри.

Комплекс открыли, но рассказы о том, что в нем было обнаружено, очень разнятся. По официальной версии все погубил из-за утечки радиации, но очевидцы рассказывали об ужасных вещах. Лаборатория стала местом бойни: истерзанные лаборанты одичали и разорвали друг друга в клоаке. Кровь, куски органов и человеческие останки были разбросаны по всему помещению. Оставшимся выжившим повезло еще меньше: они сплывались в единые куски плоти. Чудовищные плотоядные существа, более походившие на сгустки голов, рук, ног и лиц вырвались из комплекса, убивая и пожирая всех на своем пути. Власти пытались утаить эту информацию, но свидетелей было слишком много.

На закате воздух наполнился богомерзкими светящимися сферами, инородными звуками и зловоньем. Ключ был брошен, и врата открылись.



**Страшное проклятие Азатота (действие: 2 энергии)**

Выберите зону и бросьте по 1 кубику за каждую Мерзость и Отродье Йог-Сотота в игре. Распределите выпавшие результаты «боль» и «смерть» между чужими фракциями в этой зоне. Вы выбираете, какая фракция какие из выпавших результатов получит.

Игроки сами распределяют соответствующие результаты на свои фигуры в этой зоне. Не является боем. Вы выбираете зоны, в которые отступают фигуры, получившие результат «боль», игнорируя стандартные правила отступления.



### **Легион избранных (после боя)**

После разыгрывания результатов «боль» и «смерть» замените любое количество выживших аколитов Мутантами, Мутантов – Мерзостями, Мерзостей – Отродьями Йог-Сотота. Вы можете заменить Отродье Йог-Сотота на любое количество Мутантов из своего резерва.

**КЛЮЧ  
И ВРАТА**



### Проводник (бой)

После броска кубиков вы можете потратить 1 энергию и перебросить все кубики, не выпавшие результатом «боль» или «смерть». Вы можете делать это более одного раза.

КЛЮЧ  
И ВРАТА



**Они прорвались (постоянно)**

Вы можете призывать монстров через врата, контролируемые оппонентами или через освобожденные врата. Для этого не обязательно иметь фигуры в соответствующей зоне.



### **Вознесение Дракона (один раз за игру)**

Один раз за игру (в любое время) установите свой маркер энергии так, чтобы у вас стало столько же энергии, сколько у одного из ваших оппонентов. Переверните этот гримуар лицевой стороной вниз, чтобы обозначить, что он уже был использован, и вы не сможете использовать его повторно.



### Нисхождение Дракона (один раз за игру)

Один раз за игру, когда вы совершаете ритуал конца света, вы получаете в два раза больше очков судьбы.

Переверните этот гримуар лицевой стороной вниз, чтобы обозначить, что он уже был использован, и вы не сможете использовать его повторно.

