

Краткий Обзор

В «Старинной Печати», от одного до восьми игроков берут на себя роли исследователей, сражающихся с одним из Древних, могущественных созданий, которые обитают в пространстве между измерениями.

Приключения исследователей происходят в музее, где Древний, планирует возвращение, вызывая целый ряд странных событий. Преодолевая трудности, исследователи получают награды. Наиболее ценные - Старинные Печати, используется, чтобы опечатать врата Древнего и победить.

Время неумолимо и каждую полночь Древний становится ближе к пробуждению в нашем мире и уничтожению всего человечества.

Цель игры

Исследователи должны накопить нужное число Старинных Печатей, указанное на карте Древнего, до того как трек Судьбы заполниться.

Если Древний пробудится, у исследователей останется последний шанс прогнать Древнего. Битва игрока с Древним, почти всегда оканчивается неудачей и смертью.

Компоненты

- Правила игры
- Счетчик Времени
- Стрелка циферблата
- 1 Кнопка соединитель (для часов)
- 6 Зеленых кубиков
- 1 Желтых кубиков
- 1 Красный кубик
- 1 Лист Входа
- 80 Больших Карт:
 - 16 Карт Исследователей
 - 08 Карт Древних
 - 48 Карт Приключений
 - 08 Карт Других Миров
- 76 Малых Карт:
 - 12 Карт Простых Предметов
 - 12 Карт Уникальных Предметов
 - 12 Карт Заклинаний
 - 08 Карт Союзников
 - 32 Карты Мифов
- 144 Маркеров и Жетонов:

- 16 Маркеров Исследователей
- 30 Жетонов Разума
- 30 Жетонов Здоровья
- 15 Жетонов Улик
- 22 Маркеров Монстров
- 05 Маркеров Масок Монстров
- 12 Жетонов Судьбы
- 17 Жетонов Старинной Печати

Описание компонентов

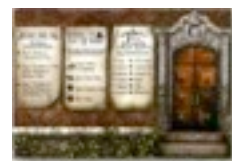
Циферблат, Стрелка часов и клипса

Циферблат используется для того чтобы отслеживать время в игре и определить, когда разыграть карты Мифов. Стрелка часов присоединяется к циферблату клипсой.



Лист Входа

Это лист с перечнем действий, которые игроки могут выполнить в этот ход вместо похода за Приключениями.



Кубики

Зеленые кубики обычно бросаются для выполнения различных заданий в Походе за Приключениями. Желтый кубик может



показать лучшие результаты, чем зеленый кубик и бросается когда игрок использует Простой Предмет. Красный Кубик может показать лучшие результаты, чем зеленый или желтый кубики и бросается, когда игрок использует Уникальный Предмет.

Карты Древних

Эти карты изображают различных Древних с которыми предстоит сражаться исследователям



направлении пробуждения в нашем мире и новые события, произошедшие в музее.

Жетоны Здоровья и Разума

Разум (голубой цвет) и Здоровье (красный цвет) используются, чтобы отследить текущее состояние психического и физического здоровья исследователей.

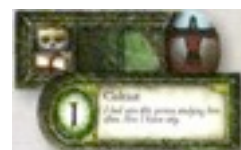
Жетоны Улик

Жетоны Улик могут тратиться в течение хода игрока, чтобы перебросить один или несколько кубиков.



Маркеры Монстров

Маркеры Монстров изображают различных монстров, которые появляются и мешают исследователям в течение игры.



Маркеры Масок

Маркеры Масок Монстров изображают особых монстров, которые используются только когда Древний – Nyarlathotep.

Жетоны Судьбы

Эти жетоны отмечают на треке Древнего проломы в измерениях и приближение пробуждения.

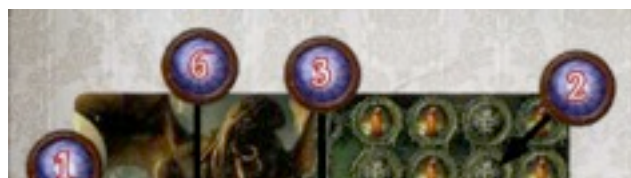
Жетоны Старинной Печати

Эти Жетоны используются, для отслеживания, сколько жетонов Старинной печати осталось исследователями, чтобы опечатать Древнего.



Карта Древнего

1. **Имя:** Ужасное имя Древнего.
2. **Трек судьбы:** жетоны Судьбы размещаются здесь в процессе игры. Когда трек заполнен, Древний пробуждается.
3. **Предел Старинных Печатей:** Кол-во Знаков Печати, необходимых для победы над Древним.
4. **Специальная Способность:** Уникальный игровой эффект, который применяет Древний в процессе игры.
5. **Атака:** Эффект, который происходит при сражении с Древним.
6. **Задача боя:** Задача, выполнив которую вы можете удалить 1 жетон Судьбы при сражении с Древним.



Карты и маркеры исследователей

Эти карты изображают различных исследователей, за которых можно играть. Каждая карта исследователя имеет маркер, который используется, чтобы отследить его текущее местоположение.



К а р т ы Приключений

Эти карты отображают различные места и события в музее, которые исследователи должны расследовать, чтобы остановить Древнего.



Карты Других Миров

Эти спец.карты Приключений, отображающие другие измерения, изучаемые исследователями, когда ворота открываются в музее.

Карты Простых предметов, Уникальных предметов и Заклинаний

Эти карты изображают полезные предметы и заклинания могут помочь исследователям Походах за Приключениями.



Простые Предметы



Уникальные Предметы



Заклинания

Карты Союзников

Карты союзников изображают полезных людей, которых исследователи могут вербовать, себе в помощь.



Карты Мифов

Каждый раз, когда часы бьют полночь, игроки разыгрывают карту Мифа. Эти карты изображают продвижение Зла в

Карта Исследователя

1. **Имя:** Имя исследователя.
2. **Максимум Разума:** Количество Разума, с которым исследователь начинает игру. Исследователь не может иметь больше Разума, чем его максимум.
3. **Максимум Здоровья:** Количество Здоровья, с которым исследователь начинает игру. Исследователь не может иметь больше Здоровья, чем его максимум.
4. **Специальная Способность:** Уникальная способность, которая может использоваться во время игры.
5. **Начальные Предметы:** Список предметов, с которыми исследователь начинает игру.



Подготовка к игре

1. Установите стрелку часов на XII (полночь). Затем разместите Лист Входа и все кубики рядом с часами.
2. **Выберите Карту Древнего** (случайно или по согласию с игроками) и разместите ее рядом с часами.
3. **Создание Логова Монстров:** Разместите маркеры монстров в крышке коробки или другом непрозрачном контейнере, из которого их можно будет доставать. Это место известно как логово монстров. Если Древний - Nyarlathotep, добавьте маркеры масок Монстров в логово.
4. **Подготовка Приключений:** Перетасуйте колоду карт Приключений (карт Иных Миров не используются) и разложите шесть карт ниже Часов и Листа Входа в два ряда по три

карты. Затем перетасуйте колоду Карт Иных миров и расположите рядом.

Если на этапе подготовки выпала карта Приключения с иконкой «кубик под замком», разместите соответствующий кубик на этой карте.

5. **Размещение Предметов и Улик:** разместите все жетоны рядом с картами Приключений. Затем перетасуйте Простые Предметы, Уникальные Предметы и Заклинания и разместите колоды рядом с игровой зоной.
6. **Выберите Исследователя:** игроки могут выбрать себе героя по выбору или случайным образом. Каждый игрок берет маркер соответствующего Исследователя, жетоны Разума и Здоровья, (число указано на карте Исследователя), и предметы предусмотренные картой Исследователя.

Разместите все маркеры Исследователей, участвующих в игре на Листе Входа. Это место где исследователи начинают игру.

7. **Выберите первого игрока** (любым методом, с которым согласны все игроки).
8. **Раскройте начальную Карту Мифа:** первый игрок тасует колоду Мифов и размещает ее рядом с картой Древнего Зла. Он, тянет одну карту Мифа и раскрывает ее (см. «Раскрытие Карт Мифов»). Если на этапе подготовки игры раскрывается карта Мифа с закрытой иконкой кубика, разместите соответствующий кубик на карте.

Ход игрока

Игра состоит из нескольких ходов, начинается с первого игрока и продолжается по часовой стрелке. Игрок, который ходит в данный момент называется АКТИВНЫМ ИГРОКОМ. В свой ход каждый игрок выполняет следующие шаги:

1. **Перемещение:** Активный игрок передвигает маркер Исследователя на карту Приключения или Лист Входа.
2. **Поход за Приключениями или Переждать на Входе:** Активный игрок или бросает кубики, чтобы завершить задание на карте Приключения, на которой находится или

если он на Листе Входа, выполняет одно из действий в списке на листе.

3. **Ход Времени:** Активный игрок в конце своего хода передвигает стрелку часов, а с наступлением полночи, он тянет и разыгрывает карту Мифа.

Далее следует более подробное описание действий:

Перемещение

Активный игрок берет маркер Исследователя и размещает на любой из карт Приключений находящейся в игре или на Листе Входа. Если он размещает маркер на карте Приключения, он отправляет в Приключение. Если игрок размещает маркер на Листе Входа, он решает Переждать на Входе.

Поход за Приключениями

Если маркер Исследователя игрока находится на карте Приключения, он проходит проверку с помощью 6 зеленых кубиков в попытке завершить одно из заданий на карте Приключения. Исследователи могут также добавить желтый или красный кубик или оба, к броску, для улучшения результата потратив Простой или Уникальный Предмет.

Если изображена иконка «кубик под замком», то указанный кубик не может использоваться, в попытке решить задачу.

Задания

На каждой карте Приключений изображены один или больше горизонтальных рядов с символами. Каждый из этих рядов - это ЗАДАНИЕ, которое должно быть выполнено для удачного завершения Приключения.



Пример Задания

Каждое обозначение изображает требование, необходимое, чтобы завершить задачу:



Число выброшенное на кубиках должно быть более или равно указанному значению.



Результат броска - Свиток.

Результат броска - Череп

Результат броска - Террор

Любой из данных результатов будет соответствовать этому требованию.



Когда все требования задачи выполнены, активный игрок должен продвинуть стрелку часов.



Когда все требования задачи выполнены, активный игрок уменьшает Разум на число, указанное на иконке.



Когда все требования задачи выполнены, активный игрок уменьшает Разум на число, указанное на иконке.



Отметка на карте Приключений или карте Мифа, которая запирает кость соответствующего цвета.

Бросание кубиков

Если иное не указано, проверка проходит результатом броска зеленых кубиков. Активный игрок бросает 6 кубиков для выполнения задания карты Приключения. На сторонах кубиков изображены:



1 улика



2 улики



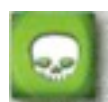
3 улики



Свиток



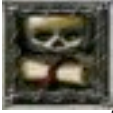
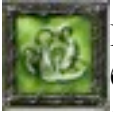
Террор



Череп

Желтый кубик обычно бросается после того, как игрок тратит Простой Предмет. Он идентичен зеленому кубу за исключением того, что вместо значка *террора* у него на 4 сторонах *улика*.





Красный кубик обычно бросается после того, как игрок тратит Уникальный Предмет. Он идентичен желтому кубiku за исключением того, что на одной стороне вместо улики изображена *Дикая Карта*. Выпавшая *Дикая карта* может использоваться в качестве 1 улики, свитка, террора или черепя.



После броска кубиков, игрок сравнивает результаты с требованиями в списке для каждого задания на карте Приключения. **Если игрок способен и готов выполнить все требования одного из заданий, он выполнил эту задачу.** В противном случае задание не выполнено.

Выполненное Задание

Когда исследователь выполнил задание, на каждое из требований игрок размещает кубик с тем результатом, который был необходим. Кубик, размещенный на требовании, не может использоваться в этом походе за Приключениями. Если задание требует, чтобы игрок передвинул время, утратил Разум или Здоровье, он делает это немедленно.

Игрок может только выполнить только одно задание за каждый бросок кубиков, даже если результаты позволяют ему выполнить 2 или более заданий. Игрок не может выполнить задание, если его Разум или Здоровье уменьшаться до 0 или уйдут в минус.

После того, как игрок выполнил задание, если на карте Приключения остались невыполненные задания, он берет все остающийся кубики (которые не были размещены на выполненном задании) и повторно бросает их. Используя результат, чтобы попытаться выполнить другое задание.

Если все задания на карте Приключения были выполнены, исследователь успешно завершил Поход за Приключениями и выполняет по порядку следующие шаги:

1. Получение награды согласно списку внизу карты.
2. Перемещение маркера Исследователя на

Лист Входа.

3. Уберите все кубики с завершенной карты Приключения и возьмите карту себе. Игрок может использовать карту позже как Трофей.
4. Вытяните новую карту Приключения, чтобы заменить удаленную. Игрок передвигает стрелку часов.

Невыполненные Задания

Когда игрок не смог выполнить задание и как минимум на одном брошенном кубике выпал *Террор* он получает все эффекты *Террора* по условиям на Карте Приключения, или, если так сказано, на карте Мифа находящейся в настоящий момент в игре

После того как активный игрок получил эффекты от *Террора*, он должен делать одно из следующего:

1. Попытаться опять решить задачу.
2. Отказаться от похода за Приключениями.

Если активный игрок пытается вновь решить задачу, он убирает 1 кубик. Этот кубик не бросается в течение данного похода за Приключениями. По желанию можно выбрать 1 любой кубик из предыдущей попытки и поместить его на свой маркер Исследователя или передает другому игроку на той же карте Приключения.

В заключении, игрок берет все остающиеся кубики из предыдущей попытки и перебрасывает их, чтобы вновь попытаться выполнить задание.

Если игрок не может выполнить оставшиеся задания на карте Приключения из-за недостатка оставшихся в наличии кубиков, он автоматически завершает Поход за Приключениями.

Когда игрок не может завершить задание на карте Приключения, он получает наказания указанные на карте и убирает все кубики с карты, кроме кубика с иконки «кубик на замке». Затем игрок передвигает стрелку часов.

Пример выполнения задания

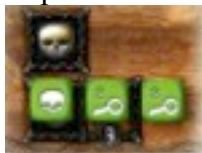
Выполняя задачу на карте Приключения, игрок бросил 6 зеленых кубиков и получил следующие результаты:



Карта Приключения предлагает следующие задания.



С выпавшими результатами, игрок может завершить любое задание. Он выбирает второе задание, размещая кубики на соответствующие требования.



Для выполнения задания нужно было 3 улики, но пришлось потратить 4 улики, чтобы выполнить требования. Дополнительная единица не учитывается в дальнейшем. Игрок может повторно бросить остающиеся 3

зеленых кубика, чтобы попробовать выполнить оставшееся задание.

Награды и Наказания

Когда игрок успешно заканчивает Поход за Приключениями, он получает награды, указанные в светлой области карты. Когда он терпит поражение то получает наказания указанные в темной области карты. Награда не всегда выгодна, а наказание иногда помогает.



Пример наказания



Пример Награды



Простой Предмет: за каждую иконку возьмите 1 Простой Предмет.



Уникальный Предмет: за каждую иконку возьмите 1 Уникальный Предмет.



Заклинание: за каждую иконку возьмите 1 Заклинание.



Улика: за каждую иконку возьмите 1 жетон Улики.



Союзник: за каждую иконку возьмите 1 Союзника.



Старинная Печать: за каждую иконку разместите 1 жетон Старинной Печати рядом с картой Древнего. Если число жетонов Старинной Печати рядом с картой равно или больше, чем на карте Древнего, исследователи выигрывают игру.



Врата: Для каждой из этих икон, вытяните 1 карту Приключений Других Миров и разместите ее ниже шести обычных карт Приключений



Разум: за каждую иконку утратьте 1 Разум.



Выдержка: за каждую иконку утратьте 1 Здоровья.



Монстр: за каждую иконку монстр появляется.



Судьба: за каждую иконку добавьте жетон Судьбы на трек Судьбы Древнего.

Другие Миров

Карты Других Миров более сложны, чем карты Приключений, но щедро награждают искателей приключений. Когда карта Других Миров вводится в игру, она размещается ниже шести обычных карт Приключений. Сколько угодно карт Других Миров может находиться в игре, но они не могут быть заменены.

Порядок выполнения заданий

Обычно игроки могут выполнять задания на картах Приключений в любом порядке. Единственное исключение тогда, когда карта Приключений имеет стрелку слева. Эта стрелка указывает, что игрок должен выполнять задания в порядке сверху вниз. Игроки не могут начать выполнять задание в этом Приключении, пока не выполнят предыдущее.



Стрелка указатель порядка выполнения заданий



Карта Приключения приносит 2 трофея.



Маркер Монстра приносит 1 трофей.

Переждать на Входе

Если маркер исследователя игрока находится на Листе Входа после завершения шага Передвижения, он выбирает 1 из 3 действий из списка: получать первую помощь, совершить поиск утраченных и найденных, или купить сувениры.

Получение Первой Помощи: выберите одно из трех: восстановить 1 Разум и 1 Здоровье бесплатно, заплатить 2 Трофея, чтобы полностью восстановить Разум или Здоровье, или 4 трофея, чтобы полностью восстановить и Разум и Здоровье.

Поиск Утраченных и Найденных: Игрок бросает зеленый кубик и получает что-то согласно списку.

Покупка Сувенира: купить можно 1 (и только 1) из перечисленных объектов, заплатив трофеи

Трата Трофеев

Когда игрок успешно заканчивает Поход за Приключениями или завершает задачи на маркерах Монстров, он обычно получает эти карты или маркеры в качестве трофеев и может позже потратить их (например, при выполнении покупки сувенира на Листе Входа). Количество трофеев, отображается на карте Приключения или маркере Монстра.

Может возникнуть ситуация в которой исследователю нужно потратить 1 трофей, а у него карты или маркеры только с 2 трофеями. Излишек утрачивается. Будьте бдительны, покупки могут обойтись вам слишком дорого.

Ход времени

Завершая ход, активный игрок продвигает стрелку часов на 3 часа вперед. Так что, если стрелка была на XII, активный игрок передвинул ее, и часы показывают III. Заметьте, что стрелка часового всегда будет на III, VI, IX, или XII.

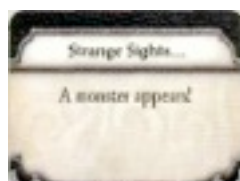
Если активный игрок перемещает стрелку на XII (полночь) (или если он переместил стрелку на отметку полночь в любой момент в течение его хода), он отыгрывает все игровые события, предусмотренные когда "**Наступает Полночь**". Он тянет новую карту Мифа и разыгрывает ее, размещая рядом с колодой Мифов сверху на предыдущие карты Мифов. Карты Мифов вытягиваются и разыгрываются только на ходах, в которых наступает полночь.

Розыгрыш Карты Мифа

Каждая карта Мифа состоит из двух частей, **немедленного результата** и **длительный результата**. Немедленный результат (верхняя половина карты) разыгрывается, как только карта раскрывается, обычно это требование, чтобы активный игрок добавил жетон Судьбы на трек Судьбы или вытянул маркер Монстра.

Длительный результат (нижняя половина карты) обеспечивает специальные правила, которые применяют в игре, пока следующая карта Мифа не будет вытащена, или срабатывают в следующий раз когда игрок отмечает полночь.

Пример: После наступления полночи, активный игрок отыгрывает эффекты «После Полуночи», а затем тянет карту Мифа. Он



сразу разыгрывает результат на верхней половине карты, тянет и размещает маркер Монстра. Длительный результат, в данном случае, начнет действовать в следующий раз, в полночь, в котором указывается, что все исследователей утратят 2 Здоровья.

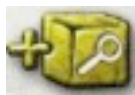
После завершения Продвижения Часов, ход игрока завершен, и следующий игрок начинает свой ход.

Дополнительные Правила

Использование Предметов и Заклинаний

Игрок может потратить 1 или больше Простых Предметов, Уникальных Предметов или Заклинаний перед любым броском, когда его маркер Исследователя находится на карте Приключений. Каждый раз, когда предмет тратится или сбрасывается, он размещается под низ соответствующей колоды. Большинство Простых Вещей, Уникальных Вещей и Заклинаний однотипны, но некоторые имеют специальные способности, которые описаны на них.

Простые Предметы: Большинство Простых Предметов позволяют игроку потратить их для того, чтобы добавить желтый кубик к броску, и отмечены следующей иконой:



Уникальные Предметы: Предметов позволяют игроку потратить их для того, чтобы добавить желтый кубик к броску, и отмечены следующей иконой:



Каждый кубик, добавленный Простым или Уникальным Предметом, остается в игре, пока не выполняться задания на карте Приключений. Кубик убирается в конце хода активного игрока.

Заклинания: Большинство Заклинаний размещают карту заклинания рядом с игровой областью до броска кубиков. Затем, после

того, как игрок бросил кубики, он выбирает один из них и, без изменения результата броска кубика, размещает его на карте Заклинания, на следующей иконе:



Пока кубик находится на карте Заклинания, он не бросается, когда активный игрок пробует выполнить задание. Результат кубика может использоваться, чтобы выполнить требованию задания. Только один кубик может размещаться на карте (если другое не указано на карте). Заклинание (и кубик на этой карте) остается в игре, пока не будет использовано, чтобы выполнить задание. Активный игрок может всегда использовать кубик на карте Заклинания, чтобы завершить задание, несмотря на то, кто играл Заклинание.

Сыгранная карта сбрасывается в низ колоды Заклинаний.

Союзники

Союзники имеют особую способность, описанную на их карте. Посмотрите индивидуальные карты Союзников для получения информации.

Улики

После любого броска на выполнение задания игрок может потратить одну улику, чтобы перебросить любое количество кубиков перед определением результата. Это действие можно делать сколько угодно раз (каждый раз тратя жетон улики).

Фокусировка и Помощь

Если после броска кубиков результаты не подходят для выполнения задания, игрок может СФОКУСИРОВАТЬСЯ или выбрать другого исследователя на той же карте Приключений, чтобы ПОМОЧЬ ему.

В любом случае, активный игрок выбирает один кубик из уже и, без изменения результата кубика, размещает ее на маркере Исследователя. В случае фокусировки, активный игрок размещает кубик на своем собственном маркере Исследователя. В случае помощи, активный игрок размещает кубик на

маркере Исследователя, который есть на той же карте Приключения.

В любом случае, этот кубик повторно не бросается, когда игрок пробует снова завершить задание, но результат кубика может использоваться, чтобы выполнить требование задания. Маркер исследователя может иметь только 1 кубик, и он остается там до использования в завершении задания или пока конец хода игрока не завершится. Игрок не может использовать фокусировку или помощь, чтобы разместить кубик на маркере Исследователя, который уже имеет кубик.

Если активный игрок не в состоянии или не желает, выполнить задание на его карте Приключения, любые исследователи, которые оказывали помощь (то есть, исследователи, которые не были активным игроком, но кто имел кубик на своем маркере Исследователя), должны также утратить 1 Разум или 1 Здоровье.

Монстры

Каждый раз, когда игровой эффект сообщает, "монстр появляется" активный игрок вытягивает случайный маркер Монстра и размещает маркер на карте Приключения, где есть место для Монстров (белая граница).

Пустое задание на Монстра - это одиночный ряд, не содержащий никаких требований. Когда маркер Монстра размещен на пустой ряде, он создает новое задание на Карте Приключения и выполняется как любое задание, которое должно быть выполнено для того, чтобы завершить Поход за Приключениями. (Примечание: пустая задача, которая не имеет маркера Монстра игнорируется в Походе за Приключениями).



Пустое задание



Маркер Монстра, размещенный на пустом задании.

Полное задание на Монстра - это задание уже имеющее требования, окруженные белой границей. Когда маркер Монстра размещен на полной задаче, он заменяет предыдущую

задачу на карте Приключения и выполняется как любое задание, которое должно быть выполнено для того, чтобы завершить Поход за Приключениями.



Задание монстра



Маркер Монстра, размещенный на полном задании.

Частичная задание на Монстра - это задание, которое имеет некоторые требования, которые не окружены границей. Маркер Монстра размещается сверху требований, которые ограждены рамкой, и требования маркеру Монстра добавляются к тем требованиям, которые не закрыты маркером.



Частичная задача.



Маркер Монстра, размещенный на частичной задаче.

Если в игре несколько заданий на Монстров, активный игрок решает какое из них он будет выполнять, чтобы получить Маркер Монстра. Если в игре нет карт Приключения где можно разместить задание на Монстра, активный игрок выбирает любую карту Приключения и размещает маркер под нижним заданием на карте..

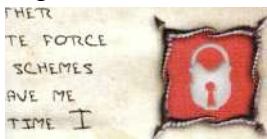
Выполнив задание на Монстра, и завершив Поход за Приключения исследователь, забирает себе в виде трофеев карту Приключения и маркер Монстра.

Если игрок успешно выполнил задание на Монстра, но не в состоянии завершить оставшиеся задания на карте Приключения, он все равно забирает маркер Монстра как трофей. Он делает это перед тем как получает наказание за провал Похода за Приключениями.

Карты и Маркеры с иконкой «кубик на замке»

На некоторых картах Приключения, картах Мифа и маркерах Монстра есть иконка «кубик на замке». Когда карта или маркер с

такой иконкой входят в игру, активный игрок должен немедленно разместить 1 кубик соответствующего цвета поверх этой иконки. В случае зеленого цвета, активный игрок выбирает, какой из зеленых кубиков разместить на иконке. Он обязан разместить кубик на этой иконке, даже если кубик был на карте Заклинания или маркере Исследователя, но он не может перемещать кубик, который уже расположен на другой карте или маркере. Когда Поход за Приключениями завершен успешно, карты Мифа сброшена, или задание на Монстра выполнена, то кубик возвращается для дальнейших бросков.



Красный «кубик на замке» на карте Приключения.



Зеленый «кубик на замке» на маркере Монстра.

Уничтожение

Если Разум исследователя, Здоровье, или оба показателя уменьшились до 0 или ниже, он УНИЧТОЖЕН. Когда исследователь уничтожен, добавьте 1 знак Судьбы на трек Судьбы и верните карту Исследователя и маркер в коробку. Затем верните все Предметы в соответствующие колоды.

Игрок выбирает нового исследователя (из тех которые не был уничтожены в течение этой игры). Новый исследователь входит в игру с полным Разумом и Здоровьем, игрок начинает действовать новым исследователем на его следующем ходу. Если исследователь игрока уничтожен, игрок все еще должен передвинуть Часы, на своем ходу (но никаких других шагов).

Если нет исследователей, из которых можно выбрать, и исследователи не собрали достаточное количество Старинных Печатей, чтобы выиграть, Древний пробуждается и побеждает в игре.

Трек Судьбы

Когда игроки должны добавить жетон Судьбы на трек Судьбы, активный игрок размещает жетон Судьбы на первую клетку на треке Судьбы, которая еще не имеет жетона. Жетоны размещаются, начиная с верхнего

левого угла трека Судьбы, заполняя каждый ряд вправо.

Когда жетон Судьбы размещен на клетке с иконкой монстра, в игре появляется монстр. Когда последняя клетка на треке Судьбы заполняется жетоном, пробуждается Древний, и игроки должны сразиться с ним или погибнуть.



Иконка монстра на треке Судьбы.

Пробуждение и сражение с Древним

Когда жетон Судьбы размещен на последней клетке на треке Судьбы, Древний немедленно пробуждается. Кроме того Древний может пробудиться в результате воздействия игрового эффекта, до того как трек Судьбы будет заполнен. В этом случае жетоны Судьбы размещаются на всех остающихся пустых клетках трека Судьбы.

Сразу же после того, как Древний пробуждается (трек Судьбы заполнен), все маркеры Исследователей перемещаются на карту Древнего. Игроки не могут перемещать маркеры Исследователя с этой карты.

Если Древний, разбужен в любой момент в течение хода игрока кроме Перемещения стрелки часов, любые действия игрока немедленно ведут к Перемещению стрелки часов.

Как только Древний пробудился, ходы игроков не имеют значение. Вместо этого, каждый игрок совершает следующие действия:

- 1. Атакует Древнего:** Активный игрок бросает кубики, чтобы выполнить Задачу Боя и удалить жетон Судьбы с трека Судьбы.
- 2. Перемещение стрелки часов:** Активный игрок перемещает стрелку часов каждый раз когда атакует Древнего..

Атакуя Древнего, игроки бросают кубики, также как они делали выполняя задание на карте Приключения. Каждый Древний имеет Задачу Боя, указанную на его карте. Каждый раз, когда активный исследователь выполнил эту задачу, удалите

жетон Судьбы с трека Судьбы. Исследователи могут выполнять задачу любое число раз в течение Атаки на Древнего (но только однажды в течение каждого броска кубиков).

Если исследователь не может выполнить Задачу Боя, он должен также отложить одну один кубик и попытаться опять выполнить Задачу Боя или не сможет удалить жетон Судьбы. Исследователи не могут фокусироваться или помогать, в сражении с Древним, но могут тратить Простые Предметы, Уникальные Предметы, и Заклинания. Когда игрок не в состоянии удалить жетон Судьбы, он не получает никаких наказаний, а просто продвигает стрелку часов. Стрелка часов двигается, пока идет сражение с Древним. Однако, вместо вытягивания карты Мифа, когда «Наступает полночь», игроков атакует Древний согласно указанию на его карте. Любой игрок, чей исследователь погибает в течение сражения выбивает, но может все еще выиграть, если другие исследователи остаются в игре. Если все исследователи были уничтожены, игроки проигрывают.

Окончание Игры

Для окончания игры, игроки должны собрать необходимое количество Старых Печатей, до того как будет заполнен трек Судьбы, или победить Древнего в последней схватке.