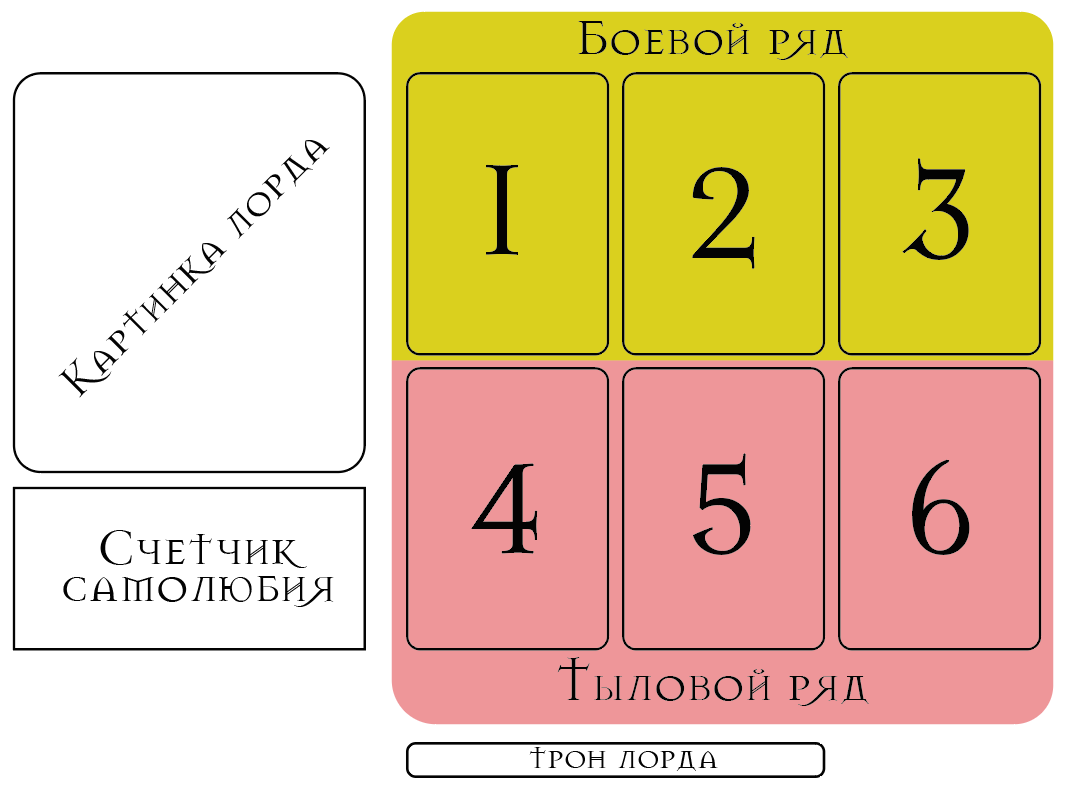
Ред. Рабочее название - Демоны

Игра легкая для понимания, количество игроков от 2 до 8. Замес очень прост - есть ад и в нём идут разборки. Игрок - лорд ада, который управляет небольшой шайкой из лояльных ему созданий.

## **База геймплея**

Есть две колоды - в одной твари, в другой обряды. Так же есть валюта “Мясо”.  
В колоде с тварями - существа, которые занимают места в рядах наших игроков.   
В колоде с обрядами собственно обряды - по факту заклинания. Они не играются на стол, а совершают определенный эффект, после чего отправляются в сброс.  
  
Также, у каждого игрока есть счетчик “Величия”. Чтобы выиграть - нужно довести его значение до 25.  
   
У каждого игрока есть подобное поле:   
  
  
Здесь мы можем видеть два ряда - передний (боевой) и задний (тыловой).   
  
К ним мы вернемся, когда будем обсуждать именно позиционирование демонов. Но пока в двух словах:  
- Тварь, стоящая на боевом ряду, не даёт наносить урон твари, стоящей прямо за ней на тыловом ряду. То есть пока на позиции 1 стоит тварь, тварь на позиции 4 не может получать урон. Но 5 и 6 всё еще могут.   
- Демон, стоящий на тыловом ряду не даёт наносить урон Трону лорда со своей стороны.  
  
И тут у нас появляется одна из важнейших победных механик: **нанося урон по Трону лорда любого игрока, вы получаете одно очко величия** (независимо от наносимого урона - один удар любой силы в любом случае даёт только 1 очко величия).

Мясо - основная игровая валюта. Можно получить:

* 3 мяса в начале каждого хода
* взять взамен картам в конце хода из расчёта 2 мяса в обмен на 1 невзятую карту
* с эффектов тварей
* за ритуалы

5 мяса можно обменять на 1 уровень величия (кроме победного уровня). Обмен мяса на очки величия возможен только в свой ход.

### **Условия победы:**

Выигрывает тот, кто достигнет 25 уровня величия (или другого по желанию игроков, в таком случае победный уровень обозначается до начала партии) трона. Победителей может быть несколько, если в течении одного игрового круга несколько игроков достигают 25 (или оговоренного для данной партии) уровня величия трона.

### **Начало игры:**

Каждый игрок получает 3 мяса и 6 карт в любой комбинации из колод тварей и обрядов. Твари размещаются на стол взакрытую и открываются всеми игроками с начала хода первого игрока. Если у сыгранных тварей есть свойство Неповоротливый, эффект данной твари не может быть сыгран в течении первого игрового крута.

### **Каждый ход:**

**Начало хода**: игрок берет 3 куска мяса.   
  
**Боевая фаза:**

* игрок может разместить на свободные слоты своего поля тварей из руки (6 слотов из 8, два тронных и один из боковых рядов) и получить эффект (механика "*Размещение*");
* игрок может тратить мясо, чтобы подкармливать тварей, тем самым вызывая эффекты каждой конкретной твари. За ход можно накормить тварь только один раз, если в карточке твари не указано обратного (механика "*Насыщение*");
* игрок может выложить тварь с руки на поле другого игрока (механика "*Вероломство*");
* игрок может сбросить со своей руки сколько угодно карт как просто, так и чтобы получить за них мясо или эффект (механика "*Подношение*" и "*Жертвоприношение*");
* игрок может использовать ритуал и кроме прямого эффекта, получить дополнительное мясо или эффекты (механика "*Мистицизм)*;
* в случае смерти твари срабатывает механика "*Расплата*"*.*

**Конец хода:** срабатывают эффекты конца хода, которые не сыграли в боевой фазе.

После игрок берет 3 любые карты из несыгранных стопок тварей и/или обрядов в любой комбинации. Игрок может отказаться от любого числа карт (от 1 до 3) и получить вместо них дополнительное мясо (по 2 за каждую карту, от которой он отказался). В руке у игрока может быть НЕ больше 6 карт.

По факту - это все механики базового геймплея. Всё остальное выстроено на симбиозах тварей и обрядов.

## **Твари**

Твари делятся на три большие категории:

* Демоны
* Легенды
* Монстры

Тип твари определяет его основные характеристики и возможные синергии с теми или иными существами.  
  
Каждая тварь имеет два параметра:  
1 - **здоровье**. Это то, сколько урона нужно нанести твари за ход одного игрока, чтобы она погибла.  
2 - **сытность.** Это то, сколько мяса заменяет скармливание этого существа. Если стоит прочерк, значит скармливать это существо нельзя (Несъедобный).

### **Ключевые слова**

Это часто повторяющиеся способности или условия для срабатывания способностей. Вот их список:

#### **Расплата**

Способность срабатывает, когда эта тварь погибает, находясь на поле игрока.

#### **Корм**

Способность срабатывает, если вы скармливаете эту тварь.

#### **Насыщение “н”**

Способность срабатывает, если тварь поглощает “н” мяса. Срабатывает лишь раз в ход.

#### **Страж**

Пока эта тварь на поле, она является единственной целью, которую игроки могут атаковать, если они совершают атаку по вашему столу.

#### **Неповоротливый**

Эффекты этой твари не работают в тот ход, в который она была сыграна (выложена на поле с руки).

#### **Несъедобный**

Тварь с таким ключевым словом не может быть скормлена.

Чистый урон

Чистый урон можно нанести любой твари независимо от ее положения и наличия стражей. Чистым уроном нельзя атаковать трон.

#### **Смежные**

Расположенные на соседних позициях в ряду по горизонтали.

#### **Размещение**

Срабатывает при выкладывании твари из руки на поле.

#### **Подношение (Демоны)**

Срабатывает при сбрасывании этой карты с руки в сброс.

#### **Жертвоприношение (Демоны)**

Срабатывает, когда вы сбрасываете любую карту с руки в сброс.

#### **Мистицизм (Легенды)**

Срабатывает, когда вы играете карту обряда.

#### **Вероломство (Монстры)**

Эта тварь может играться на поле других игроков.

#### **Коварство (Монстры)**

Срабатывает каждый раз, когда вы играете вероломную тварь на поле противника.

#### **Великий**

Не может быть сыгран, пока хотя бы один игрок не имеет 10 величия.

### **Демоны**

#### **Тир 1**

##### **Блуждающая душа (6) v**

**Здоровье**: 1  
**Сытность:** 2  
**Описание:** *Низшее звено адской иерархии. Более сильные существа используют души как перекус. Возможно из-за их слабости, а возможно — из-за незабываемого вкуса.*  
**Способности:**   
 **Расплата:** получите 2 мяса.  
 **Корм:** получите 1 мясо.

##### **Бес (6) v**

**Здоровье**:1

**Сытность:** 1

**Описание:** *Невыносимые, коварные и невероятно гадкие создания.*

**Способности:**

**Насыщение 2**: нанесите 1 урон.

**Расплата:** нанесите 1 чистый урон.

##### **Грешник (6) v**

**Здоровье**: 2

**Сытность: 2**

**Описание:** *Они обречены на вечные муки. Муки, которые даже представить себе сложно.*

**Способности:**

**Подношение:** получите 2 мяса.

**Корм: нанесите 1 урон.**

#### **Тир 2**

##### **Рыцарь Ада (3) v**

**Здоровье**: 2  
**Сытность: -**   
**Описание:** *Рыцари ада — основная ударная сила Пекла. Насыщаясь жертвоприношениями, они способны наносить ужасающие повреждения тем, кто встал у них на пути.*  
**Способности:**   
 **Несъедобный.**  
 **Насыщение 2:** нанесите 1 урон. Увеличьте урон на 1 за каждую карту, принесенную вами в жертву в этом ходу.

##### **Бескожий (3) v**

**Здоровье**: 2

**Сытность:** 1

**Описание:** *Их крики пронизывают весь ад… И горе тому, кто их услышит.*

**Способности:**

**Расплата:** нанесите 3 урона твари, добившей бескожего. Если бескожий был убит обрядом, получите 1 мясо.

**Подношение:** возьмите верхнюю карту из колоды тварей, и тут же принесите ее в жертву.

##### **Тёмный жрец (3) v**

**Здоровье**: **2**

**Сытность:** 2

**Описание:** *Люди, посвятившие свою жизнь служению темным силам перерождаются после смерти в нечто отвратительное. В тёмных жрецов.*

**Способности:**

**Неповоротливый.**

**Жертвоприношение:** нанесите 2 урона.

#### **Тир 3**

##### **Падший ангел (2) v**

**Здоровье**: 2  
**Сытность:** 3  
**Описание:** *Ангелы — воистину великолепные создания. Падшие ангелы представляют их противоположность.*  
**Способности:**   
 **Пассивные эффекты:** каждый раз когда у Смежных с Падшим ангелом тварей срабатывание “Насыщение”, Падший ангел наносит 1 чистый урон.  
  
**Расплата:** принесите в жертву обряд с руки. Затем, получите два величия. Если обряда нет, способность не срабатывает.

##### **Погонщик (2)**

**Здоровье**: 3  
**Сытность:** 2  
**Описание:** *Нет ничего, что погонщики любили бы больше насилия.*  
**Способности:**   
 **Размещение:** возьмите из колоды тварей две верхние карты. Затем, принесите в жертву две карты из руки на выбор.  
 **Насыщение 2:** возьмите из колоды обрядов одну верхнюю карту. Затем, принесите в жертву одну выбранную карту из руки.

##### **Высший демон (2)**

**Здоровье**: 3  
**Сытность: -**  
**Описание:** *Жестокие и самовлюбленные твари, не знающие пощады.*  
**Способности:**   
 **Несъедобный.  
 Насыщение 1:** нанесите 1 урон. Если этот урон убил цель, получите 2 мяса**.  
 Жертвоприношение:** нанесите 1 урон, если жертвой был обряд. Получите 1 единицу мяса, если жертвой была тварь.

#### **Тир 4**

##### **Сатана**

**Здоровье**: 4  
**Сытность:** 5  
**Описание:** *У него сотни имён, но все знают его как единоличного владыку всех кругов пекла.***Способности:  
Великий.**

**Жертвоприношение:** получите одно мясо.  
**Размещение**: обменяйте **НЕ ВЕРОЛОМНОЕ** существо со своей руки на любое существо **(кроме божеств)** с поля любого игрока.  
**Насыщение 2 :** принесите Смежных с Сатаной тварей в жертву. Затем, возьмите по 1 карте с колоды тварей за каждую тварь, принесенную этой способностью в жертву.

##### **Вельзевул**

**Здоровье: 5**

**Сытность:** -

**Описание:** *Владыка чревоугодия, а также один из величайших демонов ада.*

**Способности:**

**Несъедобный.**

**Великий.**

**Насыщение 10:** получите 3 величия.

**Пассивно:** снижает стоимость насыщения всех союзных тварей на 1. В том числе и стоимость насыщения Вельзевула.

### **Древние**

#### **Тир 1**

##### **Сатир**

**Здоровье**: 2  
**Сытность:** 1  
**Описание:** Сатиры слывут безобидными существами… Это в высшей мере ошибочное представление.  
**Способности:  
 Мистицизм:** получите 1 мясо.  
 **Корм:** возьмите верхнюю карту из колоды обрядов.

##### **Минотавр**

**Здоровье**: 2  
**Сытность: -**   
**Описание:** *устрашающие существа с телом человека и головой быка.*  
**Способности:**   
 **Несъедобный.   
 Страж.**

##### **Гарпия**

**Здоровье**: 1  
**Сытность:** 1  
**Описание:** *Их острые когти с лёгкостью отделяют плоть от мяса. Стаи гарпий способны пожирать целые города…***Способности:  
Размещение:** нанесите 1 урон. Увеличьте урон на 1 за каждую смежную тварь, не являющуюся **легендой**.  
 **Неповоротливость**.  
 **Мистицизм:** верните эту карту в руку.

#### **Тир 2**

##### **Кентавр**

**Здоровье**: 3

**Сытность:** 1  
**Описание:** *Верные стражи природы, несущие в себе древние знания и внушительную силу.*  
**Способности:**   
 **Мистицизм:** поменяйте местами двух союзных тварей.

##### **Горгона**

**Здоровье**: 2  
**Сытность:** 2  
**Описание:** *Горгоны медлительны, но невероятно опасны. Ходит слух, что одного взгляда горгоны достаточно, чтобы обратить смертного в камень…*  
**Способности:**   
 **Неповоротливая.**   
 **Насыщение 4**: получите одно величие за каждую смежную тварь, не являющуюся **легендой.**

##### **Мойра**

**Здоровье**: 1  
**Сытность:** 3  
**Описание:** *Их могущество сложно переоценить, ведь мойры способны буквально переплетать нити судеб.*  
**Способности:**   
 **Размещение:** поменяйте местами двух существ на поле любого игрока.   
 **Мистицизм:** повторите способность “Размещение”.

#### **Тир 3**

##### **Пегас**

**Здоровье**: 3  
**Сытность:** 1  
**Описание:** *Поистине величественные, и фантастически красивые создания.***Пегас:  
Мистицизм:** поменяйте местами двух тварей на своем поле, или двух тварей на поле противника.

**Насыщение 2:** нанесите число урона равное числу ваших **монстров,** или получите число мяса, равное вашему числу **демонов.**

##### **Великан**

**Здоровье**: 5  
**Сытность:** 3  
**Описание:** *Огромные, тупые и фантастически живучие.*  
**Способности:**   
 **Страж.   
 Пассивно:** в конце вашего хода уничтожьте эту тварь. **Насыщение 2:** на этот ход отмените пассивный эффект.

##### **Грифон**

**Здоровье**: 3  
**Сытность: -**  
**Описание:** *Могучие и кровожадные создания, способные наводить страх на целые армии.*  
**Способности:**   
 **Несъедобен.**  
 **Пассивно:** снижает стоимость Насыщения смежных существ на 1. Каждый раз, когда у смежной твари срабатывает Насыщение, получите 1 мясо.

#### **Тир 4**

##### **Аид**

**Здоровье**: 5  
**Сытность: -  
Описание:** *Владыка мира мёртвых, чья власть позволяет ему вмешиваться в саму суть бытия. Он способен вырвать душу из небытия, или погрузить в небытие того, кто осмелится перечить его воле.***Великий.  
Несъедобен.  
Размещение:** возьмите верхний обряд из колоды обрядов.

**Насыщение 3:** сыграйте из сброса тварь с рангом 1. Увеличьте ранг воскрешаемого существа на 1 за каждое смежное с Аидом существо не являющееся легендой.

**Мистицизм:** получите 2 мяса.

##### **Зевс**

**Здоровье**: 5  
**Сытность:** 4  
**Описание:** *Верховный бог, а так же владыка молний.***Способности:  
Великий.  
Размещение:** нанесите 4 раза по 1 чистому урону.

**Пассивная способность:** каждый раз когда на смежные с Зевсом позиции играют тварь не являющуюся легендой, у всех ваших тварей срабатывает мистицизм.

**Мистицизм:** нанесите 1 чистый урон.

### **Монстры**

#### **Тир 1**

##### **Безумный культист**

**Здоровье: 2  
Сытность:** 1  
**Описание:** *смертные слабы… По этому многие из них становятся на тёмную тропу в надежде обрести хотя бы подобие величия.***Способности:  
Коварство:** нанесите 1 урон.  
**Корм:** нанесите 1 чистый урон.

##### **Зомби**

**Здоровье**: 1  
**Сытность:** 2  
**Описание:** *Ожившие мертвецы, являющиеся не более чем бездушными пешками в руках темных сил.*  
**Способности:**   
 **Вероломный.  
 Размещение:** нанесите 3 урона одной смежной твари на ваш выбор.

##### **Оборотень**

**Здоровье**: 2   
**Сытность: -**  
**Описание:** *Стоит взойти полной луне, как оборотни выходят на охоту. Их вой и крики тех, кто не успел спрятаться, леденят душу.*   
**Способности:**   
 **Несъедобный.  
 Неповоротливый.**  
 **Насыщение 3:** получите 3 мяса. Снизьте стоимость насыщения на 1 за каждую смежную тварь, чей ранг отличается от ранга этой твари.

#### **Тир 2**

##### **Колдун**

**Здоровье**: 1  
**Сытность:** 1  
**Описание:** *Они - слуги тьмы. Смертные, преодолевшие границы человеческих тел, ради одной цели - насилия.*  
**Способности:**   
 **Коварство:** получите 1 мясо.

**Насыщение 2:** нанесите 1 урон. Увеличьте урон на 1 за каждую смежную тварь, чей ранг отличается от ранга этой твари.

##### **Неупокоенный дух**

**Здоровье:** 1  
**Сытность:** 2  
**Вероломный.  
Описание:** *есть те, кому нет места ни в раю, ни в аду… Они вынуждены скитаться миром, и надеятся на то, что однажды смогут обрести покой.***Способности:  
Пассивная способность:** все способности тварей в ряду с неупокоенным духом не работают.

**Насыщение 3:** уничтожьте эту карту

##### **Потрошитель**

**Здоровье**: 1  
**Сытность:** 3  
**Описание:** *невероятно жестокие твари, хранящие в своих логовах тела убитых ими врагов.***Способности:  
 Вероломный.  
 Страж.  
 Расплата:** игрок, добивший эту тварь получает 5 мяса.

#### **Тир 3**

##### **Вендиго**

**Здоровье**: 4  
**Сытность:** 1  
**Описание:** *Те, кто съел человека больше никогда не смогут насытиться. Они станут Вендиго.***Способности:  
Коварство:** нанесите 1 урона любой твари. Не может нанести урон трону.

**Насыщение 1:** уничтожьте свою тварь. Получите число мяса, равное её сытности. Эффект "Корм" уничтоженной твари срабатывает. Если уничтоженная тварь была вероломной, у вендиго срабатывает **коварство.**

**Несъедобная тварь не может быть уничтожена.**

##### **Карга**

**Здоровье**: 3  
**Сытность:** 6  
**Описание:** *Хитрые и жестокие ведьмы, владеющие древними проклятиями и чёрной магией. Души смертных для них не более чем игрушки***Способности:  
Корм:** получите излишек мяса. То есть, если вы скормили каргу твари с насыщением 2, получите 4 мяса. (6 сытности - 2 мяса ушедшего на насыщение)  
**Насыщение 2:** воозьмите в руку любую вероломную тварь с поля любого игрока. Затем, тут же сыграйте её.

##### **Крампус**

**Здоровье**: 3  
**Сытность:** 2  
**Описание:** *Загадочные твари, приносящие несчастья и смерти тем, в чьи дома они решают наведаться в праздничные дни.*  
**Способности:**   
 **Вероломный.**  
 **Размещение:** обменяйте всё своё мясо на мясо того игрока, на чьё поле вы сыграли Крампуса.

#### **Тир 4**

##### **Жнец**

**Здоровье**: 4  
**Сытность:** -  
**Описание:** *Беги, прячься… От смерти не уйти. Ни-ко-гда.***Способности:  
Несъедобный.  
Великий.  
Размещение:** уничтожьте свою тварь любого ранга. Уничтожьте у каждого игрока тварь такого же ранга, или рангом ниже.  
**Пассивный эффект:** каждый раз когда погибает союзная тварь, получите число мяса равное ее рангу.  
**Насыщение 1:** уничтожьте жнеца.  
**Расплата:** уничтожьте всех богов на столе. Если у игрока нет бога, уничтожьте его тварь третьего ранга.

##### **Дракула**

**Здоровье**: 5  
**Сытность:** 5  
**Описание:** *величайший вампир, от одного имени которого по коже идут мурашки.***Способности:  
Великий.  
Пассивный эффект**: каждая сыгранная на смежные с Дракулой позиции тварь считается вероломной.  
**Насыщение 5:** получите число величия, равное числу сыгранных вами вероломных тварей в этом ходу.

## **Обряды**

### **Тир 1**

##### **Бойня**

**Стоимость:** 1-4  
**Описание:** *Взывая к воплощению безумия, вы можете устроить настоящую бойню.*  
**Эффекты:** нанесите 1-4 урона, в зависимости от числа потраченного мяса.

##### **Тёмная преданность**

**Стоимость:** -  
**Описание:** *Некоторые жертвы требуют определенной подготовки, способной многократно увеличить их ценность.*  
**Эффекты:** уничтожьте свою тварь, затем получите 4 мяса. Тварь считается принесенной в жертву.

##### **Охотничьи угодья**

**Стоимость:**  -  
**Описание:** *Дух охоты готов поделиться своей добычей с теми, кто позволил ему охотиться на своих землях.*  
**Эффекты:** получите по 1 мясу за каждое незанятое место на вашем поле.

##### **Переменчивость**

**Стоимость:** 1

**Описание:** *Всё течёт, всё меняется. Этот обряд - воплощение этой идеи.*

**Эффекты:** переставьте тварей на своем поле как угодно, или поменяйте местами двух тварей на поле противника

##### **Псевдожизнь**

**Стоимость:** 3  
**Описание:** *Этот обряд позволяет вдохнуть в существо жизнь… Вернее, ее жалкое подобие.*   
**Эффекты:** возьмите и тут же сыграйте одну тварь на выбор из сброса. Ранг твари не может быть выше второго.

### **Тир 2**

##### **Равновесие**

**Стоимость:** -  
**Описание:** *Есть силы, чья природа выходит за любые границы понимания. Этот обряд позволяет воззвать к ним, обретя их благословение.*  
**Эффекты:** нанесите число урона, равное числу **демонов** на вашем поле ИЛИ получите число мяса, равное числу **легенд** на вашем поле.

##### **Чёрный голод**

**Стоимость:** 1  
**Описание:** *Этот обряд пробуждает в существе необычайную прожорливость, способную породить чудовищные результаты.*  
**Эффекты:** выберите одну тварь, чье насыщение было сыграно в этом ходу. Ее насыщение считается неиспользованным. *То есть, дав ей нужное число мяса, можно вновь вызвать ее эффект насыщения.*

##### **Обряд призыва**

**Стоимость:** 2 / 5 / 8

**Описание:** *С помощью обряда призыва можно вырвать из небытия отвратительных созданий.*

**Эффекты:** возьмите 1 / 2 /3 верхние карты с колоды тварей, в зависимости от числа потраченного мяса.

##### **Мощь безликого**

**Стоимость:**  3  
**Описание:** *Безликий - загадочная и чрезвычайно кровожадная сущность. Воззвав к нему, можно принести боль и смерть тем, на кого вы укажете.*  
**Эффекты:** нанесите 4 урона одной цели ИЛИ 2 урона по двум целям.

### **Тир 3**

##### **Всевидящее око**

**Стоимость:** бесплатно.

**Описание:** *проведя этот обряд, можно высвободить силу Всевидящего ока. Ни одна смертная душа не скроется от его взгляда.*

**Эффекты:** покажите всем игрокам любое число ваших карт в руке. Все остальные игроки должны показать вам число карт, равное числу карт показанных вами. Затем, обменяйте одну из показанных вами карт, на одну из показанных карт любым другим игроком.

##### **Великое нечто**

**Стоимость:**  -  
**Описание:** *Великое нечто находится за гранью любых ощущений и знаний. О нём известно лишь одно. Оно убивает любого, кто пытается понять его суть.*  
**Эффекты:** уничтожьте свою тварь. Все игроки должны принести в жертву свою тварь такого же ранга. Если у игрока нет твари такого ранга, он должен уничтожить тварь на один ранг выше, чем был у вашей твари. Если нет и такой, он не делает ничего.

##### **Подлинное величие**

**Стоимость:** 3 / 6 / 10

**Описание:** *Сложнейший обряд, способный даровать истинное величие тому, кто рискнет провести его.*

**Эффекты:** получите 1 / 2 / 3 величия, в зависимости от числа потраченного мяса.

##### **Вмешательство извне**

**Стоимость:**  2  
**Описание:** *Этот обряд высвобождает ужасающие силы, которые не дают обряду достичь своей цели.*  
**Эффекты:** можете сыграть в ход любого игрока после того, как игрок сыграл обряд. Отменяет действие сыгранного обряда. Не может отменить действие обряда 4го ранга. Сыгранный игроком обряд всё так же вызывает срабатывание “Мистицизма” его тварей, но не производит свой эффект. Потраченное на обряд мясо игрок не возвращает.

### **Тир 4**

##### **Распятие**

**Стоимость:** бесплатно

**Описание:** *Крест - символ распятого Христа, а также способ совершить ритуал, подобных которому нет и больше не будет.*

**Эффекты:** все игроки (в том числе и вы), приносят в жертву все свои карты с рук, а затем берут число карт, равное числу сброшенным ими карт.

##### **Богоубийство**

**Стоимость:**  5  
**Описание:** *Смеющийся - создание, способное убивать богов. Рискните, воззвав к нему и тогда сами боги дрогнут.*  
**Эффекты:** уничтожьте одну любую тварь, в том числе и Великого. Игнорирует Стражей.

##### **Безумное коварство**

**Стоимость:** 3

**Описание:** *Тысячи лет этот обряд считался утерянным… Настало время явить миру его могущество.*

**Эффекты:** Обменяйте свои карты на карты любого игрока. На момент обмена у вас должно быть не менее двух карт.

##### **Ненасытный бог**

**Стоимость:** -  
**Описание:** *Проведя этот обряд, вы впустите в мир Ненасытного - того, кто способен пожирать целые миры…*  
**Эффекты:** с момента розыгрыша этой карты идо начала вашего следующего хода, все способности “Насыщение” всех игроков не тратят мясо.

##### **По ту сторону**

**Стоимость:** 2  
**Описание:** *Этот обряд взывает к силам, чьи имена нельзя называть вслух… Силам, способным смеяться над самой смертью.*  
**Эффекты:** возьмите и тут же сыграйте одну тварь на выбор из сброса. Если сыгранная тварь 4го ранга, стоимость этого обряда вырастает до 5.