


ДРЕВНИЙ УЖАС

ЗНАМЕНА КАРКОЗЫ

ДОПОЛНЕНИЕ

Цепь и висячий замок с громким лязгом упали на пол, и двери в театр распахнулись. Декстер убрал отмычки в потайной карман и осторожно шагнул вперёд. Весь последний час великий иллюзионист наблюдал, как к театру прибывали роскошно одетые зрители, числом не меньше сотни, и предъявляли билеты на премьеру пресловутой пьесы «Король в жёлтом». Все они вошли в эти двери, и все они пропали: вместо них в переполненном зале сидели куклы в человеческий рост. И голова каждой из них была повернута в сторону Декстера. «Потрясающая иллюзия!» — воскликнул он с искренним восхищением.



Со сцены прямо в зал шагнула фигура в маске, закутанная в ветхие лохмотья. Маска едва заметно двигалась, наводя на мысль, что лицо существа — или что бы там ни скрывала личина — колыхалось каким-то противоестественным образом. Пошатываясь, тварь двинулась вперёд, сшибая по пути кукол и разбивая их на куски. Но Декстер только улыбался и покручивал в ладони маленький камень. А потом он тихо произнёс слова, которым научился на безымянном острове в Тихом океане. Существо молнией бросилось на фокусника и вцепилось ему в горло когтистыми лапами. Но когти схватили лишь дым — великий Декстер Дрейк исчез.



ОБ ИГРЕ

«Знаменья Каркозы» — дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщикам предстоит раскрыть причину эпидемии безумия, охватившей города по всему миру. По мере того как жители города сходят с ума, им начинают видеться призрачные шпики потустороннего города и миражи далёкого озера. Это дополнение добавляет в игру нового Древнего и новых сыщиков, монстров и контакты, а также новые игровые элементы, включая уникальные активы и жетоны ухудшений.

СОСТАВ ИГРЫ

- 4 листа сыщиков, их фишки и пластиковые подставки
- 1 лист Древнего
- 84 карты контактов, а именно:
 - 4 общих контакта
 - 4 контакта в Америке
 - 4 контакта в Европе
 - 4 контакта в Азии и Австралии
 - 6 экспедиционных контактов
 - 6 контактов в Иных мирах
 - 24 поисковых контакта
- 32 особых контакта (2 набора по 12 карт и 1 набор из 8 карт)
- 8 карт тайн
- 24 карты Мифов
- 4 карты прелюдий
- 4 карты артефактов
- 16 карт активов
- 28 карт состояний
- 12 карт заклинаний
- 16 карт уникальных активов
- 8 жетонов монстров (6 обычных и 2 эпических)
- 20 жетонов ухудшений

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты отмечены символом дополнения «Знаменья Каркозы», чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Знаменья Каркозы»: карты замешайте в соответствующие колоды, жетоны обычных монстров положите в пул монстров, а остальные жетоны — в соответствующие кучки. Исключение составляют компоненты, описанные ниже.

- Перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.
- Добавьте к жетонам базовой игры жетоны ухудшений. Подробнее о них см. на стр. 2.
- Перетасуйте карты уникальных активов и положите их отдельной колодой лицом вверх рядом с колодой активов.

Некоторым компонентам из этого дополнения требуются другие компоненты из этого дополнения. Поэтому, если вы играете с дополнением «Знаменья Каркозы», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

КАРТЫ ПРЕЛЮДИЙ

Играя с дополнением «Знамения Каркозы», перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.

Разыграйте открытую прелюдию немедленно, если на ней не указано иного — например, «после завершения подготовки».



Карта прелюдии

ЖЕТОНЫ УХУДШЕНИЙ

Жетоны ухудшений — новый игровой элемент, связанный с жетонами улучшений и навыками сыщиков. Эти новые жетоны символизируют долгосрочное ухудшение навыков сыщика.

➤ Когда сыщик ухудшает навык, он берёт жетон ухудшения этого навыка и кладёт его на свой лист стороной «-1» вверх.

- Если у сыщика уже есть жетон ухудшения данного навыка, вместо этого сыщик переворачивает этот жетон стороной «-2» вверх.



Жетоны ухудшений

- Жетоны улучшения и ухудшения нейтрализуют друг друга. Если у сыщика оказываются жетоны улучшения и ухудшения одного и того же навыка, игрок сбрасывает оба жетона.
- Жетон ухудшения «-2» считается за два жетона «-1», так же как жетон улучшения «+2» считается за два жетона «+1».
- Сыщик не может ухудшить навык, если в результате значение этого навыка упадёт ниже 1.
- Сыщик не может выбрать для ухудшения навык, значение которого из-за этого упадёт ниже 1.
- Каждый навык сыщика может быть ухудшен не ниже чем на -2.
- Сыщик не может выбрать для ухудшения навык, который и так ухудшен на -2.

ПОЯСНЕНИЕ ПО ЖЕТОНАМ УЛУЧШЕНИЙ

В справочнике базовой игры «Древний ужас» сказано, что сыщик может улучшить каждый свой навык не более двух раз за партию. Поскольку в этом дополнении появляются жетоны ухудшений, теперь данное правило надо читать следующим образом: «Каждый навык сыщика может быть улучшен не выше чем на +2». Таким образом, сыщик может улучшить свой навык два раза, затем ухудшить его и улучшить снова — главное, чтобы текущее значение навыка отличалось от напечатанного на листе не более чем на 2.

УНИКАЛЬНЫЕ АКТИВЫ

Некоторые контакты из этого дополнения дают сыщикам возможность получить уникальные активы. Подобно заклинаниям и состояниям, эти карты двусторонние. Сыщик не может посмотреть обратную сторону уникального актива, пока игровой эффект не позволит ему сделать это.

- Уникальные активы считаются имуществом, ими можно обмениваться. У сыщика может быть сколько угодно уникальных активов.
- Термин «актив» относится ко всем активам, в том числе уникальным. Термин «не уникальный актив» относится только к обычным активам.
- Когда уникальный актив сбрасывается, сбросьте также все жетоны с него.



Карта уникального актива



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны новые правила, касающиеся боевых контактов и тайн.

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

В фазе контактов сыщик должен сначала вступить в бой с каждым не эпическим монстром в своей локации, а уже потом — с каждым эпическим монстром в этой локации.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОВЕРКИ В БОЮ

Если на жетоне монстра вместо  или  стоит символ другого навыка, игрок проходит проверку указанного навыка, а не того, который обычно находится на этом месте.

ТАЙНЫ

Некоторые карты из этого дополнения позволяют «приоткрыть текущую тайну». Этот эффект разыгрывается для разных тайн по-разному. Когда сыщики получают указание приоткрыть текущую тайну, активный сыщик делает одно из следующего:





- Если для разгадывания текущей тайны на неё следует класть жетоны, положите на карту тайны один жетон нужного типа.
 - Когда вы таким образом кладёте на текущую тайну улики, врата и монстров, тяните их из банка улик, стопки врат и пула монстров соответственно.
- Если для разгадывания текущей тайны следует победить эпического монстра, положите на карту два жетона здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость этого эпического монстра снижается на 1.
- Если для разгадывания текущей тайны следует тратить улики, положите на карту тайны одну улику из банка. Любой сыщик может тратить улики с карты тайны, когда разыгрывает её эффект.



ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКА

Некоторые эффекты из этого дополнения упоминают термин «значение навыка». Значение навыка равно числу, напечатанному рядом с символом данного навыка на листе персонажа, с учётом имеющихся у персонажа жетонов улучшения или ухудшения этого навыка.

- Бонусы от имущества и прочих эффектов применяются только при проверках и не влияют на значение навыка.

Например, на листе Декстера Дрейка указано значение  2, и при этом у него есть жетон улучшения «+1 ». Таким образом, значение его  равно 3 (2 на листе плюс 1 от жетона улучшения). Бонус к , который Декстер получает от актива «Личный помощник», не влияет на значение навыка.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При желании игроки могут дополнительно регулировать сложность игры, а также взять под контроль влияние, которые оказывают на игру карты прелюдий. Ниже описано, каким образом это делается.

БЕЗУМНАЯ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Если вам мало усложнить игру, убрав в коробку все лёгкие карты Мифов (как это описано в правилах базовой игры), вы можете сделать её ещё сложнее, составив колоду Мифов только из трудных карт.

Обратите внимание: в зависимости от выбранного Древнего, для этого вам могут потребоваться карты из других дополнений.

УПРАВЛЯЯ СУДЬБОЙ

Вместо того чтобы перед подготовкой к игре открывать случайную карту прелюдии, игроки могут совместно выбрать одну карту прелюдии и разыграть её как обычно.

Как вариант, игроки могут вообще не использовать карту прелюдии.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Может ли Дженни Барнс использовать своё первое свойство, чтобы позволить приобрести активы сыщику, который находится не в городе или в одной локации с монстром?

Ответ: Нет. Сыщик может приобретать активы, только если находится в городе и там нет монстров.

В: Может ли Майкл Макглен использовать своё первое свойство, если у него уже есть состояние «В розыске»?

О: Да. Майкл Макглен может использовать своё свойство, даже если у него уже состояние «В розыске». В этом случае он выполняет все предписания свойства, но не берёт состояние «В розыске».

В: Позволяет ли второе свойство Майкла Макглена перебросить кубик, когда он разыгрывает эффект «Тёмной сделки»?

О: Да. Второе свойство Майкла Макглена позволяет ему перебросить любой кубик, брошенный при розыгрыше эффекта состояния-СОГЛАШЕНИЯ или ПРЕСЛЕДОВАНИЯ, даже если он брошен не в ходе проверки. В том числе это и кубик, который бросают, разыгрывая эффект состояний «Тёмная сделка» или «Обещанная сила».

В: Позволяет ли второе свойство Венди Адамс не брать состояние в том случае, когда она решает его взять?

О: Да. Если эффект даёт Венди Адамс возможность взять состояние в обмен за что-нибудь — например, «Можете взять состояние-БЕЗУМИЕ» или «если не берёте состояние „Помешательство“, — она может использовать своё второе свойство, чтобы не брать это состояние. В этом случае эффект разыгрывается так, как если бы состояние было взято.

В: Срабатывает ли свойство этического монстра «Отродье Хастура», если он должен потерять два или более здоровья в ходе боевого контакта?

О: Да. В любой ситуации, когда отродье Хастура должно потерять два или более здоровья от одного эффекта, вместо этого оно теряет только одно здоровье. Это относится и к боевым контактам.

В: Может ли у сыщика быть несколько одинаковых уникальных активов?

О: Да. У сыщика может быть сколько угодно любых уникальных активов.

В: Может ли сыщик взять случайный уникальный актив, если сказано «возьмите случайный актив»?

О: Нет. Если в тексте эффекта сказано «возьмите 1 случайный актив из колоды», сыщик берёт карту из колоды обычных активов, но не уникальных активов. Сыщик берёт уникальный актив, только если эффект предписывает взять именно уникальный актив.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения: Никки Валенс
Авторы игры «Древний ужас»: Кори Коничка и Никки Валенс
Дополнительная разработка: Дэйн Белтрэми и Тим Урен
Дизайнеры: Крис Бек и Дуэйн Николс
Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург
Автор иллюстрации на коробке: Кристи Баленеску
Авторы других иллюстраций: Мауро даль Бо, Джейкоб Мюррей, Стивен Сомерс, Тони Фоти, художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»
Арт-директор: Тэйлор Ингварссон
Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен
Креативный директор: Эндрю Наваро
Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн
Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас
Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Игру тестировали: Каролина Бланкен, Марк Ларсон, Мэтью Лэндис, Эмиль де Маат, Алекс Ортлофф, Леон Тичелаар, Марьян Тичелаар-Хауг и Анита Хильбердинк

Особая благодарность всем, кто тестировал бета-версию.

© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.
www.FantasyFlightGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Эрик М. Кауфман
Редактор: Петр Тюленев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

