

ДРЕВНИЙ УЖАС

ДОПОЛНЕНИЕ
Под
ПИРАМИДАМИ

Правила игры

Под пирамидами

«Вернитесь! — Ханиф стоял наверху лестницы в ослепительно белом костюме. Будь его воля, он бы вернул на место камень, который запечатывал эти ступени более трёх тысяч лет. — Живым сюда вход заказан! Джек!»

Внизу Монтерей Джек пробирался по извилистым коридорам, освещая стены факелом. Сколько же мумий здесь погребено! На каждой был перевернутый анх, и каждая сжимала в руках прихотливо изогнутый хопеи. «Ханиф! — взволнованно позвал Джек. — Это же армия Нефрен-Ка! Мы нашли лабиринт Киша! Спускайся сюда!»

Факел Джека выхватил из тьмы фреску, изображавшую молитву Эхнатона к солнцу и явление жреца, Нефрен-Ка. Присмотрись, Джек. Сколько раз это было: бездумно разглядывая глиняный черепок или изъеденный временем камень, Джек слышал мягкий голос отца, и словно пелена спадала с его глаз. Джек присмотрелся. На фреске было не солнце — то был исполинский вихрь хаоса. И появлялся оттуда вовсе не жрец, а воскрешённый царь. Нефрен-Ка не просто носил то же имя, что и легендарный Тёмный Фараон, — он и был тем самым ужасом из глубин веков. «Ханиф! Иди сюда! Это потрясающе...»

Обернувшись, Джек столкнулся лицом к лицу с Ханифом, — но теперь проводник был одет в чёрную мантию, а на его шее висел перевернутый анх. «Ты был храбрым человеком, Джек, — изогнутый клинок упёрся в горло археолога. — Твой отец тоже умер смельчаком».

Символ дополнения

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



Об игре

«Под пирамидами» — дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщики проникнут глубоко под пирамиды Гизы, чтобы пролить свет на мрачную историю Тёмного фараона — жестокого правителя Древнего Египта, чьё имя было сбито со всех скрижалей. «Под пирамидами» добавляет в игру новых сыщиков, Древних, монстров и контакты, а также новые игровые элементы: малое игровое поле, уникальные активы, жетоны ухудшений и опасное приключение в египетских песках.

Как использовать это дополнение

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Под пирамидами»: 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.
- Египетское игровое поле, карты контактов в Египте и Африке, шесть уликов и трое врат, соответствующих локациям на египетском поле, используются, только если Древним выбран Нефрен-Ка или была открыта прелюдия «Под пирамидами». В противном случае уберите эти компоненты в коробку. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 4.
- Карты приключений из этого дополнения используются только вместе с прелюдией «Под пирамидами». Если вам досталась другая прелюдия, уберите карты приключений в коробку. Подробнее о приключениях см. на стр. 5.
- Добавьте к жетонам базовой игры жетоны ухудшений и жетон приключений. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 5.
- 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 «Под пирамидами», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

Состав игры



Египетское игровое поле



8 листов связчиков, их фишки и пластиковые подставки



2 листа Древних



22 карты Мифов

Карты контактов



4 контакта в Америке



4 контакта в Европе



4 контакта в Азии и Австралии



16 контактов в Египте



16 контактов в Африке



12 карт тайн (2 набора по 6 карт)



6 карт приключений



4 общих контакта



12 экспедиционных контактов (3 набора по 2 карты и 6 отдельных карт)



6 контактов в Иных мирах



48 поисковых контактов (2 набора по 24 карты)



40 особых контактов (1 набор из 16 карт и 3 набора по 8 карт)



6 карт прелюдий



4 карты артефактов



16 карт активов



24 карты заклинаний



35 карт уникальных активов



16 карт состояний



7 жетонов монстров и 5 жетонов эпических монстров



12 жетонов здоровья и рассудка



6 жетонов улик



20 жетонов ухудшений



1 жетон приключения



1 жетон текущей экспедиции



6 жетонов врат

Карты прелюдий

Играя с дополнением «Под пирамидами», 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».

Прелюдия «Под пирамидами» предписывает подготовить египетское игровое поле. Правила подготовки и использования этого поля описаны ниже.

Египетское игровое поле

Египетское игровое поле из этого дополнения позволяет сыщикам лучше изучить Египет и окружающие территории. Эти земли — настоящий кладёз древних знаний и артефактов.

Египетское поле используется, только если Древним выбран Нефрен-Ка или была открыта прелюдия «Под пирамидами».

Термин «поле» относится как к основному игровому полю «Древнего ужаса», так и к египетскому. Термин «египетское поле» относится только к полю из дополнения «Под пирамидами», но не к основному полю.

Подготовка египетского поля

Чтобы подготовить египетское игровое поле, выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Разместите египетское поле

Разверните египетское поле и поместите его рядом с основным полем, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

2. Добавьте улики и врата

Найдите шесть жетонов улики и три жетона врат, соответствующих локациям на египетском поле. Замешайте их в банк улики и стопку врат соответственно.

3. Отложите монстров

Положите рядом с египетским полем следующие жетоны монстров: 1 мумию, 1 обитателя песков и 1 отродье Себека. Если в ходе игры эти жетоны требуется вернуть в пул монстров, вместо этого отложите их снова.

4. Разделите и выложите колоды

Соберите карты контактов в Египте в одну колоду, а карты контактов в Африке — в другую. Перетасуйте эти колоды по отдельности и положите рядом с египетским полем.

Правила египетского поля

Египетское игровое поле используется по следующим правилам.

Как попасть на египетское поле

Некоторые локации основного поля и египетского связаны между собой местными путями или путями корабля. По таким путям сыщики могут переходить с поля на поле, совершая действие «Путешествие» или при помощи другого эффекта, позволяющего сыщику перемещаться. Подробнее о местных путях см. стр. 5.

➤ Список локаций основного поля и связанных с ними локаций египетского поля:

- Пирамиды связаны местными путями с каждой из следующих локаций: Александрия, Каир, Амарна и Ломаная пирамида.
- Сердце Африки связано местным путём с Нилом.
- Локация 10 связана местным путём с Сахарой.
- Локация 17 связана путём корабля с Каиром.

Контакты в локациях

Находясь на египетском поле, сыщики имеют возможность вступать в контакты, доступные только в данных локациях. Под названием каждой локации на египетском поле указано, что обычно ожидает сыщиков, когда они идут на контакт в этой локации.

➤ Если в фазе контактов сыщик находится в Александрии, Ломаной пирамиде или Каире, он может вытянуть карту контакта в Египте и разыграть контакт для соответствующей локации.

➤ Если в фазе контактов сыщик находится в Сахаре, Амарне или на Ниле, он может вытянуть карту контакта в Африке и разыграть контакт для соответствующей локации.

Поисковые контакты

Когда сыщик вступает в контакт с уликой на египетском поле, он, как обычно, тянет поисковый контакт, относящийся к выбранному Древнему, и разыгрывает контакт для того типа локации, где находится.

Местные пути

Некоторые локации египетского поля связаны с другими локациями местными путями. Локации, связанные местными путями, находятся настолько близко друг к другу, что перемещение между ними не требует действия.

➤ В фазе действий сыщик может переместиться по любому количеству соединённых между собой местных путей.

- Каждый сыщик может переместиться таким образом только раз в раунд.
- Задержанные сыщики не могут прибегнуть к такому перемещению, хотя оно и не требует действия.

Приключения

Карты приключений описывают путешествие из нескольких частей, в которое сыщики могут отправиться, чтобы достичь различных целей — например, снизить безысходность или приоткрыть текущую тайну. Приключения «Кража в музее» используются, только если в начале игры открыта прелюдия «Под пирамидами». Приключения делятся на четыре части, что отмечено на лицевой стороне карты (I, II, III, IV), и рассказывают историю злосчастного Эриха Вайсса, обвинённого в краже ценной египетской реликвии.

Чтобы открыть карту приключения, активный сыщик кладёт её на стол лицом вверх и разыгрывает эффект «когда эта карта входит в игру».

Каждое приключение можно завершить определённым способом, описанным на карте. Когда это происходит, активный сыщик разыгрывает эффект «когда это приключение завершено», который обычно предписывает открыть другое приключение, составляющее следующую часть общей истории. Затем активный сыщик сбрасывает завершённое приключение, все жетоны с него, а также все жетоны, выложенные по предписанию этого приключения.

Уникальные активы

Некоторые контакты из этого дополнения дают сыщикам возможность получить уникальные активы. Подобно заклинаниям и состояниям, эти карты двусторонние. Сыщик не может смотреть 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.

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 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.

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.

Магическая устойчивость

У некоторых монстров из этого дополнения, как обычных, так и эпических, есть свойство «магическая устойчивость». В ходе боевого контакта с монстром, обладающим магической устойчивостью, сыщик не может использовать бонусы от заклинаний и *волшебного* имущества.

Эффекты, дающие дополнительные кубики, позволяющие перебросить кубики или изменить результат броска, действуют как обычно.

Физическая устойчивость

У некоторых монстров из этого дополнения, как обычных, так и эпических, есть свойство «физическая устойчивость». В ходе боевого контакта с монстром, обладающим физической устойчивостью, сыщик может использовать бонусы только от заклинаний и *волшебного* имущества.

Эффекты, дающие дополнительные кубики, позволяющие перебросить кубики или изменить результат броска, действуют как обычно.

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, например особые действия Харви Уолтерса и Рекса Мерфи, 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 Рекса Мерфи указано значение  3, и при этом у него есть жетон улучшения «+1 ». Таким образом, значение его  равно 4 (3 на листе плюс 1 от жетона улучшения). Бонус к , который Рекс получает от актива «Личный помощник», не влияет на значение навыка.

Дополнительные правила

При желании игроки могут взять под контроль влияние, которое оказывают на игру карты прелюдий. Ниже описано, каким образом это делается.

Управляй 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: Считаются ли соседними две локации, соединённые местным путём?

Ответ: Да, локации, соединённые местным путём, считаются соседними.

В: Может ли сыщик прервать своё действие, чтобы переместиться по местному пути?

О: Да. Раз в раунд в фазе действий сыщик может переместиться по любому количеству соединённых между собой местных путей. Это может быть сделано перед, после или во время любого действия, которое выполняет сыщик.

В: Как работает второе свойство Хэнка Сэмсона?

О: Вступив в боевой контакт с монстром, который требует пройти проверки  и , Хэнк сначала проходит проверку . Затем он проходит проверку , но только в том случае, если потерял хотя бы 1 здоровье в ходе проверки  и монстр ещё не побеждён.

Если вместо проверки  на жетоне монстра находится проверка  или другого навыка, Хэнк сначала проходит эту проверку, а затем проходит проверку , если потерял хотя бы 1 здоровье и монстр ещё не побеждён.

Если вместо проверки  на жетоне монстра находится проверка  или другого навыка, в контакте с этим монстром второе свойство Хэнка не действует.

Если Хэнк потерял здоровье в ходе проверки , но при этом победил монстра, он не проходит проверку , поскольку боевой контакт завершается сразу после того, как монстр побеждён.

В: Как работает особое действие Харви Уолтерса?

О: В качестве действия Харви Уолтерс выбирает другого сыщика в своей локации. Этот сыщик выбирает один свой навык, значение которого ниже, чем значение такого же навыка у Харви, или равно ему, и улучшает этот навык. При сравнении учитываются жетоны улучшений и ухудшений у обоих сыщиков, но не иные бонусы (например, от активов).

В: Второе свойство Мэнди Томпсон позволяет получить дополнительную улику. Считается ли эта улика полученной в поисковом контакте?

О: Нет. После того как разыгран поисковый контакт, второе свойство Мэнди Томпсон может принести ей дополнительную улику. Однако эта улика считается полученной от свойства сыщика, а не в ходе поискового контакта.

В: Может ли Минь Тхи Фан выполнить своё особое действие и получить билет, если её локация не связана с другой соответствующим путём?

О: Да. Особое действие Минь даёт ей билет на её выбор, даже если бы она не могла получить такой билет с помощью действия «Подготовка к путешествию». Обратите внимание, что Минь может использовать своё особое действие в любой локации, а не только в городе.

В: Как работает второе свойство Рекса Мерфи?

О: Как только Рекс Мерфи избавляется от состояния «Проклятие», он немедленно получает одну улику и улучшает один навык на свой выбор, а затем снова берёт состояние «Проклятие».

В: Как работает второе свойство сестры Мэри?

О: Когда сестра Мэри или другой сыщик в её локации разыгрывает эффект, указанный на карте состояния с подтипом *напасть* или *дар*, этот сыщик добавляет 1 к результату каждого брошенного им кубика. Это относится как к проверкам, так и к иным броскам.

В: Если в фазе контактов сыщик победил культиста в ходе особого контакта «Отродье Абхота», может ли он вступить в ещё один контакт?

О: Да. Если в фазе контактов сыщик победил всех монстров в своей локации, он может сразу же вступить в другой контакт на свой выбор в этой локации.

В: Может ли сыщик использовать бонусы, действующие в боевых контактах, в ходе особого контакта «Отродье Абхота»?

О: Нет. Особые контакты «Отродье Абхота» не считаются боевыми контактами. Поэтому бонусы, действующие в боевых контактах, не учитываются, когда сыщик проходит проверки в ходе особого контакта.

В: Когда разыгрывается эффект расплаты Абхота, можно ли выложить культиста в глушь, где нет монстров-культистов, но есть культистка-отступница Диана Стэнли?

О: Да. Профессии сыщиков нужны для создания атмосферы и не считаются игровыми терминами. К тому же Диана порвала с прошлым и уже давно не служит культуре.

В: Когда разыгрывается эффект расплаты Нефрен-Ка, должен ли терять рассудок сыщик, который уже находится в Ломаной пирамиде?

О: Да. Согласно тексту эффекта  Нефрен-Ка, сначала каждый сыщик может переместиться в соседнюю локацию в сторону Ломаной пирамиды. Затем каждый сыщик, который этого не сделал, теряет 1 рассудок. Поскольку сыщик, и так находящийся в Ломаной пирамиде, не может переместиться ещё ближе к ней, он не делает этого и теряет 1 рассудок.

В: Может ли сыщик воспользоваться эффектом тайны «Служители забытого фараона» после того, как разгласил поисковый контакт на египетском поле?

О: Нет, этот эффект доступен только после розыгрыша контакта в локации (общего контакта либо контакта в конкретном регионе). То же относится к картам приключений «Кража в музее».

В: Может ли быть у сыщика 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.

В: Можно ли меняться активами-задачами?

О: Да. Активы-задачи, как и любые другие активы, могут участвовать в обмене при выполнении одноимённого действия. Все жетоны, лежащие на карте задачи, при обмене остаются на карте.

В: Если сыщик, у которого есть уникальный актив «Узнать врага своего», получил в ходе поискового контакта больше одной улики, может ли он положить несколько жетонов Древних на свою задачу?

О: Да. Сыщик кладёт на уникальный актив «Узнать врага своего» по одному жетону Древних за каждую улику, полученную в ходе поискового контакта.

Обратите внимание, что улики, полученные иным образом — например, по второму свойству Мэнди Томпсон, — не считаются полученными в ходе поискового контакта и не позволяют сыщику класть жетоны Древних на уникальный актив «Узнать врага своего».

В: Как быть, если сыщик взял уникальный актив «Карта сокровищ», а в банке нет ни одного жетона улики?

О: Сыщик сбрасывает улику из ближайшей к нему локации с уликой и кладёт эту улику лицом вверх на свой уникальный актив «Карта сокровищ».

В: Если у сыщика есть состояние «Отчаяние», восстанавливает ли он дополнительный рассудок с помощью актива «Психоаналитик» или иных подобных эффектов?

О: Нет. Сыщик с состоянием «Отчаяние» вообще не восстанавливает рассудок при отдыхе — ни положенного за сам отдых, ни дополнительного от эффектов, которые при этом срабатывают.

Однако эффекты, которые позволяют восстановить здоровье и рассудок, не прибегая к отдыху (например, услуга «Медицинская помощь»), действуют на такого сыщика как обычно.



Создатели игры

Автор дополнения: Никки Валенс

Авторы игры «Древний ужас»: Кори Коничка и Никки Валенс

Дополнительная разработка: Дэйн Белтрэми и Тим Урен

Редактор и корректор: Мэтью Лэндис

Дизайнер: Шон Бойк

Дизайнер игры «Древний ужас»: Майкл Силсби

Автор иллюстрации на коробке: Джейкоб Мюррей

Авторы других иллюстраций: Кристи Баленеску, Тициано

Баракки, Мауро даль Бо, Магали Вильнёв, Гийом Дюко,

Эд Мэтгиниан, Стивен Сомерс, Тони Фоти, художники

игр «Зов Ктулху» и «Ужас Архэма»

Арт-директоры: Тэйлор Ингварссон и Зои Робинсон

Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Менеджеры производства: Меган Дуэн и Симона Эллиотт

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Игру тестировали: Рене ван ден Берг, Каролина Бланкен,

Питер Бланкен, Вера Висшер, Марк Ларсон, Эмиль де Маат,

Алекс Ортлофф, Леон Тичелаар, Марьян Тичелаар-Хауг, Марике

Франссен, Анита Хильбердинк, Мартин ван Шайк и Маартен

Шопман.

Особая благодарность всем, кто тестировал бета-версию.

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Eldritch Horror and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.
www.FantasyFlightGames.com



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

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.

www.hobbyworld.ru

