

ДРЕВНИЙ УЖАС

ДОПОЛНЕНИЕ РАЗРУШЕННЫЕ ГОРОДА

Роланд Бэнкс засунул руки поглубже в карманы пальто. Выдыхая в морозный воздух облачка пара, он рассматривал груды камней и мусора на том месте, где ещё вчера возвышался великолепный собор. Здание было разрушено до основания. Прошлой ночью в Риме произошло землетрясение, но тут поработало что-то другое. Совсем другое. В домах на милю вокруг разбилось почти все окна, усыпав улицы осколками стекла, но сами здания устояли — в том числе по соседству с храмом. Нет, случившееся здесь не было случайностью, капризом природы. Что бы — или кто бы — ни стало причиной разрушения собора, оно сделало это с какой-то тёмной целью.

«Как печально, правда?» — прервал мысли Роланда другой зевака, симпатичный молодой блондин с пронзительно-голубыми глазами. «Просто трагедия», — отозвался Роланд, опускаясь на колени, чтобы посмотреть поближе на осколки витража. «Разве не странно, — продолжал юноша, — что именно это место пострадало сильнее всего?» Роланд только что думал о том же самом. «Действительно, странно», — ответил он, выживая из щебня крупный осколок витража. На стекле был вытравлен необычный символ. Необычный, но уже знакомый Роланду.

Белокурый юноца сдвинул брови: «Разве вам не пора идти?» Роланд нахмурился в ответ и открыл было рот, чтобы возразить, но внезапно против своей воли согласился: «Мне... да, думаю, уже пора». Он развернулся и зашагал прочь от собора, пытаясь прогнать внезапный звон в ушах. «Всего доброго, друг». — Слова юноши были едва слышны сквозь сгустившийся в голове туман. Дойдя до угла, Роланд услышал какой-то треск, и мир снова стал чётким. Роланд обернулся, чтобы посмотреть в лицо белокурому юноше, но тот исчез. На мостовой, где он стоял, осталось лишь битое стекло — загадочный символ раскрошен под каблуком.

Символ дополнения

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



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

В эту коробку вложен планшет Зои Самарас из дополнения «Таинственные руины», изначально напечатанный с ошибкой. Если у вас есть это дополнение, просто замените старый планшет на новый.

СОСТАВ ИГРЫ

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 листа сыщиков, их фишки и пластиковые подставки ➤ 1 лист Древнего ➤ 76 карт контактов, а именно: <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 16 контактов в разрушенных городах • 24 поисковых контакта • 8 особых контактов | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6 карт тайн ➤ 24 карты Мифов ➤ 16 карт бедствий ➤ 4 карты прелюдий ➤ 4 карты артефактов ➤ 16 карт активов ➤ 20 карт состояний ➤ 12 карт заклинаний ➤ 24 карты уникальных активов ➤ 10 жетонов монстров (4 обычных и 6 эпических) ➤ 8 жетонов разрушений ➤ 8 жетонов здоровья ➤ 6 жетонов рассудка ➤ 8 жетонов Древних |
|---|--|

ОБ ИГРЕ

«Разрушенные города» — это дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщикам предстоит раскрыть причину сверхъестественных бедствий — чудовищных землетрясений, обращающих города в щебень, разрушительных тайфунов, затопляющих побережья, и проливных дождей, сеющих хаос в глубине материков. Это дополнение добавляет в игру нового Древнего, новых сыщиков и контакты, а также новые игровые элементы, такие как бедствия, контакты в разрушенных городах и уникальные активы.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Разрушенные города»: 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.

➤ Перетасуйте по отдельности карты бедствий и карты контактов в разрушенных городах. Положите их двумя колодами лицом вниз: колоду бедствий — рядом с колодой Мифов, а колоду контактов в разрушенных городах — рядом с прочими колодами контактов. Добавьте к жетонам базовой игры все жетоны разрушений.

➤ 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 «Разрушенные города», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

КАРТЫ ПРЕЛЮДИЙ

Играя с дополнением «Разрушенные города», 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

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.



Карта уникального актива

КАРТЫ БЕДСТВИЙ

Карты бедствий отображают природные или сверхъестественные разрушительные силы, которые обрушиваются на города и другие места планеты.

Когда сыщики получают предписание взять и разыграть карту бедствия, ведущий сыщик берёт верхнюю карту колоды бедствий, зачитывает вслух её текст и разыгрывает её эффекты.

Эффекты карты бедствия разыгрываются немедленно. Разыграв все эффекты карты, положите её лицом вверх в сброс рядом с колодой бедствий.



Карта бедствия

КОНТАКТЫ В РАЗРУШЕННЫХ ГОРОДАХ

В этом дополнении встречаются эффекты, разрушающие города с названиями. Чаще всего такими эффектами обладают карты бедствий.

Когда локация разрушена, сбросьте из неё все улики и побежденных сыщиков, найдите в колоде экспедиционных контактов все карты, соответствующие этой локации, и уберите их в коробку, а затем положите в эту локацию жетон разрушения.



Жетон разрушения

➤ Если в разрушенную локацию должна быть выложена улика, вместо этого сбросьте эту улику. Также в разрушенные локации нельзя перемещать улики.

➤ Разрушенная локация больше не считается городом и не относится ни к какому типу.

➤ Находясь в разрушенной локации, сыщик не может разыграть общий контакт или контакт в данной локации. Вместо этого в фазе контактов сыщик может вступить в контакт в разрушенном городе, разыграв верхнюю карту из соответствующей колоды.

➤ Контакты в разрушенных городах — это составные контакты, которые могут потребовать от сыщика пройти несколько проверок.

➤ Если должен быть разрушен последний, девятый город с названием на основном поле, сыщики проиграли.



Карта контакта в разрушенных городах

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны новые правила, касающиеся разных аспектов игры.

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.

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 тайны два жетона здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость этого эпического монстра снижается на 1.
 - Однако если для разгадывания текущей тайны следует победить несколько эпических монстров, положите на карту тайны только один жетон здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость каждого выложенного ею 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 Пита Мусорищика 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 Пит получает от актива «Частный сыщик», не влияет на значение навыка.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При желании игроки могут дополнительно регулировать сложность игры, а также взять под контроль влияние, которое 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: Разыгрывается ли бедствие, если выбрана прелюдия «Апокалипсис грядёт» и жетон безысходности начинает игру на делении с жетоном Древних?

Ответ: Нет. Прелюдия предписывает разыгрывать бедствие, когда при повышении безысходности её жетон перемещается на деление с жетоном Древних. Иными словами, этот эффект срабатывает, только когда безысходность повышается.

В: Считаются ли разрушенные города городами с названием?

О: Разрушенные локации не считаются городами и не относятся ни к какому типу локаций. Однако название у разрушенной локации сохраняется. Если эффект упоминает город с названием, имеется в виду локация, которая одновременно является и городом, и локацией с названием. Таким образом, разрушенная локация не считается городом с названием, поскольку она больше не считается городом.

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

Дополнительные тексты: Дэйн Белтрэми и Тим Урен

Корректор: Кристофер Мейер

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Никки Валенс, Мэтью Ньюман и Катрина Острандер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Дизайнер: Моника Хелланд

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на коробке: Кристи Баленеску

Авторы других иллюстраций: Фрей Аджелии, Гийом Дюко, Эд Маттинян, Итан Патрик Харрис, Эмилио Родригес, Рафал Хринкевич, художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»

Арт-директоры: Тэйлор Ингварссон и Энди Кристенсен

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Креативный директор: Эндрю Наваро

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Каролина Бланкен, Мэтью Лэндис, Эмиль де Маат, Алекс Ортлофф, Эмиль Спитс, Леон Тичелаар, Марьян Тичелаар-Хауг, Марики Франссен, Анита Хильбердинк, Джейсон Хорнер и Джульен Хорнер.

Особая благодарность всем, кто тестировал бета-версию.

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

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 Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

www.hobbyworld.ru



Играть интересно