

ДРЕВНИЙ УЖАС

ЗАБЫТЫЕ ТАЙНЫ ДОПОЛНЕНИЕ

Задолго до того, как человек объявил себя венцом природы, на Земле существовало множество других разумных видов. Больше миллиарда лет назад космические пришельцы Старцы возвели свои исполинские города. Сотни миллионов лет спустя высокоразвитая Великая Раса с планеты Йит вселилась в тела загадочных конических существ, чтобы собрать воедино знания всех времён. А на заре человечества планетой безраздельно властвовал змеиный народ, подчинивший первобытных людей с помощью науки и волшебства.

Все эти могучие цивилизации канули в небытие — из-за катаклизмов, врагов или собственных непомерных амбиций. В наши дни только избранные знают о прежних хозяевах Земли. Но теперь в этих утраченных преданиях кроется последняя надежда на спасение человечества. Чтобы защитить мир от нависшей угрозы Древнего, отважные сыщики должны раскрыть давно забытые тайны.



Об игре

«Забытые тайны» — дополнение для настольной игры «Древний ужас». Мощь Древних возрастает, и они собираются обрушить все свои силы на наш мир. В этом дополнении появляется новый Древний — Отец змей Йиг — и новые тайны для остальных Древних, сотни новых контактов, а также новые артефакты, активы и заклинания, которые помогут сыщикам в борьбе против угроз из-за пределов времени и пространства.



Состав игры

- 1 лист Древнего
- 148 карт контактов, а именно:
 - 8 контактов в Америке
 - 8 контактов в Европе
 - 8 контактов в Азии и Австралии
 - 4 общих контактов
 - 6 контактов в Иных мирах
 - 6 экспедиционных контактов
 - 20 особых контактов (2 набора по 8 карт и 2 набора по 2 карты)
 - 88 поисковых контактов (1 набор из 24 карт и 4 набора по 16 карт)
- 14 карт тайн (1 набор из 6 карт и 4 набора по 2 карты)
- 6 карт Мифов
- 8 карт артефактов
- 16 карт активов
- 24 карты состояний
- 28 карт заклинаний
- 8 жетонов монстров (1 обычный, 7 эпических)
- 6 жетонов здоровья и рассудка (4 по 1 здоровью, 2 по 1 рассудку)

Символ дополнения

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



Как использовать это дополнение

Добавьте в базовую игру все компоненты «Забытых тайн»: карты замешайте в соответствующие колоды, жетон обычного монстра положите в пул монстров, а остальные жетоны — в соответствующие кучки. Играя с дополнением, используйте все компоненты «Забытых тайн», за исключением особо оговорённых случаев.



Играть интересно

© 2014 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. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Правила дополнения




«Забытые тайны» добавляют в «Древний ужас» новые правила, описанные ниже.

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

Некоторые эпические монстры из этого дополнения требуют от игрока пройти проверки иных навыков вместо обычных  или .










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

Вне времени и пространства

Состояние «Вне времени и пространства», которое появилось в этом дополнении, действует на сыщиков иначе, чем другие состояния. Когда сыщик берёт состояние «Вне времени и пространства», он делает следующее:

-  убирает фишку своего сыщика с игрового поля;
-  передаёт жетон ведущего сыщика (если он у него есть) другому игроку;
-  сбрасывает все свои состояния «Заключение».

Пока у сыщика есть состояние «Вне времени и пространства», он подчиняется следующим правилам:

-  он не может ни перемещаться, ни совершать действия;
-  он не находится ни в одной локации игрового поля. Кроме того, он не находится в одной и той же локации с жетонами или другими сыщиками, даже если те оказались вне времени и пространства;
-  на него не действуют карты Мифов, эффекты  и любые другие игровые эффекты, кроме указанных на его состоянии «Вне времени и пространства»;
-  его пассивное свойство (не требующее действия) не используется и никак не влияет на игру;
-  он не может тратить ресурсы совместно с другими сыщиками;
-  ему нельзя передавать жетон ведущего сыщика;
-  если состояние «Вне времени и пространства» предписывает открыть 1 врата, а врат нет ни в стопке, ни в сбросе, игрок вместо этого выбирает одни врата на игровом поле и делает то, что указано далее в тексте карты;
-  сыщик, находящийся вне времени и пространства, проигрывает игру, если сыщики проиграли, и выигрывает, если сыщики выиграли.

Ответы на частые вопросы

Вопрос: может ли сыщик с состоянием «Отравление» восстановить дополнительное здоровье и рассудок с помощью союзника «Знахарь» или заклинания «Исцеляющие слова»?

Ответ: нет, когда отравленный сыщик отдыхает, он не восстанавливает никакого здоровья и рассудка — ни положенного за сам отдых, ни дополнительного от эффектов, которые при этом сбавляются. Однако эффекты, которые позволяют восстановить здоровье и рассудок, не прибегая к отдыху (например, услуга «Медицинская помощь»), действуют на отравленного сыщика как обычно.

Вопрос: можно ли переместить заклинанием «Пронзить пустоту» сыщика, у которого есть состояние «Вне времени и пространства»?

Ответ: нет, сыщик, находящийся вне времени и пространства (как и заключённый), не может двигаться. Это значит, что он не может перемещаться ни самостоятельно, ни с помощью какого-либо игрового эффекта, включая заклинание «Пронзить пустоту».

Создатели игры

Автор дополнения: Никки Валенс

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

Дополнительная разработка: Тим Урен

Редактор и корректор: Брендан Вайскоттен

Дизайнер: Майкл Силсби

Автор иллюстрации на коробке: Мэттью Старбак

Авторы других иллюстраций: Кларк Хаггинс, Стивен Сомерс, художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»

Арт-директор: Джон Тейлон

Руководящий арт-директор: Эндрю Наваро

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Менеджер производства: Эрик Найт

Исполнительный продюсер: Майка Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Joe Baranowski, Dane Beltrami, Nayt Brookes, Pippin Brown, Jeannine Duncan, Deb Freytag, Jason Glawe, Eric Hanson, Anita Hilberdink, Tim Huckelberg, Mike Kutz, Matthew Landis, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, "Lovey the Snake", Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Francis "Cake" Rosting, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Vera Visscher и Remco van der Waal.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Эрик М. Кауфман

Редактура: Александр Киселев

Дизайн и вёрстка: Иван Суховей

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Александр Булгаков.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

Правообладатель © 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.HobbyWorld.ru