

ELDER SIGN™

UNSEEN FORCES™

EXPANSION

Чтобы могло произойти, если бы я не столкнулся со злом. Удача точно улыбается мне. Тем не менее, каждый раз когда я сталкиваюсь с существами и свидетелями этих ужасов, я удивляюсь, что если эти силы делают мой путь не благословенным, а проклятым. Возможно невидимые силы формирующие мою судьбу лишь подталкивают меня к забвению.

Обзор дополнения

Могучий новый древний проснулся, принес с собой опасных монстров и ужасающие тайны. В эти темные времена сыщики ищут новых союзников, заклинания, предметы и благословение от таинственных сил. Они должны быть осторожны вступая в приключение, ужасное проклятие скрывается во тьме, чтобы привести их к гибели.

Состав игры

- Правила
- 1 Белый кубик
- 1 Черный кубик
- 66 Больших карт:
 - 4 Карт Древних
 - 8 Карт Сыщиков
 - 40 Карт Приключений
 - 2 Карт Иных Миров
 - 4 Карт Входа
 - 8 Карт замены
- 76 Малых Карт:
 - 8 Карт Благословения/Проклятия
 - 12 Карт Простых Предметов
 - 12 Карт Уникальных Предметов
 - 12 Карт Заклинаний
 - 3 Карты Союзников
 - 20 Карт Мифов
 - 9 Карт Мастер Мифов
- 44 Жетона:
 - 8 Жетонов Сыщиков
 - 7 Жетонов рассудка
 - 7 Жетонов Здоровья
 - 6 Жетоны Безысходности
 - 12 Жетонов Монстров
 - 1 Жетон Монстров Масок
 - 3 Жетона Монстров Детей Абхота

Обзор компонентов

В этой секции описаны компоненты добавленные в этом дополнении. Все компоненты базовой игры не описаны в этом разделе, их свойства описаны в основной книге правил.

Карты Входа

Эти карты заменяют Лист Входа базовой игры и предлагают игрокам новые варианты действий и места для посещения.



Белый кубик

Этот кубик добавляется в пул кубиков игрока, если игрок благословлен.



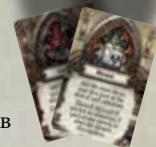
Черный кубик

Этот кубик добавляется в пул кубиков игрока, если игрок проклят.



Карты Благословения/Проклятия

Это двухсторонние карты представляющие из себя либо благословение, либо проклятие.



Когда игрок становится благословенным или проклятым, он получает эту карту и помещает её в своей игровой зоне соответствующей лицевой стороной вверх (см. стр. 2-3).

Карты Мастер Мифов

Это дополнительные карты мифов для более опытных игроков, они отличаются от основных карт мифов красной рамкой.



Жетоны Монстров Детей Абхота

Эти Жетоны представляют собой специальных монстров, которые добавляются в пул монстров, если в качестве древнего выступает Абхот.



Символ дополнения "Незримые силы"

Все компоненты данного дополнения отмечены символом Незримые Силы, чтобы отличать их от компонентов базовой игры.



Использование дополнения

В этом разделе описывается как использовать компоненты дополнения в основной игре. При игре с дополнением используйте все его компоненты, если иное не указано.

Карты замены

В этом дополнении есть 4 карты Иного Мира, 1 карта Приключений и 3 карты Сыщиков, которые заменяют следующие карты базовой игры:

- **Карта Приключений.** "The Elder Sign"
- **Карты Иного Мира.** "Great Hall of Celeano," "The Abyss," "Plateau of Leng," and "City of the Great Race"
- **Карты Сыщиков.** "Carolyn Fern," "Vincent Lee," and "Mandy Thompson"

Удалите эти карты из базовой игры и замените их аналогичными картами из дополнения. Если у Вас исправленное издание игры Знак Древних, то в нем уже содержатся правильные версии карт указанных выше.

Подготовка дополнения

Перед игрой выполните следующие действия:

1. **Новые Сыщики**" Добавьте карты новых Сыщиков к картам Сыщиков базовой игры.
2. **Новые Древние**" Добавьте карты новых Древних к картам Древних базовой игры.
3. **Новые Приключения и Иные Миры**" Перемешайте эти карты с соответствующими картами базовой игры.
4. **Карты Благословления и Проклятия**" Поместите эти карты на игровом поле.
5. **Новые Простые Предметы и Уникальные Предметы** **Заклинания и Союзники**" Перемешайте эти карты с соответствующими картами базовой игры.
6. **Новые Мифы**" Вернуть карты Мастер Мифов в коробку, если не используете вариант игры с картами Мастер Мифов (см. стр. 4). Затем перемешать карты мифов дополнения с картами мифов базовой игры.
7. **Новые Жетоны Монстров**" Вернуть в коробку Жетоны Монстров Детей Абхота и Масок, затем перемешать Жетоны монстров дополнения с Жетонами монстров базовой игры.

Жетоны Монстров Детей Абхота и Масок используются, если это указано на карте Древнего. Жетоны Монстров Детей Абхота кладутся рядом с картой Древнего, а не в общий пул монстров.

Новые правила

В этом разделе описываются правила дополнения в деталях.

Карты входа

Лист входа не используется при игре с этим дополнением, вместо него поместите 4 карты входа лицевой стороной вверх рядом с часами во время подготовки к игре. Все игроки после этого кладут фишки Сыщиков на "Сувенирную лавку" карты Входа.

Во время фазы движения, сыщик может либо остаться на текущей карте, либо перейти на любую карту Приключений, карту Входа или карту Иных Миров. Когда сыщик успешно проходит приключение он возвращает все фишки сыщиков с этого приключения на "Сувенирную лавку" карты Входа.

Если во время шага приключения сыщик находится на карте Входа, он должен воспользоваться способностью карты.

Если карта или свойство относится к "входу", оно относится ко всем картам Входа. Например, если следователь должен перейти на "вход", он переходит на карту входа по своему желанию.

Закрытые карты Входа

Некоторые эффекты игры могут привести к закрытию карты Входа. Когда это происходит переверните указанную карту Входа лицом вниз. Если карта Входа закрыта следователи могут перемещаться на нее, но не могут использовать ее свойств.

Благословление и Проклятье

Во время игры сыщики могут стать благословленными или проклятыми под действиями эффектов игры, таких как награды или наказания, "Часовня" карты Входа или как требования для решения задачи. В этом разделе эти ситуации будут описаны подробно.

Благословение

Когда сыщик становится благословленным, он получает карту Благословения. Если сыщик благословлен, то перед началом приключения (в том числе приключения в иных мирах) он добавляет белый кубик в свой пул кубиков.

У белого кубика грани совпадают с гранями зеленого кубика и используется он как любой другой кубик во время приключения. Например он может быть использован для решения задач, переброса, фокусировки, сброса или быть целью карт (например заклинания).

После добавления белого кубика в пул кубиков сыщика, он остается там до его использования в решении задач, сброса его во время неудачного броска или до окончания хода сыщика. Сыщик может иметь только одну карту Благословения одновременно. Если сыщик становится благословленным имея карту благословения он выбирает один из следующих эффектов вместо получения карты Благословения:

- Получить 1 Улику.
- Получить 1 Простую Вещь.
- Получить 1 Уникальную Вещь.
- Получить 1 заклинание.

Сброс карты Благословения

Благословленный сыщик сбрасывает карту Благословения, когда он терпит неудачу в приключении (в том числе приключения в Других Мирах) или когда пробуждается древний. Когда благословленный сыщик проклинается,



он сбрасывает свою карту Благословения, но не получает карту Проклятья(см. "Проклятье" на стр.3).

Проклятье

Когда сыщик проклинается, он получает карту Проклятья. Если сыщик проклят, то перед началом приключения(в том числе приключения в иных мирах) он добавляет черный кубик в свой пул кубиков.

У черного кубика грани совпадают с гранями зеленого кубика. Но используется черный кубик по другому. Он не может быть использован для решения задачи или сброшен во время неудачного броска.



После каждого броска(и после всех перебрасывания, использований свойств или эффектов ужаса), если результат черного кубика сыщика совпадает с результатом любого другого кубика, то сыщик сбрасывает черный кубик и кубик с совпавшим результатом. Если больше чем на одном кубике выпал результат совпадающий с результатом черного кубика, то сыщик выбирает один из кубиков с совпадающим результатом для сброса.

Черный кубик остается в пуле следователя, до совпадения результата с другим кубиком и сброса или до окончания хода. Черный кубик не может быть сброшен в результате неудачного броска, не может инициировать эффект ужаса, не может быть изменен эффектами карт или заклинаний, свойствами сыщиков или уликами. Например, его нельзя защитить с помощью карты Заклинаний, и результат броска не может быть изменен с помощью способностью Марии Ламбо.

Сыщик может иметь лишь одну карту Проклятья, если его проклинают еще раз, то он сожран.

Сброс карты Проклятия

Проклятый сыщик сбрасывает карту Проклятья, когда он успешно завершает приключение(в том числе приключения в Других Мирах) или когда пробуждается древний. Когда проклятый сыщик получает благословение, он сбрасывает свою карту Проклятия, но не получает карту Благословения.

Проклятие и Благословение в середине хода

Если сыщик получает Проклятье или Благословение в середине хода, он добавляет черный или белый кубик в свой пул кубиков.

Если сыщик становится проклят во время решения приключения, то он не сбрасывает карту Проклятья после успешного завершения приключения. Чтобы сбросить карту Проклятия, он должен успешно завершить другое приключение.

Если сыщик теряет Проклятие или Благословение во время решения приключения, он не должен сбрасывать соответствующий кубик из своего пула, до нового броска кубиков.

Если белый кубик назначен в качестве решения задачи, он больше не является частью пула кубиков сыщика. И при потери сыщиком Благословения этот кубик не сбрасывается.

Если белый кубик защищен с помощью заклинания, то при потери сыщиком Благословения, такой кубик сбрасывает и так же сбрасывается карта заклинаний.

Пример Проклятья



В предыдущем раунде, Рита Янг, была проклята при розыгрыше карты Мифа, а сейчас она пытается решить задачу. Она использует Обычную вещь и добавляет желтый кубик к своему набору кубиков. Потому что она проклята, она также добавляет черный кубик. Затем она бросает кубики и получает следующий результат:



Черный кубик показывает три поиска, которые соответствуют результату на желтом кубике и на одном зеленом кубике. Игрок выбирает зеленый кубик для сброса вместе с черным кубиком(1). После этого, поскольку она не может решить ни одну из задач, она сбрасывает еще один зеленый кубик(2).

Теперь у Риты есть только пять кубиков для решения задач.

Символ Озарения на карте Мифа

У сыщиков теперь есть возможность проникать в суть Мифа, это позволяет им иногда выбирать свою судьбу.

На некоторых новых картах мифов есть знак Озарения. На этих картах есть возможность выбирать эффект мифа. Если вытянута такая карта мифа, сыщики должны сообща выбрать эффект на верхней или нижней половине карты. Как только игроки приняли решение эффект карты мифа вступает в силу. Если сыщики не могут договориться, то решение принимает сыщик в ход которого произошел поворот до полуночи.



Символ Озарения

Сыщики не могут выбрать вариант, который не имеет никакого эффекта. Например один из вариантов требует от игроков скинуть карту Иного Мира, но ни один Иной Мир не вошел в игру, поэтому игроки должны выбрать другой эффект карты Мифа.

Эффект входа

На некоторых картах Приключений в дополнении есть Эффект входа. Сразу после перемещения сыщика на такую карту эффект вступает в силу, если сыщику не удалось удачно завершить приключение и он остался на карте до следующего хода, то при следующей попытке эффект входа не вступает в силу, однако, если другие сыщики перемещаются на это приключение, то Эффект входа срабатывает снова.

Новые символы задач

Появились новые символы задач, они могут присутствовать на картах Приключений, Иных миров и жетонах монстров. Это символы означают следующие эффекты:



Проклятье. после выполнения всех задач кубиков сыщик проклинается.



Безысходность. после выполнения всех задач кубиков нужно добавить 1 жетон на трек безысходности.

Новые Награды и Потери

Есть четыре новых символа, которые могут находиться в зоне Наград и Потерь на картах Приключений и Иных Миров. Эти символы означают следующие эффекты:



Благословение. сыщик получает благословение. (см.стр.2)



Проклятье. сыщик получает проклятье. (см. стр. 3)



Отсрочка. уберите один жетон с трека безысходности.



Часы. дополнительно поверните стрелки часов 1 раз.

Стрелка очередности задач на Жетоне монстров

В этом дополнении на Жетоне Монстра “Wizard Whateley” есть символ очередности задач. Этот монстр помещается на карту Приключения или Иных Миров стандартным способом. Однако, теперь задачи этого приключения должны выполняться сверху вниз, даже если монстр помещен ниже всех задач.



Стрелка
очередности
задач

Эта стрелка работает аналогично стрелке очередности задач на картах Приключений. Ее действие описано в правилах к базовой игре. Если карта или способность влияет на стрелку карты Приключений, она так же влияет на стрелку Жетона Монстра. Например способность сыщика Mark Harrigan’s влияет на стрелку карт и на стрелки монстров.

Пример монстра со стрелки очередности задач

Игроки вытянули маркер монстра “Wizard Whateley”, на котором есть стрелка очередности задач. Потому что нет свободной задачи монстра игроки решили расположить его нижней части карты Приключения “In the Stacks”(1).



Задачи на этой карте теперь должны решаться сверху вниз, начиная с верхней задачи и кончая задачей монстра.

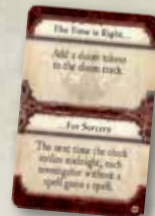
Дети Абхота

Когда эффект игры гласит, что появляется дитя Абхота, игрок случайным образом берет один Жетон Монстра “Дитя Абхота” и размещает его на одной из карт Приключений или Иных Миров обычным способом.

Если игровой эффект предписывает вернуть “Дитя Абхота” в запас, то жетон монстра кладется рядом картой древнего лицом вниз и перемешивается с остальными Жетонами “Детей Абхота”.

Игра с картами Мастер Мифов

Опытные игроки могут добавить карты Мастер Мифов в колоду карт Мифов перед началом игры. Такой вариант игры будет сложнее нежели стандартный вариант. Если все игроки согласны на такой вариант игры, то во время подготовки к игре следует



перемешать карты Мифов и Мастер Мифов.

CREDITS

Expansion Design: Kevin Wilson

Base Game Design: Richard Launius and Kevin Wilson

Original Dice Mechanic Design: Reiner Knizia

Producer: Christopher Hosch

Editing & Proofreading: David Hansen and Brendan Weiskotten with Steven Kimball

Graphic Design: Dallas Mehlhoff

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Mike Linnemann

Cover Art: John Matson

Interior Art: Erfian Asafat, Kip Ayers, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Allen Douglas, Dleoblack, David Gaillet, Aurelien Hubert, Lake Hurwitz, Romain Leguay, David Auden Nash, Cynthia Sheppard, and Darek Zabrocki

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Deb Beck, Bryan Bornmeuller, Pedar Brown, Frank Mark Darden, Kerri England, Meric England, Megan Duehn, Rob Kouba, Mark Larson, Ramona McCance, Loren Overby, Tim Uren, Jason Walden, Christian Williams, Lynell Williams, and Nik Wilson.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Elder Sign: Unseen Forces*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ and/or © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, 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. *Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.*

