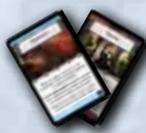




ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА



Карту музейного контакта игрок тянет, когда в фазе контактов в Арххэме его сыщик стоит на той же улице, что и маркер Шёпота времени. Карта расскажет, с какими странными событиями столкнулся герой в погоне за исчезнувшими экспонатами.



Подобно проклятиям и благословениям, карты талантов и помех создают особые условия, в которых придется работать сыщику. Такие карты можно получить в ходе определённых контактов в Арххэме или Иных мирах. Таланты дают сыщику преимущества, помехи осложняют работу.

После нескольких переносов открытия, во вторник Исторический музей Арххэма всё-таки подпустил жадную до зрелищ толпу посетителей к экспонатам выставки «Наследие фараонов». В экспозиции находятся одни из древнейших и самых загадочных артефактов, найденных в песках Египта, и для многих из них это первое появление за пределами Каира.

Встреча этих предметов с публикой должна была состояться ещё три недели назад, но целый ряд странных происшествий угрожал отложить открытие на неопределённый срок. По словам куратора музея, доктора Энтони Мильоре, «добрая дюжина наших работников отошли от дела из-за болезней или семейных проблем. Один из наших сотрудников вообще перестал приходить на работу без каких-либо объяснений». Ходят слухи и о пропаже части экспонатов, предназначавшихся для выставки, однако доктор Мильоре горячо отрицает саму возможность такого.

(Из газеты «Арххэм Эдвертайзер»).

«ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА» — расширение для игры «УЖАС АРХХЭМА», в котором Арххэм станет жертвой древнего проклятия. Слухи об исчезновении экспонатов египетской выставки не врут. Те, кто пытается отыскать пропажу, находят только невыразимые кошмары. Между тем, загадочная тёмная фигура в древнеегипетских одеяниях начинает появляться на улицах города. Говорят, что это не человек, а живое проклятие для каждого, кто с ним столкнётся. Страх сковывает город, и снова горстка сыщиков встаёт на защиту Арххэма от сверхъестественной угрозы, блуждающей по его улицам...

Состав игры

Расширение «ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА» содержит:

- 76 карт сыщиков, а именно:
 - 22 экспоната
 - 18 музейных контактов
 - 21 заклинание
 - 7 союзников
 - 4 карты талантов
 - 4 карты помех

- 90 карт Древних, а именно:
 - 45 карт локаций
 - 27 карт врат
 - 18 карт Мифа

- 1 лист Вестника Тёмного фараона
- 1 жетон Шёпота времени
- 9 жетонов патруля



Все карты расширения отмечены египетским символом-глазом. Он позволит вам при необходимости отделить карты расширения от карт базовой игры.

Обзор компонентов

Краткое описание игровых компонентов, впервые появившихся в расширении «ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА», должно помочь вам разобраться с назначением и применением этих нововведений.

Новые карты сыщиков

Новые заклинания и союзники по сути ничем не отличаются от тех, что были в игре «УЖАС АРХХЭМА». Просто замешайте карты из расширения в соответствующие колоды.



Карты экспонатов воплощают египетские артефакты, которые приехали в Арххэм с выставкой «Наследие фараонов». В принципе, это те же уникальные предметы, но купить их нельзя — только получить при музейных контактах или контактах в Арххэме и в Иных мирах.

Новые карты Древних

Новые карты локаций, Мифа и врат аналогичны картам тех же типов из базовой игры: перед партией замешайте их в соответствующие колоды.

Лист Вестника Тёмного фараона



На этом листе изложены свойства Вестника — сверхъестественного существа, которое готовит пришествие Древнего. Он придёт к вам только если вы играете по варианту «Вестник» (см. ниже).

Жетон Шёпота времени



Представляет собой слухи об экспонатах выставки «Наследие фараонов», которые обнаруживают в самых разных уголках Арххэма. Жетон перемещается по улицам города, и встретившись с ним, сыщик вступает в музейный контакт.

Жетоны патруля



Патрули полиции и бдительных граждан появляются на улицах Арххэма, преграждая сыщикам путь в некоторые кварталы. При проходе через патрулируемые территории сыщик должен уповать на скрытность, иначе его арестуют.

Перед первой партией аккуратно выдавите из листов картонные компоненты.

Подготовка к игре

Замешайте карты союзников, локаций, заклинаний, врат и Мифа из расширения «ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА» в соответствующие колоды базовой игры «УЖАС АРХХЭМА».

При игре с расширением подготовка партии идёт по обычным правилам «УЖАСА АРХХЭМА», за рядом исключений, а именно:

1. Подготовьте игровую зону

Положите жетон Шёпота времени на улицы Университета Мискатоник. Рядом с полем поместите жетоны патруля.

6. Разложите карты по колодам

Положите четыре карты талантов и четыре карты помех рядом с прочими особыми картами. Создайте отдельную колоду карт экспонатов и положите её рядом с уникальными предметами. Наконец, сделайте колоду музейных контактов и положите её рядом с колодой локаций.

Выбор союзников: расширение открывает вам доступ к семи новым союзникам, но в каждой партии может использоваться не больше 11 таких карт. При создании колоды союзников прежде всего проверьте, не должен ли кто-нибудь из участвующих в игре сыщиков получить того или иного союзника в качестве личного имущества. Найдите таких союзников и отложите их на стол лицом вверх. Затем перетасуйте колоду и вскройте столько союзников, чтобы вместе с отложенными их оказалось 11. Остатки верните в коробку — в этой игре они не участвуют. Игроки могут просмотреть карты союзников, чтобы знать, кто сможет прийти к ним на помощь в текущей партии, а затем перетасовывают колоду в закрытую.

Правила расширения

Изложенные ниже правила дополняют базовые правила игры «УЖАС АРКХЭМА».

Шёпот времени и музейные контакты

Жетон Шёпота времени указывает, на какой улице, по слухам, видели один из пропавших экспонатов. С момента прибытия в Аркхэм выставки «Наследие фараонов» среди горожан регулярно возникают и распространяются слухи о древнеегипетских артефактах. При подготовке к игре жетон Шёпота времени надо положить на улицы Университета Мискатоник.

В фазе контактов в Аркхэме сыщик, оказавшийся на одной улице с жетоном Шёпота времени, должен провести музейный контакт. Игрок тасует колоду музейных контактов, тянет из неё карту и вслух зачитывает текст карты. Затем игрок выполняет действия, предписанные картой.

Каждая карта музейного контакта говорит, на какую улицу передвинуть жетон Шёпота времени. Если там стоит сыщик, он не идёт на музейный контакт. **В течение раунда музейный контакт может быть только у одного сыщика.**

Когда игрок выполнил все действия музейного контакта и сдвинул жетон на указанную улицу, он возвращает карту в колоду музейных контактов.

Если на улице с жетоном Шёпота времени находятся врата, сыщик будет затянут в них и на музейный контакт пойти уже не сможет.

Если в фазе контактов в Аркхэме жетон Шёпота не переместился, его надо передвинуть в фазе Мифа как монстра с символом луны по обычным правилам движения монстров (не обращая внимания на сыщиков на одной с ним улице). Если жетон был сдвинут в фазе контактов в Аркхэме, в фазе Мифа он остаётся на месте. Ничто не может удалить жетон Шёпота с поля. Жетон Шёпота времени не действует на любые другие жетоны и маркеры на поле и не подвергается влиянию с их стороны.

Таланты и помехи

Некоторые новые контакты могут дать сыщику одну из карт талантов («Помазанный»), «Детектив», «Экстрасенс», «Провидец» или помех («Травля», «Сопровождающий», «Порча», «Розыск»). Сыщик берёт себе такую карту, если только она уже не принадлежит другому герою. Если другой сыщик уже владеет картой, игнорируйте распоряжение взять её.

На картах талантов и помех указано, при каких условиях они сбрасываются. После сброса карта возвращается на то место рядом с полем, где лежат особые карты, и становится снова доступна для любого сыщика, который получит распоряжение взять её.

У сыщика может быть несколько талантов и помех в любых сочетаниях.

Патрули

Аркхэм уже порядком устал от размахивающих оружием и одержимых безумными идеями сыщиков. Смутьянов надо бросить за решётку, пока они не навредили репутации города ещё больше. И на улицах появляются патрули...

Определённые карты контактов в Аркхэме требуют от игрока выставить патруль на тех или иных улицах. Если на улице уже есть патруль, не добавляйте туда второй жетон. Жетон патруля влияет на движение сыщика так же, как и жетон монстра. Всякий раз, когда сыщик покидает улицу с патрулём или завершает движение на ней, он должен пройти проверку **скрытности (+0)**. При провале сыщик *арестован*.

При каждом повышении уровня ужаса с поля снимаются все жетоны патрулей. Стоит людям напомнить, что сверхъестественная угроза всё-таки реальна, и они уже не так пылко отвергают помощь сыщиков.

Вариант «Вестник»

Это усложнённый вариант правил. В Аркхэме появляется Тёмный фараон — могущественное и злобное существо, готовящее приход Древнего.

Подготовка

Подготовка проходит по обычным правилам базовой игры, однако на **этапах 5 и 11** выполняются дополнительные действия:

5а. Слева от листа Древнего положите лист Тёмного фараона.

11а. Поместите жетон Тёмного фараона в пул монстров, даже если Древним стал не Ньярлатотеп.

Ход игры

Все базовые правила и условия победы остаются в силе. К ним прибавляется несколько новых правил, собранных на листе Вестника:

- Всякий раз, когда сыщик получает уникальную вещь (даже при раздаче личного имущества в начале партии), он теряет 1 единицу разума.
- Всякий раз, когда сыщик получает экспонат, бросьте кубик. При провале сыщик *проклят*.
- В начале фазы передышки до бросков на снятие проклятий каждый *проклятый* сыщик теряет 1 единицу здоровья.
- Стойкость всех монстров-масок увеличивается на 1. Кроме того, при каждом поражении монстра-маски на трек безысходности добавляется один жетон.
- Если Древним стал Ньярлатотеп, и дело дошло до его пробуждения, за каждого монстра-маску на поле его модификаторы битвы увеличиваются на 1 (до -5, -6, и т. д.), а на треке безысходности появляется добавочный жетон (до общего количества 12, 13 и т. д.).

Авторы

Разработчики расширения: Роб Вон и Тим Урен

Редактор: Марк О'Коннор

Дизайнер: Уил Спрингер

Арт-директор: Зои Робинсон

Иллюстрация на коробке: Андерс Финер

Иллюстрация на листе Вестника: Патрик Макэвой

Другие иллюстрации созданы художниками, работавшими над *Call of Cthulhu Collectible Card Game*.

Менеджер производства: Гейб Лаулунен

Ведущий разработчик FFG: Кори Конишка

Ведущий продюсер FFG: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. All rights reserved. Выпущено по лицензии Skotos Tech. Call of Cthulhu является торговой маркой Chaosium, Inc. и используется по лицензии. Arkham Horror и The Curse of the Dark Pharaoh являются торговыми марками Fantasy Flight Publishing, Inc. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Русское издание:

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактор: Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

WWW.HOBBYWORLD.RU