Древний ужас

Путешествие в Неизведанное

ФАНАТСКОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

Роскошные дирижабли "Цеппелин" теперь курсируют во всех крупных городах - для тех, у кого есть деньги или власть, чтобы забронировать место. Быстрее, чем поезд или корабль, они могут перемещаться гораздо быстрее, потому что местность не является препятствием для этих новых чудес. А те, кто ищет настоящих приключений, собираются в городах, по соседству с неизведанными территориями. Мужчина с длинной бородой, одетый в добротную форму, подходящую для сложных погодных условий, зазывает отважных кандидатов, желающих присоединиться к его следующему путешествию. В дикую природу!

Состав дополнения

Благодарим Вас за загрузку любительского дополнения для Древнего Ужаса. Если вы загрузили все правильно, у вас должно быть:

4 новых сыщика
1 карта прелюдии
16 карт активов
16 билетов (10 на дирижабль, 6 на караван)



билет на дирижабль



билет на караван

Обзор дополнения

Дополнение ***Путешествие в Неизведанное*** фокусируется на механизме передвижения и добавляет новые инструменты, позволяющие маневрировать жетонами исследователей по доске. Новые типы билетов (дирижабль и караван) дают игрокам совершенно новые возможности для планирования путешествия и необычного использования обычного движения, а также позволяют получить новые предметы, открывая совершенно новые пути развития персонажей.

Использование дополнения

Каждый компонент этого дополненитя (билеты на дирижабль и караван, карты активов и прелюдии) не является обязательным, так что игроки могут принять решение иб их наличии в игре до начала партии. Новые карты и жетоны следует смешивать с существующими колодами или стопками жетонов. Поскольку напечатанные карты можно легко отличить от оригинальных, выпущенных "Fantasy Flight Games", лучшим способом смягчить этот эффект будет вложение всех карт без исключения в протекторы.

Подготовка к игре

Карты этого расширения следует напечатать на толстой, жесткой и устойчивой к истиранию бумаге или техническом блоке (минимальная толщина 250 г/мм²) и/или обернуты протекторами размера «Mini American». Файлы PDF содержат карточки, готовые к двусторонней печати. Перед печатью, проверьте выравнивание принтера и, если обе стороны печатаются, убедитесь, что они правильно расположены друг относительно друга. Другим вариантом может быть печать обеих сторон на отдельных листах бумаги и склеивание их вместе. Подготовить жетоны намного проще. Просто распечатайте их по отдельности и приклейте на что-нибудь толстое с двух сторон. Я сделал это с четырьмя слоями техблока, и наконец мне удалось получить жесткость, сравнимую с оригинальными.

Смешивание дополнений

Карты из дополнения *Путешествие в Неизведанное* могут содержать дополнительные символы из других официальных релизов "Fantasy Flight Games", например, из Хребты Безумия. Эти карты требуют наличия в игре компонентов из указанных дополнений или более поздних дополнений, также содержащих эти элементы, например: карта актива с иконкой расширения Хребты Безумия может сказать вам использовать жетоны собранности, и без наличия соответствующего дополнения выполнение требований может быть затруднено или даже невозможно. Вы можете убрать ненужные карты из колоды перед началом игры или поиграть с ними, но если вы вытянули такую карту, просто отложите ее в сторону и вытяните вместо нее другую.

Действие: Полёт на дирижабле

Дополнение *Путешествие в Неизведанное* позволяет всем игрокам выполнять новый тип действия в фазу действий: полет на дирижабле:

- Действие «Полет на дирижабле» можно выполнить, если сыщик находится в городе и сбрасывает билет на дирижабль.
- Сыщик, выполняющий действие «Полет на дирижабле», перемещает свой жетон в другой город ровно на 2 локации от начальной позиции. Если какой-либо игровой эффект увеличивает расстояние действия «Полет на дирижабле», то начальной и конечной локацией может быть только город (например, игрок с картой актива «Зачарованный билет» может переместиться из локации «1» в «16», пропустив две глуши«19» и «Тунгуска»).
- Билет на дирижабль можно получить так же, как и любой другой билет во время подготовки к путешествию.
- Билет на дирижабль считается обычным билетом, учитывается в максимальном количестве билетов, которые может хранить игрок, и подвержен всем игровым эффектам.
- Если на какой-либо карте упоминается “путешествие,” то рассматривайте этот эффект как “путешествие или полет на дирижабле”.

Символ дополнения

Все карты дополнения "*Путешествие в неизведанное*" отмечены символом дополнения, чтобы было легче отличить их от оригинальных карт игры Древний Ужас и ее официальных дополнений.



Билет на караван

Дополнение *Путешествие в Неизведанное* позволяет сыщикам получить новый вид билета: билет на караван.

Сыщик во время подготовки к путешествию может получить билет на караван, если он находится в городе, к которому ведёт тропа.

Билет на караван во всех аспектах рассматривается так же, как билет на поезд, или на корабль с единственным отличием: его можно использовать только для продления путешествия по тропе (т.е. сыщик в локации "15" может переместить свою фишку в локацию "11" во время путешествия, затем сбросить билет на корабль и переместить фишку в "Буэнос-Айрес", и, наконец, сбросить билет на караван, чтобы переместиться в "Амазонку".

Ответы на частые вопросы

В: Добавление новых билетов на караван может нарушить игровой баланс, верно? Тропы до сих пор были "плохо проходимыми".

О: Билеты на караван гораздо сложнее получить из-за малого количества троп на игровом поле (их можно купить только в 8 локациях: "1", "5", "7", "15", "17", "Буэнос-Айрес", "Шанхай" и "Сидней", по сравнению с билетами на поезд, которые можно приобрести в 11 локациях). Учитывая это, их использованию должна предшествовать тщательная подготовка и детальное планирование путешествия. Более того, вы можете представить эту ситуацию как группу путешественников, туристов или какой-нибудь исследовательскую научную группы, которая организует поездку. Такое путешествие, несомненно, будет лучше организовано и оснащено, чем одиночная экскурсия.

В: Поскольку вы сделали билет на дирижабль отдельным действием, все, что продлевает путешествие, можно использовать дважды за ход, как в случае с "Астральными путями" или "Зачарованным билетом". Я могу использовать "Полет на дирижабле" с +1 дополнительным движением, а затем обычное "Путешествие" с тем же +1 дополнительным движением, что дает в общей сложности 6 локаций за ход.

О: С Астральными путями ты прав. Это возможно, но вы должны знать, что вам все равно придется заплатить 1 рассудок, чтобы продлить путешествие или полет на дирижабле. Если вы делаете это для обоих случаев, то стоимость составляет 2 рассудка. Я думаю, это справедливая цена. Вы также можете сравнить это с персональным действием Мари Ламбо, когда она может выполнить действие путешествие дважды за ход. Хотя я не согласен с утверждением о Зачарованном билете, потому что вы должны помнить, что эта карта сбрасывается, если используется ее функция билета, поэтому её нельзя использовать дважды.

В: Как работает эффект лечения персональной способности Валентино Риваса?

О: Он работает аналогично стандартному эффекту жетонов ресурсов. Вы можете выбросить 1 ресурс, чтобы восстановить 1 здоровье или 1 рассудок любого сыщика на поле. Вы можете сделать это несколько раз, если у вас не закончились ресурсы, но только как часть вашего персонального действия.

*В: Карта прелюдии "Полет за судьбой" позволяет мне сохранить карту **УСЛУГИ** в инвентаре. Это необычное поведение, потому что все карты услуги **УСЛУГИ** формулировку "Когда вы получаете эту карту..." или что-то подобное.*

О: Действительно. Просто игнорируйте это утверждение. Сохраните эту карту и, когда у вас возникнут проблемы или вы просто захотите ее использовать, сделайте это. Для этого не требуется никаких действий!

Благодарности

Это дополнение было разработано и написано Адамом Роевским (@adan_eslavo) на форуме BGG.
Особая благодарность Сиду Рэйну (@paddirn) за проект билетов на дирижабль.
Я хотел бы поблагодарить Джеймса Мура (@capn_tucker) за первоначальную идею, а также пользователей «winwood reade» (@wreade1872), «DB» (@Hauntster) и многих других за развитие темы и дальнейшие идеи.
Также я хотел бы поблагодарить всех художников, чье творчество было использовано в этом дополнении; все неизвестные или неопознанные художники.
Перевод на русский и верстка @swampyrain, вычитка и полезные советы koros, дизайн символа дополнения KoTdeSigN.