ДРЕВНИЙ УЖАС

Дети Юггота

ФАНАТСКОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

...И пришло время направится к Царю лесов, было... семь и девять... вниз по ониксовым ступеням, подаренным ему в Бездне. Азатот. Он, научивший Тебя и нас великолепию... на крыльях ночи за пределы всех пространств, за ... в те сферы, где Юггот лишь младшая из планет, одиноко вращается в черном эфире на краю...

- Шепчущий во тьме, Г.Ф. Лавкрафт

Состав дополнения

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

1 новый лист Древнего
7 обычных монстров
4 эпических монстра (Шахта ми-го, Лаборатория ми-го, Посланник, Жнец ми-го)
10 особых контактов Ми-го
24 поисковых контактов Ми-го
7 тайн Ми-го
12 приключений “Дыра во вселенной”
16 состояний “Похищение”

Обзор дополнения

«Дети Юггота» — это неофициальное дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщикам предстоит раскрыть причину странных землетрясейний и таинственных похищений людей, после которых они возвращаются без памяти и сами не свои.
В этом дополнении появляется новый Древний — Ми-го — и соответствующий комплект тайн, особых и поисковых контактов и приключений, а также новый видсостояний препятствий “Похищение”, который усложнит сыщикам борьбу против Ми-го.

Использование дополнения

В это дополнение можно играть только с одним единственным Древним. Если вы играете против Ми-го, вам понадобятся все компоненты этого дополнения, если вы играете против любого другого Древнего, ни один из компонентов данного дополнения не понадобится. Это преднамеренный выбор, чтобы дать более целенаправленный опыт, а так же для избежания смешивания «домашних» компонентов с компонентами Fantasy Flight Games. 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 *Дети Юггота* могут содержать дополнительные символы из других официальных релизов "Fantasy Flight Games", например, из Забытые тайны, Хребты Безумия и Таинственные руины. Эти карты требуют наличия в игре компонентов из указанных дополнений или более поздних дополнений, также содержащих эти элементы. Например, поисковый контакт с иконкой Забытых Тайн может привести к состоянию «Потерян во времени и в пространстве», а приключение с иконкой Хребтов Безумия может потребовать заклинание «Магическое озарение», любое из которых невозможно без соответствующего дополнения. 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 неё другую.

Ответы на частые вопросы

В: Не будет ли легко отличить карты состояния «Похищение» из этого дополнения от обычных карт в колоде состояний?
О: Да. Поскольку состояние ***Препятствие*** нельзя получить случайным образом (в отличие от типов состояний Травма, Безумие и Болезнь), рекомендуется положить 16 карт "Похищение" в отдельную колоду, чтобы упростить их поиск.

В: Почему я должен отложить карты контактов в Иных мирах: Юггот?
О: Тайна «Удар по источнику» и несколько исследовательских контактов требуют вас разыграть контакты Иной мир, Юггот, поэтому поиск в отложенной колоде делает этот процесс быстрее. Это также делается по тематическим причинам, так как, когда Ми-го являются врагом, путешествие на Юггот — большая редкость и добраться туда гораздо труднее.

В: Могу ли я обменять Элексир (т.н. жуткая чужеродная кровь), который я получаю от Чужеродного переливания с другим сыщиком?
О: Удивительно, но да. Если хотите, представьте себе переливание в 1920-е годы.

Символ дополнения

Все карты дополнения "*Дети Юггота*" отмечены символом дополнения, чтобы было легче отличить их от оригинальных карт игры Древний Ужас и её официальных дополнений.



В: Как я могу победить культистов, если у них нет проверки силы?
О: Когда в фазе контактов вы сталкиваетесь с культистом, вы проходите проверку навыка внимание, как указано на листе Древнего. Если вы пройдете эту проверку, культист побежден. Если вы потерпите неудачу, контакт сразу заканчивается, и вы не проходите проверку силы.
Это значит, что культист не может быть побежден в обычных контактах, кроме как проверкой на внимание.
Заметьте, что культист всё ещё имеет стойкость в одну единицу, и может получать урон от эффектов, отличных от боевых контактов, таких как заклинание Иссушение, союзника Охотник за головами, контактов в Токио, специальной способности Марка Хэрригана и так далее.

В: Какова Последняя Тайна?
О: По сути, её нет. В отличие от других Древних, где переворачивание их листа дает вам ещё одну задачу, у Ми-го есть обычное условие победы (две тайны плюс завершение приключения "Дыра во вселенной"), точно такое же, как если бы карта не была перевернута.
Конечно, сделать это может быть сложно, когда мир рушится вокруг вас...

В: Итак... как работает "Дыра во вселенной"?
О: Когда вы разгадаете вторую тайну, вы не зачитываете третью тайну, как делаете это обычно - с тайнами в этой игре покончено. Выполнение задач в Приключениях теперь служат залогом победы для вашей команды.
Вы берёте случайную карту этапа под номером I приключения Дыра во вселенной (указано как I на рубашке карты). Это будет работать так же, как тайна, указывая вашей команде что-то сделать.
После того, как вы закончите первый этап, вам будет предложено взять карту II этапа и поместить жетон тайны (местоположение базы) в случайной локации в глуши.
Наконец, как только вы закончите приключение II этапа, вы берете карту этапа III, которая станет вашей последней задачей для завершения игры.

В: Как срабатывает эффект «приоткройте текущую тайну», если я выполняю Приключение Дыра во Вселенной, а не разгадываю тайну?
О: Точно так же, как и для обычной тайны. Приключения можно разделить на несколько вариантов: «Положите жетоны на карту», «Победите эпического монстра» и «Потратьте X улик».

В: Могу ли я использовать эффект «приоткройте текущую тайну», чтобы нанести урон Посланнику или Жнецу ми-го?
О: Да. Посланнику может быть нанесен урон, продвигая тайну, так как этот эффект, по сути, не говорит «целевое существо на любом пространстве».
Если «Допросы» являются активной тайной, сыщики могут либо нанести два урона Жнецу, либо положить улики на карту активной тайны, чтобы впоследствии их потратить. Выбор за ними.

В: Когда я разгадываю тайну «допросы», зачем мне вообще может понадобиться второй Жнец Ми-го на поле?
О: Этот вариант оставлен в случае, если Жнец Ми-го каким-то образом удаляется с поля, не будучи побежденным, или если Мозговой сосуд Ми-го потерян сыщиками и нуждается в замене. Не рекомендуется, чтобы вы возрождали Жнеца Ми-го, если вам это не нужно, так как это очень раздражает!

В: Для чего мне нужна улика, чтобы пройти Шепчущего во тьме, в отличие от подобных тайн (Поднявшийся R'льех, Исследуя Гиперборею, Пустота между мирами ...)?
О: Когда вы успешно пройдете контакт в одной из встреч Шепчущий во тьме, вы можете положить улику на текущую тайну. Если бы у вас не было улики, вы бы не смогли этого сделать, поэтому было бы бессмысленно пытаться вступить в контакт.
На заметку, убедитесь что вы не тратите все свои улики, пытаясь пройти проверки, поскольку, пройдя их, не иметь финальной улики - это большой расход ресурсов.

В: Как работают эффекты «Потратить в любой комбинации улики и/или заклинания равные...» Колодцев ночи и Неприкрытого забвения?
О: Вы можете потратить любое количество каждого, если общее число равно желаемому числу. Например, для трех сыщиков в игре, разгадывая Колодцы ночи, вам нужно будет потратить шесть. Это может быть шесть улик, или шесть заклинаний, или четыре заклинания и две улики, или пять улик и одно заклинание, и так далее.

В: Неевклидова геометрия странная.
О: Это скорее утверждение, чем вопрос, но я вас понял. Для проверки вам желательно иметь низкий уровень рассудка, так как вам нужно выбросить число равное или большее, чем ваш текущий рассудок. Обратите внимание, что это не проверка, вы просто бросаете кубик, как например, когда вы проводите бросок на сброс условия. Это означает, что улики, концентрацию, портсигары и т. д. нельзя использовать, чтобы помочь!
Обратите внимание, что, если вы провалите бросок, ваш рассудок повредится, что делает более вероятным ваш последующий успех. Однако вы будете держать рассудок на низком уровне и получите ***БЕЗУМИЕ*** при **успехе**, поэтому ваше психическое здоровье находится в большой опасности!

В: Как мне завершить бесконечный спуск?
О: Специальная проверка общения позволяет вам получить жетоны Древних за долги. За каждый успех, который вы получаете, вы можете взять долг, чтобы получить жетон. Например, если у вас есть два успеха, вы можете взять два долга, чтобы получить два жетона или один долг, чтобы получить один жетон, или вообще ничего (хотя тогда зачем совершать действие?). Затем вам нужно доставить эти жетоны на Тайну и сбросить их.
Обратите внимание, что действие сбросить позволяет вам поместить любое количество жетонов, которые вы, возможно, скупили в Тайне. Как и всё в этапе II Приключения «Дыра во вселенной», он в основном предназначен для того, чтобы ослабить вас, в данном случае накапливая долги.

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.