

# ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА (ПЕРЕИЗДАНИЕ)™

Выдержка из газеты Arkham Advertiser:

После нескольких переносов открытия, во вторник Аркхэмский Музей Истории все-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 еще три недели назад, но целый ряд странных проблем угрожал отложить открытие на неопределенный срок. По словам куратора музея, доктора Энтони Мильоре, "добрая дюжина наших работников отошли от дела из-за болезней или трагедий в семьях. Один из наших доцентов 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.

В игре ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА Аркхэм станет жертвой древнего проклятия. Итак, слухи об исчезновении артефактов 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, с кем он столкнется. Страх сковывает город, и снова горстка сыщиков встает на защиту Аркхэма от сверхъестественной угрозы, блуждающей по его улицам...

## Компоненты игры

Расширение ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА содержит:

- 76 карт Сыщиков
- 22 экспоната
- 18 музейных контактов
- 21 заклинание
- 7 союзников
- 4 карты таланта
- 4 карты помех
- 90 карт Древних
- 45 локаций
- 27 врат
- 18 карт Мифа
- 1 лист Вестника Темного Фараона
- 1 маркер Шепота Времени
- 9 маркеров патруля



Все карты расширения ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА отмечены египетским символом-глазом. Он позволит вам, при необходимости, отделить компоненты расширения от элементов базовой игры УЖАС АРКХЭМА.

## О компонентах

Некоторые подробности об элементах игры, впервые появившихся в расширении ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА, должны 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 АРКХЭМА. Просто добавьте карточки из расширения в соответствующие колоды.



Карточки экспонатов воплощают в игре египетские артефакты, которые приехали в Аркхэм с выставкой "Наследие Фараонов". Они действуют так же, как уникальные предметы, но не имеют цены. Получить их можно только при контактах в Аркхэме, в Иных Мирах и на Выставке.



Карту музейного контакта игрок тянет, когда в фазе контактов в Аркхэме его сыщик стоит на той же улице, что и маркер Шепота 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. Таланты просыпаются и помехи возникают по результатам определенных контактов в Аркхэме или Иных Мирах. Таланты дают сыщику преимущество, помехи осложняют работу.

## Новые карты Древних

Новые карты локаций, Мифа и врат сходны с однотипными картами базовой игры: перед партией замешайте их в соответствующие колоды.

## Лист Вестника Тёмного Фараона



Описание сути и свойств сверхъестественного существа, которое готовит пришествие Древнего. Применяется только при варианте "Вестник" (см. ниже).

## Маркер Шепота Времени



Представляет слухи и сведения о появлении в разных частях Аркхэма экспонатов выставки "Наследие фараонов". Маркер движется по городу, и при встрече маркера и сыщика на одной улице игрок тянет карту контакта на выставке.

## Маркеры патруля



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

## Подготовка

Готовясь к первой партии в ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА, будьте аккуратны: не повредите картонные компоненты.

## Объединение вазы и расширения

Перед первой партией УЖАС АРКХЭМА с использованием расширения ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА замешайте карты союзников, локаций, заклинаний, врат и Мифа в соответствующие колоды.

## Подготовка расширения

При игре с расширением ПРОКЛЯТИЕ ТЁМНОГО ФАРАОНА подготовка партии идет по обычным правилам УЖАСА АРКХЭМА, за рядом исключений, а именно:

### 1. Создайте игровую зону

На этом этапе положите маркер Шепота Времени на улицы Университета Мискатоник. Рядом с полем сложите маркеры патруля.

### 6. Разложите карты по типам

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



**Выбор союзников:** расширение открывает вам доступ к семи новым союзникам, но в каждой партии может быть не больше 11 таких карт. При создании колоды проверьте, нет ли в партии сыщиков, для которых тот или иной союзник является личным имуществом. В этом случае найдите таких союзников и выложите на стол лицом вверх. Затем перетасуйте колоду и выложите на стол лицом вверх столько союзников, чтобы вместе с "личным имуществом" их оказалось 11. Остатки верните в коробку. Игроки могут осмотреть карты, но потом должны перевернуть карты и перемешать. Это будет колода союзников на текущую партию.

## Правила расширения

### Шепот Времени и музейные контакты

Маркер Шепота Времени указывает, с какой улицы поступили новые сведения о пропавших экспонатах. С момента прибытия выставки "Наследие фараонов" в Аркхэм среди горожан регулярно возникают и распространяются слухи о древнеегипетских артефактах. При подготовке к игре маркер Шепота Времени надо положить на улицы Университета.

В фазе контактов в Аркхэме сыщик, оказавшийся на одной улице с маркером Шепота 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 маркер 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 маркер на указанную улицу, он возвращает карту в колоду музейных контактов.

**Кстати, если на этой улице по любой причине стоят врата, сыщик будет затянут в них и, естественно, на музейный контакт пойти уже не сможет.**

Если в фазе контактов в Аркхэме маркер Шёпота не был сдвинут, 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 маркер был сдвинут в фазе контактов в Аркхэме, в фазе Мифа он остаётся на месте. Ни один игровой эффект не может удалить маркер Шёпота с поля. Запомните, что этот маркер не действует на остальные маркеры и жетоны на поле сам и не подвергается влиянию с их стороны.

### Таланты и помехи

В игре появляются контакты, из-за которых сыщик может получить талант (Помазанник, Детектив, Экстрасенс, Провидец) или помеху (Травля, Гид из местных, Порча и Розыск). Такую карту игрок может получить, если она ещё не отдана другому сыщику. Если карта уже ушла к другому, игнорируйте распоряжение взять её.

Карты талантов и помех сами расскажут вам об условиях, при которых их придётся сбросить. После сброса карта возвращается на то место рядом с полем, где лежат особые карты. Она 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 потребуют от игрока выставить патруль на тех или иных улицах. Если на улице уже есть патруль, не добавляйте на неё второй маркер. Маркер патруля влияет на движение сыщика так же, как и жетон монстра. Всякий раз, когда сыщик входит на улицу с патрулём или уходит с неё, игрок проходит проверку **скрытности (+0)**. При провале проверки сыщик *арестован*.

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

## Вариант с Вестником

В этом варианте в Аркхэме появляется Тёмный Фараон, могущественное и злобное существо, готовящее приход Древнего. Игра станет сложнее.

### Подготовка

Подготовьте партию базовой игры по обычным правилам. На **этапах 5 и 11** выполните дополнительные действия.

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

11а. Забросьте жетон Тёмного Фараона в пул монстров, даже если Древним будет не Ньярлатотеп.

### Игра

В партии используются все стандартные правила и условия победы плюс несколько новых правил, собранных на листе Вестника.

- Всякий раз, когда сыщик получает уникальную вещь (даже при раздаче начального имущества), он теряет единицу разума.
- Всякий раз, когда сыщик получает экспонат, бросьте кость. При провале сыщик *проклят*.
- В начале фазы передышки до бросков на снятие проклятий каждый *проклятый* сыщик теряет 1 здоровье.
- Все монстры Маски получают 1 стойкость. Кроме того, при каждом поражении монстра Маски на трек безысходности Древнего добавляется один жетон.
- Если Древним стал Ньярлатотеп, и дело дошло до его пробуждения, его модификаторы битвы увеличиваются на 1 (до -5, -6, и т.д.), а на его треке безысходности появляется один добавочный жетон за каждого монстра Маски на поле.

## Авторы

**Автор исходной версии расширения:** Роб Вон

**Переработка расширения для переиздания:** Тим Урен

**Редактор:** Марк О'Коннор

**Графика:** Уил Спрингер

**Арт-директор:** Зои Робинсон

**Иллюстрация обложки:** Андерс Финер

**Иллюстрация на листе Вестника:** Патрик МакИвой

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

**Менеджер производства:** Гейб Лаулунен

**Ведущий гейм-дизайнер FFG:** Кори Коничка

**Ведущий продюсер FFG:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* is a trademark of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *Arkham Horror*, *The Curse of the Dark Pharaoh* (Revised Edition), *The Lurker at the Threshold*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Insmouth Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *The King in Yellow*, *The Black Goat of the Woods*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. 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.

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

