

Кемет

КНИГА МЁРТВЫХ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ





КНИГА МЁРТВЫХ

Авторы дополнения: Жак Барьо и Гийом Монтьяз.

Художники: Пьер Сантамария и Паскаль Кидо.

Для 2—5 игроков старше 14 лет. Длительность партии — 90 минут.

В таинственном мире игры «Кемет. Кровь и песок» боги Древнего Египта отправляют свои войска на битву за господство на земле! Настало время мрачных и ужасных сил. Боги откроют Книгу мёртвых и обретут тёмные знания загробного мира.

Дополнение «Книга мёртвых» открывает для вас самые сильные жетоны способностей во вселенной игры «Кемет. Кровь и песок».

Однако чтобы прикоснуться к ужасающим знаниям, вы должны подпитывать загробный мир, принося в жертву ваших воинов. А это значит, что вы постепенно утратите вашу честь и неизбежно лишитесь бесценных очков славы (ОС). Такова цена мощнейших способностей и множества других устрашающих перспектив.

Быть может, вы даже призовёте чудовищного Апофиса — чистое зло, обитающее в загробном мире? Или же подчините всеведущего Тота, повелителя тайных знаний? Они станут вашими грозными союзниками в покорении плодородных земель Кемета.

1. СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

Компоненты

- 16 изумрудных жетонов способностей.
- 5 изумрудных жетонов покупки способностей.
- 5 изумрудных вершин пирамид.
- Планшет загробного мира.
- 3 фигурки (фигурка Апофиса состоит из двух частей).
- 5 маркеров чести.

1.1. Особенности изумрудных жетонов способностей



Символ божества

Очки здоровья



Символ принесения в жертву

1.2. Планшет загробного мира



Маркер чести

Шкалы очков
честь

Уровень
разложения

Потеря
постоянных ОС

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
				1		2		3		
				0		1		1		

Запас принесённых
в жертву воинов
(общий для всех
игроков)

Очки чести

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры с дополнением «Книга мёртвых» добавьте к базовой игре изумрудные жетоны способностей. На этапе выбора цветов жетонов способностей одним из выбранных цветов должен быть изумрудный. При этом количество цветов для каждого состава игроков остаётся прежним.

При подготовке к игре по базовым правилам, на этапе 2.1. «Общая подготовка»:

- Положите планшет загробного мира рядом с планшетом подсчёта очков и очередности хода.
- Поместите маркеры чести игроков на деления «9» соответствующих шкал очков чести.
- Поместите фигурки божеств на соответствующие жетоны способностей.

3. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Теперь вам доступны 5 цветов жетонов способностей (на один цвет больше, чем в базовой игре). Новые жетоны способностей действуют как в базовой игре, но также подчиняются ряду особых правил, описанных далее.

3.1. Шкала чести и уровни разложения

В игре с изумрудными жетонами способностей появляются очки чести — они обозначаются символом .

За каждое потерянное очко чести перемещайте ваш маркер чести на 1 деление вправо по вашей шкале чести. Если ваш маркер чести уже находится на делении «0», за каждое теряемое очко чести вы теряете 1 ОМ.

За каждое полученное очко чести перемещайте ваш маркер чести на 1 деление влево по вашей шкале чести. Если ваш маркер чести уже находится на делении «9», ничего не происходит.

Каждому значению очков чести соответствуют определённый уровень разложения и количество теряемых ОС, как показано в нижней части планшета загробного мира.

Теряя постоянное ОС, поместите его жетон на деление слева от маркера чести на вашей шкале чести.

Если в момент, когда вы должны потерять постоянное ОС, у вас его нет, вы обязаны поместить следующий жетон постоянного ОС, который получите, на вашу шкалу чести, как описано выше.

Примеры

- Ваш маркер чести находится на делении «9» — ваш уровень разложения равен 0, поэтому вы не теряете ОС.
- Ваш маркер чести находится на делении «7» — ваш уровень разложения равен 1, поэтому вы не теряете ОС.
- Ваш маркер чести находится на делении «4» — ваш уровень разложения равен 2, поэтому вы теряете 1 постоянное ОС. Жетон потерянного ОС поместите на деление «5» вашей шкалы чести.
- Ваш маркер чести находится на делении «1» — ваш уровень разложения равен 3, поэтому вы теряете ещё 1 постоянное ОС (таким образом, суммарно вы потеряли 2 ОС). Жетон потерянного ОС поместите на деление «2» вашей шкалы чести.



9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
		1			2			3	
		0			1			1	

Понижение уровня разложения и потеря ОС происходят немедленно, когда уменьшается ваше значение очков чести. Вы можете вернуть себе потерянные таким образом ОС, вновь набрав достаточно очков чести (и переместив ваш маркер чести на деление с жетоном ОС).

3.2. Принесение воинов в жертву

Для применения свойств некоторых изумрудных способностей нужно жертвовать воинов. На таких жетонах способностей есть символ жертвоприношения .

Чтобы принести воина в жертву, потеряйте 1 очко чести и поместите 1 воина из вашего войска или вашего запаса на планшет загробного мира.

***Примечание.** Если свойство способности, применяемое в сражении, предписывает принести в жертву воина, этот воин может быть из вашего запаса или из любого вашего войска (необязательно того, которое участвует в сражении).*

3.3. Принесённый в жертву воин

Воины на планшете загробного мира называются принесёнными в жертву.

Ваш воин, помещённый на планшет загробного мира, не находится в вашем запасе. Вы можете вернуть его из загробного мира только с помощью свойств, позволяющих помещать воинов на игровое поле (по действию найма, карте БВ, жетону способности).

Любое свойство, по которому вы помещаете воинов на игровое поле, позволяет вам:

- Взять воина из вашего запаса по обычным правилам.
- Взять вашего воина, принесённого в жертву (находится на планшете загробного мира), потратив на 1 ОМ больше.

Примеры

- Карта БВ «Тактическая поддержка» позволяет вам поместить до 2 принесённых в жертву воинов в 1 или 2 района вашего города и/или области с вашими войсками, потратив 1 ОМ за каждого из этих воинов.
- Жетон способности «Мольба о подкреплении» позволяет вам поместить до 2 принесённых в жертву воинов в 1 или 2 района вашего города, потратив 1 ОМ за каждого из этих воинов.
- Во время действия найма вы можете помещать принесённых в жертву воинов в ваши районы, потратив на 1 ОМ больше за каждого из этих воинов.

3.4. Новшества в действии найма

Во время действия найма вы также можете сделать следующее:

- Переместить ваших воинов, принесённых в жертву, с планшета загробного мира в ваш запас, потратив 1 ОМ за каждого из этих воинов.
- Поместить воинов из вашего запаса в область с вашим божеством, потратив 1 ОМ за каждого из этих воинов. В области с божеством не может быть больше воинов, чем составляет ваш уровень разложения.

3.5. Божества

В дополнении «Книга мёртвых» появился новый вид жетонов способностей — божества. Всего в этом дополнении два божества: Тот и Апофис.

Божество

- У божества есть очки здоровья, обозначаемые символом .
- Божество считается войском, сила которого указана на жетоне способности этого божества. Таким образом, божество может перемещаться и участвовать в сражениях самостоятельно (без последователей).
- Божество не считается воином.
- Божество не учитывается в пределе войска.
- Божество можно поместить на игровое поле (призвать), только разыграв золотую фишку действия.
- Божество не может сопровождаться существом.
- В одной области может находиться только 1 божество.
- Божество могут сопровождать последователи.
- Божество нельзя отозвать.

Последователи

Божество считается войском, и все воины, которые его сопровождают, являются частью этого войска.

Воины, сопровождающие божество, называются последователями. Они являются частью войска божества, их можно приносить в жертву. Количество последователей, сопровождающих каждое ваше божество, не может превышать ваш уровень разложения (это считается пределом войска божества). Если по завершении любого действия или сражения ваш уровень разложения меньше, чем количество последователей, сопровождающих ваше божество, вы должны немедленно вернуть лишних последователей в ваш запас.

Во время действия перемещения вы можете оставить всех или часть последователей на месте или в областях, через которые проходит войско божества, или переместить их отдельно от божества. В этих случаях последователи вновь становятся обычными воинами.

Также во время перемещения вы можете временно превысить предел войска божества (равен вашему уровню разложения). По завершении перемещения все ограничения должны быть соблюдены, причём для этого нельзя просто так убрать в запас последователей или божество — планируйте перемещение заранее.

Призыв

Купив жетон способности божества, поместите фигурку этого божества в ваш запас.

Чтобы призвать ваше божество и поместить его фигурку на игровое поле, разыграйте золотую фишку действия по особым правилам (см. *описание жетона божества в памятке игрока*).

Божество в сражении

- На этапе исхода сражения каждый последователь добавляет 1 к силе войска вашего божества.
- На этапе подсчёта потерь применяйте урон сначала к последователям и лишь затем — к божеству.
- Если на этапе подсчёта потерь ваше божество получает урон, равный значению здоровья этого божества или превышающий его, верните это божество в ваш запас. Если божество получает урон меньший, чем значение здоровья этого божества, ничего не происходит (это божество остаётся в области, где произошло сражение).

- Во время этапа последствий для проигравшего войско божества может только отступить. Если подходящих для отступления областей нет, всё войско (божество и последователи) возвращается в запас владельца — это не считается отзёмом войска.
- Во время этапа последствий для победителя войско божества может только остаться в области, где произошло сражение. Это войско (божество и последователей) нельзя отозвать.

4. ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Изумрудные — уровень 1



ТЁМНЫЙ КУЛЬТ

Разыграйте золотую фишку действия: принесите в жертву 1 воина, чтобы выполнить действие молитвы.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ ЗАГРОБНОГО МИРА

В фазе ночи: на этапе пробуждения верните 2 принесённых в жертву воинов в ваш запас *или* получите 1 очко чести.



Изумрудные — уровень 2



ВЫСАСЫВАНИЕ СИЛЫ

В сражении: на этапе исхода сражения можете принести в жертву 1 воина, чтобы получить столько ОМ, на сколько ваша сила превосходит силу противника.



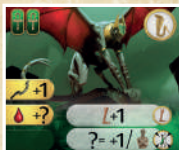
ТЁМНЫЕ СЛУГИ

Во время вашего действия: **найма:** бесплатно наймите до 3 воинов за каждый ваш уровень разложения.



СОЛНЕЧНЫЙ КОРАБЛЬ

Во время вашего действия: **перемещения:** ваше войско получает +1 очко перемещения по суше. Вы можете принести в жертву 1 воина и потратить 1 очко перемещения по суше, чтобы переместить ваше войско из одной области на берегу Нила в другую область на берегу Нила.



ЧУДОВИЩНЫЙ СФИКС

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +1 к силе.
В сражении: в конце этапа столкновения можете принести в жертву 1 воина, чтобы увеличить ваш урон на значение вашего уровня разложения.

Изумрудные — уровень 3



РИТУАЛ СМЕРТИ

В сражении: в конце этапа столкновения можете принести в жертву 1 воина, чтобы получить +1 к силе, *или* +1 к защите, *или* +1 к урону.



ГРОБНИЦА

В фазе ночи: на этапе пробуждения можете принести в жертву 1 воина, чтобы выполнить 2 действия строительства для 2 разных пирамид, увеличив высоту каждой из них на 1 уровень. Стоимость каждого из этих действий снижена на 1 ОМ (не может быть меньше 0).



ЗЛОВЕЩЕЕ ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В сражении: если вы атакуете, в начале этапа военного совета можете поместить 1 воина в ваше атакующее войско. Это может быть принесённый в жертву воин. Таким образом вы можете превзойти предел войска во время этого сражения.



ГОСПОДСТВО

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС.

Изумрудные — уровень 4



СИЛА РАЗЛОЖЕНИЯ

В сражении: если вы атакуете, на этапе исхода сражения ваше войско получает дополнительную силу, равную вашему уровню разложения.



ЗАКОН БОЖИЙ

Сразу после покупки: возьмите 1 серебряную фишку действия.

Божества



ТОТ

У этого божества 2 очка здоровья. Войско Тота получает +1 очко перемещения по суше и +4 к силе.

Разыграйте золотую фишку действия, чтобы призвать Тота: поместите его фигурку в любую свободную пустошь, затем бесплатно поместите туда воинов в количестве, не превышающем ваш уровень разложения. Это могут быть принесённые в жертву воины.

В сражении: в начале этапа военного совета назовите карту сражения по её характеристикам (сила, урон, защита, свойство). Противник не может разыгрывать её в этом сражении.



АПОФИС

У этого божества 2 очка здоровья. Войско Апофиса получает +5 к силе.

Разыграйте золотую фишку действия, чтобы призвать Апофиса: поместите переднюю часть его фигурки в любую свободную область на берегу Нила, затем бесплатно поместите туда воинов в количестве, не превышающем ваш уровень разложения. Это могут быть принесённые в жертву воины.

Во время вашего действия перемещения: вы можете бесплатно переместить Апофиса и его последователей в любую область на берегу Нила. Апофис может находиться только в области на берегу Нила.

Фигурка Апофиса состоит из 2 частей. Задняя часть всегда находится в Ниле и не обладает какими-либо игровыми свойствами.

Мини-дополнение «Великие древние»

Если вы играете с мини-дополнением «Великие древние», можете заменить фигурки и жетоны способностей Тота и Апофиса фигурками и жетонами Ньярлатотепа и Ктулху. При этом свойства жетонов не меняются.



НЬАРЛАТОТЕП



КТУЛХУ

