

ПРАВИЛА ИГРЫ

В мистическом королевстве Рея, где тени сплетаются с тайнами и где бушует древнее зло, семья Бергсонов на протяжении многих поколений выступает последним бастионом на пути надвигающейся тьмы. Бергсоны связаны друг с другом кровью и долгом. Каждый член семьи владеет уникальными способностями и силами, отточенными годами тренировок и жертв. И пока порча стремительно распространяется по землям, угрожая поглотить всё на своём пути, судьба всей Реи лежит в руках этих храбрых стражей. Смогут ли они восстать против тьмы и одолеть её, или же Рея падёт под натиском зла? Ответ скрывается в сердцах Бергсонов и в тех решениях, которые они примут на своём опасном пути.

ОБЗОР ИГРЫ

Children of Morta — это кооперативная приключенческая настольная игра, где вам предстоит стать одним из Бергсонов и попытаться остановить распространение порчи на прекрасных землях Морты. Побеждая монстров и боссов, вы будете получать улучшения, которые позволят вам стать сильнее и лучше подготовиться к будущим сражениям.

В игре есть два режима: **режим истории** и **семейные испытания.**

Мы рекомендуем сначала сыграть несколько игр в режиме истории, а затем попробовать семейные испытания. Это два отдельных режима: прогресс и улучшения не переносятся из одного режима в другой.

- **Режим истории:** игроки проходят кампанию, состоящую из нескольких сюжетных глав, зарабатывая **постоянные** улучшения и раскрывая секреты горы Морта.
- **Семейные испытания:** этот режим рассчитан на одну игровую партию, в которой будет несколько столкновений и сражений с боссами. Весь заработанный прогресс **сбрасывается** в конце игры (как в компьютерных играх в жанре rogue-like).

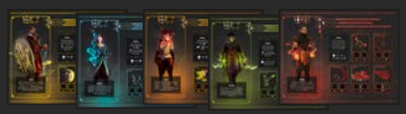


Вы можете узнать больше о режимах игры в этой книге правил.

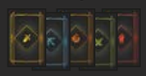
СОСТАВ ИГРЫ

» 1 книга приключений

» 5 планшетов героев



» 40 карт талантов героев (8 на героя)



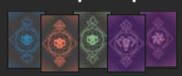
» 50 карт повышения уровня (10 на героя)



» 34 карты предметов



» 90 карт врагов/угроз (5 типов)



» 12 карт помощи



» 10 карт уз



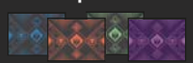
» 17 карт глав



» 12 карт дома



» 25 карт боссов (4 типа)



» 6 карт памяток

» 20 жетонов навыков

» 25 жетонов ул. навыков

» 3 жетона порчи

» 15 особых жетонов

» 10 жетонов ярости

» 12 жетонов свирепости

» 24 жетона столкновений

» 20 жетонов урона

» 5 жетонов сундуков

» 10 жетонов оглушения

» 6 жетонов зелий

» 12 жетонов помощи

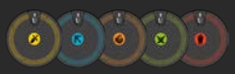
» 20 Морв/монет

» 10 самоцветов

» 12 кубиков

» 12 деревянных маркеров

» 5 счётчиков опыта (по 1 на героя)



» 1 жетон главы

» 1 маркер локации

» 1 жетон лидера

» 1 мешочек навыков

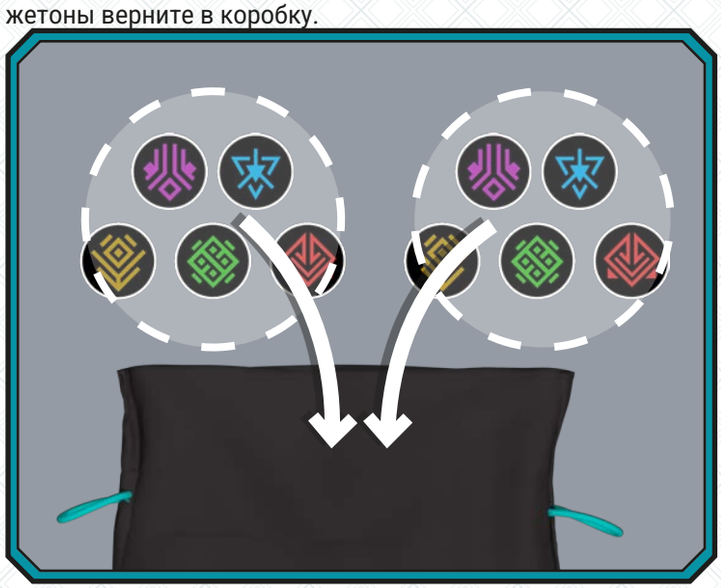
» 1 правила игры

РЕЖИМ ИСТОРИИ

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Только перед первой игрой

Поместите в мешочек навыков один набор жетонов навыков (по одному жетону каждого из пяти цветов) за каждого игрока (у вас получится 10, 15 или 20 жетонов для 2, 3 или 4 игроков, соответственно). В одиночном режиме положите в мешочек два набора, как при игре с 2 игроками. Остальные жетоны верните в коробку.



Например, для игры вдвоём поместите в мешочек эти жетоны.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Поместите книгу приключений в центр стола стороной с режимом истории вверх. Откройте её так, чтобы был виден дом.

2. Рассортируйте жетоны улучшенных навыков и поместите их на соответствующие ячейки дома (*у вас должно получиться 5 стопок 5 разных цветов*).

3. Перемешайте все карты предметов и поместите их рядом с игровым полем.

4. (пропустите этот шаг в первой главе) Перемешайте карты дома и поместите их на соответствующую ячейку на планшете дома.

5. Поместите мешочек, все жетоны и кубики боя рядом с полем.

6. (пропустите этот шаг в первой главе) Разместите одну случайную карту помощи между каждой парой игроков. Так, при игре втроём нужно выложить 3 карты: по одной между каждой парой игроков.

7. (пропустите этот шаг в первой главе) Проверьте таблицу уз на странице 22 и поместите карту уз между любыми двумя игроками, которые разблокировали свои узы.

8. Перейдите к текущей главе (Главе I для начала кампании). Прочитайте художественный текст, а затем указания по подготовке текущего подземелья. Подготовьте **жетоны столкновений, карты врагов/угроз** и определите **начального лидера** (в одиночной игре вы всегда являетесь лидером).



Подготовка игрока

Каждый игрок делает следующее:

9. Выбирает героя: Джона, Линду, Люси или Кевина и берёт планшет выбранного героя.

> ***Важно:*** *вы не можете выбрать Марка, пока не разблокируете его в ходе прохождения кампании.*

10. Берёт 3 маркера ( ) для шкал здоровья, защиты или уклонения (в зависимости от выбранного героя) и концентрации. Маркер здоровья нужно поместить на максимальное значение здоровья, а остальные маркеры — на ноль.

11. Берёт 3 особых жетона с символом своего героя ( ) и помещает их на соответствующие ячейки на планшете героя лицевой стороной вверх.

12. Берёт счётчик опыта с символом своего героя и кладёт его рядом с планшетом.

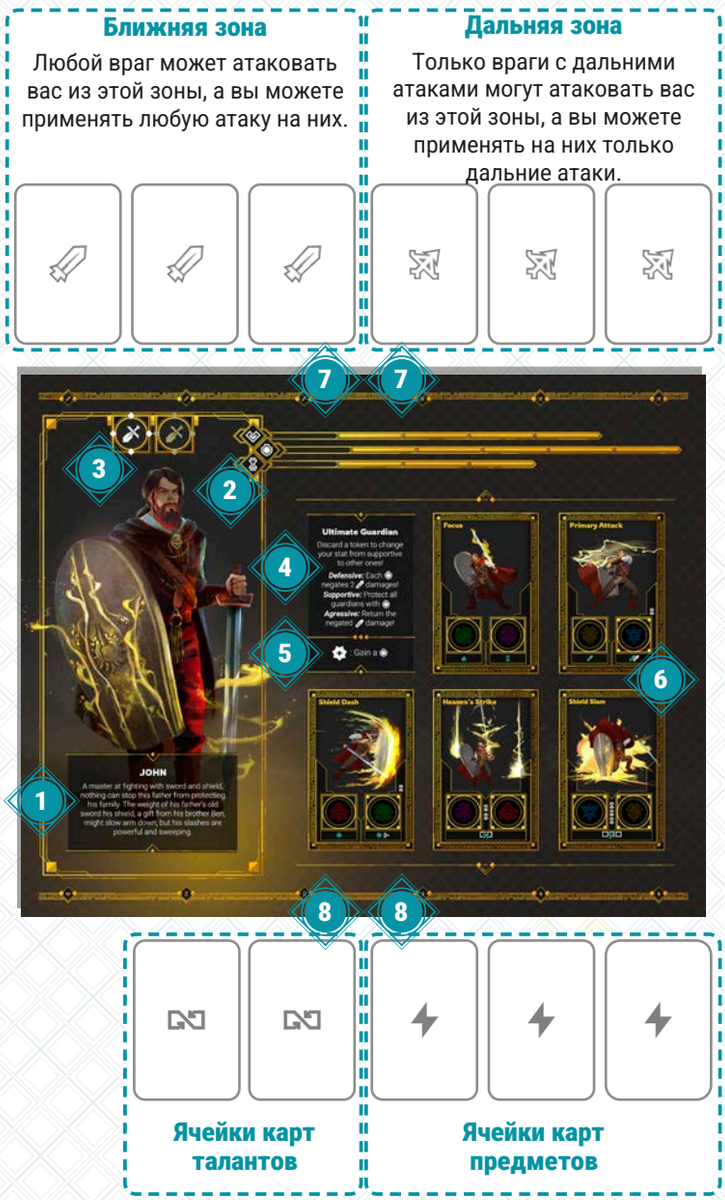
13. Берёт карты повышения уровня совпадающего со своим героем цвета и кладёт их рядом с планшетом.

14. (пропустите этот шаг в первой главе) Берёт карты талантов с символом своего героя и кладёт их лицевой стороной вниз рядом с планшетом.

***Любые ресурсы в игре являются бесконечными. Если вам не хватает жетонов какого-либо ресурса, используйте любую удобную замену.**

2. ОБЗОР ПЛАНШЕТА ГЕРОЯ

Выбор героя — это первый шаг в игре. В отличие от многих других игр, вы не ограничены лишь одним персонажем: в каждой партии вы можете выбирать для игры другого героя. Многое будет меняться в каждой из партий, но стражи остаются неизменны, а потому вы сможете свободно переключаться между ними. Ниже представлено строение планшета героя.



Планшет героя

1. Имя — имя вашего героя и его описание.

2. Характеристики — здесь вы будете отслеживать здоровье вашего персонажа, его защиту или уклонение, а также его концентрацию .

3. Особое — место для особых жетонов вашего персонажа и стопка сброса для них.

4. Способности — уникальные способности вашего героя.

5. Критическое попадание — здесь указан бонус, который вы получаете, когда выпадает критическое попадание на кубике.

6. Ячейки действий — действия вашего героя, они могут быть улучшены в ходе кампании.

7. Боевая зона — делится на две части: ближнюю и дальнюю. В ближней боевой зоне любые враги могут атаковать вас, а вы можете использовать любые атаки против них. В дальней боевой зоне только враги с дальними атаками могут атаковать вас, а вы можете применять против них только дальние атаки с одной или несколькими целями.

8. Инвентарь — сюда вы будете помещать карты предметов и талантов .

3. ХОД ИГРЫ

Режим истории состоит из 7 глав, которые вы будете проходить по порядку. В каждой главе вы будете проходить одно из подземелий (т.е. совершите один поход), сражаясь с бесчисленными врагами и преодолевая всё новые испытания. Так будет продолжаться, либо пока вы не выполните цель главы, либо пока все герои не будут побеждены. Если вы выполнили цель, вы можете перейти к следующей главе. Если же вы были побеждены, вам придётся начать поход сначала. После каждой игровой партии, вне зависимости от того, выиграли вы или проиграли, ваши герои возвращаются домой и отдыхают. Об отдыхе подробнее расскажем позже (на стр. 13).

Структура раунда

Игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых состоит из трёх фаз: столкновение, бой и восстановление.

- **Столкновение:** игроки раскрывают жетоны на карте, чтобы определить, со сколькими врагами они столкнулись.
- **Бой:** все герои совершают один общий ход, а затем ходят враги.
- **Восстановление:** подготовка к следующему раунду.

Фаза столкновения

В эту фазу вы будете перемещать маркер локации и раскрывать жетоны.

Фаза столкновения проходит следующим образом:

1 Переместите маркер локации на любую локацию, соединённую с текущей пунктирной линией, где есть жетоны.

Перемещение в новую локацию **обязательно**. Вы не можете остаться в текущей локации, если не указано иного. Вы можете переместиться на любое расстояние через цепочку ранее исследованных локаций (где не осталось жетонов), пока не достигните неисследованной локации (где есть жетоны).

> **Важно:** *вы не можете перемещаться через (пропускать) локации, на которых есть жетоны.*

- Совет по стратегии: с учётом того, что текущий лидер будет сталкиваться с бóльшим числом врагов в каждой новой локации, важно, чтобы игроки совместно решали, в какую локацию отправиться.
- Не обязательно посещать все локации в подземелье. Однако чем больше локаций вы посетите, тем больше опыта, улучшений и сокровищ вы получите.

2 Раскройте все жетоны в новой локации и примените их эффекты:

- **Жетоны столкновений:** в каждой локации с столкновением есть два жетона столкновения. Раскрыв эти жетоны, лидер должен взять жетон с **наибольшим значением** (обозначено вверху жетона). Все **остальные игроки** получают оставшийся жетон.

> *Например: если на жетоне с наименьшим значением указано два врага, все игроки, кроме лидера, возьмут по 2 карты врага.*

- **Жетон главы:** сбросьте этот жетон, возьмите верхнюю карту на колоде главы и выполните шаги, указанные на карте. Если карт глав в колоде не осталось, совершите ещё одно перемещение.
- : Если маркер локации оказывается на локации с символом сундука (после раскрытия жетонов), возьмите случайный жетон сундука и отдайте его содержимое любому герою.
- : Если маркер локации оказывается на локации с символом карты таланта (после раскрытия жетонов), каждый игрок берёт по 2 карты талантов из своей колоды, оставляет себе одну из них, а вторую возвращает под низ колоды талантов.

Символы на жетонах::

:За каждый символ врага/угрозы на жетоне столкновения вытяните 1 карту из соответствующей колоды.

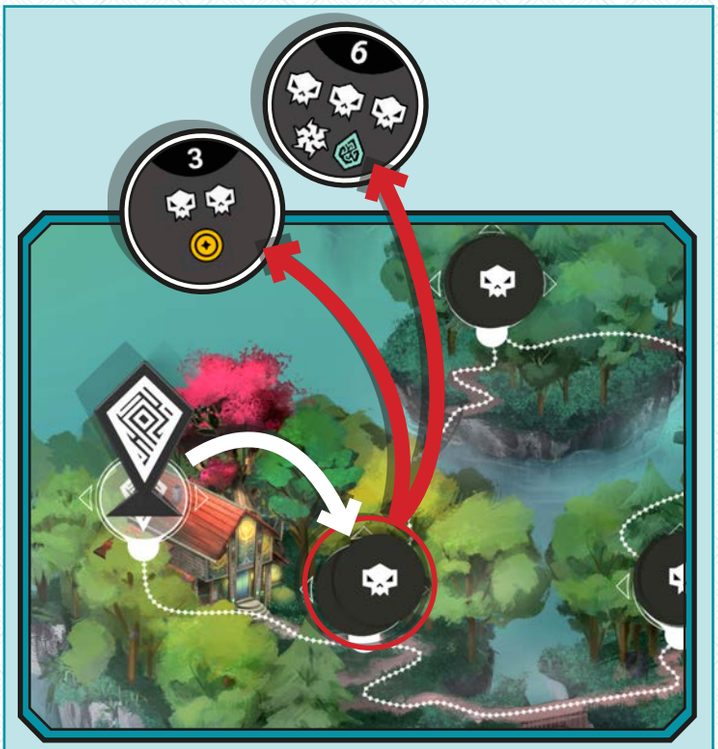
- Поместите каждую вытянутую карту врага или сверху вашего планшета в крайнюю левую или крайнюю правую пустую ячейку в соответствии с символом ☐ вверху карты.
- Поместите каждую вытянутую карту угрозы в левую или в правую ячейку вне вашей боевой зоны в соответствии с символом ☐ на карте.

: Если символ одного из врагов был **красным**, после размещения всех врагов, вытяните случайный **жетон свирепости** и поместите его на карту этого врага. Эти жетоны увеличивают здоровье и/или атаку врага. Узнать больше о *жетонах свирепости* можно на стр. 19.

: За каждый символ Морвы (монеты), самоцвета или зелья получите соответствующий ресурс из запаса и поместите его на планшет своего героя. Узнать больше об этих наградах можно в разделе *Награды за столкновения* на стр. 19.

: За каждый символ карты предмета или таланта , возьмите верхнюю карту соответствующей колоды и поместите её лицевой стороной вверх под планшет героя в соответствующую ячейку.

Важно: *над планшетом каждого героя есть ячейки для шести врагов. Если в эту фазу для врага, которого нужно выложить, нет места над планшетом вашего героя, игра завершается. Перейдите к разделу Завершение похода на стр. 13.*
В ином случае перейдите к следующей фазе.



Игроки перемещают маркер локации в связанную локацию и раскрывают оба жетона в ней. Жетон с наибольшим числом (6) получает лидер, поэтому она должна вытянуть 3 карты врага и получить самоцвет. Жетон с наименьшим числом (3) достаётся остальным игрокам. Каждый из них должен получить одной Морве (монете) и взять 2 карты врагов.



Линда, текущий лидер, берёт 3 карты врагов! Две отправляются в крайние правые ячейки над планшетом её героя, а третий — в крайнюю левую, в соответствии с символами на картах врагов. Она также берёт одну карту угрозы и помещает её слева вне боевой зоны, как обозначено на карте.

Фаза боя

Все герои совершают один общий ход, а затем ходят враги.

Ход героя

Все герои работают сообща и вместе совершают один общий ход, состоящий из следующих шагов: **добор** и **выполнение действий**.

1 ДОБОР

В любом порядке каждый игрок делает следующее:

Берёт жетоны навыков из мешка, пока у него не будет **ровно 5** жетонов с учётом жетонов, оставшихся с прошлого хода (если есть).

Символы навыков:

Сила | Ловкость | Оборона | Стойкость | Точность

Жетоны порчи: *во время кампании несколько жетонов порчи будут добавлены в мешочек навыков. Эти жетоны считаются в лимит жетонов навыков, которые вы вытягиваете из мешочка в фазу боя, но не имеют эффекта: они просто засоряют собой доступные вам жетоны. Когда вы вытягиваете такой жетон, оставляйте его на планшете героя до фазы восстановления. В фазу восстановления жетоны порчи вернутся в мешочек вместе с использованными жетонами (в Главе I нет жетонов порчи).*

Особые жетоны: *у каждого героя есть 3 особых жетона с символом героя. В начале игры они лежат лицевой стороной вверх и доступны для использования. Вы можете использовать каждый особый жетон одним из двух способов: либо в качестве жетона-джокера для ячейки действия любого цвета, либо, чтобы перебросить кубик. Оба варианта будут подробнее описаны позже. Важно запомнить, что эти жетоны не убираются в мешок в конце раунда, а перемещаются в стопку сброса в особой зоне на планшете героя лицевой стороной вниз. Они не могут быть использованы повторно, пока не будут восстановлены. Восстановить их можно, потратив один* *(см. раздел Награды за столкновения, стр. 19).*



Линда берёт 5 жетонов из мешочка. Один из них — это жетон порчи (тёмно-фиолетовый), он бесполезен, поэтому на этот ход у Линды всего 4 жетона. После она передаёт мешочек следующему игроку.

2 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Все игроки выполняют действия одновременно. Каждый игрок выполняет любое число действий по одному действию за раз, пока не решит остановиться или не сможет больше выполнять действия (например, если у него закончится концентрация/жетоны для выполнения действий).

! *Чтобы **выполнить действие**, вам нужно закрыть все пустые ячейки на нём жетонами. Кроме того, если действие требует концентрации, вам нужно будет потратить указанное число очков концентрации.*

Важно: *вы не можете обмениваться жетонами навыков с другими игроками, но вы можете свободно обсуждать свои варианты действий. Игроки могут выполнять действия одновременно или же друг за другом, обсуждая тактику и следующие шаги между действиями.*

Строение ячейки действий



1. Название — название действия.

2. Уровень — уровень действия. .

3. Повышение уровня — количество опыта, нужное для покупки этого действия при повышении уровня.

4. Стоимость — концентрация, которая требуется для активации действия.

5. Навык — показывает, какой навык (цвет) требуется для активации действия.

6. Действие — эффект действия.

Используйте навыки: чтобы выполнить действие, вы должны закрыть все пустые ячейки этого действия (1 или 2) жетонами навыков, следуя правилам:

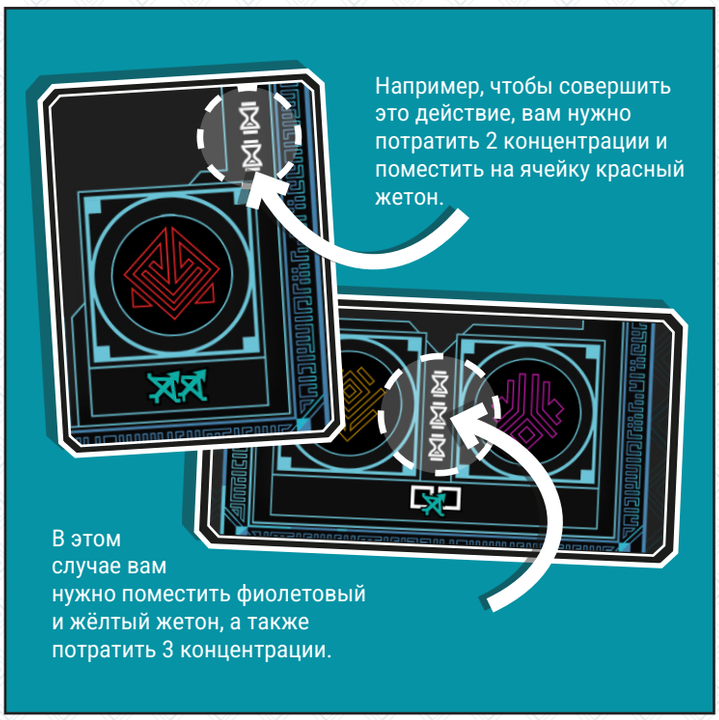
а) Жетон можно выложить только на пустую ячейку **совпадающего цвета**.

б) **Вы можете использовать 2 жетона вместо одного жетона любого цвета**: поместите **2 любых жетона** в стопку на одну ячейку любого цвета. Важно: помните, что жетоны порчи нельзя потратить таким образом.

в) Вы можете потратить один свой доступный особый жетон в качестве жетона любого цвета (поместив его на любую пустую ячейку действия).

Важно: *вы сохраняете все непотраченные жетоны навыков между ходами. При этом неиспользованные жетоны идут в счёт 5 жетонов при вытягивании новых жетонов из мешка.*

Потратьте концентрацию: потратьте концентрацию, переместив маркер концентрации назад на шкале концентрации, если требуется. Стоимость действия обозначена рядом с ним. Обратите внимание, что стоимость действий, для которых нужно два жетона навыков, указана между двумя ячейками.



Выполните действие: переверните жетон(ы) на этом действии и примените эффекты этого действия следующим образом:

- Белый символ: означает, что значение этого действия равно 1.
- Цветной символ: бросьте кубик соответствующего цвета, чтобы определить значение для этого действия.
- Вы можете перебросить кубик, потратив доступный особый жетон вашего героя (тот, который находится в особой зоне на планшете героя, НЕ на действиях) следующим образом:

  а) Переверните один из доступных особых жетонов лицевой стороной вниз и переместите его в стопку сброса в особой зоне, чтобы перебросить один любой кубик.

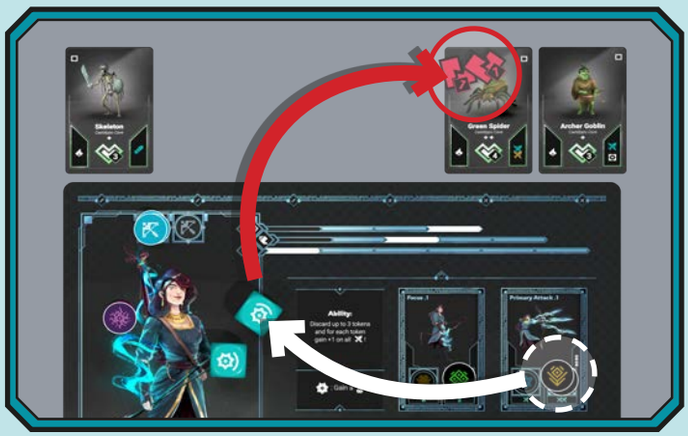
  б) Это можно сделать несколько раз за ход с одним и тем же или с разными кубиками (на каждый переброс нужно тратить отдельный особый жетон).

Действия позволяют вам либо получать ресурсы (ярость, концентрацию, защиту или уклонение), либо атаковать врагов (в ближнем бою, дальнем бою, либо атакой по нескольким целям).

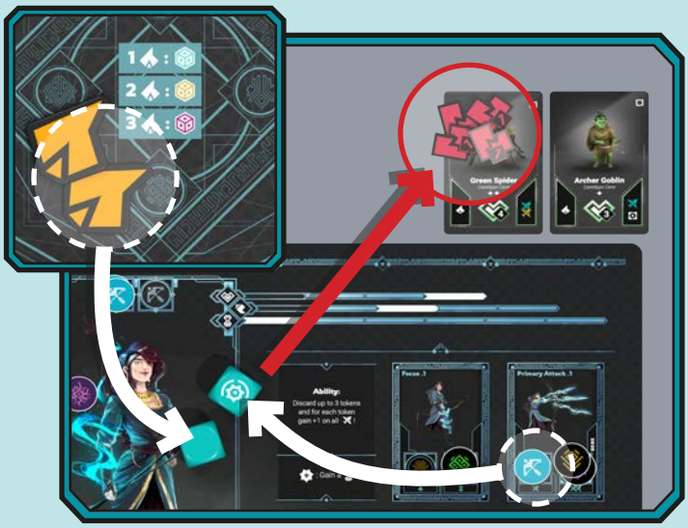
*См. раздел Действия героев на стр. 18 и Символы на кубиках на стр. 19, чтобы узнать больше о всех возможных действиях героев.



Линда помещает зелёный жетон на зелёную ячейку (у которой нет стоимости в концентрации) и переворачивает его, чтобы получить концентрацию. Символ под ячейкой действия голубого цвета, поэтому она бросает голубой кубик, чтобы определить результат действия. На кубике выпало 1, поэтому она получает 1 концентрацию.



У Линды нет красных жетонов навыков, поэтому вместо этого она решает положить два жетона на ячейку дальней атаки. Она тратит 2 концентрации и переворачивает выложенные жетоны. Это действие имеет два голубых символа дальней атаки, что означает, что ей нужно бросить два голубых кубика, чтобы определить урон от атаки. Она бросает кубики и суммарно получает 2, поэтому она выкладывает 2 урона на выбранного врага.



Линда хочет победить врага, но у неё закончились жетоны. Она использует один из своих доступных особых жетонов как жетон любого цвета и помещает его на ячейку дальней атаки, не требующей концентрации. Она переворачивает жетон и теперь должна бросить голубой кубик. Так как Линда хочет увеличить свои шансы на победу, после обсуждения с другими игроками она решает потратить один жетон ярости из общего запаса и добавляет ещё один голубой кубик. Бросив оба кубика, она наносит 2 урона врагу и побеждает его.
В качестве альтернативы она также могла потратить оба жетона ярости, чтобы добавить жёлтый кубик к своему броску.

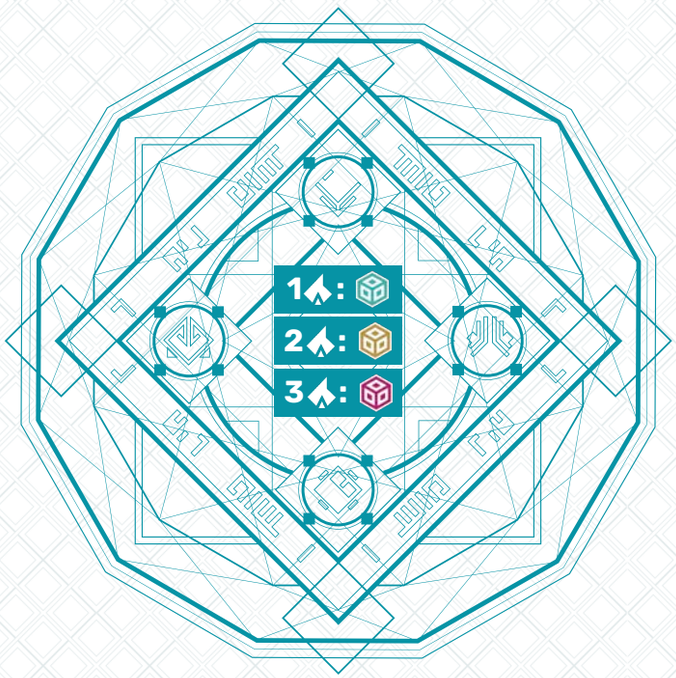
УСИЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Усиление позволяет вам бросать больше кубиков, чтобы увеличить силу действия! Вы можете усилить действие (в том числе и действие с белыми символами), потратив ярость следующим образом:

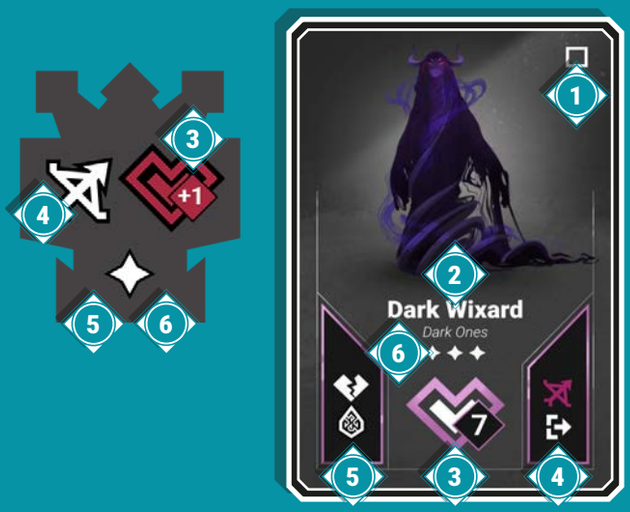
Усиление позволяет вам добавить до 3 кубиков суммарно, но не более 1 каждого цвета. *Например, вы не можете потратить 4 ярости, чтобы добавить 2 жёлтых кубика к действию.*	**Ярость** — это общий для всех игроков ресурс. Обязательно сообщайте другим игрокам, если хотите потратить его!
Потратьте 1 , чтобы:	Добавить 1 голубой кубик к действию.
Потратьте 2 , чтобы:	Добавить 1 жёлтый кубик к действию.
Потратьте 3 , чтобы:	Добавить 1 фиолетовый кубик к действию.

Например: вы можете потратить 5, чтобы добавить кубик и кубик к действию, у которого изначально использовался и кубик. Потратив 5, вы сможете бросить 1 2 и 1 .

Все игроки помещают жетоны ярости в ***общий запас*** *в центре стола на странице подготовки подземелья.*



Строение карты врага и жетона свирепости



1. Размещение — показывает, куда следует выкладывать врага: в правую или левую ячейку.

2. Имя — тип и имя врага.

3. Здоровье — здоровье врага.

4. Действия — показывает, какие действия выполняет враг в свою фазу.

5. Награда — награды, которые вы получите, победив врага.

6. Опыт — опыт, который вы получите, победив врага.

Dealing Damage to Enemies

Нанося урон врагам, помещайте столько жетонов урона на карту врага, сколько урона вы нанесли. Когда враг получает столько жетонов урона, сколько у него здоровья, или больше, он считается побеждённым. Получите награды и опыт, обозначенные на карте, а также награды с жетона свирепости на этом враге, если он есть. После этого сбросьте карту и жетоны урона в запас.

Критическое попадание

За каждое критическое попадание на ваших кубиках немедленно получайте бонус, указанный на вашем планшете героя. Вы не можете сохранить эффект критического попадания на потом: получите бонус сразу или же он сгорит (см. раздел Символы на кубиках, стр. 19).

Дополнительный урон при оглушении

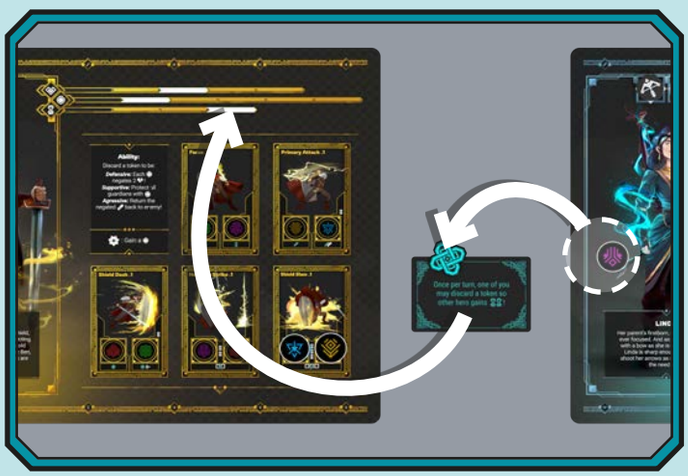
Когда вы атакуете врага с жетоном оглушения вы можете снять эффект оглушения и добавить +1 к нанесённому вами урону. Этот эффект нельзя применить, если ваша атака не нанесла урон.



Джон бросает кубик для своей ближней атаки. Он получает 1 + критическое попадание, а потому наносит 1 урон врагу и получает защиту в качестве эффекта критического попадания.

ПОМОЩЬ (Глава II и далее)

Начиная с Главы II и далее, размещайте карты помощи между парами игроков, сидящих друг рядом с другом, во время подготовки к игре (одиночный режим не использует систему помощи). Во время ходов героев любой игрок может активировать карту помощи, которая лежит между ним и другим игроком. Каждая карта помощи может быть использована лишь **раз за ход героев**! Помещайте жетон из запаса на карту помощи всякий раз, когда она используется. В конце каждого похода (вне зависимости от победы или поражения) вносите жетоны помощи в таблицу уз. Позже между персонажами, которые помогают друг другу могут сформировать узы. Подробнее об этом рассказывается в разделе Узы героев на стр. 16.



У Джона возникли сложности и он просит Линду помочь! Линда активирует карту помощи, переворачивает один из своих жетонов навыков, а Джон получает 2 концентрации. Они также получают жетон помощи.

Карты предметов и талантов (Глава II и далее)

Во время ходов героев игроки могут использовать любое число карт предметов, талантов и способность своего героя. Карты предметов дают одноразовые эффекты, получить их можно с жетонов столкновений. Карты Талантов и способности героев дают постоянные эффекты на весь поход, их можно найти на определённых ячейках в подземелье. См. стр. 17, чтобы узнать больше о картах и памятку своего героя, чтобы узнать про его способности.



Одновременные ходы

Мы рекомендуем, чтобы каждый игрок выполнял своё действие , прежде чем переходить к другим действиям. Таким образом, число в общем запасе всегда будет заранее известно всем игрокам на весь оставшийся ход. Иногда могут возникать ситуации, при которых игрокам важно, в каком порядке выполнять действия. Например, когда один из игроков побеждает врага и получает в награду, это может повлиять на то, как другие игроки выполняют свои действия. Именно поэтому время выполнения действий и взаимодействие с другими игроками очень важно. Помните, что вы можете отложить выполнение своих действий и подождать других игроков, но не можете отменить уже сделанное действие.

Фаза врагов

Все враги над планшетом героя будут атаковать его при возможности.

Исключение: *враги с ближней атакой, которые находятся в дальней зоне (три ячейки справа) не атакуют, если у них нет жетона свирепости с дальней атакой. Враги с дальней атакой могут атаковать из любой ячейки.*

Важно: *фаза врагов проводится одновременно всеми игроками, каждый игрок активирует своих врагов отдельно от остальных.*

Каждый игрок выполняет следующие шаги для всех врагов над своим планшетом:

а) Начиная с **крайнего левого врага** (*над своим планшетом*) и в порядке слева направо игрок активирует каждого врага.

б) При активации врага выполните все его действия в порядке **сверху вниз**.

***Выполните все действия** одного врага, **прежде чем переходить** к следующему.*

в) Пропускайте врагов с **жетонами оглушения** — они не выполняют никаких действий.

г) Только выполнив шаги а-в для каждого врага, переходите к атаке на карте босса (если вы сражаетесь с боссом).

*См. раздел Действия врагов на стр. 18, чтобы узнать больше о всех возможных действиях врагов.

УКЛОНЕНИЕ И БЛОК

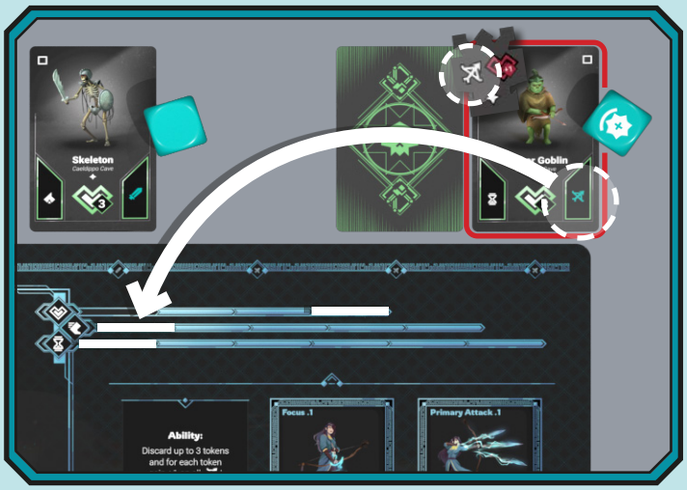
У героев есть возможность уклоняться от атак врагов или блокировать их.

Шкалы защиты и уклонения : большинство героев использует уклонение, чтобы избежать получения урона, но Джон использует защиту. Обе эти характеристики работают одинаково: получая урон, вы можете переместить маркер защиты/уклонения на столько ячеек назад по шкале, сколько урона хотите проигнорировать. Вы сами решаете, хотите ли использовать защиту/уклонение после того как кубики врага брошены. Если у вас нет / , уменьшите своё на 1 за каждый полученный урон.

Например: если вы должны получить 3 урона, вы можете переместить свой маркер на шкале защиты/уклонения на 2 ячейки назад, чтобы получить только 1 урон.

Учитывайте, что все оставшиеся очки или **сгорают в конце раунда** и не переносятся на следующий раунд.

***Важно:** если здоровье одного или нескольких героев опускается до 0, игра немедленно завершается, перейдите к разделу Завершение похода на стр. 13.*



Скелет атакует Линду первым и выбрасывает пустую грань на голубом кубике (нет урона). Затем атакует лучник, на его голубом кубике выпадает 1. Белый символ дальней атаки на жетоне свирепости добавляет ещё 1 урон. Суммарно Линда должна получить 2 урона, но решает уклониться от атаки, потратив два очка уклонения.

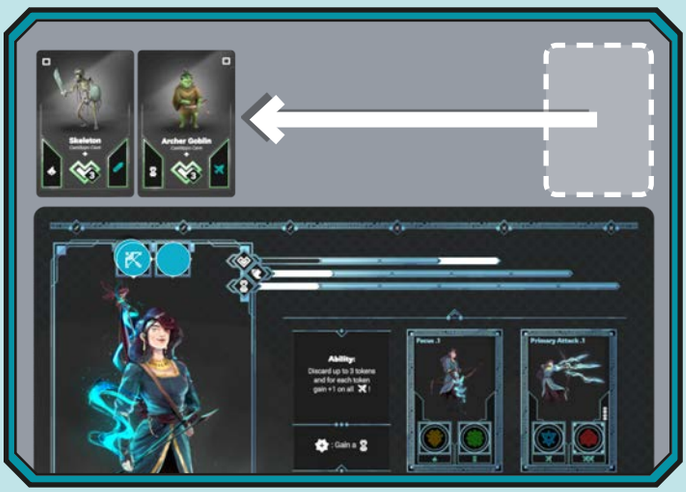
Фаза восстановления

Восстановление происходит следующим образом:

1. Верните все жетоны навыков, лежащие лицевой стороной вниз, вместе с жетонами порчи в мешочек.
2. Поместите все использованные особые жетоны с ячеек действий в стопку сброса в особой зоне на планшете.
3. Переместите маркер на вашей шкале и обратно на первую ячейку (ноль).
4. Получите одну , переместив маркер на шкале концентрации на один вперёд, если возможно.
5. Начиная с **крайнего левого** врага над вашим планшетом, перемещайте каждого врага на крайнюю левую пустую ячейку. Если у врага есть жетон оглушения , снимите этот жетон, но не перемещайте его (враги не блокируют перемещение друг друга).
6. Игрок слева от текущего лидера становится лидером на следующий раунд.

Важно: *враги со свойством* **неподвижный** **не перемещаются** *в фазу восстановления* *(см. стр. 18).*

Важно: *оставшиеся перед каждым игроком,* **остаются там до следующего столкновения**. *Помните, что вы* **перемещаться в новую локацию** *и не можете оставаться на месте.*



Линда помещает все свои использованные жетоны навыков обратно в мешочек. Затем она перемещает потраченный особый жетон, который использовала для действия, в стопку сброса особых жетонов. После этого она теряет все оставшиеся очки уклонения, получает 1 концентрацию и смещает всех врагов над своим планшетом влево. Наконец, она передаёт жетон лидера игроку слева.

4. ЗАВЕРШЕНИЕ ПОХОДА

Поход продолжается, пока игроки не выиграют или не проиграют.

Есть **1 способ победить**:

- Завершить все цели главы.

И **2 способа проиграть:**

- Если **хотя бы одного героя опускается до 0** during the enemy phase.
- Если в фазу столкновения над планшетом одного из героев **нет места, чтобы выложить нового врага.**

Когда поход завершается, герои возвращаются домой вне зависимости от победы или поражения, как описано на следующей странице.

Завершение похода — Возвращение домой

Когда герои возвращаются домой (после победы или поражения), выполняйте следующие шаги (если вы не планируете сразу же начать новый поход, вы можете пропустить первые два шага):

1. Сбросьте значения на своих шкалах , , или , и до начального значения.

2. Поместите все использованные особые жетоны из стопки сброса в стопку доступных жетонов лицевой стороной вверх.

3. Сбросьте все свои карты предметов и талантов , зелья и самоцветы , а также все из общего запаса.

4. (пропустите этот шаг в первой главе) В таблице уз зачеркните столько , сколько жетонов помощи собрала каждая пара игроков, а затем сбросьте эти жетоны. Пропустите этот шаг, если между парой героев уже есть узы (узнать больше об узах можно в разделе Узы героев на стр. 16).

5. Все игроки вместе могут потратить , чтобы купить жетоны улучшенных навыков и добавить их в мешочек.
Каждый жетон улучшенного навыка имеет стоимость, указанную на листе дома. Возвращайте потраченные в запас. Вы можете сами выбирать цвет жетона навыка, который покупаете. Узнать больше о каждом из улучшенных навыков вы можете в разделе Жетоны улучшенных навыков на стр. 19. **Вы можете сохранить любое число на следующие игры.**

> **Важно:** *покупая жетон улучшенного навыка, вы можете потратить дополнительную , чтобы взять обычный жетон навыка того же цвета из мешка и убрать его до конца кампании. Это увеличит ваши шансы вытянуть улучшенные жетоны. Убрать обычный жетон нельзя, если обычных жетонов не осталось в мешке или если вы не покупаете при этом новый жетон.*

6. Каждый игрок отдельно тратит заработанный во время похода опыт , чтобы повысить уровень героя. Выберите карту повышения уровня следующего уровня для действия, которое хотели бы улучшить. Потратьте столько очков опыта, сколько указано в правом верхнем углу карты, изменив значение на счётчике опыта, и поместите карту на ячейку соответствующего действия. Вы можете сохранить любое число на следующие игры. Узнать больше о повышении уровня можно в разделе *Повышение уровня героя на стр. 15.*



У игроков суммарно есть 5 монет, которые они решают потратить на покупку новых жетонов, чтобы добавить их в мешочек.

Если вы хотели бы продолжить игру позже, вы можете сохранить игру и вернуться к ней потом. Как сохранить игру, рассказывается в разделе *Сохранение игры на стр. 15*. Вы также можете решить играть за других героев или добавить нового игрока в вашей следующей партии, подробнее с тем, как это сделать, можно ознакомиться в разделе *Добавление и замена героев на стр. 15.*

Вы также можете сразу же начать новый поход, выполнив шаги подготовки для следующей главы, как указано в книге приключений. Помните, что если вы проиграли текущую главу, вам нужно будет начать её заново. А если вы победили, вы должны перейти к следующей главе.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Некоторые группы игроков могут предпочитать совершать ходы последовательно, а не одновременно. Если такой вариант больше подходит для вашей компании, вы можете решить либо, что каждый игрок, начиная с лидера, совершает все свои действия, прежде чем ход переходит к следующему, либо, чтобы ожидание не затягивалось, что каждый игрок делает 1-2 действия за ход, а затем ходит следующий, повторяя цикл, пока все игроки не выполнят все свои действия.

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

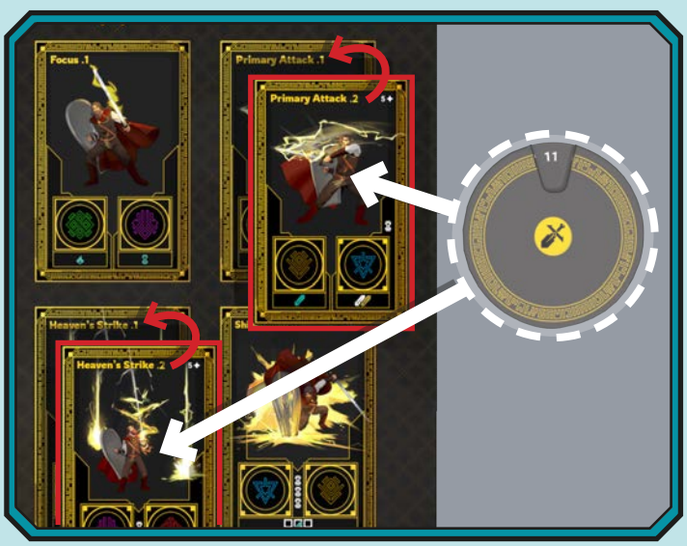
Это все правила, которые необходимы вам, чтобы начать Главу I. Однако по мере прохождения будущих глав будут появляться новые правила, дополнительные цели, новые действия и новые условия победы или поражения. Некоторые карты глав, которые вы получите в ходе игры, останутся в игре до конца кампании, влияя на ваше дальнейшее прохождение и стратегию.

5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Здесь вы можете найти все дополнительные правила, которые потребуются в ходе кампании. **Однако эти правила не требуются, чтобы начать играть**. Пока вы можете просто просмотреть заголовки, чтобы вернуться к ним позже, когда придёт время или когда это потребуется во время прохождения главы.

Повышение уровня героя

DB ходе игры ваш герой зарабатывает опыт, который вы отслеживаете на счётчике опыта героя. В конце каждого похода при возвращении домой вы можете **повысить уровень** героя, **потратив все или часть очков опыта**. Чтобы повысить уровень, найдите карточку следующего уровня для выбранного действия, а затем потратьте столько очков опыта, сколько указано в правом верхнем углу карты, изменив значение на счётчике опыта. Купив карту, поместите её на ячейку выбранного действия. Помните, что повышать уровни нужно **последовательно** (не перескакивая уровни), а также что одно и то же действие можно улучшить только один раз за поход (одну игровую партию). Разброс в уровнях действий на планшете героя не может превышать 2 уровня. Так, у вас не может быть действия 5 уровня, если на планшете ещё есть действие 2 уровня. **Вы можете сохранить любое число на следующие игры.**



У Джона 11 опыта, он решает повысить уровень своей основной атаки и Небесной кары до 2-го, потратив 10 опыта в сумме. Он помещает карты улучшенных действий на свой планшет и меняет значение на счётчике опыта на 1.

Сохранение игры

Когда ваши герои возвращаются домой в конце похода, вы можете сохранить игру, чтобы продолжить позже. Сохранение игры позволяет отслеживать прогресс вашей группы и улучшения каждого героя. Чтобы сохранить игру, поместите все ваши **маркеры, неиспользованные карты повышения уровня, карты талантов и особые жетоны** в зиплок пакеты. Планшеты героев вместе с использованными картами повышения уровня сложите друг на друга в коробке так, чтобы карты не упали с них. Мешочек с жетонами навыков завяжите и поместите в коробку. Все прочие компоненты верните в коробку как обычно. Готово!

Добавление и замена героя

В начале каждой игры у вас есть **возможность изменить выбранного героя** на любого другого доступного иди же **добавить нового игрока** (4 игрока максимум). Вы можете превратить кампанию на двух игроков в кампанию на троих или четверых или наоборот. Учитывайте, что новые герои могут не иметь карт повышения уровня, как все остальные, но они также могут использовать жетоны улучшенных навыков из мешочка.

Подготовка игры при изменении числа героев

Добавляя одного или нескольких героев в кампанию, вам нужно просто **добавить в мешочек набор из пяти разных жетонов навыков за каждого добавившегося героя** (1 набор, если добавился один герой, 2 набора, если добавилось два и так далее). Если вы убираете из кампании одного или нескольких героев, наоборот — уберите по одному набору за каждого убранного героя. Помните, что если вы играли в одиночном режиме, то в мешочке уже находится два набора жетонов навыков, поэтому при добавлении второго игрока вам не требуется добавлять набор жетонов.

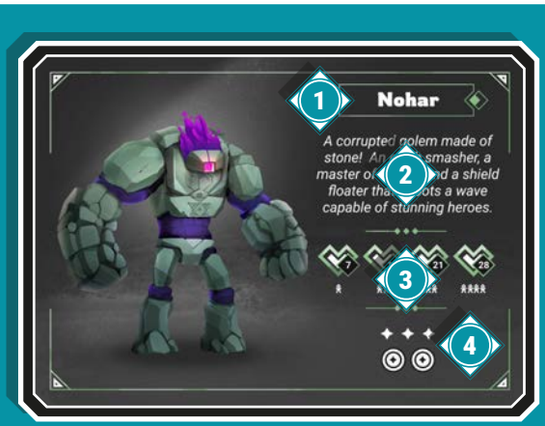
Перезапуск игры

Вы можете решить начать кампанию сначала в любое время, но учитывайте, что при этом весь **прогресс будет потерян**. Чтобы перезапустить кампанию, поместите все карты повышения уровня героев обратно в зиплок пакет, уберите жетоны улучшенных навыков из мешочка и поместите их в соответствующие запасы. Соберите все сброшенные карты глав вместе.

Сражение с боссом

В некоторых главах кампании вам будет нужно сразиться с боссом. У каждого босса есть **своя колода карт**, включающая в себя **одну карту босса и карты его действий**. Карта босса показывает его устойчивость или уязвимость, очки здоровья (зависят от количества игроков) и награду за победу над ним. Карты действий определяют, какое действие босс будет выполнять в свой ход. В начале боя поместите карту босса в центр стола, чтобы каждый игрок мог выкладывать жетоны повреждений на него. Затем перемешайте карты его действий и поместите их колоду рядом.

Строение карты босса



1. Имя — имя босса и подземелье.

2. Стойкость — *устойчивость/уязвимость* босса.

3. Здоровье — показывает здоровье босса при каждом числе игроков.

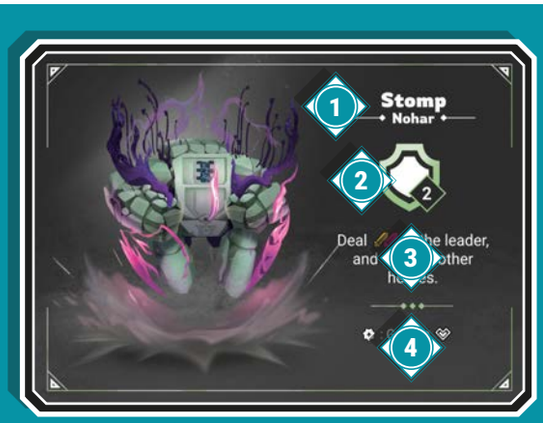
4. Награда — награды, которые вы получите за победу над боссом.

В начале каждого хода вместо фазы столкновения текущий лидер берёт одну карту действия и помещает её перед собой. Во время этого хода **лидер — единственный, кто может наносить боссу урон ближними атаками**. Другие игроки могут атаковать его дальними атаками. Кроме того, каждый босс может быть устойчивым или уязвимым к **оглушению** и **атакам по нескольким целям**, как указано на карте босса.

У босса также есть **защита**, которая блокирует определённое число урона от каждой атаки, как показано на карте действия каждого босса.

Например, если на карте действия указана защита 2, это означает, что во время каждой атаки героя по нему босс блокирует 2 урона.

Строение карты действия босса



1. Имя — имя босса и название действия.

2. Защита — показатель защиты действия.

3. Действие — действие, которое совершает босс.

4. Критическое попадание — бонус, который босс получает, когда наносит критическое попадание.

После фазы хода героев перейдите к фазе врагов как обычно. **После того как все враги** совершили действия, активируйте карту босса, как указано на ней. После этого, если ни один из героев не побеждён, переходите к следующему ходу, сбросив текущую карту действия. Если в колоде босса закончатся карты действий, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Продолжайте, пока герои не победят босса или пока один из героев не окажется побеждён. **Победив босса, пропустите фазу врагов, так как игра немедленно заканчивается победой героев.**

Узы героев

Два героя формируют узы, когда последний оказывается зачёркнут в их таблице уз, как описано в разделе Помощь на стр. 11. Во всех последующих играх, когда эти два героя находятся рядом друг с другом (играющие за этих героев сидят рядом за столом), в начале игры между ними размещается карта уз вместе с картой помощи. У каждой пары героев есть одна уникальная карта уз, на которой указаны их символы. Каждая карта уз может быть использована один раз за ход героев, как указано на самой карте, и позволяет тратить жетоны помощи этих героев, чтобы активировать действие уз.

Карты предметов и талантов

Карты предметов — *Одноразовые*



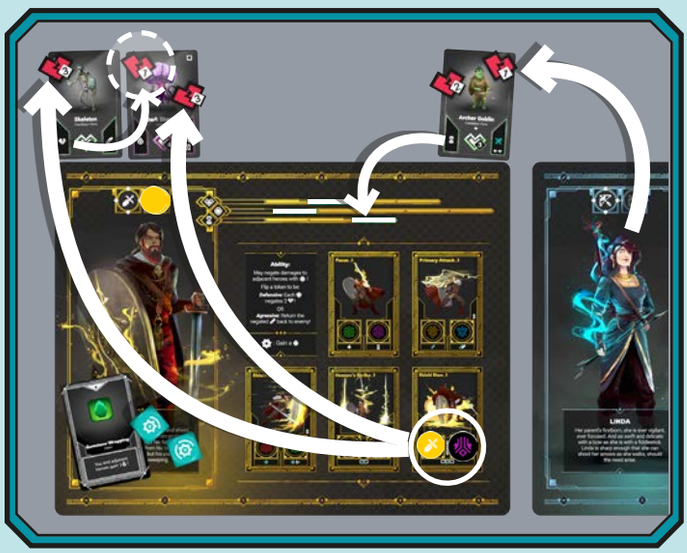
Некоторые жетоны столкновений дают игрокам карты предметов. Получив такую карту, поместите её снизу планшета героя в одну из 3 доступных ячеек. У вас может быть 3 карты предметов. Вы можете сбросить одну из своих карт, чтобы освободить ячейку для новой. Карты предметов могут быть использованы в любой момент вашего хода и сбрасываются после использования.

Карты талантов — *Постоянные*



Некоторые локации в подземелье позволяют игрокам получить карты талантов. Получив карту таланта, возьмите две карты из колоды своего героя, одну положите снизу планшета героя в одну из двух доступных ячеек, а вторую верните под низ колоды. У вас может быть до 2 карт талантов. Вы можете сбросить одну из своих карт, чтобы освободить ячейку для новой. Карты талантов имеют постоянный эффект, который действует до конца похода. В конце похода они сбрасываются.

Важно: *все карты предметов и талантов, полученные во время похода, сбрасываются в конце похода. Подробнее об этом можно прочитать в разделе Завершение похода* *на стр. 14.*



Джон сбрасывает одну из своих карт предметов, чтобы получить концентрацию. Теперь ему нужна ещё одна концентрация, чтобы использовать действие Удар щитом. Он ждёт, когда Линда атакует гоблина-лучника перед ним, используя дальнюю атаку. За победу над гоблином, Джон немедленно получает награду — одну концентрацию. Теперь у него есть три концентрации для Удара щитом. Оплатив действие (2 жетонами и 3 очками концентрации), он бросает 2 голубых кубика: один за само действие и один за потраченное очко ярости из общего запаса. На кубиках выпало 3, а потому он наносит 3 урона по двум смежным врагам над своим планшетом в ближней зоне. Первый враг побеждён, что позволяет Джону нанести ещё один урон (в качестве награды). Джон наносит урон второму врагу, что позволяет ему победить врага и получить самоцвет.

6. СИМВОЛЫ

Действия героев

Помните про золотое правило: белый цвет символа действия показывает, что значение этого действия равно одному. Цветной символ означает, что вам нужно бросить кубик соответствующего цвета, чтобы определить значение действия.

Важно: только дальние атаки позволяют атаковать врагов перед другими героями. Ближние атаки и атаки по нескольким целям (даже атаки с символом) не дают такой возможности.

Ближняя атака
Нанесите урон по одному врагу в вашей ближней зоне (три ячейки слева над планшетом героя). Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и наносите урон равный результату броска.

Дальняя атака
Нанесите урон по одному любому врагу в игре. Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и наносите урон равный результату броска.

Ближняя атака по нескольким целям
Нанесите урон по 2 или 3 смежным врагам в вашей ближней зоне в зависимости от числа квадратиков на символе. Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и наносите урон равный результату броска. **Каждый враг получает полный урон от атаки.**

Дальняя атака по нескольким целям
Нанесите урон по 2 или 3 смежным врагам в вашей боевой зоне в зависимости от числа квадратиков на символе. Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и наносите урон равный результату броска. **Каждый враг получает полный урон от атаки.**

Получение ресурсов , или
Получите указанный ресурс, переместив маркер по соответствующей шкале на планшете героя. Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и получайте ресурсы по результату броска.

Получение ярости
Добавьте в общий запас ярости. Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и получайте ярость по результату броска.

Оттолкнуть/притянуть
Переместите врага на пустую ячейку в вашей боевой зоне. Вы можете усилить это действие за и бросить дополнительный кубик, чтобы оттолкнуть/притянуть число врагов равное выпавшему результату.

Оглушение
Поместите жетон оглушения на любого врага над вашим планшетом. Вы можете усилить это действие за и бросить дополнительный кубик, чтобы оглушить число врагов равное выпавшему результату. Оглушенный враг не будет действовать в фазу врагов и не перемещается в фазу восстановления. Игроки могут снять жетон оглушения с врага во время атаки, чтобы нанести ему один дополнительный урон.

Действия врагов

или **Ближняя/Дальняя атака**
Нанесите урон герою. Для цветных символов бросайте кубики совпадающего цвета и наносите урон равный результату броска.

Оглушение
Поместите жетон оглушения на планшет героя. Жетоны оглушения влияют на ваш максимум жетонов навыков. За каждый жетон оглушения на вашем герое, уменьшайте максимальное число жетонов навыков на 1. Добрав жетоны навыков до текущего лимита на шаге добора, сбросьте все жетоны оглушения.

Например: если у вас 2 жетона оглушения, ваш максимум жетонов навыков равен 3. Вы вытягиваете жетоны навыков до 3, а затем сбрасываете оба жетона оглушения.

, **Размещение**
Вытяните карту врага из соответствующей колоды и поместите рядом со своим планшетом.
В следующую фазу столкновения, прежде чем вытягивать новых врагов, разместите ранее вытянутые карты в своей боевой зоне, следуя правилам со страницы 6.

Неподвижный
Враги с таким символом не перемещаются в фазу восстановления, они всегда остаются на текущей ячейке. Вы можете переместить их, используя действие .

или **Перегруппировка** *(игнорируйте в одиночном режиме)*
Передайте карту врага игроку справа или слева. Он должен положить её рядом со своим планшетом, а перед следующей фазой столкновения, прежде чем вытягивать новых врагов, разместить её в своей боевой зоне, следуя правилам со страницы 6.

Награды врагов и столкновений

Ярость
Добавьте 1 в общий запас ярости. Ярость — общий для всех игроков ресурс. Любой игрок может использовать ярость, чтобы усилить своё действие, добавив к нему дополнительный кубик. См. раздел *Усиление* на стр. 10.

Концентрация
Переместите фишку концентрации на одно деление вперёд по шкале. Концентрация — это ресурс, который требуется для определённых действий. См. раздел *Трата концентрации* на стр. 9.

Морва (монета)
Добавьте 1 на планшет вашего героя. Морвы (монеты) могут быть использованы в конце каждого похода для покупки жетонов улучшенных навыков. Эти монеты считаются общими для игроков, а оставшиеся монеты сохраняются между походами. Подробнее См. в разделе *Завершение похода* на стр. 14.

Зелье
Добавьте 1 на планшет вашего героя. Вы можете сбросить зелье в любой момент во время игры, в том числе и в фазу врагов, чтобы получить одно здоровье. Зелья **можно** передавать другим игрокам для использования .

Самоцвет
Добавьте 1 на планшет вашего героя. Вы можете сбросить самоцвет в любой момент игры, чтобы восстановить все особые жетоны в стопке сброс в особой зоне на планшете, перевернув их обратно лицевой стороной вверх. У самоцветов также могут появиться дополнительные варианты применения по мере прохождения кампании.

Дополнительный урон
Нанесите 1 урон любому врагу над вашим планшетом героя. Если тем самым вы победили врага, получите награду и за него тоже.

Оглушение
Выложите 1 на врага над вашим планшетом. Оглушенный враг не будет действовать в фазу врагов и не перемещается в фазу восстановления.

Карта предмета или таланта
Возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды и поместите её снизу планшета вашего героя в соответствующую ячейку. У вас может быть до 2 карт талантов и до 3 карт предметов. Вы можете сбросить одну из своих карт, чтобы освободить место для новой.

Жетоны усиленных навыков

В ходе прохождения кампании вы сможете тратить чтобы покупать жетоны улучшенных навыков и добавлять их в общий мешочек (см. раздел *Завершение похода* на стр. 14). Как и у жетонов обычных навыков, у жетонов улучшенных навыков есть цвет. Кроме того, они дают бонус игроку, вытянувшему их, как указано на самом жетоне. Помните, что вы получаете бонус даже если используете жетон в паре с другим жетоном, в качестве жетона другого цвета.

Ярость
При вытягивании немедленно получите 1 и добавьте в общий запас. Вы не получаете этот бонус снова, если оставляете жетон на следующий ход.

Концентрация
При вытягивании немедленно получите 1 и добавьте в общий запас. Вы не получаете этот бонус снова, если оставляете жетон на следующий ход.

Дополнительный голубой кубик
Бросьте дополнительный для одного действия, на которое был потрачен этот жетон. Вы получите этот бонус даже если оставите этот жетон на следующий ход, а не используете сразу.

Дополнительный жёлтый кубик
Бросьте дополнительный для одного действия, на которое был потрачен этот жетон. Вы получите этот бонус даже если оставите этот жетон на следующий ход, а не используете сразу.

Дополнительный фиолетовый кубик
Бросьте дополнительный для одного действия, на которое был потрачен этот жетон. Вы получите этот бонус даже если оставите этот жетон на следующий ход, а не используете сразу.

Символы на кубиках

: значение действия равно одному.

: значение действия равно двум.

: значение действия равно трём.

: значение действия равно одному, добавьте бонус критического попадания, если есть.

Жетоны свирепости

: увеличьте врага на указанное число.

: блокирует указанное число урона при каждой атаке по нему.

: вытяните один сундук и получите награду.

: получите 1 опыт.

СЕМЕЙНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

В режиме *семейных испытаний* вы играете одну игру с несколькими столкновениями и сражениями с боссами. Вы побеждаете, если побеждаете последнего босса, но проигрываете, если герой будет побеждён до этого.

При любом исходе вы теряете прогресс в конце игры, как в играх в жанре rogue-like. Вы также можете разблокировать одно или несколько достижений в конце игры, что упростит будущие игры. Ход игры одинаков и в *режиме семейных испытаний* и в *режиме истории*.

Отличия перечислены ниже.

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка игрока

Единственное отличие заключается в том, что каждый герой начинает игру с максимальным значением концентрации.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Поместите книгу приключений в центр стола стороной с режимом семейных испытаний вверх Откройте её так, чтобы был виден магазин.
2. Выберите лёгкую или сложную карту и откройте соответствующую страницу.
3. Рассортируйте жетоны улучшенных навыков и поместите их на соответствующие ячейки магазина.
4. Поместите в мешочек навыков один набор жетонов навыков (по одному жетону каждого из пяти цветов) за каждого игрока и один жетон порчи. Остальные жетоны верните в коробку.
5. Перемешайте карты врагов и угроз и поместите их рядом с книгой.
6. Разместите одну случайную карту помощи между каждой парой игроков. (В Семейных испытаниях не используется механика уз)
7. Поместите два случайных жетона столкновения на каждую ячейку карты лицевой стороной вниз.

2. ПОХОД

Каждый поход вы будете начинать с первой ячейки на карте, раскрывая жетоны и сражаясь с врагами так же, как в *режиме истории*. Ваша цель — победить обоих боссов.

- Когда вы раскрываете жетон столкновения, вытяните карты врагов из колоды, совпадающей по цвету с локацией на карте.
- Если вы оказываетесь на локации с символом , уберите всех врагов из игры. Вы можете поднять уровень вашего героя, купить жетоны улучшенных навыков и другие предметы в магазине.
- Если вы оказались на одной из двух локаций боссов, добавьте жетон порчи в мешочек. **Ваши характеристики не сбрасываются при достижении локации босса**. В первой локации сразитесь с Бушрой, а во второй — с Джином, следуя правилам из раздела Сражение с боссом на стр. 16. Если вы победили босса, уберите всех врагов из игры и перейдите к следующей локации.
- В этом режиме между героями нет уз. Каждый полученный жетон помощи превращается в 1 опыт для каждого героя при посещении магазина.

3. ЗАВЕРШЕНИЕ ПОХОДА

Когда поход завершается (победой или поражением), проверьте таблицу достижений на стр. 22, чтобы проверить, выполнили ли вы какие-то из них. В последующих играх проверяйте эту таблицу и возможные бонусы перед началом. После этого перезапустите игру, следуя шагам из раздела *Перезапуск игры*.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

И в *режим истории*, и в семейные испытания можно играть в одиночку.

- Подготовьте игру как обычно, но в мешочек поместите два набора жетонов навыков, а на ячейки подземелья поместите только по одному жетону столкновения.
- Уберите из игры карты помощи и уз, а также жетоны помощи — они не используются в одиночном режиме.
- В одиночном режиме вы всегда являетесь лидером.
- Игнорируйте эффекты и на врагах.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

СТОЛКНОВЕНИЕ

1. **Переместите маркер локации** на любую связанную локацию, на которой есть жетоны.
2. **Переверните жетоны на локации и примените их эффекты.**
   - **Жетоны столкновения**: лидер должен взять жетон с наибольшим номером, а остальные игроки получают второй жетон.
   - **Жетоны глав** возьмите верхнюю карту из колоды главы и следуйте её указаниям.

БОЙ

Фаза героев

1. **Доберите** жетоны навыков до 5. Жетоны порчи считаются, но бесполезны.
2. **Используйте** жетоны навыков, выложив их на ячейки действий соответствующего цвета, **потратьте** , если требуется, **переверните** использованные жетоны и **выполните** действие.
   - **Символы действий**: белый цвет показывает, что значение этого действия равно 1. Цветной символ означает, что нужно бросить кубик соответствующего цвета, чтобы определить значение.
   - **Джокер**: вы можете поместить на действие два любых жетона навыков или один особый жетон в качестве жетона любого цвета.
   - **Переброс**: вы можете перебросить один кубик, потратив один из доступных особых жетонов, жетон переходит в стопку сброса.
   - **Усиление**: вы можете усилить любое действие (даже с белым символом), потратив из общего запаса и добавив к действию дополнительные кубики. Потратьте 1 , чтобы добавить 1 , 2 , чтобы добавить1 или 3 , чтобы добавить 1 !
   - **Критическое попадание**: за каждое критическое попадание , немедленно получайте бонус, указанный на вашем планшете героя.

Фаза врагов

1. Активируйте врагов в порядке слева направо, применяя их действия **сверху вниз**.
   - Пропускайте врагов с ближними атаками в дальней зоне, а также оглушённых врагов.
   - Каждый и отменяет один урон.
2. Активируйте атаку босса (если это сражение с боссом).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

1. Верните все использованные жетоны навыков и жетоны порчи в мешочек.
2. Переместите использованные особые жетоны в стопку сброса в особой зоне.
3. Сбросьте и до нуля.
4. Получите одну .
5. Начиная с крайнего левого врага, переместите всех врагов над вашим планшетом на крайнюю левую свободную ячейку. Оглушённые и неподвижные враги не перемещаются.
6. Передайте жетон лидера игроку слева.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОХОДА

Игра продолжается на протяжении нескольких раундов, пока игроки не победят или не проиграют:

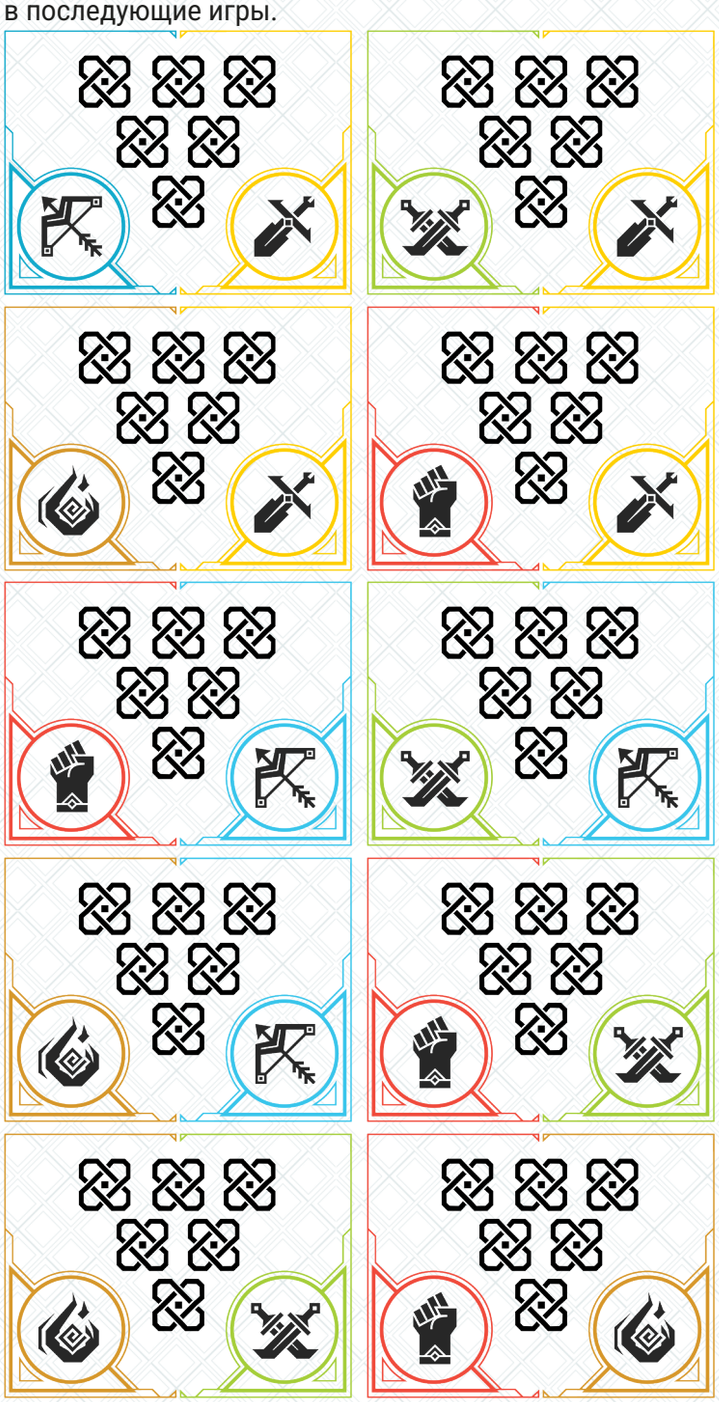
Победа: если цель главы выполнена. Вы должны перейти к следующей главе.

- **Поражение**: если здоровье хотя бы одного героя опускается до 0 в фазу врагов или же если в фазу столкновения у одного из героев нет места над планшетом героя для нового врага. Вы должны начать главу заново.

И при победе, и при поражении герои возвращаются домой. Они сбрасывают значения характеристик сбрасывают все карты предметов талантов , зелья , самоцветы и ярость . Потратьте , чтобы купить жетоны улучшенных навыков, и опыт , чтобы повысить уровень героев.

ТАБЛИЦА УЗ*

В конце каждого похода в фазу *возвращения домой*, зачёркивайте по одному символу за каждый жетон помощи между парой персонажей. Как тольк вы зачёркиваете последний символ, эти герои формируют узы и получают карту уз в дополнение к карте помощи в последующие игры.



**Вы можете найти версию для самостоятельной печати этой таблицы на сайте RoomizGames.com*

ДОСТИЖЕНИЯ*

В конце каждого похода в режиме семейных испытаний проверяйте эту таблицу, чтобы определить, разблокировали ли вы какие-то достижения.
В последующих играх обращайтесь к этой таблице перед началом игры, чтобы проверить, получаете ли вы какие-либо бонусы.

- **Походы:** зачёркивайте ячейку всякий раз, когда завершаете поход. За каждый зачёркнутый , каждый игрок начинает следующий поход с +1 ✦ опыта!

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- **Сражения с боссами:** зачёркивайте ячейку всякий раз, когда сражаетесь с боссом.
За каждый зачёркнутый , каждый игрок начинает следующий поход с +1 зельем!

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- **Смена героя:** зачёркивайте ячейку всякий раз, когда каждый игрок играет за нового героя. За каждый зачёркнутый , каждый игрок начинает следующий поход с +1 картой предмета!

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- **Улучшенные навыки:** зачёркивайте ячейку всякий раз, когда в конце похода в мешочке находится 2 или более жетона улучшенных навыков на игрока. За каждый зачёркнутый , каждый игрок начинает следующий поход с +1 Морвой!

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- **Повышение уровня:** зачёркивайте ячейку всякий раз, когда все игроки улучшили все свои навыки до уровня 2 или выше. За каждый зачёркнутый , начинайте следующий поход с +1 яростью!

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- **Победы:** зачёркивайте одну ячейку за каждую победу на простой карте или две ячейки за каждую победу на сложной. За каждый зачёркнутый , начинайте следующий поход с +1 самоцветом!

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**Вы можете найти версию для самостоятельной печати этой таблицы на сайте RoomizGames.com*

F.A.Q*

Фаза столкновения (стр. 6-7)

• Можно ли остаться в текущей локации и не перемещаться?
Нет, вы обязаны переместиться в новую локацию.

• Все ли герои, которым достаётся жетон столкновения с наименьшим значением, получают награду с этого жетона?
Да. Например, если на жетоне есть монетка, все игроки, которые используют этот жетон, получают по монете.

• Должен ли я соблюдать порядок, указанный на жетоне столкновения, вытягивая карты врагов?
Да, правильнее всего вытягивать и выкладывать врагов в порядке слева направо, как на жетоне.

• Куда выкладываются карты угроз?
Карты угроз выкладываются рядом с вашим планшетом справа или слева от боевой зоны (но не в неё).

Фаза боя (стр. 7-12)

• Могу ли я использовать особый жетон для одной ячейки на действии из двух ячеек и два жетона вместо одного другого цвета для другой ячейки?
Да, вы также можете использовать особые жетоны для обеих ячеек.

• Могу ли я менять положение жетонов на своём планшете?
Вы можете менять жетоны местами, пока они не были активированы (т.е. перевёрнуты).

• Могу ли я оплатить стоимость атаки после получения награды за победу над врагом?
Нет, стоимость действия нужно потратить до его выполнения.

• Можно ли оглушить одного врага несколько раз?
Да, вы можете оглушить одного врага несколько раз за ход, но на каждом враге при этом не может быть больше одного жетона оглушения.

• Можно ли атаковать врагов в боевых зонах других игроков?
Вы можете атаковать любого врага дальними атаками (но не дальними атаками с несколькими целями).

• Когда я побеждаю врага другого игрока, кто получает награду?
Все награды и опыт от побеждённого врага достаются тому игроку, в чьей боевой зоне находится враг.

• Как усилить действие, которое имеет больше одного символа действия?
Вы можете выбрать, какое действие усилить, либо же усилить оба, отдельно оплатив усиление каждого.

• Как усилить действие с белым символом?
Вы можете усилить его по обычным правилам, потратив ярость и добавив к результату броска +1 за белый символ.

• Должен ли я выбирать, какого врага атакую, перед выполнением атаки?
Да, цель атаки нужно выбрать до проведения атаки.

• Могу ли я атаковать двух смежных врагов, один из которых в ближней зоне, а другой — в дальней, используя атаку ближнего боя с несколькими целями?
Нет, для этого оба врага должны быть в ближней зоне, но подобное возможно с использованием атаки дальнего боя с несколькими целями. .

Фаза восстановления (стр. 13)

• Нужно ли убирать особые жетоны, которые я использовал для перебросов, в мешочек?
Нет, использованные особые жетоны никогда не убираются в мешок, они переходят в стопку сброса.

• Могут ли враги быть побеждены в какую-либо другую фазу, кроме хода героев?
Да, некоторые карты угроз и способности героев могут позволить победить врагов в фазу врагов или фазу восстановления. В этом случае игрок получает награду и опыт как обычно.

**Вы можете актуальную версию ответов на частые вопросы на сайте BoardGameGeek или на RoomizGames.com*

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Игровой дизайн: **Амир Саламати**

Основано на видеоигре «Children of Morta», разработанной Dead Mage и изданной 11 bit studios.

Игра разработана:
Амир Саламати
Арьян Бина

Обложка: Сохейл Заргами

Иллюстрации: Негар Мотевали, Хода Дорудян

Графический дизайн: Эсмеральда Пуэрто

Редактор правил: Джонатан Дж. Бобал

3D моделирование: Mount Qaf Studios

Особая благодарность:
Dead Mage за то, что поверили в нас,
Амиру Хосейну за безграничную поддержку,
Мохсену за терпение в нашем бесконечном игровом тестировании,
Шаян за надёжную опору и поддержку
и Ходе за то, что была со мной в погоне за этой безумной мечтой!

Огромное спасибо Мартину Сучай, Райану Пиклсимеру, Стиву Кингсли за поддержку и преданность. Ваш энтузиазм толкал этот проект вперёд!

Мы сердечно благодарны тем талантливым людям с Kickstarter, которые приняли участие в конкурсе создания карт: Кристоферу Прайду (карта помощи концентрация в переброс), Вилльяму Сэттлеру (карта дома «Братские узы»), Люку Холмсу (карта дома «Вечер настольных игр»), Джорджу Ставриносу (карта дома «Упорство»).

И конечно же мы благодарны всем, кто поддержал игру на Kickstarter. Ваша поддержка, вера в наше видение и энтузиазм помогли создать эту игру. Спасибо, что стали частью этого путешествия!

Игровое тестирование: Мохсен Ашрафи, Амир Айен, Арьян Бина, Шаян Садрол, Шаян Аминнеджад, Джавид Наджибзаде, Яшар Фаллах, Арвин Гаруси, Эхсан Ализаде, Камбиз Сирусбахт, Араш Ранджбаран, Амир Ардешири, участники FALLCON и участники группы Vancouver playtest!

Над локализацией работали: Завен Саакян, Мария Фадеева, Роман Дженбаз, Ильдар Канеев, Юлия Корниенко, Олег Корниенко, Олег Афонин.

ROOMIZ GAMES
DEAD MAGE
BOARD ZEPPELIN

www. roomizgames.com
© 2024 Roomiz Games Inc.