

# ОСКРОВ ДУХОВ

## ПЕРО И ПЛАМЯ

### ДОПОЛНЕНИЕ

#### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

4 планшета духов	5 карт страха
2 планшета сценариев	5 карт развития
1 планшет противника	4 жетона противника
18 карт уникальных способностей	

#### КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Карты развития предлагают новые способы игры за знакомых духов. Они либо делают некоторые их природные качества более яркими, либо вовсе меняют их акценты. В этом **дополнении** вы найдёте карты развития для 4 духов низкой сложности из базовой игры.

Рубашка карты развития показывает духа, для которого предназначена эта карта, а лицевая сторона описывает его новое особое свойство или природную способность.

Для сохранения сбалансированности духа карта развития может заменить его особое свойство или природную способность либо внести изменения в подготовку к игре; вся подобная информация приведена вверху карты.

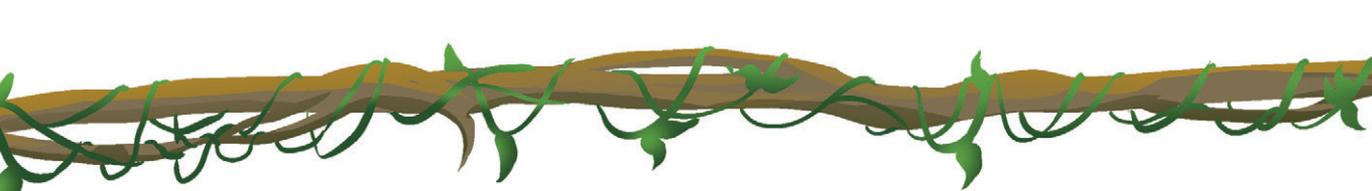
Играть с картами развития необязательно. Выбрав духа, решите, воспользуетесь ли вы его картой развития и если да, то какой. Используйте не более 1 карты для каждого духа. Карты развития могут изменить стиль игры духа и его сложность. Поэтому, впервые играя за того или иного духа, либо не берите карту развития, либо используйте ту, которая уменьшает сложность.

#### БОНУСЫ ШКАЛ ПРИСУТСТВИЯ

Помимо стихий и эффектов вроде «Вернуть 1 карту», на шкалах присутствия новых духов встречаются другие бонусы. Стихии и постоянные бонусы (такие как «+1 к дальности (на всё)») действуют всегда, их нельзя «отключить». Деления «+2 энергии» и «+1 разыгрываемая карта» изменяют текущее количество получаемой энергии и доступное число разыгрываемых карт.

Всё остальное («Вернуть 1 карту», «Переместить 1 присутствие», «Вытолкнуть 1 дахана», «Потратить 2 энергии, чтобы получить карту способности» и т. д.) — это необязательные действия, которые вы можете выполнить раз в ход во время фазы духов.





## ИЗОЛЯЦИЯ

Некоторые способности новых духов позволяют **изолировать** регион. Считайте, что захватчики увязли в грязи, попали в ловушку или иным способом утратили возможность передвижения. У изоляции два эффекта:

1. Захватчики не выполняют разведку в изолированных регионах, и изолированные регионы не становятся источниками захватчиков.
2. Для **фишек захватчиков** изолированный регион не соседствует ни с чем (если только вы не захотите, чтобы соседствовал).

## ПОДРОБНОСТИ

- Изоляция **не** сдерживает **распространение** скверны. Скверна — это не фишка захватчика, поэтому изоляция на неё не действует. *(Явления, мешающие перемещениям людей, не останавливают разрушение экосистемы.)*
- Изоляция **не** влияет на то, считается ли регион **прибрежным** или нет. *(Прибрежный регион — это регион по соседству с океаном. Изменение правила соседства для захватчиков никак этого не меняет.)*
- Как и все эффекты, ничего не изменяющие на поле, изоляция длится только до конца текущего хода.
- Если хотите, можете позволить захватчикам в изолированном регионе использовать некоторые или все соседства при выполнении текущего действия.

## СПАСЕНИЕ ОТ УНИЧТОЖЕНИЯ

Некоторые эффекты могут спасти даханов и захватчиков от уничтожения.

- Если дахан или захватчик получает достаточно урона, чтобы стать уничтоженным, но игровой эффект отменяет это уничтожение, отмените и весь полученный им на данный момент урон.
- Спасённого дахана или захватчика нельзя уничтожить во второй раз или нанести дополнительный урон тем же действием, от которого он спасся, даже если у эффекта остался ненанесенный урон либо дополнительные условия урона или уничтожения.

## ДЕЙСТВИЯ

Терминология базовой игры не совсем точна. Здесь вводятся новые понятия, которые будут использоваться в игре дальше.

Некоторые правила описывают явления, происходящие «раз в действие», «впервые за действие» и «после того как (действие вызывает определённые события)». Действие — это просто группа игровых эффектов, применяющихся вместе. Например, **описанное ниже — это основные действия**.

- Одно использование способности.
- Разорение, строительство или разведка в одном регионе.
- Всё, что делает одна карта страха\*.
- Всё, что делает главное событие\*.
- Всё, что делает островное событие\*.
- Всё, что делает даханское событие\*.
- Всё, что делает перевёрнутая карта скверны\*.

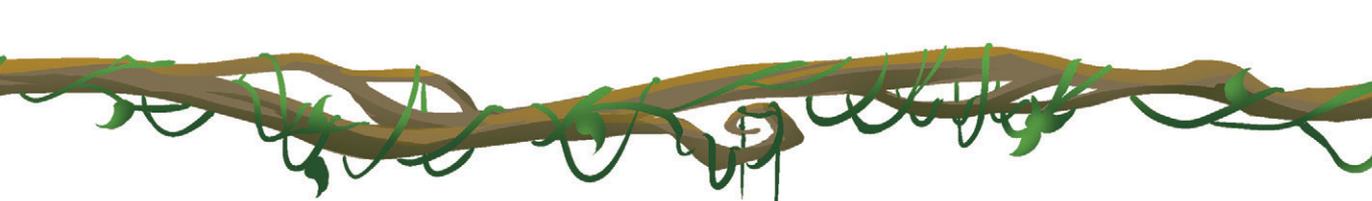
\* **Исключение:** указания «на каждом поле острова», «в каждом регионе», «каждый игрок» и «каждый дух» вызывают 1 действие за каждое подходящее поле, регион, игрока и духа.

Это понятие заменяет несколько неточный термин «эффект» из базовой игры, но не влияет на применимость её правил и правил дополнения «Ветви и когти». Более подробно это описано в правилах дополнения «Гиблый край», которые можно найти на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

## ДЕЙСТВИЯ ЗАХВАТЧИКОВ

Понятие, которое мы раньше называли просто «действиями захватчиков», состоит из нескольких частей. Возьмём для примера разорение. В фазе захватчиков есть **этап разорения**, во время которого вы применяете эффекты 0, 1 или нескольких **карт разорения** на поле захватчиков. Каждая из них вызывает **действия разорения** в некотором количестве регионов.

**Примечание:** захватчики могут изменять ситуацию на поле благодаря картам событий, картам страха, правилам противника и др., но если ничего из этого не вызывает разведку, строительство или разорение, это не считается



действиями захватчиков. Соответственно, это нельзя предотвратить способностями «Год полного покоя» или «Парализующий ужас».

## ДУХ ЗАТАПЛИВАЮЩИЙ МИР ЛИВЕНЬ

Когда ваша 2-я природная способность удаляет присутствие с острова, считайте это присутствие уничтоженным. (То есть такие способности, как «Возрождение из пламени», могли бы его вернуть.) Мы не используем термин «уничтожьте», поскольку вы не можете применять эффекты, предотвращающие уничтожение.

## ДУХ ИСКАТЕЛЬ НЕВИДИМЫХ ТРОП

- Когда вы используете добавляющий присутствие вариант роста, чтобы открыть деление с бонусом «+1 к дальности», этот бонус применяется только после добавления текущего присутствия.
- Свойство «Ответственность перед мёртвыми» применяется, когда захватчиков/☠️ действительно уничтожают. Если что-то предотвращает их уничтожение, то и это свойство не действует.
- Свойство «Открыть пути» может сделать регион соседним с океаном. В таком случае этот регион становится прибрежным.
- 🐾 — это жетоны из дополнений «Ветви и когти» и «Гиблый край». Если вы играете без них, игнорируйте символы 🐾. Это не скажется на сбалансированности духа.
- Если к одному делению шкалы присутствия ведёт несколько дорожек, вы всё равно получаете бонус деления только один раз.

## КОРОЛЕВСТВО ШОТЛАНДИЯ. КОРОЛЬ ЯКОВ VII, СЫН КОРОЛЯ КАРЛА II СТЮАРТА

Положение Шотландии, занимающей северную часть Британии, всегда было шатким. И король Яков VII блестяще играет свою роль, стравливая более крупного и населённого южного соседа — Англию — с раскинувшейся за Северным морем Швецией и расположенной на европейском материке могущественной Францией. Его успехи подкрепило недавнее образование Дарьенской колонии на Панамском перешейке. Благодаря взаимному недоверию и соперничеству главных военно-морских держав — Англии, Швеции, Испании и Франции, Шотландии удалось стать главным посредником в международной торговле.

В настоящий момент Шотландия находится в непрочном союзе с Испанией, Францией и Англией против североевропейского альянса Швеции, Габсбургской монархии и Пруссии. При этом шотландские торговцы продолжают возить шведские товары, что делает весьма сомнительной любую попытку блокады Северной Атлантики.

Контроль над важнейшей Дарьенской колонией позволяет шотландским торговцам быстро перевозить товары из Атлантики в Тихий океан, не делая крюк в тысячи миль вокруг Южной Америки. Благодаря этому Шотландия начала форсированно заселять Тихоокеанский регион, основывая колонии в его других ключевых местах.

Этот противник **ощутимо легче** для духов, позволяющих пропускать действия захватчиков.

Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, которым сложно останавливать строительство прибрежных городов (таких как Пелена Тихого Тумана).

Этот противник **довольно непредсказуем** на поле острова Г из-за двойного прибрежного болота.



## СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

**Разработчик:** Эрик Ройс

**Художники:** Хорхе Рамос, Моро Роджерс,  
Дэмон Уэстенхофер, Нолан Н. Нэссер

**Графический дизайн:** Сэрей  
Хендерсон, Даррелл Лаудер

**Развитие игры:** Тед Вессенс

© 2023 Flat River Group, LLC



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

**ООО «МИР ХОББИ»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**  
Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Главный дизайнер-верстальщик:**  
Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру  
и желаете, чтобы она была издана, пишите  
на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье  
Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения правооб-  
ладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



## ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpros@hobbyworld.ru](mailto:vorpros@hobbyworld.ru)  
или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).