

BLOODBORNE. НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Т А Q

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

В: В чём разница между озарением и жетонами озарения?



О: В игре **жетоны озарения** используются множеством способов (например, для отслеживания выполнения заданий или указания конкретного места на поле). Они **не считаются** полученным озарением, которое даётся в награду за выполнение заданий озарения (которые обычно необходимы для победы).



Озарение представлено белыми картами (они также перечисляют награды), которые открываются по завершении задания охоты или задания озарения.

В: Что означает фраза «**Со скоростью X, перед атакой охотника**», встречающаяся на картах свойств врагов?

О: Свойства врагов срабатывают немедленно после открытия (т. е. когда вы открываете верхнюю карту колоды действий врага, и это оказывается карта свойства), если не указана конкретная скорость, с которой это свойство срабатывает. «**Со скоростью X**» означает, что свойство сработает только с указанной скоростью. Поэтому, если убить врага более быстрой атакой, эффект свойства не применится. «**Перед атакой охотника**» означает, что эффект свойства сработает до атаки охотника, даже если у обеих атак одинаковая скорость (потому что по общему правилу подобные эффекты разыгрываются одновременно).



В: Могу ли я использовать карту с ключевым словом «**Уворот**» для выполнения атаки?

О: Да. «**Уворот**» это просто ключевое слово на карте характеристики, обозначающее, что карта в том числе может быть использована в бою во время пункта 3 (*уворот*). Оно не ограничивает её применение только во время этого пункта в ходе боя.

В: Если я использую карту для **уворота**, применяются ли прочие эффекты с этой карты?

О: Да. Эффекты, указанные на карте, применяются сразу же, когда её помещают в ячейку атаки, независимо от того, поместили её туда для атаки или для уворота. «**Уворот**» это просто ключевое слово (как «**Парирование**» или «**Исцеление**»). Оно не препятствует применению прочих эффектов.



В: Эффекты карт характеристик обязательные или могут применяться по желанию?

О: Если эффект можно применить (например, исцелиться на 1), вы должны его применить при розыгрыше карты. Обратите внимание, что карту по-прежнему можно использовать, даже если вы не можете применить её эффект (например, исцелиться на 1, если у вас полное здоровье).

В: Если карта особой подготовки предписывает взять «**Случайный неиспользованный фрагмент**», этот фрагмент берётся в дополнение к случайным, добавленным в стопку при подготовке главы, или это должен быть один из них?

О: Если карта особой подготовки предписывает взять «Случайный неиспользованный фрагмент», этот фрагмент не включён в список случайных фрагментов во время подготовки к главе. Например, карта 17 кампании «Долгая охота» предписывает взять 1 случайный неиспользованный фрагмент, а карта подготовки к главе 2 этой же кампании предписывает добавить ♣ x2 случайных фрагментов в стопку фрагментов. Этот 1 случайный неиспользованный фрагмент для карты 17 не учитывается для ♣ x2 случайных фрагментов.

В: Когда срабатывают эффекты карт характеристик?

О: Все эффекты срабатывают немедленно, когда карта помещается в ячейку атаки (например, исцелитесь на 1, возьмите 1 карту, освободите ячейку и т. д.), если не сказано иное (например, эффекты, привязанные к атаке, такие как парирование).

► *Уточняющий вопрос*

В: Как тогда работает эффект «блокировать»?

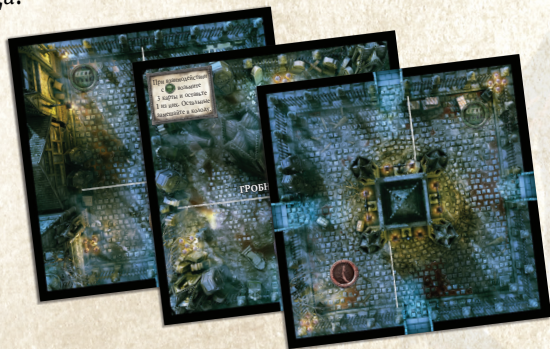
О: Этот эффект не привязан к атаке, не указывает скорость и не зависит от неё. Он срабатывает при выполнении атаки или свойства противника (эффект может применяться как по отношению к охотнику, так и к врагу). В частности, это означает, что вы, выполняя более медленную атаку с этим эффектом, сможете уменьшить урон от более быстрой атаки врага.

В: Если фрагмент выкладывается в рамках подготовки к главе, на него помещаются враги и жетоны предметов?

О: Да.

В: Можно ли использовать фрагменты с локациями, если карты подготовки к главе предписывают взять случайный фрагмент?

О: Да.



В: Что происходит, если в ходе атаки эффект передвигает охотника или врага из области до того, как противник выполнил свою атаку? Например, атака врага со скоростью >>>> отодвигает его на 2 области, а атака охотника имеет скорость >.

О: Атака не окажет никакого эффекта, поскольку противник больше не находится в этой области. Однако сама атака всё ещё происходит (это важно для эффектов, срабатывающих во время атаки, например, для эффекта карты «Бодрость», исцеляющей на 2 после атаки).

В: У меня есть эффект, который исцеляет после атаки, но враг наносит мне достаточно урона, чтобы убить. Я успею исцелиться?

О: Нет, вы погибли.

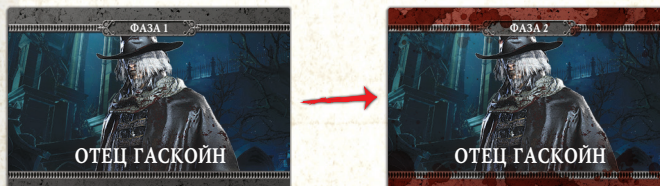
В: Есть ли ограничение на количество делений, на которое может продвигаться жетон охоты в течение одного раунда?

О: Нет. Жетон охоты продвигается на 1 деление в начале каждого раунда, а также каждый раз, когда любой охотник уходит в сон (независимо от причины). Это означает, что в игре с 4 охотниками жетон охоты может теоретически продвинуться аж на 5 делений за раунд: на 1 деление в начале раунда и ещё на 4, если все охотники уйдут в сон (по желанию или вынужденно).



В: Что происходит, если во время боя босс получил достаточно урона для перехода в фазу 2, но ещё не выполнил свою атаку (например, если у атаки босса скорость >, у атаки, которая вызвала переход в фазу 2, — >>>>)?

О: Босс выполняет текущую атаку (фазы 1), а все последующие карты будут открываться уже из колоды действий босса фазы 2.



В: Если задание предписывает поместить врага того типа, который не используется в этой главе, в каком порядке враги будут активироваться?

О: Враги не используемого в этой главе типа будут всегда активироваться после врагов используемых типов.

В: Задание помещает врага, который использует жетоны озарения и эффект «Если этот враг должен быть убит, а на этой карте есть жетон, вместо этого уберите 1 жетон». Что происходит, когда здоровье этого врага уменьшается до 0 до его атаки? Его атака отменяется?

О: Нет. Правила задания используют фразу «**вместо этого**», означающую, что враг не считается мёртвым ни для каких игровых эффектов, поэтому его атака выполняется.



В: Если атака «поражает всех охотников в этой области», как эти охотники могут на неё отреагировать?



О: Охотник, ставший изначальной целью атаки, может выполнить атаку как обычно (если он атаковал). Всё, что прочие охотники в этой области могут сделать, — это уклониться, если не сказано иное.





ЭПРАТА

Нарастающее безумие, карта подготовки к главе 3
Добавьте фрагмент «Кладбище». Уменьшите максимальное количество случайных фрагментов с 6 до 5.

Нарастающее безумие, карта 34
Жетоны старого охотника Хенрика и Вороны Эйлин помещаются в  область фрагмента, не в .

Долгая охота, карта 20
Церковное чудовище помещается в  область, не в .

Тайны церкви, карта 18
Церковное чудовище помещается в  область, не в .

КОНКРЕТНЫЕ КАРТЫ



КАРТА УЛУЧШЕНИЯ «СКАЧОК»:
Как работает эта карта?

Эту карту улучшения можно использовать для выполнения атаки, находясь в пределах 2 областей от цели. Охотник сначала передвинется в область с врагом, а затем выполнит атаку как обычно.



ЭФФЕКТ КАРТ УЛУЧШЕНИЙ «БЛОКИРОВАТЬ»:
Как работает этот эффект?

Этот эффект не привязан к атаке, не указывает скорость и не зависит от неё. Он срабатывает при выполнении атаки или свойства противника (эффект может применяться как по отношению к охотнику, так и к врагу).




ИНСТРУМЕНТ ОХОТНИКА «ОСКОЛОК КРОВАВИКА»:


Считается ли осколок кровавика одним из 2 инструментов охотника, которые могут быть у охотника? Необходимо ли его истощать?

Да, он считается одним из 2 инструментов охотника. Нет, осколок кровавика не нужно истощать, его эффект всегда работает в соответствующей ячейке атаки.



ОХОТНИК С ПИЛОЙ-ТОПОРОМ

«Ваши атаки с парированием наносят +1 ». Это означает, что охотник должен успешно парировать атаку врага или просто что атака охотника должна иметь ключевое слово «Парирование»?

Атака охотника должна иметь это ключевое слово. Для получения +1  необязательно успешно парировать атаку врага.

НАРАСТАЮЩЕЕ БЕЗУМИЕ

Глава 3 — Подготовка

ВРАГИ

Толпа охотящихся
2 случайных врага

ФРАГМЕНТЫ

Большой мост
Главный собор
Гробница Идон
Жилой дом
Зарешечённое окно
Кладбище
Разграбленный дом

⚔ ×2 случайных (макс. 5)

КАРТЫ ОСОБЫХ ПРАВИЛ



Карты 20, 23, 38
«Нарастающего безумия»

ЗАДАНИЕ: ОХОТА

ЛОГОВО ЛИКАНТРОПОВ

Оглушительный вопль раздаётся из недр района. Но это не привычный рык ликантропа. Со страшным грохотом прямо в нашу ловушку с трупами прыгает жуткое создание.

Окружите фрагмент «Кладбище» туманными воротами.



Поместите Церковное чудовище в  область фрагмента. Оно возрождается в этой области при .

Если Церковное чудовище перешло в фазу 2: откройте карты 21 и 22.

ЗАДАНИЕ: ОХОТА

ЦЕРКОВНОЕ ЧУДОВИЩЕ

Вновь оказавшись на Большом мосту, вы обнаруживаете, что он сплошь завален телами горожан вперемешку с заражёнными и служителями церкви. Бить может, где-то среди этого нагромождения тел лежит тот самый медальон, который вам нужен. Но едва вы оказываетесь на середине моста, как раздаётся громкий вопль, и на мост опускается огромная тень, сопровождаемая грохотом и принадлежащая Церковному чудовищу.

Окружите фрагмент «Большой мост» туманными воротами. Поместите Церковное чудовище (фаза 2) в  область фрагмента. Оно возрождается в этой области при .



Получите 1 озарение, убив Церковное чудовище: откройте карты 19 и 20.

ЗАДАНИЕ: ОЗАРЕНИЕ

ВЕЛИЧАЙШИЙ ОХОТНИК

Оказавшись на кладбище, вы слышите звуки борьбы. Пройдя дальше, вы видите Эйлин, сражающуюся с другим охотником.

Откройте карту 35.

Окружите фрагмент «Кладбище» туманными воротами. Поместите жетоны старого охотника Хенрика и Вороны Эйлин в  область фрагмента. Хенрик возрождается в этой области при . Эйлин не враждебна к охотникам.

Убейте Хенрика, чтобы выполнить это задание: откройте карту 36.

Если Эйлин погибла до Хенрика, вместо этого откройте карту 37.