



ПРАВИЛА ИГРЫ

0 дополнении

Ключевым элементом этого дополнения является новый персонаж — эстер-прорицательница. Вы немедленно получаете доступ к этому классу и можете использовать его по обычным правилам в любой кампании базовой игры, а все необходимые компоненты вы найдёте в соответствующих коробочках с символом . Кроме того, если вы успешно завершили сценарий № 51, то можете отправиться в новое приключение, представленное в данной книге сценариев (также рекомендуется, чтобы вы полностью прочитали книгу «Городской архив»). Если вы ещё не прошли сценарий № 51, вам всё равно следует прочесть описанные на стр. 3 правила, касающиеся нового класса.

Состав дополнения

2 книги сценариев



1 фигурка персонажа



1 планшет персонажа



28 карт способностей персонажа



15 карт модификаторов атаки



2 коробочки персонажа



1 блокнот персонажа



5 жетонов персонажа



5 жетонов порталов



6 жетонов состояний



23 фишки монстров



24 карты способностей монстров



11 карт характеристик монстров



2 конверта характеристик монстров



12 пластиковых подставок



4 жёлтые 8 белых

20 карт предметов



2 карты случайных подземелий



2 запечатанных конверта



8 обновлённых карт способностей



4 обновлённые памятки



31 карта событий



2 карты дорожных событий 9 карт городских событий 20 карт событий порталов

1 лист с наклейками



Новые правила

ВЫБОР ЦЕЛИ

На некоторых картах способностей монстров указано, что монстр выбирает цель не среди ближайших врагов, а в соответствии с приведённым критерием. В таких случаях считается, что указанный критерий имеет наивысший приоритет, а для разрешения ничьей используются обычные правила выбора цели.

РЕГЕНЕРАЦИЯ



РЕГЕНЕРАЦИЯ — это положительное состояние. Если фигурка находится в состоянии «РЕГЕНЕРАЦИЯ» (символ: фиолетовый ромб с пульсом), она выполняет действие «Лечение 1 (на себя)» в начале каждого своего хода (даже если при этом находится в состоянии «ОГЛУШЕНИЕ»). Если фигурка получает урон, уберите её жетон «РЕГЕНЕРАЦИЯ» (при этом урон наносится по обычным правилам). Если в начале хода фигурка находится одновременно в состояниях «РЕГЕНЕРАЦИЯ» и «РАНА», первым применяется эффект состояния «РЕГЕНЕРАЦИЯ»: уберите жетон «РАНА» и вылечите фигурку по обычным правилам.

ПОРТАЛЫ



Порталы — это постоянные накладные жетоны, которые может создавать прорицательница. Порталы могут быть использованы разными способами и приобретать различные эффекты, указанные на её картах способностей. Как правило, эффект портала действует только до конца раунда, в котором прорицательница применила соответствующую способность, но созданный при этом жетон портала остаётся на поле до конца сценария; его можно будет использовать снова с помощью карт способностей, разыгранных в последующие ходы. Клетка с жетоном портала не считается ни пустой клеткой, ни клеткой с отрицательным эффектом. У прорицательницы может быть одновременно не больше 5 жетонов порталов на игровом поле. Если ей будет необходимо положить шестой жетон, уберите один из уже размещённых.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ



Телепортация — это действие, позволяющее переместить фигурку в определённое место без передвижения по клеткам, находящимся между текущей клеткой фигурки и клеткой назначения (на которую она телепортируется). Телепортация не считается действием «Движение», и поэтому фигурка может телепортироваться, даже если находится в состоянии «ПАРАЛИЧ». На телепортацию не влияют враги, стены, препятствия, ловушки, а также клетки опасной и труднопроходимой местности, находящиеся на пути к клетке назначения. Фигурка может телепортироваться только на такую клетку, на которой может находиться по всем правилам, а эффекты, срабатывающие при передвижении на эту клетку (ловушки, опасная местность или особые способности персонажей), применяются так же, как и при обычном движении. Фигурка не может телепортироваться в ещё не открытую комнату.

НАКЛАДНЫЕ ЖЕТОНЫ СТЕН



Накладной жетон с белой каймой считается **стеной**. Все клетки, закрытые таким жетоном, считаются частью стены, на которую распространяются те же правила, что и на стену у границ фрагмента поля: через них нельзя передвигаться (даже при помощи свойства «Полёт» и эффекта «Прыжок») и они перекрывают линию видимости. Накладные жетоны стен не считаются препятствиями.

ПАРНЫЕ СТИХИИ



Символ стихии, образованный из двух разных символов стихий, может считаться одной из указанных стихий на выбор, но не обеими сразу.

РАЗДЕЛИТЕЛИ ДЕЙСТВИЙ

Линии точек разделяют отдельные действия, являющиеся частью одной способности карты.

ТРЕБОВАНИЯ КАРТ СОБЫТИЙ

На некоторых картах событий могут быть указаны требования, аналогичные требованиям сценариев. Если у вашего отряда не выполнены требования карты события, вы не можете её разыграть: возьмите следующую карту события, а неразыгранную карту замешайте вместе с тремя верхними картами соответствующей колоды.

УЛУЧШЕНИЯ

Базовая стоимость (в золотых)	
Улучшение	Другие эффекты
Телепортация	РЕГЕНЕРАЦИЯ
40	50

Наклейку «РЕГЕНЕРАЦИЯ» можно наклеить на любую основную строку действия, эффект которого применяется «на союзников» или «на себя».

СТОП!

Не читайте дальше, пока не завершите успешно сценарий № 51!

Создатели игры

Разработка дополнения: Марсель Квертечка

Автор игры и продюсер: Айзек Чилдрес

Дизайнеры: Джош Макдауэлл, Айзек Чилдрес, Марсель Квертечка

Художники: Александр Еличев, Джош Макдауэлл

Создание фигурок: Том Мэйсон

Редакторы: Айзек Чилдрес, Мэтью Сомерс, Джеймс Паттон, Джонатан Мэтьюс

Сюжет: Марсель Квертечка

Справочник по схеме поведения монстров: Гвидо Хансен

Дополнение тестировали: Изабелла Маттаситс, Тамо Фей, Доминик Голднагл, Эрик Стайбл, Джудит Стайбл, Себастьян Брунш, Айзек Чилдрес, Тимоти Фискус, Николь Фискус, Грег Смит, Ян Витт, Патрисия Воутерсе, Коля Хартманн, Марсель Кауфманн, Хеннинг Кнофф, Инга Кнофф, Майкл Беннетт, Патрик Роуз, Эми Роуз, Мартин Дженнер, Зейн Гантон, Роб Уоткинс, Том Леманн, Дженни Маттила, Линн Маттила, Николас Скин, Маркус Вонг, Винсент Вонг, Альфред Макнейр, Стефан Клоуз, Стина Клоуз, Мирко Маховик, Джейсон Муленбелт, Джейсон Уильямс, Кристофер Дики, Роберт Майлз, Терри Монтгомери, Дэниел Келтнер

Особая благодарность выражается:

Айзеку Чилдресу за то, что дал возможность воплотить мои идеи в жизнь;

Мэтью Сомерсу и Джеймсу Паттону за помощь с моим первым проектом в качестве разработчика, а также за то, что они чудесные редакторы;

Изабелле Маттаситс за поддержку в эти долгие часы разработки и тестирования;

Тамо Фей и Доминику Голднаглу за то, что провели с нами 600 часов за партиями в «Мрачную гавань» и всё ещё продолжают ей восхищаться и делиться своими идеями;

Винею Балиге, Энтони Хансесу, Тамо Фей, Тимоти Фискусу, Джонатану Мэтьюсу и Изабелле Маттаситс за их идеи для карт событий.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Редакторы художественного текста: Мария Шульгина, Анастасия Егорова, Александр Кожевников, Лада Слободян

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

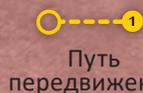
Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru

Справочник по схеме поведения монстров



Путь передвижения



Допустимое передвижение



Недопустимое передвижение



Целевая клетка (с которой монстр может атаковать)



Враг, выбранный в качестве цели



Атакующий враг



Значение инициативы

1. Начальная проверка

1.1. Проверьте состояния и наличие действия атаки

Если монстр находится в состоянии «РАЗОРУЖЕНИЕ» или на его карте способности не указано действие «Атака», он совершает ход так, как если бы мог провести ближнюю атаку, нацеленную на одного врага. Если монстр находится в состоянии «ПАРАЛИЧ», он не выполняет никакие действия «Движение». Если монстр находится в состоянии «ОГЛУШЕНИЕ», он не может выбрать цель и передвигаться, а также не выполняет никакие указания на его карте способности.

1.2. Проверьте путь передвижения

Проверьте, можно ли составить такой путь передвижения, с последней клетки которого монстр сможет провести атаку (при наличии линии видимости к цели). Все такие клетки (если возможных путей несколько) называются целевыми и обозначаются.

Если такой путь проложить невозможно, монстр не может выбрать цель и не будет ни двигаться, ни атаковать.



2. Выбор цели

Монстр определяет и выбирает одного врага в качестве цели в порядке указанных ниже приоритетов.

2.1. Путь передвижения до которой проходит через наименьшее количество клеток с отрицательными эффектами.

2.2. Путь передвижения до которой самый короткий.

2.3. Наименее удалённый враг (между ним и монстром находится наименьшее количество клеток, если не считать через стены).

2.4. Враг с наименьшим значением инициативы.

Порядок хода фигурок с одинаковым значением инициативы определяется по следующим правилам:

- если ничья между персонажами, первым совершает ход тот, у кого меньше значение инициативы на карте, не выбранной ведущей. Если ничья сохраняется, решение принимают игроки;
- если ничья между монстрами и персонажами, персонажи совершают ходы раньше;
- призванные создания совершают ходы непосредственно перед теми, кто их призвал;
- персонажи, использующие долгий отдых, совершают ходы последними.

Можно проложить путь к целевой клетке?



Длина пути > удалённость > инициатива

3. Монстры выполняют действия (движение, атака и др.)

Монстры выполняют действия, указанные на их карте способности, по порядку сверху вниз. При выполнении действия движения руководствуйтесь указанными ниже правилами.

1. Монстр должен закончить своё передвижение на кратчайшем пути к целевой клетке. В противном случае он не передвигается.

2. Монстр выбирает путь передвижения, проходящий через наименьшее количество клеток с отрицательными эффектами.

3. Монстр передвигается на целевую клетку, с которой может атаковать выбранную цель и максимальное возможное количество дополнительных целей.

4. В случае дальней атаки монстр передвигается прочь от выбранной цели до тех пор, пока не сможет провести эту атаку без затруднения.

5. Если у монстра есть несколько целевых клеток, с которых он может атаковать выбранную цель, он передвигается на целевую клетку, которая позволяет:

- 1) атаковать выбранную цель без затруднения;
- 2) атаковать как можно больше дополнительных целей (выбор этих целей происходит относительно положения монстра перед движением);
- 3) атаковать как можно меньше из этих дополнительных целей с затруднением.

6. Если монстр находится в состоянии «СМЯТЕНИЕ», он не будет передвигаться, чтобы избавиться от затруднения. Если способность монстров позволяет повысить заряд стихии или использовать её, это сделает первый монстр указанного на карте типа, который будет совершать ход, но при этом соответствующие бонусы получают все такие монстры.



