

Спящие Боги ДАЛЕКИЕ НЕБЕСА

ПРАВИЛА ИГРЫ

1–4 игрока, 12+ лет, 1–15 часов

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Сан-Франциско, 1937 год. Ваш грузовой самолёт мчится через небесный портал в суровую местность, где вас ждут удивительные существа, коварные боги и невообразимые опасности. Сможете ли вы вернуться до того, как портал закроется?

«Спящие боги. Далёкие небеса» — самостоятельная игра, события которой разворачиваются в мире «Спящих богов». Несмотря на то что в ней используется сюжет оригинальной игры, вам необязательно играть в «Спящих богов», чтобы насладиться «Далёкими небесами». Все персонажи в этой игре новые, а книга историй позволит вам познакомиться с концепцией оригинальной игры.

Цель игры

Ваша цель в игре «Спящие боги. Далёкие небеса» — пережить опасности странного мира и вернуться домой, в Сан-Франциско. Для этого вы будете путешествовать по атласу, исследовать локации, выполнять миссии и искать редкие тотемы, которые смогут вернуть вас на Землю.

Буклет с правилами и вступительный комикс

Будет лучше, если хотя бы один игрок прочтёт до начала партии буклет с правилами, но вы можете приступить к кампании сразу. Вступительный комикс познакомит вас с подготовкой к игре и основными правилами, которые помогут вам исследовать мир Странствий и вернуться домой!



Уже играли в «Спящих богов»!

Перейдите к с. 30, чтобы познакомиться с новыми и изменёнными правилами.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Подробнее о составе игры и подготовке к ней см. на с. 2–5 вступительного комикса.

СОСТАВ ИГРЫ	2
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ТЕРМИНЫ	3
ХОД ИГРОКА	4
КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ	5
СОБЫТИЕ	6
ДЕЙСТВИЯ И ШКАЛА ВРЕМЕНИ	7
Установка лагеря	7
Путешествие	8
Исследование	9
Полёт	10
Ремонт	12
КОНЕЦ ХОДА	12
ПРОВЕРКИ	13
ПЕРСОНАЖИ	14
Здоровье и выносливость	14
Навыки, состояния, способности ...	15
КАРТЫ И РЕСУРСЫ	16
Карты приключений	16
Карты боя	16
Карты способностей	18
Ресурсы и восстановление тотемов..	19
БОЙ	20
Боссы	24
КАМПАНИЯ	26
Поражение и сложность игры	26
Бортовой журнал	
и сохранение игры	27
Добавление и исключение игроков...	28
Подсчёт очков и достижения	29
КАК ХРАНИТЬ ИГРУ	31
СИМВОЛЫ И УКАЗАТЕЛЬ	32

СОСТАВ ИГРЫ

6 начальных карт приключений



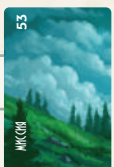
14 начальных карт боя



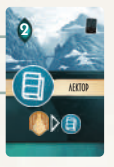
142 карты приключений



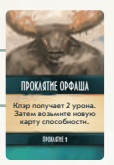
214 карт миссий



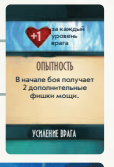
62 карты способностей



5 карт проклятий Орфа



17 карт усиления врагов



73 карты врагов



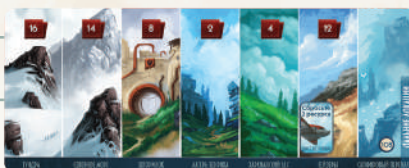
56 карт событий



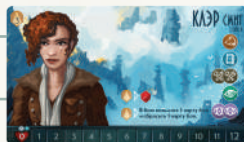
Планшет самолёта и 2 ползунка



Планшет полётов



Планшет действий



5 планшетов персонажей



Планшет для колоды боя



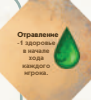
Жетон дополнительного времени



5 фигурок персонажей



Жетоны состояний (по 5 жетонов низкого боевого духа, отравления, безумия, слабости и испуга)



5 жетонов мощи номиналом «5»



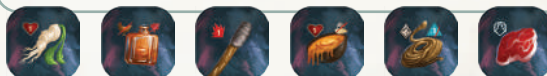
Пластиковая миниатюра самолёта



Пластиковая миниатюра Клэр Смит



Жетоны обычных ресурсов (по 6 жетонов огрутов, виски, факелов, песчаного мёда, верёвки и мяса)



Жетоны редких ресурсов (по 7 жетонов тундры, крови, цветов, листьев гермоны, огненного кварца, ледяных алмазов и яиц нефритового змея)



50 деревянных фишек урона



5 деревянных фишек помощи



20 деревянных фишек мощи



Кубик боя



Жетон активного игрока



15 жетонов выносливости



Жетон карманных часов



Не показаны:

- книга историй,
- листы бортового журнала,
- лист достижений,
- атлас,
- вступительный комикс,
- коробочка с магнитным держателем,
- жетон Хелтарк,
- жетон самолёта,
- 8 пластиковых подставок,
- поролоновый блок,
- органайзер с крышкой под компоненты для боя,
- коробочка использованных миссий,
- пластиковый органайзер.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ТЕРМИНЫ

На этой странице описаны основные правила игры, которые помогут вам понять остальную часть этого буклета.

Ваш(и) персонаж(и)

Вы всегда контролируете как минимум 1 персонажа. В свой ход вы также контролируете Клэр Смит — главного героя книги историй, от лица которой описаны все события. В зависимости от количества игроков вы можете контролировать более чем 1 персонажа. В свой ход вы являетесь активным игроком.

Здоровье, урон и выносливость



Здоровье — это максимальное количество физического и психического урона, которое может получить персонаж. Когда персонаж получает или теряет здоровье, передвигайте соответствующим образом фишку урона по шкале здоровья на планшете этого персонажа. Указание «получить X урона» или «-X здоровья» означает, что вы теряете X здоровья. Вне боя активный игрок решает, как распределить урон между персонажами, если не указано иное. Активный игрок также решает, как распределить восстановленное здоровье между персонажами, если не указано иное. *Подробнее см. на с. 14.*

У вашего самолёта также есть здоровье — прочность. Указание «получить X пробоин» означает, что самолёт теряет X прочности.

У каждого персонажа может быть не более 3 выносливости, которую он может тратить на участие в проверках и применение способностей. Когда персонаж тратит выносливость, снимайте с его планшета 1 жетон выносливости. *Подробнее см. на с. 14.*



Состояния

В игре есть 5 типов состояний: отравление, испуг, слабость, безумие и низкий боевой дух. Когда персонаж получает состояние, помещайте соответствующий жетон на его планшет. У каждого персонажа может быть несколько жетонов состояний, но не может быть более 1 жетона одинакового состояния. Активный игрок выбирает, какой персонаж получит состояние, если не указано иное. *Подробнее см. на с. 15.*



Испытание судьбы



Когда вы должны испытать судьбу, откройте верхнюю карту из колоды способностей, посмотрите значение судьбы в её левом верхнем углу и немедленно сбросьте эту карту. Если карты способностей закончатся, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если же все карты способностей либо назначены, либо в руках игроков, каждый игрок должен немедленно сбросить из руки все карты способностей, кроме 1, затем сформируйте из этих карт новую колоду. *Подробнее о том, как часто встречаются те или иные значения судьбы на картах способностей, см. на с. 32.*

Проверка

Проверка — это испытание 1 из 6 навыков: силы, хитрости, смекалки, внимательности, ремесла или смелости. Во время проверки вы тратите выносливость персонажей, чтобы использовать их навыки, испытываете судьбу и применяете способности, чтобы получить достаточный результат навыка.



Запас

Запас — это ресурсы и компоненты, которыми вы не владеете в текущий момент. Когда вы должны потратить, сбросить, потерять, снять или убрать что-либо, кладите это в запас.

Количество всех компонентов, кроме фишек урона и мощи, ограничено. Если у вас закончились необходимые компоненты, вы не можете их получить или использовать. Если у вас закончились фишки урона или мощи, используйте любую подходящую замену.

Ход игрока

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники ходят по очереди. В свой ход выполните следующее:

1. Возьмите 2 карты способностей

Возьмите 2 карты способностей.

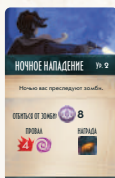
Вы можете в любой момент назначить их персонажу или сбросить, чтобы увеличить результат навыка при проверке (см. с. 13).



2. Событие

Откройте и прочитайте карту события (вслух, если играете не в одиночку).

Событие может содержать выбор, проверку, последствия и другие эффекты (подробнее о проверках см. на с. 13). Примените все эффекты карты события, прежде чем перейти к следующему этапу (подробнее о картах событий см. на с. 6).



3. Действия

Выполните действия. Доступные действия указаны в нижней части планшета действий. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз за ход. Выполняя любое действие, кроме установки лагеря, передвигайте карманные часы вниз по шкале времени. Подробнее о действиях см. на с. 7.



4. Конец хода

Когда карманные часы достигают последнего деления на шкале времени, вы завершаете своё последнее действие, после чего ваш ход заканчивается. Как вариант, вы можете закончить ход на предпоследнем делении, и тогда следующий игрок сможет потратить не использованное вами время. Передайте жетон активного игрока участнику слева. Начинается ход этого участника.



Все этапы хода игрока подробно описаны на следующих страницах.



ЭТАП 1. ВОЗЬМИТЕ 2 КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В начале своего хода возьмите 2 карты способностей. Если в колоде способностей закончились карты, перемешайте стопку сброса карт способностей и сформируйте новую колоду. Если после того, как вы взяли новые карты, у вас в руке оказалось более 7 карт способностей, сбрасывайте карты, пока у вас не останется не более 7 карт (у каждого игрока отдельный предел карт в руке).

Карты способностей нельзя показывать или отдавать другим игрокам — это секретная информация. Но вы можете сообщить, есть ли у вас в руке что-то, что может помочь в проверке.

Назначение карт способностей. В любой момент, даже во время другого вашего действия или хода другого игрока, вы можете назначить карту способности любому персонажу, которого вы контролируете. Чтобы назначить карту способности, сбросьте столько карт способностей из руки, сколько указано в правом верхнем углу назначаемой карты (это стоимость карты). Кроме того, вы должны сбросить 1 дополнительную карту за каждую карту способности, **уже назначенную** персонажу, с **символом навыка того же типа**, что и назначаемая карта. Каждая назначенная карта способности увеличивает изображённый на ней навык на 1. У каждого персонажа одновременно может быть **не более 8 назначенных карт способностей**. Вы можете в любой момент сбросить назначенные вашему персонажу карты способностей.

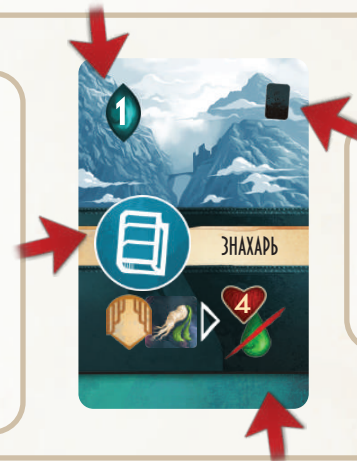
Пример. Стоимость карты «Знахарь» — 1. Клэр уже назначена карта с навыком «смекалка», поэтому стоимость увеличивается на 1. Вы сбрасываете 2 другие карты способностей из руки и кладёте карту «Знахарь» под планшет персонажа Клэр так, чтобы была видна только нижняя часть карты.

Помощь в проверках. Вы также можете сбросить из руки карты способностей с символом требуемого навыка во время **любой** проверки (даже во время проверки в ход другого игрока), чтобы прибавить 1 к итоговому результату за каждую сброшенную таким образом карту. Однако более выгодно назначать карты способностей персонажам. Нельзя сбрасывать карты способностей, чтобы усилить карты боя, карты приключений или другие способности.

Когда вы испытываете судьбу, используйте это значение, затем сбросьте эту карту способности.

Когда эта карта назначена, она увеличивает смекалку на 1. Также её можно сбросить из руки во время любой проверки, чтобы прибавить +1 к смекалке.

Чтобы назначить эту карту, оплатите её стоимость, равную 1.



Когда эта карта назначена, персонаж может в любой момент потратить 1 выносливость и 1 огрут, чтобы применить её способность: восстановить 4 здоровья любому персонажу (или распределить 4 здоровья между несколькими персонажами), а также снять 1 отравление с любого персонажа.



Базовые навыки персонажа

Значение смекалки у Клэр — 3, поскольку ей назначены эти 2 карты способностей. Когда Клэр потратит 1 выносливость, чтобы принять участие в проверке смекалки, она увеличит значение этой проверки на 3.

Подробнее о картах способностей см. на с. 18.

ЭТАП 2. СОБЫТИЕ

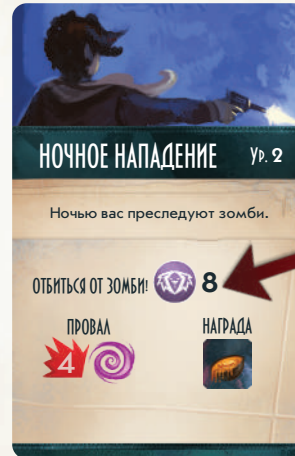
Откройте и прочитайте верхнюю карту из колоды событий (вслух, если играете не в одиночку). Примените эффект или пройдите проверку. Если в колоде закончились карты, перемешайте стопку сброса карт событий и сформируйте новую колоду.

Вы не можете проигнорировать событие. Вы должны завершить его немедленно, если только на карте не указано «чтобы завершить это событие». В таком случае положите эту карту лицевой стороной вверх рядом с атласом. Применяйте все длительные эффекты. Если эффект отмечен словами «в конце хода», он применяется в конце хода каждого игрока, пока событие не будет завершено. Вы можете завершить подобное событие, находящееся в игре, в любой момент своего хода.

Если эффект негативный, то активный игрок распределяет урон и жетоны состояний между персонажами (если на карте не указано иное).

Завершив событие, сбросьте его карту.

Угроза. Эффект «получите 1 угрозу» означает, что на эту карту события нужно положить фишку урона. Некоторые эффекты тем опаснее или сложнее, чем больше фишек на карте.

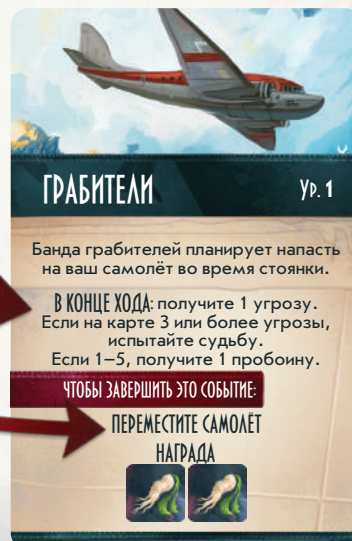


Открыв эту карту, вы должны немедленно пройти проверку СМЕЛОСТИ 8. Если вы её провалите, то получите 4 урона и безумие (активный игрок распределяет их между персонажами). В любом случае (успех или провал) вы получите 1 песчаный мёд.

Открыв эту карту, вы немедленно применяете её эффект (на этой карте нет проверки). Мигель получает 2 урона и отравление. Затем вы получаете 1 песчаный мёд и сбрасываете эту карту.



Этот эффект применяется в конце хода каждого игрока, пока вы не завершите событие и не сбросите карту. Если на этой карте будет 3 или более угрозы (фишки урона), испытайте судьбу. Если значение судьбы на карте — 1–5, самолёт получает 1 пробоину.



Чтобы завершить это событие, вы должны переместить самолёт.



Этот эффект применяется, пока вы не завершите событие и не сбросите карту.

Чтобы завершить это событие, вы должны пройти проверку РЕМЕСЛА 8. Если вы её провалите, то получите 5 урона. В любом случае (успех или провал) вы завершите это событие и получите указанную награду.

ЭТАП 3. ДЕЙСТВИЯ

Если вы активный игрок, на этом этапе вы выбираете и выполняете действия. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз за ход. Каждое действие (кроме установки лагеря) стоит 1 или 2 единицы времени. Как правило, ход завершается после того, как будут потрачены 5 единиц времени.

Тратя время, передвигайте карманные часы вниз по шкале времени. В начале хода карманные часы находятся на делении «Начало хода», затем они передвигаются на 1 деление вниз за каждую потраченную единицу времени.

Если игрок перед вами закончил ход, не используя всё своё время, вы получаете 1 дополнительную единицу времени — возьмите жетон дополнительного времени в качестве напоминания. Вы можете использовать жетон дополнительного времени только после того, как завершите этапы 1 и 2 своего хода по обычным правилам.

В свой ход вы можете выбирать из 5 возможных действий (подробнее о них см. ниже).

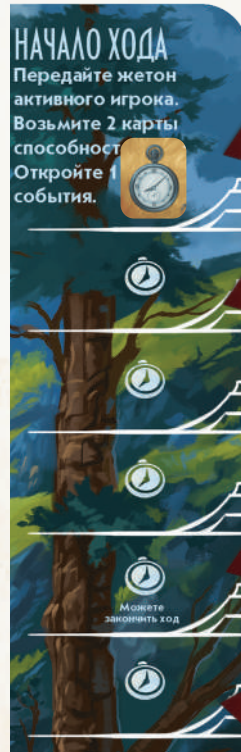


Действие. Установка лагеря

Устанавливая лагерь, вы не тратите время. Вместо этого вы должны зачеркнуть крайний левый ещё не зачёркнутый символ лагеря в бортовом журнале.

Вы можете установить лагерь в любой момент, но не во время выполнения другого действия (такого как исследование).

Когда установлен лагерь, каждый персонаж восстанавливает все жетоны выносливости (до 3), а также 2 здоровья (но не больше максимума). Можете снять 1 жетон состояния с 1 персонажа. Наконец, перемешайте стопку сброса карт приключений и раздавайте игрокам, начиная с вас и далее по часовой стрелке, по 1 карте, пока карты не закончатся. **Примечание. Это не касается карт боя, которые используются ТОЛЬКО во время боя и находятся в отдельной колоде до боя.**

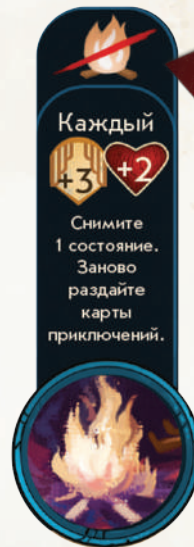


Начало хода

Передвигайте карманные часы вниз по шкале времени, когда тратите время.

Вы можете закончить ход, когда карманные часы находятся на этом делении. В таком случае дайте следующему игроку жетон дополнительного времени и перейдите к этапу 4.

Если после того, как вы выполнили своё последнее действие, карманные часы находятся на этом делении, перейдите к этапу 4 и закончите ход.



Этот символ напоминает о том, что, установив лагерь, вы должны зачеркнуть 1 символ лагеря в бортовом журнале.



До конца кампании вы можете установить лагерь ограниченное количество раз, в зависимости от продолжительности кампании (стандартная или долгая). Когда вы зачёркиваете эти два последних символа, следуйте указаниям в нижней части бортового журнала.

Действие. Путешествие

Переместите миниатюру Клэр Смит по атласу. Каждая страница атласа разделена на квадратные участки. Чтобы переместиться на новый участок, вы должны потратить 1 единицу времени. Вы можете перемещаться только на соседние участки, у которых есть общая граница с вашим участком (нельзя перемещаться по диагонали).

Соседние участки, разделённые пружинкой, скрепляющей атлас, считаются соседними для целей путешествия.

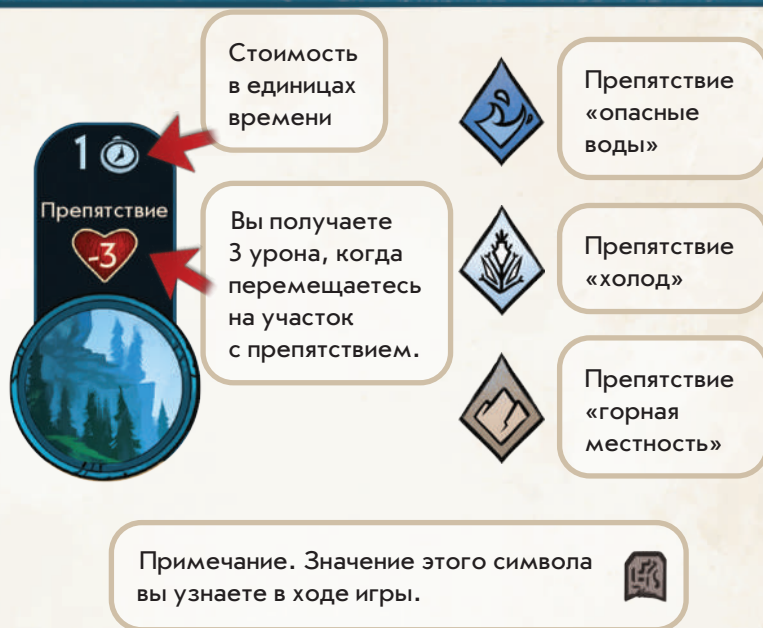
Перемещаясь на участок с препятствием, вы должны немедленно использовать подходящую карту приключения или способность либо сбросить ресурс, который позволяет игнорировать препятствие. Если вы ничего из этого сделать не можете, получите 3 урона (распределите между персонажами на ваш выбор).

Пример путешествия. Вы тратите 2 единицы времени, чтобы переместиться на 2 участка на восток. Затем вы тратите ещё 2 единицы времени, чтобы переместиться на 2 участка на север. На последнем участке есть препятствие «опасные воды». У вас нет ни карты приключения, ни способности, ни ресурса для игнорирования препятствия, поэтому вы получаете 3 урона.

Край карты. Если вы достигли края карты и хотите продолжить путешествие в том же направлении, вы можете сделать это, если на краю страницы, где находится Клэр, есть стрелка с указанием, на какую страницу переместиться. Выполните следующее:

- Уберите Клэр с карты.
- Найдите в атласе страницу, указанную на краю карты, который вы пересекаете, и поместите Клэр на соседний участок на новой странице.
- Вы всегда перемещаетесь на край карты, противоположный тому, который покидаете. Например, если вы покидаете северный край страницы, вы перемещаетесь на южный край новой страницы. Вы должны поместить Клэр на участок новой страницы, который считался бы соседним с прежним участком, если бы эти две страницы были рядом друг с другом.

Пример. Вы перемещаетесь со страницы 2 на север на страницу 10. Вы убираете Клэр с верхнего левого участка на странице 2. Вы должны поместить Клэр на нижний левый участок на странице 10.



Действие. Исследование

Если миниатюра Клэр находится на участке с пронумерованной локацией, вы можете исследовать эту локацию за 2 единицы времени. Откройте раздел книги историй с тем же номером, что и локация на атласе. Прочитайте первый блок текста (вслух, если играете не в одиночку). В конце каждого блока возможно следующее:

- Сделайте выбор. Варианты выбора отмечены буквами и могут включать в себя проверку или бой (*подробнее см. на с. 13 и 20–25 соответственно*). Завершив проверку или бой (если они были), перейдите к указанному разделу. Получите указанную награду.
- Если вы провалили проверку, примените негативные эффекты (указаны курсивом). Иногда, провалив проверку, вы должны перейти к другому разделу книги историй (об этом сказано в описании провала). Если другой раздел не указан, перейдите к разделу, указанному в скобках под описанием провала.
- Конец исследования всегда обозначается словами «вернитесь на атлас». Это означает, что действие исследования завершено. После исследования активный игрок продолжает свой ход по обычным правилам.

Не читайте дальше и не переходите к другим разделам, пока не сделаете выбор и/или не завершите проверку.

Иногда в книге историй вы будете встречать указание зачеркнуть локацию на карте кампании в бортовом журнале. Если локация зачёркнута, вы не сможете вновь посетить её в текущей кампании.

Встретив в книге историй указание «продвиньтесь на X по шкале времени», передвиньте карманные часы на указанное количество делений вниз по шкале времени. Если при этом ваш ход заканчивается, вычитите время из хода следующего игрока.

Карты миссий и ключевые слова

Встретив указание «получить миссию X», найдите карту миссии с соответствующим номером в коробочке с магнитным держателем и поместите её лицевой стороной вверх рядом с атласом. Не просматривайте остальные карты миссий и не меняйте их порядок.

Встретив указание «потерять миссию X» или «завершить миссию X», уберите соответствующую карту в коробочку использованных миссий. Вы не сможете вновь получить карту из этой коробочки в текущей кампании.

Иногда вам будет необходимо определённое **ключевое слово**, чтобы прочитать раздел книги историй или выбрать вариант. Ключевые слова указаны на картах миссий. Если рядом с атласом лежит карта с нужным ключевым словом, считается, что у вас есть это слово.

Если раздел книги историй начинается со слов «если есть ключевое слово X», перейдите к разделу Y и у вас есть указанное ключевое слово, вы должны перейти к разделу Y. Если в начале раздела указано несколько ключевых слов, выполните все указания по порядку.

Если в одном из вариантов раздела указано «необходимо ключевое слово X», вы можете выбрать его, только если у вас есть указанное ключевое слово. Но вы не обязаны выбирать этот вариант, даже если у вас есть это ключевое слово, и по желанию можете выбрать другой.

Препятствия

Иногда в книге историй перечисляются препятствия и указания, как преодолеть их, чтобы продолжить чтение. Негативные эффекты препятствий в книге историй отличаются от эффектов препятствий в атласе.



Пример раздела книги историй

38.9

Вы просыпаетесь в холодной грязи. Ваша одежда насквозь промокла от росы, а руки, связанные грубой верёвкой, ноют от боли. Вы лежите на полу деревянной хижины. Дверь открыта нараспашку.

А. Перерезать верёвку острыми камнями.

ХИТРОСТЬ 5.

Провал: -3 здоровья.

(Перейдите к разделу 38.11.)

Б. Попытаться выкрутиться из пут.

СИЛА 6.

Провал: -3 здоровья.

(Перейдите к разделу 38.12.)



Исследование. Случайная встреча

Исследуя некоторые локации, вы, вместо того чтобы читать раздел, будете открывать книгу историй на странице с иллюстрацией. Это называется случайной встречей. Во время такой встречи все игроки одновременно выбирают, на какие доступные действия поместить фигурки своих персонажей.

Каждое действие случайной встречи можно выполнить только один раз, но на одно и то же действие можно поместить до 2 персонажей, чтобы они вместе прошли проверку.

Вы получаете награду лишь один раз, даже если на одно и то же действие помещены 2 персонажа.

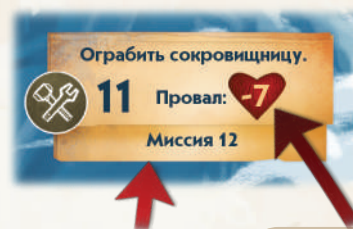
Каждый персонаж может быть помещён только на одно действие.

Иногда в книге историй и миссиях вы будете встречать указание сделать что-либо, «разместив всех персонажей» на случайной встрече. Это значит, что вы можете сделать указанное после того, как все персонажи завершат выполнять желаемые действия случайной встречи.

Большинство действий включают в себя проверку или иное требование, которое нужно выполнить (указаны под названием действия). Как обычно, персонаж может потратить 1 выносливость, чтобы добавить свой навык к проверке, либо не тратить выносливость и просто испытать судьбу.

Награда за каждое действие указана в нижней части описания. Если в награду вы получили **карту миссии в случайной встрече**, сначала прочитайте её про себя. Вы можете пересказать её своими словами, при желании отыграв своего персонажа. Если два игрока, выполнявшие одно действие, получают такую карту, они оба читают её. Если миссию нужно завершить после прочтения, уберите её в коробочку использованных миссий — вы не сможете вновь получить её в текущей кампании.

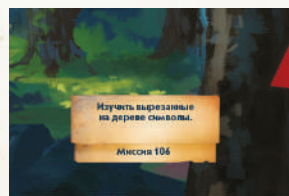
После того как все персонажи выполнили выбранные действия (или вы решили завершить эту встречу), уберите со страницы фигурки всех персонажей и верните на атлас миниатюру Клэр. Если локация со случайной встречей не зачёркнута, вы сможете вновь исследовать её, чтобы вернуться к случайной встрече.



Награда за действие. Помните: вы получаете награду даже при провале проверки (если не указано иное).

Последствие провала проверки

У некоторых действий нет требований. Выбрав такое действие, вы просто получаете награду.



Действие. Полёт

Планшет полётов и миниатюра самолёта показывают, где находится самолёт и куда его можно посадить. Всего есть 6 посадочных площадок, соответствующих участкам на атласе. Номера страниц атласа с этими участками указаны в верхней части клеток планшета полётов. Последняя клетка на планшете полётов — это дальняя локация, куда можно попасть только на самолёте, и там есть только одна локация для исследования.

Это действие стоит 2 единицы времени и позволяет переместить миниатюру самолёта с одной посадочной площадки на другую. Для этого миниатюра Клэр должна находиться на той же посадочной площадке, что и миниатюра самолёта (Клэр — на атласе, самолёт — на планшете полётов), а у самолёта должна быть хотя бы 1 прочность и 1 топливо.



Выберите посадочную площадку на планшете полётов и переместите туда миниатюру самолёта, а миниатюру Клэр переместите на соответствующую площадку в атласе. Если вы летите в дальнюю локацию, поместите обе миниатюры в эту локацию.

Потратьте 1 топливо. Затем испытайте судьбу. Прибавьте к значению судьбы количество клеток, на которое переместился самолёт на планшете полётов. Затем самолёт получает пробоины в зависимости от результата (уменьшите прочность самолёта соответствующим образом):

менее 6	0 пробоин
6–7	1 пробоина
8–10	2 пробоины
11 или более	3 пробоины

Если вы в дальней локации, то можете потратить 2 единицы времени, чтобы исследовать её. Чтобы вернуться на атлас, вам придётся выполнить ещё одно действие полёта.

Заправка самолёта. Когда самолёт находится на посадочной площадке «Гейзеры», вы можете в любой момент сбросить 2 ресурса, чтобы восстановить количество топлива до 5. При этом миниатюра Клэр может быть где угодно на атласе.

Если у вас закончится топливо, получите миссию 206, как указано на планшете самолёта.

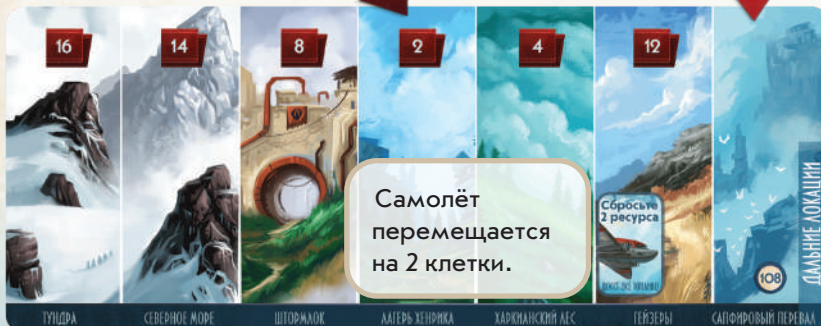
У самолёта 0 прочности. Если самолёт получает любое количество пробоин, когда у него уже 0 прочности, зачеркните 1 символ лагеря (персонажам пришлось потратить много времени, чтобы отремонтировать самолёт).

Новые дальние локации. В ходе игры вы можете получить карты дальних локаций. Все локации на этих картах считаются соседними с дальней локацией «Сапфировый перевал», а также друг с другом.

Альтернативные правила для полёта см. на с. 29.

Посадочная площадка
(с. 2 атласа)

Дальняя локация 108



Посадочная площадка
«Гейзеры» (с. 12 атласа)



Посадочная площадка
«Лагерь Хенрика»
(с. 2 атласа)

Шкала
прочности
самолёта



Шкала
топлива
самолёта

Кладите карты
новых дальних
локаций сюда.

Действие. Ремонт

Это действие позволяет восстановить прочность самолёта за 1 единицу времени. Клэр должна быть на той же посадочной площадке, что и самолёт (Клэр — на атласе, самолёт — на планшете полётов). Пройдите проверку РЕМЕСЛА. Если результат 0–8, отремонтируйте 1 пробоину; 9–10 — отремонтируйте 2 пробоины; 11 или более — отремонтируйте 3 пробоины.

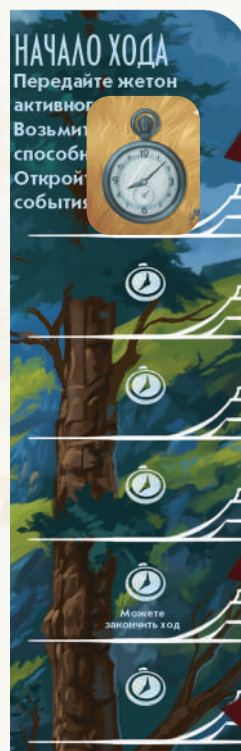


Этап 4. Конец хода

Если после того, как вы завершите действие, карманные часы находятся на последнем делении шкалы времени, ваш ход заканчивается.

Примените эффекты «в конце хода» (если есть) активных карт событий, затем верните карманные часы на деление «Начало хода». Передайте жетон активного игрока участнику слева от вас. Теперь он контролирует Клэр Смит и начинает свой ход.

Досрочное окончание хода. Вы можете досрочно закончить свой ход, когда карманные часы находятся на предпоследнем делении шкалы времени. В таком случае дайте игроку слева от вас жетон дополнительного времени. В свой ход, во время выполнения действий, этот игрок сможет потратить этот жетон как ещё 1 единицу времени.



В конце своего хода поместите карманные часы на это деление.

Вы можете закончить свой ход, когда карманные часы находятся на этом делении. В таком случае дайте игроку слева от вас жетон дополнительного времени.

Если после того, как вы выполнили последнее действие, карманные часы находятся на этом делении, перейдите к этапу 4, чтобы закончить свой ход.

Проверки

Проверка — это испытание 1 из 6 навыков: силы, хитрости, смекалки, внимательности, ремесла или смелости.

Обычно проверка выглядит следующим образом:

СИЛА 5.

Провал: -3 здоровья.

В этом примере вы должны получить значение силы 5 или выше, чтобы успешно пройти проверку. Если вы провалили проверку, то примените негативные эффекты.

Чтобы пройти проверку:

1. Решите, кто из персонажей под вашим контролем будет участвовать в проверке. Другие игроки также решают, задействовать ли своих персонажей в проверке. Каждый персонаж, участвующий в проверке, должен потратить 1 выносливость. Если у персонажа нет жетонов выносливости, он не может участвовать в проверке.

ВАЖНО! Вы можете не задействовать персонажей в проверке и сразу перейти к следующему шагу. Это может быть выгодно, если вы можете принять последствия провала и не хотите тратить выносливость.

Определите суммарное значение требуемого навыка у всех участвующих персонажей (базовый навык персонажа плюс символы на назначенных ему картах способностей) и перейдите к следующему шагу.

2. Испытайте судьбу: откройте верхнюю карту из колоды способностей и посмотрите значение судьбы в её левом верхнем углу. Прибавьте это значение к суммарному значению навыка всех участвующих персонажей — это ваш итоговый результат навыка.

3. Теперь вы можете применить способности персонажей и назначенных карт способностей, а также свойства карт приключений, чтобы изменить итоговый результат навыка. Помимо этого, любые игроки могут сбросить сколько угодно карт способностей с символом требуемого навыка из руки, чтобы прибавить 1 к итоговому результату за каждую сброшенную таким образом карту.

4. Если итоговый результат навыка равен значению проверки или больше, вы успешно прошли её. В противном случае вы провалили проверку и должны применить негативные эффекты.

5. Сбросьте карту способности, использованную для испытания судьбы.

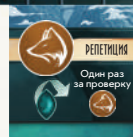
УСПЕХ

Если вы получили достаточный результат навыка, игнорируйте последствия провала и следуйте указаниям на следующей строке.

ПРОВАЛ

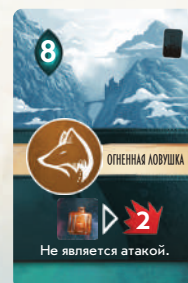
Если вы провалили проверку, примените негативные эффекты, перечисленные после слова «провал». Если в число этих эффектов входит получение урона, в первую очередь указанный урон получают персонажи, участвовавшие в проверке (если это возможно). Урон между персонажами распределяется на ваше усмотрение. Как правило, даже провалив проверку, вы получаете награду и продолжаете чтение.

Клэр должна пройти проверку ХИТРОСТИ 9.



Она тратит 1 выносливость. У Клэр всего 2 хитрости (базовая хитрость 1 плюс хитрость 1 с назначенной карты способности).

Клэр испытывает судьбу и открывает карту со значением 8. В сумме — 10 (2 + 8 = 10). Клэр успешно проходит проверку.



Персонажи, здоровье и выносливость

Персонажи тратят выносливость, чтобы участвовать в проверках и применять способности. У каждого персонажа одновременно может быть не более 3 выносливости.

Способности персонажа

Базовые навыки

Имя и происхождение



Здоровье персонажа снизилось до 0

Когда здоровье персонажа снижается до 0, считается, что он тяжело ранен. Он может говорить и передвигаться, но больше не может участвовать в проверках и в бою, а также применять любые способности, пока не восстановит хотя бы 1 здоровье.

Когда здоровье всех персонажей снижается до 0, вы проигрываете (см. «Поражение» на с. 26).

Персонаж с 0 здоровья больше не может получать урон. Если вы распределяете урон вне боя и в результате здоровье персонажа снижается до 0, вы должны распределить весь оставшийся урон между другими персонажами. В бою же, если в результате атаки врага здоровье персонажа снижается до 0, **весь оставшийся урон игнорируется** (см. с. 22).

Когда здоровье персонажа снижается до 0, вы не можете сразу восстановить его здоровье. Вы должны дополнительно тратить 1 единицу времени, когда поднимаете здоровье персонажа с 0 до 1. Это значит, что вы не можете восстановить здоровье персонажу в конце своего хода или во время выполнения исследования.

Шкала здоровья

Здоровье — это максимальное количество физического и психического урона, которое может получить персонаж. Отслеживайте количество здоровья вашего персонажа с помощью фишки урона и шкалы здоровья. Каждый раз, когда вы восстанавливаете здоровье, двигайте фишку вправо по шкале. Каждый раз, когда вы теряете здоровье (получаете урон), двигайте фишку влево по шкале. У вас никогда не может быть больше максимального количества здоровья.

Этот символ означает урон, наносимый персонажем или врагом во время атаки, а также в иных случаях.



НАВЫКИ, СОСТОЯНИЯ И СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Навыки

В игре есть 6 типов навыков.



Сила. Используется, когда требуется физическое усилие или выносливость.



Внимательность. Используется, когда требуется что-либо найти, сориентироваться, подметить детали, учуять, спрятаться или незаметно прокрасться.



Смекалка. Используется, когда требуются знания, основанные на опыте или полученные при обучении.



Ремесло. Используется, когда требуется что-либо построить, отремонтировать, разобрать, наладить или улучшить.



Хитрость. Используется, когда требуется убедить, поговорить, обмануть, что-либо придумать, спланировать или взять на себя командование.



Смелость. Используется, когда требуется кого-то запугать, противостоять стрессу, побороть страх или действовать храбро.

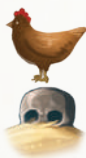
Состояния

В игре есть 5 типов состояний. Когда персонаж получает состояние, помещайте соответствующий жетон на его планшет. У каждого персонажа может быть несколько жетонов состояний, но не может быть более 1 жетона одинакового состояния. Персонажи получают состояния во время участия в историях, событиях и в бою. Состояния можно снять с помощью способностей персонажей и свойств карт приключений.

- **Отравление.** Персонаж получает 1 урон в начале хода каждого игрока. Если здоровье персонажа снижается до 0, игнорируйте эффект отравления до тех пор, пока персонаж не восстановит хотя бы 1 здоровье.



- **Испуг.** Вы не можете разыгрывать карты боя на этого персонажа.



- **Слабость.** Персонаж получает -2 ко всем навыкам.



- **Безумие.** Персонаж не может применять способности со своего планшета. Способности назначенных персонажу карт способностей не имеют эффектов (но символы навыков продолжают действовать).



- **Низкий боевой дух.** Персонаж должен тратить 2 выносливости, чтобы участвовать в проверках (вместо 1).



Способности персонажей

На планшете каждого персонажа есть 1 или 2 способности. Вы можете **в любой момент** потратить выносливость персонажа, которого контролируете, чтобы применить его способность.

Способности персонажей

Клэр

- Потратьте 1 выносливость, чтобы перебросить кубик боя (или чтобы любой другой персонаж переброшил свой кубик боя).
- Потратьте 1 выносливость, чтобы взять 1 карту боя. Затем сбросьте 1 карту боя.

Эд

- Потратьте 1 выносливость, чтобы в ход любого игрока вновь испытать судьбу (можно использовать только один раз в ход).
- Потратьте 1 выносливость, чтобы временно получить 1 силу или 1 хитрость в одной проверке.

Эзар

- Потратьте 2 выносливости, чтобы снять испуг с любого персонажа.
- Потратьте 1 выносливость, чтобы снять 1 фишку мощи с любого врага. Это не активирует контратаку врага.

Джесси

- Потратьте 1 выносливость, чтобы любой персонаж получил 1 блок во время контратаки врага.
- Потратьте 2 выносливости, чтобы снять низкий боевой дух с любого персонажа.

Мигель

- Потратьте 2 выносливости, чтобы снять безумие, отравление или слабость с любого персонажа.

Карты приключений

Карты приключений символизируют людей, инструменты, знания и тотемы, с которыми вы сталкиваетесь на своём пути. Получив карту приключения, возьмите её в руку или отдайте другому игроку.

- Вы можете в любой момент разыграть карту приключения из руки, чтобы применить её свойство. Разыграв карту приключения, положите её в стопку сброса карт приключений на планшете действий.
- Вы не можете отдавать карты приключений из руки другим игрокам, но вы можете разыграть карту приключения **в ход любого игрока и на персонажа любого игрока.**
- В бою вы не можете применять рецепты и карты, позволяющие вам перемещаться по атласу или перемещать самолёт.
- Буква «Н» в левом нижнем углу карты означает, что это начальная карта приключения. На остальных картах приключений указан их номер.
- Если между несколькими свойствами на карте указан знак «/», вы должны выбрать одно из них, когда разыгрываете эту карту.
- **Стоимость применения.** Для применения некоторых свойств вы должны оплатить их стоимость (как правило, в ресурсах). На таких картах между стоимостью (слева) и эффектом (справа) изображена стрелка. Если вы не можете оплатить стоимость, то не можете разыграть эту карту.
- Если стрелки нет, то у свойства нет стоимости. Но у некоторых свойств могут быть дополнительные условия. Если эти условия не выполняются, вы не можете разыграть такую карту.
- У вас в руке может быть сколько угодно карт приключений.
- Встретив указание «потерять карту приключения X», уберите соответствующую карту в коробочку использованных миссий.

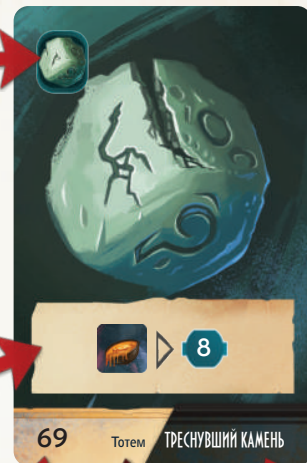
Этот символ означает, что эта карта приключения — восстановленный тотем. Одна из целей игры — собрать как можно больше таких тотемов.

Это свойство стоит 1 песчаный мёд и временно даёт персонажу 8 блока против 1 контратаки.

Номер карты приключения

Тип карты приключения

Название



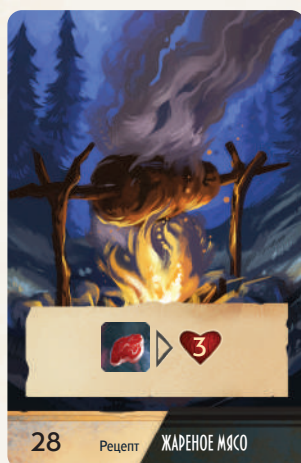
Карты боя и изменение колоды боя

Карты боя — это тип карт приключений, которые используются только в бою. В начале игры в вашей колоде боя 14 карт, но в ходе кампании вы сможете получить новые карты боя. Вы можете в любой момент **вне боя** просмотреть свои карты боя и изменить состав активной колоды боя (выбрать, какие карты боя входят в состав колоды). Активная колода боя — колода, которую вы используете в бою. **В ней должно быть не менее 14 карт боя, максимальное количество карт не ограничено.** Кладите ваши карты боя, которые вы не используете, рядом с колодой боя. Активная колода боя всегда лежит на планшете для колоды боя. Игроки сообща решают, какие карты должны быть в колоде боя, но решающее слово остаётся за активным игроком. Вы можете изменить состав колоды боя перед началом боя, до первой атаки, но после того, как увидите карты врагов или страницу босса.



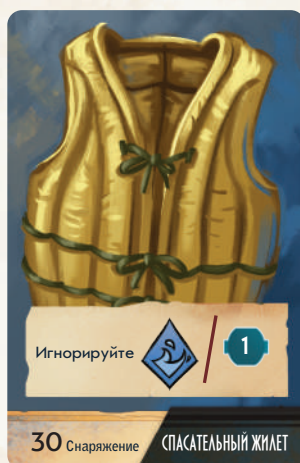
Карта боя





28 Рецепт ЖАРЕННОЕ МЯСО

Это рецепт. Разыгрывая эту карту, вы должны сбросить 1 жетон мяса, чтобы восстановить 3 здоровья (можете распределить между персонажами).



30 Снаряжение СПАСАТЕЛЬНЫЙ ЖИЛЕТ

Разыгрывая эту карту, вы можете немедленно игнорировать 1 препятствие «опасные воды» ЛИБО блокировать 1 урон. Вы можете использовать блок только в бою, чтобы игнорировать урон от контратаки врага.



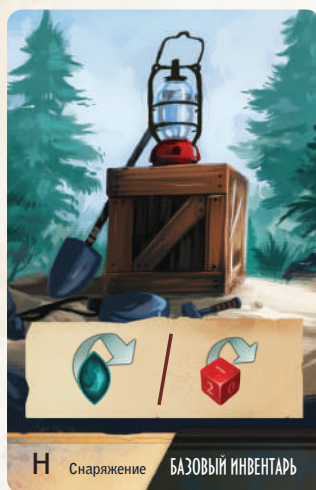
0 Снаряжение АПТЕЧКА

Разыгрывая эту карту, восстановите 2 здоровья (можете распределить между персонажами).



0 Снаряжение БИНОКЛЬ

Разыгрывая эту карту, выберите: получить ЛИБО 1 песчаный мёд, ЛИБО 1 огрут, ЛИБО 1 мясо, ЛИБО +2 к внимательности в проверке.



0 Снаряжение БАЗОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ

Разыгрывая эту карту, вы можете вновь испытать судьбу (левый символ) ЛИБО перебросить кубик боя (правый символ).



0 Экипаж ЮДЖИН КОУЛМАН

Разыгрывая карту «Юджин Коулман», вы можете переместить самолёт на планшете полётов ЛИБО восстановить 1 прочность самолёта. Если вы перемещаете самолёт, потратите 1 топливо и испытаете судьбу, чтобы проверить, получил ли самолёт пробоину, по обычным правилам. **Это перемещение можно совершить без Клэр.**

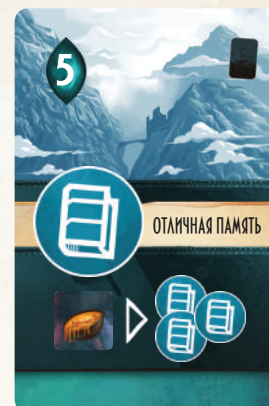


23 Снаряжение УДОЧКА

На карте «Удочка» есть символ препятствия, но её нельзя использовать, чтобы игнорировать препятствие «опасные воды».

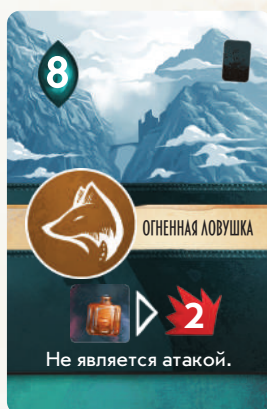
Общие правила использования карт способностей

- Персонаж может применять способности карты способности только после того, как она будет ему назначена.
- Эффект карты способности (но не символы навыков) можно применять к любому персонажу в любой момент, если на карте нет указания «*этот персонаж*» или «*на себя*» — в таком случае эффект карты может применяться только к персонажу, которому назначена эта карта. Решение о том, когда применять эффекты назначенных карт способностей, всегда принимает игрок, контролирующий персонажа, которому назначены эти карты.
- **Стоимость применения.** Для применения некоторых способностей вы должны оплатить их стоимость (потратить ресурсы, выносливость, здоровье). На таких картах между стоимостью (слева) и эффектом (справа) изображена белая стрелка. Стоимость в выносливости и здоровье всегда оплачивается персонажем, которому назначена эта карта.
- Если стрелки нет, то у способности нет стоимости. Применяйте способность согласно описанию на карте.
- Если на карте используется обращение «вы», оно относится к игроку, контролирующему персонажа, которому назначена эта карта.
- Символы урона и снятия фишек мощи добавляются к **любой карте атаки**, если на карте нет указания «этот персонаж» или «на себя» — в таком случае они усиливают карту атаки только того персонажа, которому назначена эта карта способности.
- Если в тексте способности, позволяющей нанести урон или снять фишки мощи, есть слова «не является атакой», то её можно применить в любой момент боя, не активируя контратаку врага. Такая способность применяется отдельно от эффекта карты атаки, однако вы должны помещать фишки урона на соседние клетки по обычным правилам.

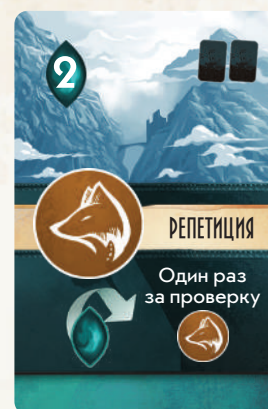


Эта способность добавляет +1 урон ко **всем** разыгранным этим персонажем картам атаки, которые наносят урон (не добавляется к картам боя, которые не наносят урон).

Чтобы применить эту способность, сбросьте 1 песчаный мёд. Вы временно получаете +3 к смекалке в проверке.



Карта «Силок» имеет эффект «снимите 2 фишки мощи», а карта «Огненная ловушка» — эффект «2 урона». Эти способности не добавляются к картам атаки, а применяются отдельно, не активируя контратаки, в отличие от обычных карт атаки.



Вы можете применить эту способность в любой момент, когда персонажи проходят проверку хитрости. Игрок, контролирующий персонажа, которому назначена эта карта, решает, применить ли её способность.

СВОЙСТВА РЕСУРСОВ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ СПЯЩИХ ТОТЕМОВ

Свойства обычных ресурсов

Вы можете сбросить эти ресурсы в любой момент, чтобы применить их свойства.

Огурт. Восстановите 1 здоровье.

Виски. Снимите 1 испуг ЛИБО 1 низкий боевой дух.

Факел. Нанесите 1 урон (не является атакой). Также факел пригодится при исследовании некоторых локаций.

Песчаный мёд. Восстановите 1 здоровье ЛИБО снимите 1 слабость.

Верёвка. Снимите 1 фишку мощи ЛИБО игнорируйте препятствие «горная местность».

Мясо. Получите 1 выносливость.



Свойства редких ресурсов

Вы можете сбросить эти ресурсы в любой момент, чтобы применить их свойства. Но делайте это только в случае крайней необходимости: наиболее разумно использовать редкие ресурсы для восстановления спящих тотемов (см. ниже).

Тундряника. Восстановите 8 здоровья.

Кровоцвет. Восстановите 10 здоровья.

Лист гергоны. +8 к значению судьбы.

Огненный кварц. Нанесите 7 урона (не является атакой).

Ледяной алмаз. Нанесите 8 урона (не является атакой).

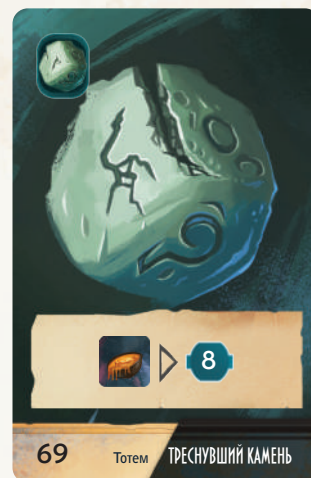
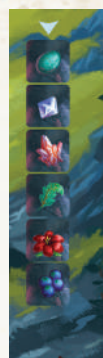
Яйцо нефритового змея. Восстановите 5 выносливости.



Восстановление спящих тотемов

В ходе игры вы будете получать карты миссий, представляющие собой спящие тотемы. Эти инструменты богов утратили свою силу. Вы можете в любой момент восстановить силу тотема, сбросив указанные на карте миссии редкие ресурсы. Восстановив тотем, уберите его карту миссии в коробочку использованных миссий и возьмите указанную карту приключения.

Более редкий ресурс можно использовать вместо менее редкого ресурса. Например, вы можете использовать 1 огненный кварц вместо 1 кровоцвета и т. д. Памятка о редкости ресурсов есть на планшете действий (от наиболее редкого яйца нефритового змея до наименее редкой тундряники).



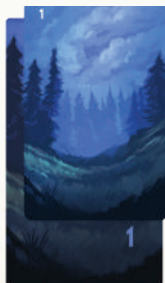
Пример. Если вам нужен огненный кварц, а у вас его нет, вы можете сбросить вместо него ледяной алмаз или яйцо нефритового змея.

Подготовка к бою

Если раздел книги историй включает слово «БОЙ», сопровождаемое рядом чисел, вы должны немедленно начать бой и одержать победу над всеми врагами, прежде чем продолжить читать. Для подготовки к бою:

- **Найдите карты врагов с указанными номерами на рубашках в колоде врагов.**

Карты в колоде должны лежать по порядку лицевой стороной вниз. При поиске не переворачивайте карты, смотрите только рубашки. Перемешайте найденные карты и положите лицевой стороной вверх в ряд в центре стола, не оставляя промежутков между ними. Если на столе недостаточно места, положите карты прямо на атлас. Поместите на карту каждого врага (на его изображение) столько фишек мощи, сколько символов роста мощи изображено на этой карте.



- **Перемешайте активную колоду боя.**

В колоде должно быть не менее 14 карт, и вы не можете изменить её (добавить в неё ваши неиспользуемые карты) во время боя. Однако вы можете изменить колоду непосредственно перед началом боя (подробнее об изменении колоды боя см. на с. 16).

- **Каждый игрок берёт 1 карту боя ПЛЮС по 1 карте боя за каждого персонажа, которого он контролирует** (не учитывая Клэр Смит).

Раунды боя

Начните первый раунд боя и продолжайте разыгрывать раунды, пока не победите всех врагов либо пока здоровье всех персонажей не снизится до 0. Раунд боя состоит из следующих фаз:

- **Атака и контратака.** В любом порядке каждый игрок разыгрывает ровно по 1 карте боя на каждого персонажа, которого он контролирует (не учитывая Клэр Смит). Игрок, контролирующий Клэр Смит, может разыграть карту боя на неё вместо другого своего персонажа. Суммарно должно быть разыграно 4 карты боя. После розыгрыша каждой карты боя следует контратака врага, ставшего целью (подробнее об атаке см. на с. 22).
- **Конец раунда (фаза врагов).** После того как были разыграны 4 карты боя, все непобеждённые враги применяют свои способности конца раунда (см. с. 23 и 25).
- **Проверка победы / начало нового раунда.** Если в бою остались непобеждённые враги, каждый игрок берёт 1 карту боя за каждую карту, разыгранную им в предыдущем раунде. Затем начинается новый раунд боя. Если все враги побеждены, верните их карты в колоду врагов, соблюдая порядок нумерации. Сбросьте все оставшиеся карты боя и верните все фишки урона и мощи в органайзер для боя. Затем уберите фишки помощи с планшетов персонажей и продолжайте читать раздел книги историй.



В начале боя у этого врага 3 фишки мощи.

В начале боя у этого врага 1 фишка мощи.

Название, уровень, тип и номер врага



Базовый урон от контратаки врага.
После того как персонаж атакует, этот враг немедленно наносит 2 базовых урона плюс 1 урон за каждую фишку мощи на его карте.

Способность конца раунда (фазы врагов).
В конце каждого раунда боя враги применяют открытые способности с символом песочных часов.

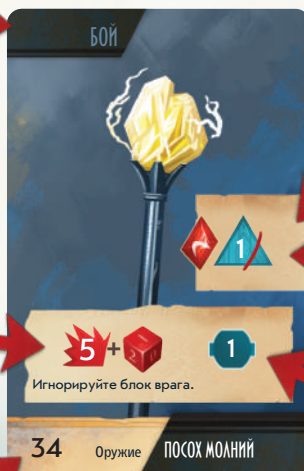
Здоровье врага.
Для победы над врагом необходимо закрыть фишками урона все клетки с сердцами. Чтобы закрыть эту клетку, нужно одновременно нанести ей 2 урона (нельзя суммировать урон от нескольких атак, чтобы закрыть 1 сердце).

Помощь. Когда вы закрываете клетку с символом помощи, вы получаете фишку помощи. Вы должны немедленно поместить её на другого персонажа. Этот персонаж может использовать её, чтобы применить свойство помощи на карте боя. У персонажа может быть несколько фишек помощи. Вы можете вернуть эти фишки в запас, не используя их.

Рост мощи врага (добавление мощи).
Каждый раунд враг получает 1 дополнительную фишку мощи за каждый открытый символ роста мощи. Помещайте фишки мощи на изображение врага.

Это свойство помощи. Разыграв эту карту на персонажа, вы можете сбросить с него фишку помощи, чтобы применить это свойство (в дополнение к другим эффектам карты). Каждое свойство помощи можно применить только один раз при каждом розыгрыше карты. Если вы не можете или не хотите применять это свойство, игнорируйте его.

Так отмечаются карты боя.



Разыграв эту карту на персонажа, выберите целью 1 врага, а затем бросьте кубик боя. **Этот враг получает 5 урона плюс значение на кубике боя.** Также эта атака игнорирует блок врага.

Это символ снятия мощи, который позволяет снять с врага, ставшего целью, 1 фишку мощи.

Этот символ даёт вам 1 блок, который позволяет игнорировать 1 урон от контратаки врага.

Номер карты приключения

Название

Атака и контратака

1. **Разыграйте карту боя на персонажа, которого вы контролируете** (у которого больше 0 здоровья и который ещё не атаковал в текущем раунде боя). Этот персонаж использует свойства разыгранной карты боя, чтобы атаковать врага.
2. **Выберите врага, которого будете атаковать.**
3. **Примените эффекты на карте боя в любом порядке.** Эффекты на картах боя подробно описаны справа.
4. **Контратака врага.** После вашей атаки враг немедленно контратакует (*даже если вы закрыли его последний символ сердца*). Враг наносит столько урона, сколько составляет значение его базового урона плюс 1 дополнительный урон за каждую его фишку мощи (*не учитывайте символы роста мощи в нижней части карты*). Примените блок разыгранной карты боя: игнорируйте 1 урон за каждую единицу блока. В этот момент вы также можете применять карты приключений и способности персонажа, чтобы увеличить значение блока. Отметьте полученный урон на планшете атаковавшего персонажа. Если в результате контратаки здоровье персонажа снижается до 0, весь оставшийся урон игнорируется.
5. **Если на каждой клетке с символом сердца лежит фишка урона, враг побеждён.** Верните карту побеждённого врага в колоду врагов и сдвиньте оставшиеся карты врагов так, чтобы между ними не было промежутков.

Нанесение урона. Нанесите столько урона врагу, сколько составляет значение базового урона. Иногда вы будете бросать кубик боя и прибавлять (либо вычитать) выпавшее значение. Некоторые эффекты также позволяют увеличить значение урона, например если изображён символ навыка. Так, если изображён символ **СИЛЫ**, атакующий персонаж прибавляет к урону своё значение **СИЛЫ**.



Значение урона от атаки в примере выше равно 2 + значение **ВНИМАТЕЛЬНОСТИ** атакующего персонажа (не забудьте прибавить бонусы с назначенных ему карт способностей).

Подсчитайте суммарный урон и нанесите столько же урона врагу. Наносите весь урон от одной атаки соседним клеткам (представьте, что это один порез или удар). Поместите фишку урона на клетку, которой был нанесён урон. Чтобы поместить на клетку фишку урона, ей нужно нанести 1 урон, кроме сердец с числом 2 или более. Например, если на сердце указано число 3, вы должны нанести этой клетке 3 урона, чтобы поместить на неё 1 фишку урона. Нельзя помещать фишки урона по диагонали. Нельзя ни «перепрыгивать» клетки, на которых уже лежат фишки урона, ни класть на них фишки. Необязательно помещать фишки по прямой линии (вы можете «поворачивать», формируя различные фигуры, например букву «Т» и т. п.).

Когда вы помещаете фишку урона на клетку с любой способностью врага (рост мощи или способность конца раунда), соответствующая способность перестаёт применяться.

Цепной урон. Помещая фишки урона на карту врага, вы можете поместить часть из них на карту соседнего врага. При этом вы должны соблюдать правило помещения фишек урона на соседние клетки (поэтому карты врагов лежат ровно в ряд), а также нанести изначальной цели хотя бы половину урона (округляя вверх). В таком случае контратакует только первый враг, а не враги, получившие цепной урон. Тематически это символизирует неразбериху, которая царит в пылу сражения. Враг, получивший цепной урон, **не может** его заблокировать.

Снять мощь. Снимите указанное количество фишек мощи с врага, ставшего целью, **перед** его контратакой.



Блок. Игнорируйте указанное количество урона от контратаки врага.



Атака наносит 5 урона, и фишки урона можно поместить следующим образом, нанеся 1 урон соседнему врагу как цепной урон.

Чтобы закрыть эту клетку, нужно одновременно нанести ей 2 урона.

Конец раунда (фаза врагов)

Если, после того как были разыграны 4 карты боя (или меньше, если есть персонажи с 0 здоровья), в бою остались непобеждённые враги, они применяют свои способности конца раунда (обозначаются символом песочных часов). **Игроки могут по желанию перейти к концу раунда боя, даже если разыграли не все карты боя.**

- Сначала сбросьте все разыгранные карты боя.
- Затем все ещё не побеждённые враги по очереди слева направо получают мощь и применяют свои способности конца раунда. Поместите на изображение врага столько фишек мощи, сколько открытых символов роста мощи на его карте.
- Активный игрок выбирает персонажа, к которому применится та или иная способность врага.

Проверка победы / начало нового раунда

Если в бою остались непобеждённые враги, каждый игрок берёт 1 карту боя за каждую карту, разыгранную им в предыдущем раунде (если в колоде боя закончились карты боя, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду). Затем начинается новый раунд боя. Если все враги побеждены, верните их карты в колоду врагов, соблюдая порядок нумерации. Сбросьте все оставшиеся карты боя и верните все фишки урона и мощи в органайзер для боя. Затем уберите фишки помощи с планшетов персонажей и продолжайте читать раздел книги историй.

Пример боя. Зоя и Сергей начинают третий раунд боя против 2 харкианцев. Ранее они победили 3 других врагов. В предыдущем раунде они разыграли по 2 карты боя, поэтому взяли ещё по 2 карты (сейчас у них в руках по 3 карты). Зоя контролирует Клэр, Джесси и Эда, а Сергей — Эзара и Мигеля.

У первого харкианца 1 фишка мощи, у второго — 3. Зоя разыгрывает карту «Хлыст» на Эда, выбирает целью первого харкианца, наносит ему 1 урон и снимает 1 фишку мощи. Харкианец контратакует и наносит 2 урона (только базовый урон, потому что у него больше нет фишек мощи). Значение блока «Хлыста» Эда — 2, поэтому Эд не получает урон.

Сергей разыгрывает карту «Пистолет» на Мигеля и выбирает целью второго харкианца. Сергей бросает кубик, и выпадает 2. Всего он наносит 5 урона, т. к. враг блокирует 1 урон. Сергей закрывает клетку с символом помощи и отдаёт фишку помощи Клэр. Харкианец контратакует и наносит 5 урона (2 базовых урона + 3 фишки мощи). Мигель получает 5 урона.

Далее Зоя разыгрывает карту «Ледяной клинок» на Клэр и выбирает целью второго харкианца. У Клэр есть фишка помощи, Зоя сбрасывает её, чтобы применить свойство помощи «Ледяного клинка» и снять 1 дополнительную фишку мощи. В итоге она снимает 3 фишки мощи с харкианца. Затем Зоя бросает кубик боя, и выпадает -1. Всего Зоя наносит 2 урона ($3 - 1 = 2$). Зоя закрывает последнее сердце на карте врага и побеждает его. Несмотря на это, враг контратакует в последний раз и наносит Клэр 2 урона (только базовый урон, потому что у него больше нет фишек мощи).

Сергей разыгрывает последнюю карту боя на Эзара и побеждает оставшегося харкианца. Тот контратакует, и Эзар получает 2 урона. На этом бой завершается.



Способность конца раунда.

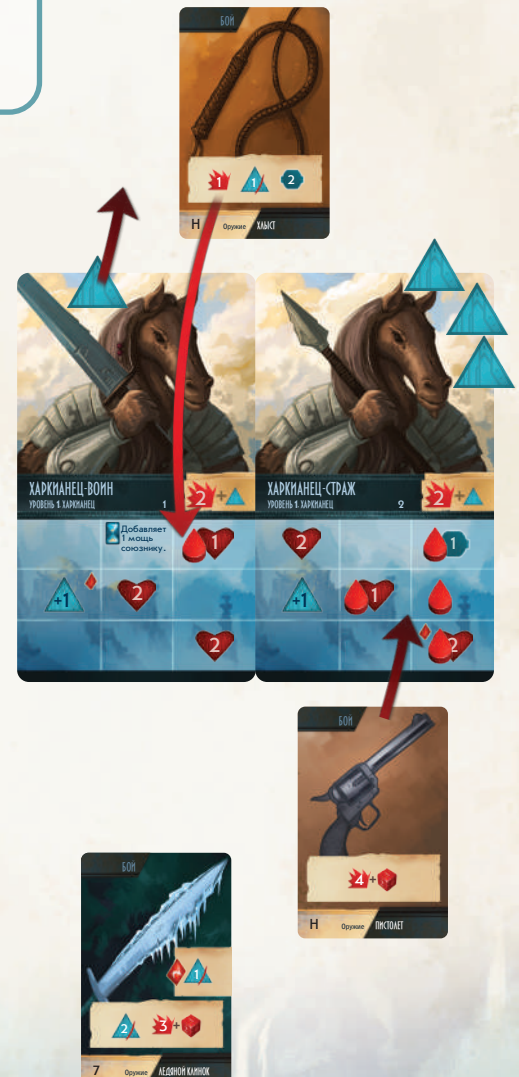
Этот символ обозначает способность, которая применяется в фазе врагов.



Символ мощи



Символ роста мощи



Бой против босса

Иногда в книге историй вы будете встречать указание сразиться с боссом. Босс использует не карту врага, а целую страницу в книге историй. Правила боя в целом те же, но с некоторыми исключениями.

Страница каждого босса разделена на 3 или 4 области, которые отделены друг от друга жирными линиями и носят свои названия. Можете считать эти области отдельными картами врагов. Например, во время каждой атаки вы будете выбирать целью именно область. Значение контратаки области определяется её базовым уроном и фишками мощи. У каждой области свой запас фишек мощи.

Даже когда вы закроете все клетки с сердцами в области, область не считается побеждённой. Босс продолжает применять все открытые способности (включая способности конца раунда) этой области, пока вы не закроете все символы сердец на странице босса.

Цепной урон можно помещать на соседние клетки в разных областях.

БОСС 4. МЕРЗОСТЬ

Название области и её урон от контратаки

Линия области

(Уровень 10.) Вы можете выйти из этого боя в конце любой фазы врагов. Выйдя из боя, вернитесь на атлас. (Если вы победили, перейдите к разделу 45.3.)

Карты усиления врагов в бою с боссом (см. с. 26). Каждая область босса получает карту усиления врага, при этом эффект «+1 здоровье за каждый уровень врага» общий для всех карт усиления. Например, у босса Мерзость 10-й уровень, а значит, у карт усиления врага суммарно 10 здоровья. Вы должны нанести дополнительно 10 урона, которые можете распределить как угодно (нанести 7 урона одной карте усиления, 2 — второй, 1 — третьей).

Способности врагов

Безумие. В фазе врагов 1 персонаж (по выбору активного игрока) получает 1 жетон безумия.

Блок X. Пока эта клетка открыта, этот враг блокирует указанное количество урона каждый раз, когда персонаж наносит ему урон. Блок врага **не применяется**, когда враг получает цепной урон.

Добавляет X мощи союзнику (или себе). В фазе врагов 1 другой враг (или сам враг) получает указанное количество фишек мощи.

Испуг. В фазе врагов 1 персонаж (по выбору активного игрока) получает 1 жетон испуга.

Контратака наносит всем по 1 урону. Каждый раз, когда этого врага атакуют, он наносит всем персонажам по 1 урону (в дополнение к своей контратаке).

Лечит себя (или союзника) на X. В фазе врагов сбросьте указанное количество фишек урона с этого врага (или его союзника). Активный игрок выбирает, какие именно фишки сбрасываются. Каждая фишка урона считается за единицу (даже если она закрывает сердце с бóльшим числом). Например, способность «лечит себя на 1» может позволить сбросить фишку урона с сердца с числом 3.

На кубике боя всегда -1. Пока эта клетка открыта, значение на кубике боя всегда считается равным -1.

Наносит всем по X урона. В фазе врагов каждый персонаж получает указанное количество урона.

Наносит персонажу X урона. В фазе врагов 1 персонаж (по выбору активного игрока) получает указанное количество урона.

Низкий боевой дух. В фазе врагов 1 персонаж (по выбору активного игрока) получает 1 жетон низкого боевого духа.

Отравление. В фазе врагов 1 персонаж (по выбору активного игрока) получает 1 жетон отравления.

Сбросьте 1 ресурс. В фазе врагов сбросьте 1 жетон ресурса в запас.

Сбросьте карту способности. В фазе врагов сбросьте 1 назначенную персонажу карту способности (по выбору активного игрока).

Слабость. В фазе врагов 1 персонаж (по выбору активного игрока) получает 1 жетон слабости.

Союзники наносят +1/+2 урона. Пока эта клетка открыта, все другие враги наносят +1/+2 урона во время контратаки.

Удар на опережение. Пока эта клетка открыта, каждый раз, когда персонаж атакует этого врага, он сначала контратакует. Эта способность всегда применяется первой.



Поражение

Ваши основные цели в игре — найти спящие тотемы, восстановить их, найти пропавших пассажиров и пережить опасности мира Странствий. **Вы терпите поражение, если здоровье всех 5 персонажей снизилось до 0**, но даже это ещё не конец путешествия.

Потерпев поражение, вернитесь на атлас (если потерпели поражение во время исследования), полностью восстановите здоровье и выносливость всех персонажей, а также снимите с них все жетоны состояний. Затем зачеркните 3 символа лагеря и отметьте 1 клетку «Поражение» на листе бортового журнала.

Потерпев поражение в концовке (начиная с раздела 120), просто отметьте 1 клетку «Поражение» на листе бортового журнала, полностью восстановите здоровье и выносливость всех персонажей, снимите с них все жетоны состояний и возобновите игру с раздела 120. Повторяйте так до тех пор, пока не завершите кампанию.

Сложность игры

В начале кампании выберите режим сложности и отметьте соответствующую клетку на листе бортового журнала. В игре 3 режима сложности: простой, обычный и сложный.

Простой. В простом режиме вы берёте 3 карты способностей в ход (вместо 2). Во время установки лагеря каждый персонаж восстанавливает 6 здоровья (вместо 2). В начале боя у каждого врага на 1 фишку мощи меньше.

Обычный. Это стандартный режим. Мы рекомендуем играть именно в этом режиме, особенно если вы уже играли в «Спящих богов». При подготовке колоды событий уберите 8 случайных карт событий 1-го уровня.

Сложный. В сложном режиме все проверки сложнее на 1. При подготовке колоды событий уберите 14 случайных карт событий 1-го уровня. Кроме того, при подготовке к бою перемешайте **колоду усиления врагов** и раздайте каждому врагу 1 карту усиления. Каждая карта усиления добавляет врагу здоровье и способность. Нанося врагу урон, вы можете нанести любое количество этого урона карте усиления, как если бы она была соседней с любой клеткой карты врага. Чтобы победить врага, вы должны закрыть символы сердец как на его карте, так и на карте усиления. Пока враг не побеждён, он применяет способность карты усиления, даже если она закрыта.

Если игра кажется вам слишком простой или сложной, вы можете в любой момент поменять режим сложности (не забудьте отметить соответствующую клетку на листе бортового журнала). Цель игры — подарить вам увлекательное приключение. Если вам не нравятся партии из-за режима сложности, смело меняйте его.

Вариант игры

с окончательной смертью

Если вы хотите бросить себе вызов, то можете попробовать этот вариант игры. В начале кампании сделайте соответствующую отметку на листе бортового журнала. В этом режиме кампания немедленно завершается в случае вашего поражения. Запишите свой итоговый счёт на листе бортового журнала.

Советы по выживанию

Не забывайте назначать карты способностей. Да, это стоит дорого, но назначение персонажу карт способностей с одним и тем же символом навыка увеличивает ваши шансы на успех в проверках, и вам не придётся часто устанавливать лагерь.

Часто у вас будет выбор, позволяющий выйти из боя. Бой 6-го уровня — один из самых простых в игре, но даже его можно проиграть, если вы не готовы. Если всё идёт не по плану, просто выйдите из боя и вернитесь, когда подготовитесь лучше. Ищите карты боя и меняйте колоду боя в лучшую сторону. Достаточно, чтобы в колоде боя было хотя бы 14 карт, убирайте из неё слабые карты.

Не переживайте, если потерпите поражение, — это было учтено при разработке игры. Продолжайте играть с новыми знаниями. Даже если кампания завершилась не так успешно, как вы хотели, вы сможете разблокировать новые карты, которые помогут вам в дальнейшем. Помните: все концовки допустимы, даже если это не совсем то, на что вы рассчитывали в начале кампании.

«Спящие боги. Далёкие небеса» — это игра, которая предполагает грамотное управление ресурсами. Не стоит задействовать персонажей в каждой проверке. Иногда разумнее просто испытать судьбу, не тратя жетоны выносливости, если вы можете принять последствия провала. Здоровье восстановить сложнее, чем выносливость, но терять здоровье вполне приемлемо, пока вы можете восполнять потери. Провалив проверку, вы зачастую продолжаете историю, даже если вам пришлось принять определённые последствия.

Первая карта атласа — самая простая в игре, хотя даже на ней вас ждут опасности. Чем дальше вы от начала путешествия, тем опаснее будут ваши приключения.

Подготовка сохранённой игры

1. Положите атлас на стол и откройте страницу, записанную последней в бортовом журнале. Поместите миниатюру Клэр в указанную в бортовом журнале локацию.

2. Поместите планшет действий рядом с атласом, а жетон карманных часов на деление «Начало хода». Поместите на планшет действий ресурсы из органайзера в коробке.

3. Достаньте планшеты персонажей вместе с соответствующими жетонами, фигурками и назначенными картами из пакетов. Распределите персонажей между игроками поровну (насколько это возможно). Каждый игрок помещает свои планшеты персонажей перед собой. У каждого персонажа должно быть столько здоровья и выносливости, сколько было в конце последней партии.

4. Перемешайте колоду способностей и положите её слева от планшета действий.

5. Поместите колоду событий слева от планшета действий. Поместите неподалёку активные события (вместе с фишками угрозы, как записано на листе бортового журнала).

6. Перемешайте карты способностей, которые были в руках игроков в последней партии, и раздайте их игрокам поровну (насколько это возможно). Прodelайте то же самое с картами приключений. Поместите на планшет действий стопку сброса карт приключений.

7. Поместите колоду врагов рядом с планшетом действий. Поместите неподалёку планшет для колоды боя.

8. Поместите все карты текущих миссий рядом с атласом. Поместите неподалёку коробочку с магнитным держателем для карт миссий и приключений.

9. Поместите неподалёку все оставшиеся жетоны и фишки, а также книгу историй.

10. Поместите планшет полётов рядом с атласом. Поместите миниатюру самолёта на указанную в бортовом журнале локацию.

11. Решите, кто станет первым игроком, и дайте ему жетон активного игрока.

Добавление и исключение игроков

Вы можете добавить или исключить участника в конце любого хода.

Исключение игрока

Когда закончится текущий ход, распределите планшет(ы) покинувшего игру участника между оставшимися игроками поровну (насколько это возможно), кроме планшета Клэр Смит, которую всегда контролирует активный игрок. Распределите между оставшимися игроками карты способностей и приключений, которые были в руке покинувшего игру участника.

Добавление игрока

Если вы играете один, дайте новому игроку 2 планшета персонажей (кроме Клэр Смит), а также половину ваших карт способностей и приключений из руки (случайным образом). Если вы играете не один, дайте новому игроку одного из персонажей того игрока, который в текущий момент контролирует 2 персонажей (без учёта Клэр Смит). Перемешайте все карты способностей и приключений из руки всех игроков и распределите их между игроками поровну (насколько это возможно).

Продолжительность кампании

В начале кампании выберите её продолжительность и сделайте соответствующую отметку на листе бортового журнала. От продолжительности кампании зависит, сколько раз вы сможете установить лагерь и сколько тотемов вы должны восстановить: в стандартной кампании вы сможете установить

лагерь 12 раз и должны восстановить 5 тотемов, в долгой — соответственно 17 раз и 9 тотемов. Если вы проходите долгую кампанию, игнорируйте значки над 11-м и 12-м символами лагеря. При желании вы можете поменять продолжительность кампании (но до того, как установите лагерь в 11-й раз).

Итоговый подсчёт очков

В конце кампании подсчитайте и запишите свой результат на листе бортового журнала. Очки начисляются следующим образом:

- +2 очка за каждую вашу карту приключения (кроме начальных карт приключений и боя).
- За восстановленные тотемы и пассажиров вы получаете 5 очков, а не 2.
- +1 очко за каждую карту миссии (включая те, что лежат в коробочке использованных миссий).
- +1 очко за каждую назначенную карту способности.
- +1 очко за каждые 4 оставшихся обычных ресурса.
- +1 очко за каждый оставшийся редкий ресурс.
- +10 очков, если вы достигли концовки кампании.
- -10 очков за каждое ваше поражение.
- +10 очков, если вы играли в обычном режиме, ИЛИ +20 очков, если вы играли в сложном режиме.
- +10 дополнительных очков, если вы играли вариант с окончательной смертью (в любом режиме сложности).

Достижения

Каждый раз, когда вы восстанавливаете спящий тотем и получаете связанную с ним карту приключения, отмечайте соответствующую клетку на листе достижений. Также отмечайте соответствующие клетки на листе достижений, когда достигаете концовок кампаний, побеждаете боссов, находите пассажиров или завершаете миссии с картами сокровищ. Каждая клетка (кроме разблокированных карт самих по себе) — это достижение. Получив определённое число достижений, вы разблокируете новые карты для последующих кампаний.

Разблокированные карты

Разблокированные карты — это особые карты в колодах миссий и приключений. Получив определённое количество достижений, отметьте соответствующую клетку разблокированных карт на листе достижений.

Пример. Чтобы разблокировать карту приключения 132, вы должны получить хотя бы 3 достижения, таких как «Победить босса 10», «Джордж Гифт» и тотем «Вечный жезд».

Каждый раз, когда вы начинаете новую кампанию, проверяйте, какие разблокированные карты вы получаете. Обратите внимание, что вы получаете эти карты только в начале новой кампании, а не сразу же после того, как разблокируете их.

Вы разблокируете карты навсегда и можете использовать их во всех последующих кампаниях. В начале кампании вы можете выбрать, какие разблокированные карты использовать.

Начало новой кампании

Чтобы подготовить компоненты к началу новой кампании:

1. Верните все карты приключений и миссий в коробочку с магнитным держателем в порядке нумерации по возрастанию (когда колода лежит лицевой стороной вниз, карта 1 должна быть сверху).
2. Верните все фишки и жетоны в запас.

Вариант игры: быстрая посадка

В этом варианте игры вы можете во время полёта высаживать Клэр на любом участке на открытой странице атласа, а не только на посадочной площадке. Однако Клэр должна начать полёт на участке с посадочной площадкой по обычным правилам.

Кроме того, в этом варианте игры вы можете выполнять полёт, не перемещая самолёт на другую посадочную площадку (например, вы можете переместить Клэр на участок на той же открытой странице атласа). В таком случае при испытании судьбы считается, что самолёт преодолел 0 клеток, но вы по-прежнему должны потратить 1 топливо.

Выполняя это действие, вы игнорируете препятствия (даже на том участке, где высаживается Клэр).

Примечание автора. Это не самый реалистичный вариант, но вы можете воспользоваться им, если хотите чаще путешествовать на самолёте и автоматически игнорировать препятствия.

ДОСТИЖЕНИЯ		
ТОТЕМЫ	КОНЦОВКИ	БОССЫ
☐ Кальманский камень ☐ Великий ватун ☐ Колье Трава ☐ Ватун Орфеуса ☐ Ватун порчи ☐ Ватун старого палача ☐ Ватун трупа ☐ Ватун эфир ☐ Ватун жезд ☐ Глаз Бунди (04) ☐ Глаз Закры ☐ Глаз Магала ☐ Мозг Килтера ☐ Звезда Шюрне ☐ Звездный ватун ☐ Кальманский камень (06) ☐ Кальманский камень ☐ Кальманский камень (08) ☐ Кальманский камень ☐ Кальманский камень ☐ Кальманский камень	☐ Камень обласов ☐ Камень отава ☐ Камень танит ☐ Камень танис ☐ Камень танисов ☐ Камень слепоты ☐ Камень смерти (06) ☐ Камень снега ☐ Камень темноты ☐ Камень удачи ☐ Кладовая Келтера ☐ Колочный ватун ☐ Корольский ватун ☐ Легендарный меч ☐ Легендарный камень ☐ Мех сапаямоччи ☐ Мозг Трака ☐ Накидка Силлод ☐ Ослепляющий камень ☐ Сердце Трака ☐ Смерть бика ☐ Сила Мира ☐ Треснувший камень	☐ № 1 ☐ № 2 ☐ № 3 ☐ № 4 ☐ № 5 ☐ № 6 ☐ Бернад Зельер ☐ Венне ☐ Гораций Снайдер ☐ Джордж Гифт ☐ Иахаль ☐ Лииза Грант ☐ Том и Тэмми ☐ Флора Снайдер ☐ Хенри Краг
КАРТЫ СОКРОВИЩ		
☐ Миссия 13 ☐ Миссия 41 ☐ Миссия 45 ☐ Миссия 59 ☐ Миссия 66 ☐ Миссия 92 ☐ Миссия 98 ☐ Миссия 108 ☐ Миссия 117	☐ Миссия 136 ☐ Миссия 137 ☐ Миссия 138 ☐ Миссия 139 ☐ Миссия 140 ☐ Миссия 141 ☐ Миссия 142 ☐ Миссия 143 ☐ Миссия 144	☐ Победить босса 8 ☐ Победить босса 9 ☐ Победить босса 10 ☐ Победить босса 11 ☐ Победить босса 12 ☐ Победить босса 13 ☐ Победить босса 4 ☐ Победить босса 7 ☐ Миссия 150 ☐ Миссия 153 ☐ Миссия 155 ☐ Миссия 207 ☐ Миссия 208 ☐ Миссия 209 ☐ Миссия 211 ☐ Миссия 213
РАЗБЛОКИРОВАННЫЕ КАРТЫ		
☐ 3 достижения (карта приключения 132) ☐ 6 достижений (карта миссии 212) ☐ 9 достижений (карта приключения 134) ☐ 12 достижений (карта миссии 213) ☐ 15 достижений (карта миссии 210)	☐ 18 достижений (карта миссии 209) ☐ 21 достижение (карта приключения 135) ☐ 24 достижения (карта миссии 211) ☐ 27 достижений (карта приключения 137) ☐ 30 достижений (карта приключения 138)	☐ 32 достижения (карта приключения 139) ☐ 34 достижения (карта приключения 140) ☐ 36 достижений (карта приключения 136) ☐ 38 достижений (карта приключения 141) ☐ 40 достижений (карта приключения 142)

Подсчитайте количество отмеченных вами ячеек во всех категориях выше, чтобы проверить, какие карты вы разблокировали. Каждую последующую кампанию вы начинаете со всеми разблокированными картами.

УЖЕ ИГРАЛИ В «СПЯЩИХ БОГОВ»?

Если вы уже играли в «Спящих богов», вам знакомы многие правила, но есть отдельные моменты, на которые стоит обратить внимание.

Новые и изменённые правила в «Далёких небесах»:

Смелость

Новый навык, который используется, когда требуется кого-то запугать, противостоять стрессу, побороть страх или действовать храбро.



Нет действий на корабле

В этой игре нет действий на корабле.

Шкала времени и действия

Вместо того чтобы каждый ход выполнять 2 действия, теперь вы тратите время на то, чтобы выполнять действия. В свой ход вы можете потратить 5 единиц времени, многие действия стоят 1 или 2 единицы времени. *Подробнее см. на с. 7.*



Установка лагеря вместо посещения порта

Вместо посещения порта вы выполняете новое действие — установка лагеря. Установить лагерь можно в любой момент (но не во время выполнения другого действия). Устанавливая лагерь, вы не тратите время, но должны зачеркнуть символ лагеря на листе бортового журнала. До конца кампании вы можете установить лагерь ограниченное количество раз, поэтому будьте разумны. *Подробнее см. на с. 7.*



Нет приказов

В игре нет фишек приказов. Игрокам больше не нужно тратить фишки приказов, чтобы участвовать в проверках во время ходов других игроков.

Выносливость вместо усталости

Персонажи больше не получают усталость. У каждого персонажа есть не более 3 жетонов выносливости, которые он тратит на применение способностей и участие в проверках.



Изменение эффектов состояний

Безумие и низкий боевой дух действуют иначе (см. с. 15).

Бой

Принципы боя остались теми же, но с некоторыми изменениями (см. с. 20–25).

- Игроки больше не экипируют конкретных персонажей оружием. Вместо этого они используют общую колоду боя (особый тип карт приключений). Каждый раунд боя игроки разыгрывают 4 карты боя, чтобы нанести урон врагам и т. п.
- Механики точности больше нет — все атаки попадают автоматически.
- У врагов появился новый ресурс — фишки мощи. Когда враг контратакует, он наносит столько урона, сколько составляет его базовый урон плюс число фишек мощи на его карте.
- Враги контратакуют, когда их атакуют, даже если вы закрыли последний символ сердца. Они **не атакуют** в конце каждого раунда боя, но применяют способности конца раунда.
- Вместо жетонов помощи конкретных персонажей используются общие деревянные фишки помощи. Их можно дать любому персонажу, и они усиливают некоторые карты боя.
- Урон от атак врага больше не переходит на других персонажей. Если здоровье персонажа снизилось до 0, оставшийся урон от контратаки игнорируется.

Карты способностей

Игроки назначают персонажам карты способностей, сбрасывая другие карты способностей из руки, а не тратя фишки приказов. Карт уровней в игре нет, зато назначенные карты способностей не сбрасываются, пока вы сами не решите их сбросить. Вы можете назначить карты только тем персонажам, которых контролируете (а не любым персонажам).



Испытание судьбы

Значения судьбы — от 1 до 8. На с. 32 указано, как часто встречаются те или иные значения судьбы на картах способностей.



Карты приключений в руке

Теперь карты приключений находятся в руках игроков. Для того чтобы применить свойство карты приключения, игрок не тратит фишки приказов, а разыгрывает эту карту. Разыгранные карты приключений кладутся в стопку сброса карт приключений. Когда игроки устанавливают лагерь, они перемешивают стопку сброса карт приключений и распределяют карты между игроками поровну (насколько это возможно).

Организатор:

- Неиспользованные карты усиления врагов и карты проклятий
- Неиспользованные жетоны состояний
- Кубик боя
- Карты способностей
- Фишки урона, мощи и помощи
- Карты врагов
- Прочие компоненты
- Миниатюра самолёта
- Жетон карманных часов
- Жетон дополнительного времени
- Ресурсы

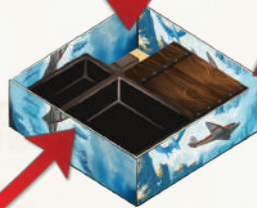
Храните компоненты для текущей кампании в большом отделении организатора:

- Полученные карты приключений
- Карты способностей в руке
- Полученные ресурсы
- Карты текущих событий
- Карты текущих миссий
- Компоненты персонажей: назначенные карты способностей, жетоны состояний и выносливости

Коробочка
использованных
миссий

Коробочка с магнитным
держателем:

- Неиспользованные карты приключений и миссий (по порядку)
- Неиспользованные карты событий



Создатели

Автор игры

Райан Локет

Иллюстрации и графический дизайн

Райан Локет

Автор сюжета и мира игры

Райан Локет

Авторы книги историй

Райан Локет, Бренна Асплунд, Мэлори Локет

Редактор

Мэлори Локет

Разработка игры

Райан и Мэлори Локет

Дополнительная разработка

Бренна Асплунд

3D-моделирование

Франческо Орру

Корректоры книги историй

Мэлори Локет, Бренна Асплунд, Диана Паркин

Автор правил игры

Райан Локет

Автор вступительного комикса

Райан Локет

Тестировщики игры

Мэлори Локет, Сид Локет, Джейми Локет, Бренна Асплунд, Т. Алекс Дэвис, Шон Бин, Тинли Бин, Октябрь Бин, Бостон Бин, Сара Мосли, Риги Мелендес, Джейден Ларсон, Дерек Ларсон, Джеймсон Таннер, Чад Сэмюэлсон, Джон Карвелл, Майкл Кристенсон, Шона Кристенсон, Тайлер Мойес, Брайан Джонс, Трэвис Триггс, Джош Риченс, Джозеф Риченс, Ной Огден, Итан Мойес, Кейден Лав, Джереми Петтерссон, Шелли Пике, Райли Ричардс, Эбер Эрнандес, Престон Уорд, Пол Уорд, Мэтт Фрибарн, Адам Фрибарн, Бен Андраз, Дакота Уорнер, Расс Лав, Челси Бёрджесс, Джейсон Лайонс, Брианна Вебер, Трент Эгберт, Кайл Стаббс, Джеффри Торреллас, Меррилл Уайт, Марк Дженсен, Бри Дженсен, Кайл Пасси, Лукас Уолтон, Трэвис Уолтон, Эшли Сандберг, Джефф Сандберг, Сэм Клемент, Эми Клемент, Марк Петерсен, Калеб Петерсен, Илай Петерсен, Калеб Олпред, Брайс Джарретт, Джейлин Стокдейл, Бетани Стокдейл, Кевин Тек, Райан Бейкер, Риз Фергюсон, Джексон Пробст, Брейден Пробст, Ройс Северсон, Джонатан Энс, Ланс Грейндж, Лиланд Лиу, Джефф Рибейра, Нейтан Хафф, Дженна Хафф, Питер Сейндон, Джастин Уолл

Правообладатель 2024 Red Raven Games

Русское издание игры подготовлено компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Даниила Яковенко, Дениса Карпенко, Евгению Акбашеву, Елену Даценко, Романа Дженбаза, Валерию Кишенько, Илью Клеванова, Владимира Якимова, Евгению Саламатину и Всеволода Чернова за помощь в подготовке русского издания.

СИМВОЛЫ И УКАЗАТЕЛЬ

Урон	
Блок	
Здоровье	
Мощь	
Снимите 1 фишку мощи	
Снимите 1 жетон испуга	
Снимите 1 жетон безумия	
Снимите 1 жетон отравления	
Снимите 1 жетон слабости	
Снимите 1 жетон низкого боевого духа	
Способность конца раунда	
Символ помощи	
Тотем	
Судьба	
Вновь испытать судьбу	
Перебросить кубик боя	
Выносливость	

Огурт (обычный)	
Виски (обычный)	
Факел (обычный)	
Песчаный мёд (обычный)	
Верёвка (обычный)	
Мясо (обычный)	
Тундряника (редкий)	
Кровоцвет (редкий)	
Лист гергоны (редкий)	
Огненный кварц (редкий)	
Ледяной алмаз (редкий)	
Яйцо нефритового змея (редкий)	
Навык ремесла	
Навык хитрости	
Навык смекалки	
Навык силы	
Навык внимательности	
Навык смелости	
Препятствие «опасные воды»	
Препятствие «горная местность»	
Препятствие «холод»	

Бой.....	20—25
Бортовой журнал	27
Боссы	24
Выносливость	14
Действия.....	7
Добавление и исключение игроков	28
Достижения	29
Жетоны состояний	15
Здоровье.....	14
Испытание судьбы.....	3
Исследование	9—10
Как хранить игру	31
Карты приключений	16—17
Карты способностей	5, 18
Карты усиления врагов.....	26
Конец хода.....	12
Мощь	22—23
Навыки	15
Назначение карт способностей.....	5
Основные правила и термины.....	3
Персонажи	14—15
Подготовка сохранённой игры	28
Подсчёт очков	29
Полёт.....	10—11
Помощь	21
Поражение и сложность игры.....	26
Препятствия	8—9
Проверки.....	13
Путешествие	8
Ремонт	12
Ресурсы	19
Случайная встреча.....	10
Событие	6
Состав игры	2
Сохранение игры	27
Способности врагов.....	25
Способности персонажей.....	15
Тотемы	19
Уже играли в «Спящих богов»?.....	30
Установка лагеря	7
Ход игрока	4
Шкала времени	7

Значения судьбы на картах

Значение судьбы	Количество карт
1	5
2	7
3	8
4	10
5	10
6	10
7	10
8	2



rulepop.com/distant-skies