

Спящие Боги

Правила игры

1–4 игрока, 13+ лет, 1–20 часов

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Перед вами Море странствий. Боги призвали вас сюда, и, если вы хотите однажды вернуться домой, вам придётся пробудить их.

В игре «Спящие боги» от 1 до 4 участников берут на себя роли капитана Софи Одиссы и экипажа парохода «Мантикора», затерявшегося в странных водах в 1929 году. Чтобы выжить в этом приключении, вам предстоит действовать сообща, исследовать дикие острова, знакомиться с новыми персонажами и разыскивать тотемы богов, способные вернуть вас домой.

«Спящие боги» — это игра-кампания. Каждая партия длится столько, сколько вы захотите. В любой момент вы можете прерваться, отметить прогресс в бортовом журнале, а позже с лёгкостью продолжить игру с того же места. Вы можете проходить кампанию в одиночку или с друзьями. Также игра позволяет в любой момент исключать и добавлять участников. Ваша цель — найти как можно больше тотемов, сокрытых в разных частях мира. словно читая книгу, вы будете погружаться в приключение на 1–2 часа за партию, пока не завершите его. На своём пути вы будете открывать новые земли, попадать в истории и преодолевать препятствия.

«Спящие боги» — это игра-атлас. На каждой странице атласа изображена лишь малая часть мира, который вы можете исследовать. Достигнув края одной страницы, просто откройте новую и продолжите своё странствие.

«Спящие боги» — это игра-история. В каждой локации вас ждут невероятные приключения, спрятанные сокровища и яркие персонажи. Ваши решения будут влиять на персонажей и сюжет игры, увеличивая или уменьшая ваши шансы на возвращение домой.

Добро пожаловать в необъятный мир!
Ваше приключение начинается здесь и сейчас.



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры	3
Подготовка к игре	4
Основные правила	6
Игровые термины	8
Ход игрока	10
Приказы	17
Проверки	19
Бой	21
Прочие правила	28
Кампания	31
Указатель	38
Символы	40

КАК ХРАНИТЬ ИГРУ

Коробочка для хранения 1:

- планшеты, карты, жетоны и фишки членов экипажа (в пакетах);
- карты врагов.

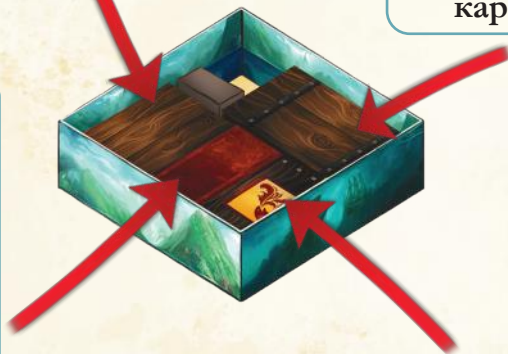
Коробочка использованных миссий

Коробочка для хранения 2:

- неиспользованные карты приключений и миссий (сложенные по порядку, см. ниже);
- неиспользованные карты событий.

Коробочка кампании для хранения компонентов текущей кампании:

- имеющиеся карты приключений;
- имеющиеся карты способностей;
- имеющиеся фишки приказов;
- имеющиеся монеты и ресурсы;
- стопка событий;
- карты текущих миссий.



Коробочка для хранения 3:

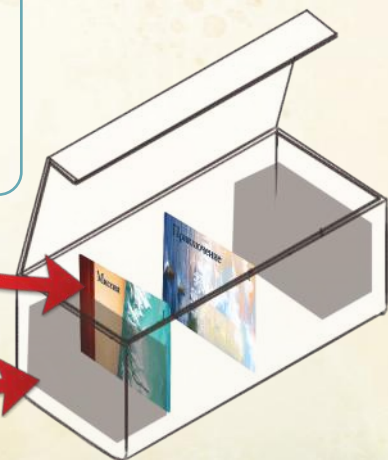
- карты рынка;
- карты уровней;
- карты способностей;
- прочие компоненты.

Подготовка коробочки для хранения 2

Поместите в коробочку карты миссий и приключений в порядке возрастания номеров (начиная с 1), как указано на рис. справа — сначала карты миссий, затем карты приключений. Не просматривайте эти карты, пока не получите указание. Также храните в этой коробочке неиспользованные карты событий.

Рубашки карт с номерами в правом верхнем углу.

Поролоновые блоки для заполнения пустого места между картами.



СОСТАВ ИГРЫ



90 карт приключений
(пронумерованы,
не перемешивайте!)



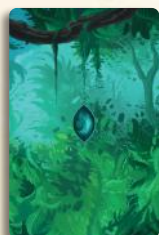
36 карт рынка
(включая 4 начальные
карты приключений)



180 карт миссий
(пронумерованы,
не перемешивайте!)



Простые Опасные Смертельные
54 карты событий



60 карт способностей



78 карт врагов
(пронумерованы,
не перемешивайте!)



9 планшетов экипажа



Жетоны состояний
(8 жетонов низкого боевого духа,
по 4 жетона отравления,
безумия, испуга и слабости)



14 фишек приказов



9 жетонов
поиска



11 фишек
пробоян



7 картонных жетонов
«5 урона»



35 деревянных
фишек урона



8 жетонов исследований



Планшет корабля



Жетон капитана



Жетон яйца
динозавра



Жетон
морского змея



Жетон
скафандра



Жетон зелья
из пылицы



Планшет порта



Бортовой журнал



4 фишки
боевых действий



Фигурка
действия
на корабле



Жетоны ресурсов
(по 6 жетонов мяса, овощей,
зерна, материалов и артефактов)
и 40 монет



9 жетонов помощи



18 жетонов
усталости

Не показаны:

- правила игры,
- руководство для быстрого старта,
- памятка,
- книга историй,
- атлас,
- лист достижений.



Фигурка корабля

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете впервые, вы должны сначала пройти вступительный сценарий из руководства для быстрого старта, см. соответствующий буклет.

Если вы продолжаете начатую кампанию, см. с. 32 правил. Если вы начинаете новую кампанию (вторую и последующие), следуйте указаниям ниже.

1. Откройте атлас на сс. 2–3 и положите его на стол. Поместите фигурку корабля на участок моря с локацией «2».

2. Исходя из числа игроков, выберите сторону планшета корабля (для 1–2 или 3–4 участников, как указано в его правом верхнем углу) и поместите его рядом с атласом. Поместите фигурку действия на корабле на планшет корабля. Положите на планшет корабля 3 монеты и 1 жетон зерна (ваши начальные ресурсы).

3. Поместите планшет капитана Софи Одиссы рядом с планшетом корабля. Распределите 8 оставшихся планшетов экипажа между игроками поровну (насколько это возможно). Каждый участник помещает свои планшеты экипажа перед собой. Положите жетоны помощи неподалёку.

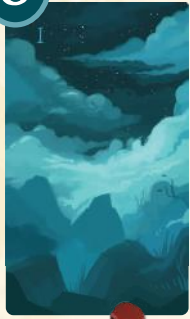
4. Перемешайте карты способностей и положите стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом корабля. Выберите первого игрока и дайте ему жетон капитана.

5. Найдите среди карт рынка и отложите в сторону карты «Глория Уокер», «Суп», «Инвентарь» и «Блинчики» (отмечены словом «начальная» в правом нижнем углу). Перемешайте остальные карты рынка и положите стопкой лицевой стороной вниз неподалёку.

6. Разделите карты событий по типам (простые, опасные и смертельные) и перемешайте каждую стопку по отдельности. Возьмите 6 случайных карт смертельных событий и поместите их лицевой стороной вниз, сформировав стопку событий. Возьмите 6 случайных карт опасных событий и положите их лицевой стороной вниз поверх этой стопки. Таким же образом положите сверху 6 карт простых событий. У вас должна получиться стопка из 18 карт событий, поместите её лицевой стороной вниз на соответствующую клетку планшета корабля. Уберите оставшиеся карты событий в коробочку для хранения 2.



8



7. Поместите отложенные ранее 4 начальные карты приключений («Глория Уокер», «Суп», «Инвентарь» и «Блинчики») лицевой стороной вверх рядом с планшетом корабля. Поместите коробочку для хранения 2 с картами приключений и миссий неподалёку. **Важно: не меняйте порядок карт приключений и миссий в коробочке и не просматривайте их, пока не получите указание.**



8. Положите карты врагов стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом корабля. **Важно: не меняйте порядок карт врагов и не просматривайте их, пока не получите указание.**

9. Положите книгу историй неподалёку.

10. Перемешайте жетоны поиска и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом корабля.

11. Раздайте каждому игроку (важно: игроку, а не члену экипажа) по 1 фишке приказа и 1 карте способности.

12. Положите карты уровней стопкой рядом с планшетом корабля. Вы можете просматривать эти карты в любой момент. Положите все остальные жетоны и фишки на стол.

13. Возьмите новый лист бортового журнала для этой кампании. Решите, хотите вы играть в обычном или жестоком режиме, и отметьте соответствующую клетку на листе (см. «Поражение» на с. 28). Напишите сверху дату первой партии, а внизу — имена всех игроков.

Примечание: во второй и всех последующих кампаниях возьмите также карты миссий 1 и 2 (в первой кампании вы получили их во вступительном сценарии).

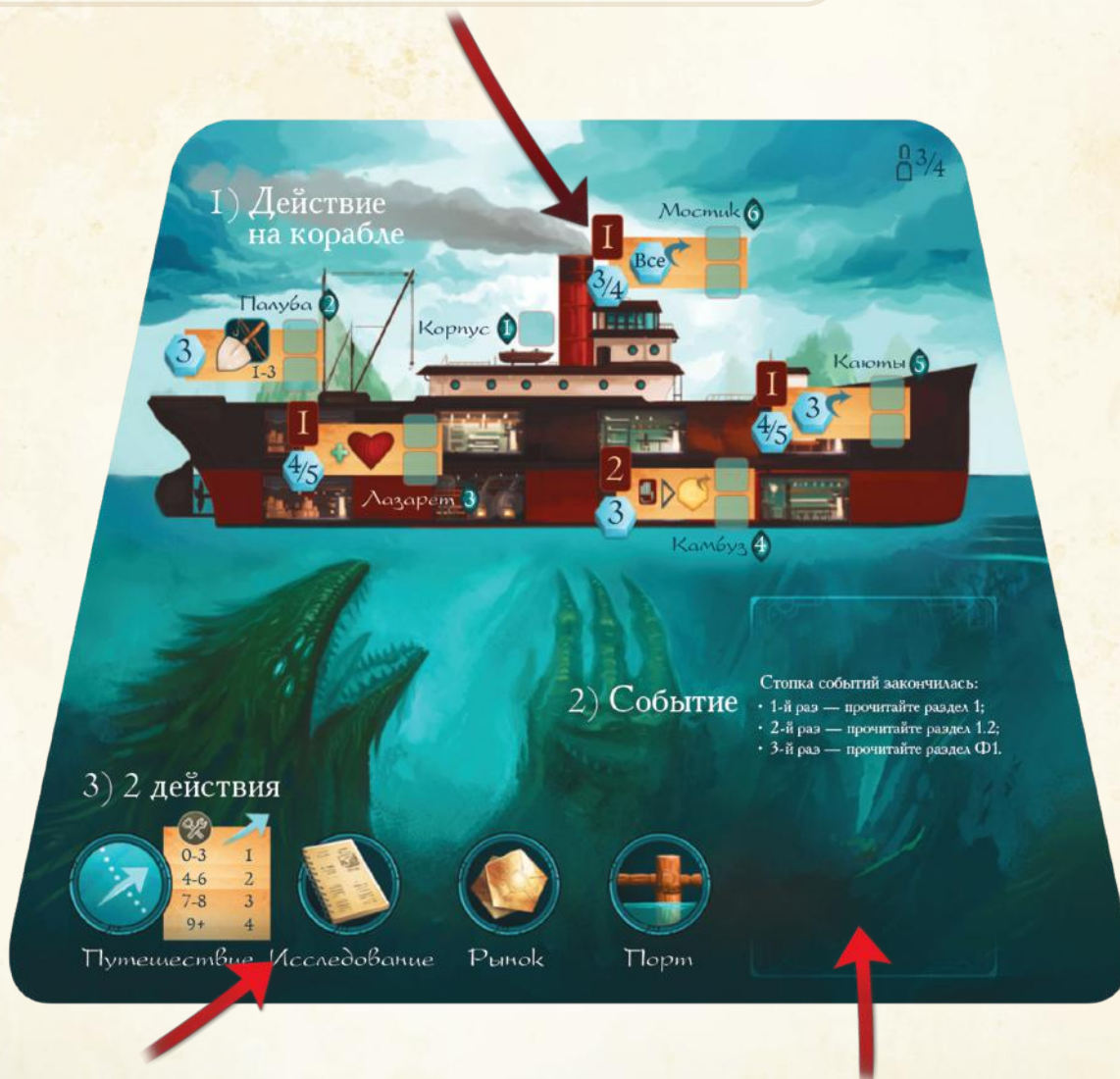
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

На сс. 6–9 описаны основные правила игры, которые помогут вам постичь азы мореплавания. Начиная со с. 10 объясняются порядок хода и действия игроков.

ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

Отсеки корабля

Корабль разделён на 5 отсеков. У каждого отсека есть эффект, который применяется, когда вы выполняете в этом отсеке действие. Также в каждом отсеке есть клетки для фишек пробоин. Если все клетки пробоин отсека заполнены, отсек становится недоступен для действия. Когда корабль получает 11-ю пробоину, вы проигрываете (см. «Поражение», с. 28).



Выполнив действие на корабле и открыв карту события, выполните 2 из этих действий.

Каждый ход открывайте и разыгрывайте карту из стопки событий, лежащей на этой клетке.

ПЛАНШЕТ ЭКИПАЖА

Каждый игрок контролирует **2 члена экипажа или более**. Они получают урон и накапливают усталость в ходе игры.

Особые способности планшета экипажа, которые вы можете применять за фишки приказов.

Имя и происхождение.

2 клетки для назначенных члену экипажа карт способностей.

Здоровье: член экипажа не может получить больше урона, чем указано на его планшете.

Показатели оружия: точность, урон и блок.



Уникальный набор навыков члена экипажа.

КАРТА СПОСОБНОСТИ

Значение судьбы. Если вам необходимо испытать судьбу, откройте карту способности из стопки и используйте её значение.

Символ навыка. Член экипажа, которому назначена эта карта, получает +1 к указанному навыку.

Стоимость карты. Чтобы назначить эту карту члену экипажа, вы должны потратить указанное количество приказов.

Способность карты. Член экипажа, которому назначена эта карта, получает указанную способность. *На применение этой способности не надо тратить приказы.*



Предел руки. У каждого игрока может быть не более **3 карт способностей** в руке. Если вы взяли новые карты способностей и превысили предел, вы должны немедленно выбрать и сбросить лишние карты до 3 в руке. Карты способностей в руке — это скрытая информация. Их нельзя показывать или отдавать другим игрокам.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Активный игрок

В свой ход вы являетесь **активным игроком**.

Урон

Урон — это физическая или психическая травма, которую получает член экипажа или враг. Он отмечается **фишками урона** в виде капли крови. Указание «-1 здоровье» в книге историй или на карте означает получение 1 урона. Когда персонаж получает урон, поместите указанное число фишек урона на его **планшет экипажа**.



Получив указание «**восстановить X здоровья**» члена экипажа, уберите с его планшета указанное число фишек урона.

Этот символ обозначает урон, наносимый членом экипажа или врагом при атаке, а также в иных случаях.



Здоровье

Здоровье — это максимальное количество урона, которое может получить член экипажа. Если член экипажа получает количество урона, равное его здоровью (т. е. его здоровье снижается до 0), он больше не может **атаковать, участвовать в проверках**, а также **применять способности своего планшета и назначенные карт способностей**, пока не восстановит хотя бы 1 здоровье. *Считается, что при 0 здоровья персонаж близок к потере сознания — он тяжело ранен, хотя и может говорить и передвигаться.*



Когда здоровье всех членов экипажа снижается до 0, вы проигрываете (см. «Поражение», с. 28).

Член экипажа не может получить больше урона, чем значение его здоровья. Вы должны поместить весь избыточный урон на другого члена экипажа.

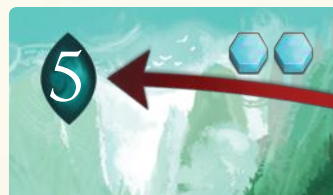
Приказы

Приказы — это готовность и способность вашего экипажа работать сообща. Вы тратите приказы, чтобы применять **способности экипажа** и **свойства карт приключений**, назначать **карты способностей** экипажу, а также задействовать своих персонажей в проверках другого игрока в его ход.



Испытание судьбы

Откройте **карту из стопки способностей** и посмотрите значение в её левом верхнем углу — это значение судьбы. Немедленно сбросьте эту карту. Вы будете испытывать судьбу при прохождении проверок навыков, во время атак и в других ситуациях. *Примечание автора: значения «1» и «6» встречаются на картах в 2 раза реже, чем остальные.*



Значение судьбы

Проверка

Зачастую при чтении книги историй или при розыгрыше событий вам нужно будет проходить проверки. Для этого вам необходимо **выбрать членов экипажа для участия** и **испытать судьбу**, чтобы достичь или превысить указанное **значение проверки** (см. с. 19).

Усталость

Когда члены экипажа участвуют в проверках, они получают жетоны усталости. У каждого члена экипажа может быть не более **2 усталости**.



Все жетоны усталости двусторонние. Если у члена экипажа только 1 такой жетон, положите его пустой стороной вверх. Когда член экипажа получает 2-ю усталость, положите жетон стороной «-1 урон» вверх — в бою этот член экипажа будет наносить на 1 урон меньше.

Член экипажа с 2 жетонами усталости не может участвовать в **проверках** (см. с. 19), но может участвовать в **бою** (см. с. 21).

Чтобы снять усталость, примените **рецепты блюд** или выполните **действие посещения порта**.

Ограниченные компоненты

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

Участок

Участок моря в **атласе**. Участки разделены пунктирными линиями, сушей, пружинкой, скрепляющей страницы атласа, и краями страниц. Корабль не может перемещаться по суше или находиться на ней. Он может двигаться только по морю.

Пробоины








Когда корабль получает пробоины, для каждой из них откройте 1 карту способности и поместите 1 фишку пробоины в отсек с совпадающим значением судьбы. В каждом отсеке может быть не более 2 пробоин, а в корпусе — только 1. Если в указанном отсеке уже есть 2 пробоины, поместите фишку в другой отсек по своему выбору. Когда корабль получает 11-ю пробоину, вы проигрываете (см. «Поражение», с. 28).

Ремонт — это устранение пробоин на корабле. Получив указание **«ремонт 2»**, уберите 2 любые пробоины с корабля.

Навыки

В игре есть 5 типов навыков. Большинство членов экипажа начинают приключение с 2–4 навыками.






- **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. Также используется для путешествия. 
- **Хитрость.** Используется, когда требуется убедить, поговорить, обмануть, что-либо придумать, спланировать или взять на себя командование. 

Запас

Запас — это компоненты, которыми вы не владеете в текущий момент. Например, если вы должны вернуть жетон мяса в запас, верните такой жетон с планшета корабля к остальным жетонам на столе. Когда вы должны потратить, сбросить или убрать что-либо, кладите это в запас.

Состояния

В игре есть 5 состояний. Члены экипажа получают состояния во время участия в историях и в бою. Когда персонаж получает состояние, поместите соответствующий жетон на его планшет. У каждого члена экипажа может быть несколько состояний, **но не может быть более 1 жетона одинакового состояния**. От них можно избавиться с помощью способностей членов экипажа и свойств карт приключений.

- **Отравление.** Член экипажа получает 1 урон в начале **хода каждого игрока**. 
Примечание: если здоровье персонажа с отравлением снижается до 0, состояние перестаёт действовать. Не наносите урон от отравления другим членам экипажа.
- **Испуг.** Член экипажа не может атаковать в бою. 
- **Слабость.** Член экипажа получает –2 ко всем навыкам. 
- **Безумие.** Член экипажа получает 1 урон при участии в проверках. 
- **Низкий боевой дух.** Потратьте 1 приказ, чтобы задействовать этого члена экипажа в проверке. 

Бортовой журнал

Начиная новую кампанию, напишите имена игроков и дату первой партии на новом листе бортового журнала. Используйте этот лист, чтобы отмечать информацию для сохранения игры (в конце вы можете оставить его на память о своих приключениях). Вы также можете делать пометки на карте мира на обратной стороне листа, чтобы не забыть важные детали. **Вы можете использовать пометки на карте из предыдущих кампаний во всех последующих.**

Карта мира и дополнение

«Приливы в руинах»

Атлас базовой игры содержит 9 карт для исследования, но, изучив карту на листе бортового журнала, вы увидите, что это лишь часть мира **«Спящих богов»**. Остальные карты входят в дополнение **«Приливы в руинах»**.

ХОД ИГРОКА

Ниже приводится краткое описание этапов, из которых состоит ход каждого игрока. Все этапы подробно описаны на сс. 10–16.

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

1. Действие на корабле

Переместите **фигурку действия на корабле** в другой **отсек корабля** и примените его эффект. Каждый ход вы обязаны перемещать фигурку в новый отсек (вы не можете 2 хода подряд выбирать один и тот же отсек). Подробнее см. на сс. 10–11.



2. Событие

Откройте и прочитайте вслух **карту события**. Событие может содержать выбор, проверку, последствия и другие эффекты (подробнее о проверках см. на с. 19). Примените все эффекты карты события, прежде чем перейти к следующему этапу (правила карт событий см. на с. 12).



3. Два действия


Выполните **2 действия**. Доступные действия указаны в нижней части планшета корабля. Вы можете выполнить одно и то же действие дважды. Действия подробно описаны на сс. 13–16.

4. Конец хода

Выполнив 2 действия, передайте жетон капитана игроку слева. Он начинает свой ход.

1. ДЕЙСТВИЕ НА КОРАБЛЕ

Переместите фигурку действия на корабле в другой отсек и примените его эффект.

- На корабле есть 5 отсеков, доступных для действия: мостик, камбуз, палуба, каюты и лазарет. Корпус недоступен для действия, и у него нет эффекта.
- Эффекты отсека можно применять в любом порядке.
- Если вы не можете выполнить действие на корабле, потому что во всех отсеках по 2 пробоины, переместите фигурку в любой отсек, но не применяйте его эффект.
- Вы не можете передавать фишки приказов и карты способностей другим игрокам.  Если в запасе закончились фишки приказов, вы не можете получить новые, пока часть фишек не вернётся в запас. Если карты способностей закончились, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

Эффекты отсеков зависят от числа игроков.

Если на символе фишки приказа в отсеке указано 2 числа, сверьтесь с символом числа игроков в правом верхнем углу планшета корабля и возьмите соответствующее количество фишек приказов (верхнее или нижнее).



Играя втроём или вчетвером, используйте сторону планшета корабля с ЭТИМ СИМВОЛОМ.

На этой стороне планшета корабля действие в каютах даёт 4 или 5 фишек приказов. Применяя этот эффект при игре втроём, вы получаете 4 приказа, вчетвером — 5 приказов. При любом количестве участников вы также убираете 3 приказа с карт в запас.





Мостик. Возьмите 1 карту способности и получите указанное в отсеке число фишек приказов. Затем уберите в запас все фишки приказов со **всех планшетов экипажа** (даже под контролем других участников) и карт приключений.



Карта способности



Камбуз. Возьмите 2 карты способностей (1 карту в партии с 1–2 игроками) и получите указанное в отсеке число фишек приказов. Затем вы можете сбросить ровно 1 карту способности из руки, чтобы убрать 1 жетон усталости с любого члена экипажа.



Палуба. Получите указанное в отсеке число фишек приказов. Затем вы можете открыть не более 3 жетонов поиска. Открывайте жетоны по одному и после каждого решайте, продолжать или остановиться. Получите пробоины со всех открытых жетонов, но выберите и получите награду только с 1 из них. Применив все эффекты, сбросьте жетоны. Если жетоны поиска закончились, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

Жетоны поиска



Получите 1 овощ и 1 мясо.



Получите 1 мясо, 1 овощ и 1 пробоину.



Получите 1 монету ИЛИ 2 материала.



Каюты. Возьмите 1 карту способности и получите указанное в отсеке число фишек приказов. Затем уберите в запас 3 фишки приказов (2 фишки в партии с 1–2 игроками) с любых планшетов экипажа (даже под контролем других участников) и карт приключений.



Лазарет. Возьмите 1 карту способности и получите указанное в отсеке число фишек приказов. Затем восстановите 1 здоровье любого члена экипажа.

2. СОБЫТИЕ

Откройте и прочитайте вслух верхнюю карту события из стопки.

Примените эффект или пройдите проверку.

- На некоторых картах событий есть несколько вариантов. В таком случае выберите и примените 1 из них.
- Если событие отмечено словом «**длительное**», положите эту карту лицевой стороной вверх рядом с планшетом корабля. Применяйте эффекты этого события, пока не сможете сбросить карту (способ описан на самой карте).
- Вы не можете проигнорировать событие. Если на карте всего 1 вариант, вы обязаны выбрать его.

В ходе каждой кампании у вас 3 раза закончится стопка событий. Каждый раз, когда стопка заканчивается, выполняйте описанные ниже указания.

Примечание: учтите, что каждый раз, когда заканчивается стопка событий, вам придётся сбросить все назначенные экипажу карты способностей, как описано в книге историй.

Первый раз

Открыв последнюю карту из стопки событий, доиграйте текущий ход как обычно. В следующий ход вместо этапа события прочитайте раздел 1 книги историй.

Второй раз

Открыв последнюю карту из стопки событий, доиграйте текущий ход как обычно. В следующий ход вместо этапа события прочитайте раздел 1.2 книги историй.

Третий раз

Открыв последнюю карту из стопки событий, доиграйте текущий ход как обычно. В следующий ход вместо этапа события прочитайте раздел Ф1 книги историй.

Открыв эту карту события, положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом корабля. Применяйте эффект события до тех пор, пока не сбросите карту. В конце своего хода пройдите проверку **РЕМЕСЛА 7**. В случае успеха сбросьте эту карту.



Открыв эту карту события, выберите один из вариантов: получите 1 пробоину или пройдите проверку **СИЛЫ 6**.

Открыв эту карту события, положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом корабля. Применяйте эффект события до тех пор, пока не сбросите карту. В качестве действия игрок может пройти проверку **СИЛЫ 7**, чтобы сбросить эту карту и жетон морского змея. **Особое правило «Змей на охоте»:** пока это событие действует, при перемещении на новую страницу атласа помещайте жетон морского змея на участок с кораблём.

3. ДВА ДЕЙСТВИЯ

Выполните 2 действия из возможных: путешествие, исследование, посещение рынка, посещение порта.

- Вы можете выполнить одно и то же действие 2 раза.
- Вы можете пропустить 1 действие, чтобы получить 1 фишку приказа. Вы можете сделать это вместо одного или обоих своих действий.

Действие. Путешествие

Переместите корабль на новый участок моря. Участки разделены пунктирными линиями, супей, пружинкой, скрепляющей страницы атласа, и краями страниц. Каждый раз, когда вы путешествуете, проходите проверку РЕМЕСЛА, как описано ниже.

Сначала решите, хотите ли вы задействовать в проверке одного из членов экипажа под своим контролем с навыком ремесла. Если да, поместите 1 жетон усталости на его планшет. Вы можете путешествовать, не задействуя членов экипажа.

Затем **испытайте судьбу**. Если вы задействовали члена экипажа, прибавьте 1 за каждый его символ ремесла. Вы также можете сбросить из руки карты способностей с символом ремесла, чтобы прибавить к проверке 1 за каждую карту. Найдите свой итоговый результат проверки ремесла в таблице путешествия на планшете корабля (см. рис. справа), чтобы определить расстояние своего путешествия. За каждую единицу расстояния вы можете переместиться на 1 соседний участок. *Например, при результате проверки 8 расстояние вашего путешествия — 3.*

Опасности. Перемещаясь на участок с опасностью, вы должны успешно пройти **проверку** опасности или применить последствия провала. Навык и значение проверки указаны в левой части символа, а последствия провала — в правой. Если последствия содержат символ урона, **получите пробоину(-ы)**. **Успешно пройдя проверку, не применяйте последствия провала.**
Примечание: если у вас остались единицы расстояния, вы можете продолжить путешествие через участок с опасностью, даже если провалили проверку.

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 корабль, есть стрелка с указанием, на какую страницу переместиться (обратите внимание, что некоторые страницы доступны только с дополнением «Приливы в руинах»). Выполните следующее:

- уберите корабль с карты;
- найдите в атласе страницу, указанную на краю карты, который вы пересекаете, и поместите корабль на неё;
- вы всегда перемещаетесь на край карты, противоположный тому, который покидаете. Например, если вы покидаете северный край страницы, вы переместитесь на южный край новой страницы. Если на краю новой страницы несколько участков, выберите любой из них. См. примеры на с. 14.

Примечание автора: на борту «Манतिकоры» достаточно угля, чтобы вы могли странствовать, не переживая о запасах топлива.



Результат проверки

Расстояние путешествия

Опасность



Значение проверки

Число пробоин корабля в случае провала



Путешествие: пример 1

Зоя перемещает корабль на участок с опасностью — призрачным туманом. Она должна пройти проверку ХИТРОСТИ 5. Она помещает жетон усталости на капитана Одиссу, чтобы использовать её навык хитрости. Зоя испытывает судьбу и открывает карту со значением 1. Значение хитрости капитана Одиссы тоже 1, таким образом результат проверки $1 + 1 = 2$. Это провал (для успеха нужно минимум 5). Зоя помещает жетон низкого боевого духа на капитана Одиссу.

Путешествие: пример 2

Зоя перемещает корабль на участок с опасностью — скалистыми берегами. Она проходит проверку СМЕКАЛКИ 6. Зоя решает, что в ней будут участвовать Грегори и Каннан (каждый из них получает по жетону усталости), что добавляет 2 навыка смекалки к результату. Она открывает карту со значением судьбы 2, результат проверки $2 + 2 = 4$. Это провал, и корабль получает 2 пробоины. Если бы Зоя смогла получить результат 6 или более, корабль бы не пострадал.



Путешествие: пример 3

Зоя хочет отправиться в путешествие на новую карту. Она решает пересечь западный край текущей карты, который продолжается на с. 13 (как указано на синей стрелке). Зоя открывает новую страницу в атласе. Она должна переместиться на противоположный край от того, который покинула, поэтому она помещает корабль на восточный край. Зоя сама решает, на какой из 2 доступных участков поместить корабль. Она выбирает северный участок.

Действие. Исследование

Исследуйте на участке с кораблём 1 из локаций, обозначенных на карте красными окружностями с числами. В ходе исследования вам предстоит принимать решения, проходить проверки и/или участвовать в бою.

Сначала выберите локацию для исследования и откройте раздел книги историй с тем же номером.

Прочитайте вслух первый блок текста. В конце каждого блока возможно следующее:

- сделайте выбор. Варианты выбора отмечены буквами и могут включать в себя проверку или бой (подробнее см. с. 19 и 21 соответственно). Завершив проверку или бой (если они были), перейдите к указанному разделу;
- получите награду или примените негативные эффекты. *Награды и эффекты указаны курсивом;*
- завершите исследование. Конец исследования всегда обозначается словами «*вернитесь на корабль*».

После исследования активный игрок продолжает свой ход как обычно или завершает его, если уже выполнил 2 действия.

Примечание: вы можете полностью прочитать варианты, прежде чем выбрать один из них.

Но не читайте дальше и не переходите к другим разделам, пока не сделаете выбор и/или не завершите проверку. До принятия решения вы не должны знать, что ждёт вас в новом разделе.



Исследование

Пример раздела книги историй

А

Вы проснулись в холодной грязи. Ваша одежда насквозь вымокла от росы, а руки, связанные жёсткой верёвкой, ныли от боли. Вы вместе с товарищами лежали на полу деревянной хижины. Дверь была открыта нараспашку.

А. Перерезать верёвку острыми камнями.
ХИТРОСТЬ 5.

Провал: -3 здоровья.

(Перейдите к разделу А1.)

Б. Попытаться выкрутиться из пут.
СИЛА 6.

Провал: -3 здоровья.

(Перейдите к разделу А1.)

Действие. Посещение рынка

Для выполнения этого действия корабль должен находиться на участке с локацией-рынком (см. рис. справа).

Откройте 7 карт рынка (это карты приключений, которые можно приобрести). Вы можете купить любые из них, потратив указанное рядом с названием карты число монет. Поместите купленные карты лицевой стороной вверх рядом с планшетом корабля и уже имеющимися картами приключений. Остальные карты уберите под низ стопки рынка.

Исключение: купив оружие, экипируйте им одного из членов экипажа. Вы можете экипировать в том числе персонажа другого игрока. Каждый член экипажа может иметь любое количество оружия, и вы можете передавать оружие между персонажами в любой момент, кроме боя.

Примечание: 1 жетон артефакта можно в любой момент использовать как 2 монеты (вы не получаете сдачу).



Рынок



Карта рынка



Локация-рынок

Действие. Посещение порта

Для выполнения этого действия корабль должен находиться на участке с локацией-портом (см. рис. справа). Вы можете выполнить каждое из следующих действий по 1 разу. Все они также указаны на планшете порта.

Таверна. Потратьте 4 монеты, чтобы каждый член экипажа восстановил 2 здоровья и сбросил 1 жетон усталости.

Верфь. Потратьте любое число жетонов материалов и/или монет, чтобы отремонтировать 1 пробоину за каждый потраченный материал/монету (в любом сочетании).

Целитель. Потратьте 1 монету, чтобы полностью восстановить здоровье 1 члена экипажа. Вы можете исцелить сколько угодно членов экипажа за 1 действие, потратив по 1 монете за каждого.

Мудрец. Потратьте опыт, чтобы купить карты уровней для любых членов экипажа (см. ниже). У каждого члена экипажа свой набор карт уровней, вы можете просматривать их в любой момент.

Отслеживайте имеющийся у вас опыт на листе бортового журнала. Отмечайте потраченный опыт, когда покупаете карты уровней.



Купив карту уровня, сразу же назначьте её соответствующему члену экипажа. Положите карту уровня под планшет члена экипажа (не занимая клетку способности) так, чтобы был виден только её текст. Эта карта остаётся у персонажа до конца кампании (никогда не замешивайте её в колоду способностей). Карты уровней не учитываются при соблюдении ограничения в 2 назначенные карты способностей (см. с. 17). **Вы не можете сбрасывать карты уровней для применения других способностей или увеличения урона во время атаки.**



Локация-порт

Стоимость
в опыте



4. КОНЕЦ ХОДА

Передайте жетон капитана игроку слева от вас — начинается его ход.

ПРИКАЗЫ

Приказы символизируют готовность членов экипажа к действиям и командной работе.

Вы можете тратить и использовать фишки приказов в любой момент, даже в ход другого игрока (за несколькими исключениями, указанными ниже).

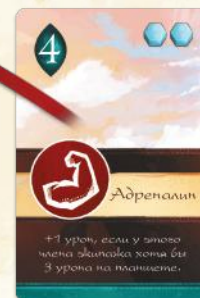
Назначение карт способностей

Разыграйте карту способности из руки на клетку любого из планшетов экипажа. Это называется «назначением способности» и символизирует время, которое член экипажа потратил на тренировку и подготовку к путешествию. Потратьте количество фишек приказов, указанное в правом верхнем углу карты способности. Уберите фишки приказов **в запас**. Положите карту способности под планшет экипажа так, чтобы были видны символ навыка и текст способности (если есть).

- Карты способностей можно назначать любым членам экипажа, включая капитана и членов экипажа других игроков.
- У каждого члена экипажа одновременно может быть **не более 2** назначенных способностей (карты уровней и оружие не учитываются в этом ограничении). Игрок, контролирующий члена экипажа, может сбросить назначенную ему способность в любой момент.
- Каждая назначенная карта способности даёт члену экипажа изображённый на ней навык. Если такой навык у персонажа уже есть, каждая карта способности увеличивает на 1 изображённый на ней навык.
- Многие карты также дают члену экипажа (или игроку, который его контролирует) особую способность. **После того как вы назначили карту, для применения большинства таких способностей не нужно тратить приказы.**
- **Вы не можете назначить карту способности во время боя или проверки.**



Фишки приказов



Потратьте 2 приказа, чтобы назначить эту карту способности из своей руки Лорану.

Применение способностей планшетов

Вы можете использовать фишки приказов, чтобы применить 1 из способностей планшета экипажа под своим контролем. **Поместите требуемое количество фишек приказов на планшет**, чтобы обозначить, что применили способность, и используйте указанные эффекты. Вы больше не можете применять никакие способности этого планшета экипажа, пока не уберёте с него все фишки приказов (подробнее о способностях см. с. 34).

Применение карт приключений

Вы можете использовать фишки приказов, чтобы применить свойство карты приключения. **Поместите требуемое количество фишек приказов на эту карту**, чтобы обозначить, что применили её свойство, и используйте указанные эффекты. Вы не можете снова применять эту карту, пока не уберёте с неё все фишки приказов. Все карты приключений считаются общими — любой игрок может применить карту приключения в любой момент, даже чтобы помочь другому участнику в проверке или бою.

- В бою вы не можете применять рецепты блюд и карты приключений, позволяющие перемещать корабль.
- Выполняя действие исследования, вы не можете применять карты приключений, позволяющие перемещать корабль, но можете применять рецепты блюд.

Применение карт способностей

Для применения некоторых назначенных карт способностей требуется потратить приказы. Не кладите требуемые фишки приказов на такие карты, а убирайте в запас. **Вы не можете тратить фишки приказов, лежащие на планшете экипажа или на картах приключений.**

Другое использование приказов

Вы также можете потратить приказы, чтобы:

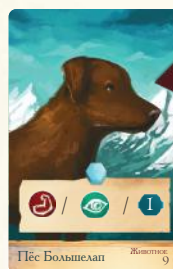
- в бою: дать/взять неиспользованную фишку боевого действия (см. с. 21);
- в ход другого игрока: задействовать вашего члена экипажа в проверке этого игрока (см. с. 19).

Важно: каждый раз, когда вы должны потратить фишки приказов, возвращайте их в запас, *только* если не используете их для применения свойства **карты приключения** или **способности планшета экипажа**.

Применяя карту приключения или способность планшета, кладите фишки приказов на эту карту или планшет.



Поместите 2 фишки приказов на Лорана, чтобы получить 1 мясо или +1 к его точности.



Поместите 1 фишку приказа на эту карту, чтобы получить +1 к силе, +1 к внимательности или +1 к блоку.

ПРОВЕРКИ

Проверка — это испытание 1 из 5 навыков: силы, хитрости, смекалки, внимательности или ремесла.

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 провалите проверку, то примените негативные эффекты.

Чтобы пройти проверку:

1. Решите, кто из членов экипажа под вашим контролем (включая также капитана Софи Одиссу) будет участвовать в проверке. **Вы можете не задействовать членов экипажа в проверке и сразу перейти к следующему этапу.**

Члены экипажа с 2 жетонами усталости не могут участвовать в проверках. Вы можете задействовать каждого члена экипажа только 1 раз за проверку. Поместите на участвующих членов экипажа по 1 жетону усталости.

Если **другой игрок** хочет, чтобы его члены экипажа присоединились к проверке, он должен потратить 1 приказ (и ещё 1 приказ за каждого его члена экипажа с низким боевым духом, присоединяющегося к проверке). За 1 приказ может присоединиться несколько членов экипажа этого игрока одновременно. Все они также получают по 1 жетону усталости.

Пример: сейчас ход Тимура, и он решает, что капитан Софи Одисса будет участвовать в проверке. Зоя решает, что 2 её члена экипажа присоединятся к этой проверке, и тратит на это 1 приказ.

Примечание: в тех редких случаях, когда проверку должен пройти определённый член экипажа и он находится под контролем другого игрока, этот игрок не должен тратить 1 приказ, чтобы участвовать в проверке.

Определите суммарное значение требуемого навыка у всех участвующих членов экипажа и перейдите к следующему этапу. Обычно у каждого члена экипажа есть 1 символ навыка плюс символы на назначенных ему картах способностей и уровней, если есть.

2. Испытайте судьбу. Откройте верхнюю карту стопки способностей и посмотрите на значение судьбы в её левом верхнем углу. Прибавьте это значение к суммарному значению навыка всех участвующих членов экипажа — это ваш итоговый результат навыка.

3. Теперь вы можете потратить приказы и применить способности планшетов экипажа, назначенные карты способностей и карты приключений, чтобы изменить итоговый результат навыка. Помимо этого, **любые игроки** могут сбросить карты способностей с символом требуемого навыка **из руки**, чтобы прибавить 1 к итоговому результату за каждую. Игроки могут сбросить любое количество карт способностей.

4. Если итоговый результат навыка больше или равен значению проверки, 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 книги историй или карты.



Жетон усталости

Провал

Если вы провалили проверку, примените негативные эффекты, перечисленные после слова «провал». Это могут быть:

- –X здоровья. Члены экипажа получают указанный урон, начиная с тех, которые участвовали в проверке. Активный игрок решает, как распределить урон. *Пример: Сергей, Евгений и Зоя получили итоговый результат навыка 8, но для успешного прохождения нужно минимум 9. Последствия провала: –9 здоровья. В проверке участвовало по 1 члену экипажа каждого игрока, поэтому они решают разделить урон поровну между ними. Каждый член экипажа получает 3 урона.*
- Пробоина. Корабль получает указанное число пробоин. Для каждой фишки пробоины испытайте судьбу, чтобы определить, в какой отсек её поместить. Если все клетки отсека уже заняты, поместите фишку в другой отсек по своему выбору.
- Перейдите к разделу X. Иногда при провале проверки вам необходимо перейти к разделу, отличному от раздела, который вы бы читали при успехе. В таком случае перейдите к разделу провала (*выделен курсивом*) **вместо** раздела, указанного в скобках на следующей строке книги историй, если есть.
- Получите жетон отравления, слабости, испуга, безумия или низкого боевого духа. Поместите жетон на 1 из своих членов экипажа, начиная с тех, которые участвовали в проверке (если у них ещё нет такого жетона состояния). Не забывайте, что у члена экипажа не может быть 2 одинаковых состояний.
- Если в тексте эффектов упоминается конкретный член экипажа, применяйте их к нему.

Иногда вам будет встречаться описание провала — художественный текст, описывающий влияние провала на развитие истории. Читайте его, только если провалили проверку.

Применив все последствия провала, если вам не было сказано перейти к какому-либо другому разделу, выполните указание на строке ниже и продолжите чтение, как если бы вы успешно прошли проверку.

Примечание автора: провал не всегда означает, что вы не смогли выполнить задание. Иногда это так, но чаще вы просто понесли урон или столкнулись с неприятными последствиями, пытаясь выполнить задание.

Пример проверки

Сергей должен пройти следующую проверку.

А. Забраться на покрытый лианами утёс.
СИЛА 7.

Провал: –8 здоровья.

(Перейдите к разделу 16.9.)

Сначала Сергей выбирает Лорана и капитана Одиссу для участия в этой проверке. Он помещает на их планшеты по 1 жетону усталости. Сила каждого персонажа равна 1, что в сумме даёт 2. Сергей испытывает судьбу и открывает карту со значением 4. $2 + 4 = 6$, что недостаточно для успеха.

Он может применить свойство начальной карты приключения «Инвентарь», которая позволяет вновь испытать судьбу. Он помещает 1 фишку приказа на карту и открывает карту способности со значением 5. $2 + 5 = 7$, что достаточно для успеха.

Сергей успешно проходит проверку, поэтому не применяет последствия провала (потерю 8 здоровья). Он продолжает читать и переходит к разделу 16.9.

Пример провала

А. Пойти по следу и углубиться в пустыню.
ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ 10.

Провал: –7 здоровья, получите 1 отравление.

(Экипаж ринулся в пустыню и наступил на клубок кобр, незаметных на песке.)

(Перейдите к разделу 54.6.)

В этой проверке Тимур получил результат навыка 7, поэтому он должен применить последствия провала. Он получает 7 урона и должен поместить жетон отравления на одного из своих членов экипажа. Затем он читает описание провала и переходит к разделу 54.6, как если бы прошёл проверку успешно.

Бой

ПОДГОТОВКА К БОЮ

Если раздел книги историй заканчивается словом «БОЙ» и рядом чисел, вы должны немедленно начать бой и одержать победу над всеми врагами, прежде чем продолжите читать.

Для подготовки к бою:

1. Найдите карты врагов с указанными номерами на рубашках в стопке врагов. Карты в стопке должны лежать по порядку лицевой стороной вниз. При поиске не переворачивайте карты, смотрите только на 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.

2. Распределите между игроками 4 фишки боевых действий в зависимости от количества участников:

- 4 игрока — по 1 фишке каждому;
- 3 игрока — 2 фишки активному игроку, остальным — по 1;
- 2 игрока — по 2 фишки каждому;
- 1 игрок — все 4 фишки одному участнику.

3. Поместите все жетоны помощи на соответствующие планшеты экипажа.



РАУНДЫ БОЯ

Начните первый раунд боя и продолжайте разыгрывать раунды, пока не победите всех врагов либо пока здоровье всех членов экипажа не снизится до 0 (см. «Поражение», с. 28). Раунд боя состоит из следующих этапов:

1. АТАКА И КОНТРАТАКА. Игроки могут использовать свои фишки боевых действий в любом порядке. За каждой атакой почти всегда следует контратака врага, который был целью атаки (см. с. 23).

2. КОНЕЦ РАУНДА. После того как все игроки использовали все свои фишки боевых действий, все непобеждённые враги **атакуют** экипаж и применяют свои **способности конца раунда** (см. с. 24).

3. ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ/НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА. Если в бою остались непобеждённые враги, заберите все свои фишки боевых действий и начните новый раунд боя. Если все враги побеждены, верните карты в стопку врагов, соблюдая порядок нумерации. Уберите все фишки боевых действий и жетоны помощи с планшетов экипажа и продолжите читать раздел книги историй.

Передача фишек боевых действий. Игроки могут передавать друг другу неиспользованные фишки боевых действий, но за каждую фишку один из участников (отдающий или получающий) должен потратить 1 приказ.

СИМВОЛЫ БОЯ

Карты врагов

Название, уровень и номер врага.

Здоровье врага. Для победы над врагом необходимо закрыть фишками урона все клетки с сердцами.

♦ Символ помощи. Закройте фишкой урона клетку с символом помощи, чтобы получить доступ к бонусу жетона помощи (см. с. 25).



Базовый урон врага. Этот враг наносит 2 базовых урона плюс 1 урон за каждый открытый символ урона на его карте.

Защита врага.

Дополнительный урон врага (открыт).

Символ песочных часов обозначает способность конца раунда. Символ безумия обозначает, что член экипажа в конце раунда боя получит жетон состояния.

Точность и защита врага

Точность. Указана на оружии. Добавляйте значение судьбы к этому значению во время атаки, чтобы попасть по врагу.



Защита врага. Указана на картах врагов. Чтобы попасть по врагу, значение точности члена экипажа должно быть выше или равно значению защиты врага.

Оружие экипажа



Блок. Используется только во время контратаки врага. Игнорируйте 1 урон за каждую единицу блока.

Точность.

Урон. Это оружие наносит 2 урона при попадании. **Дополнительный урон.** Вы можете сбросить **только 1** назначенную этому члену экипажа карту способности с символом указанного навыка (но не карту уровня), чтобы нанести +1 урон при атаке этим оружием. Для дополнительного урона вы не можете сбрасывать карты из руки, только назначенные.

Примечание: если во время атаки вы применили карту способности, которую затем сбрасываете, чтобы нанести дополнительный урон, она по-прежнему применяется.

АТАКА И КОНТРАТАКА

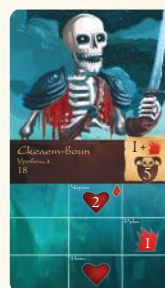
Во время атаки выполните следующее:

1. Поместите **фишку боевого действия** на планшет члена экипажа под *своим контролем* и выберите **1 его оружие**, которое будете использовать во время этой атаки (для каждой атаки можете выбирать разное оружие). Если на планшете члена экипажа уже лежит 2 фишки боевых действий, он больше не может атаковать до следующего раунда боя. *Не забывайте, что активный изрок также контролирует капитана Одиссу.*
2. Выберите **врага**, которого будете атаковать.
3. Испытайте судьбу и прибавьте полученное значение к значению **точности** используемого оружия. *После того как испытаете судьбу*, можете применить карты приключений и способности члена экипажа, чтобы увеличить точность. Для попадания по врагу полученный результат точности должен быть выше или равен **значению защиты врага**. В противном случае вы промахнулись (см. ниже «Прочие правила боя»).
4. Если вы попали, поместите столько **фишек урона** на карту врага, сколько составляет значение урона использованного оружия. **Помещайте весь урон от одной атаки на соседние клетки** (представьте, что это один порез или удар). На каждой клетке может быть только 1 фишка урона. Нельзя помещать фишки урона по диагонали. Нельзя ни «перепрыгивать» клетки, на которых уже лежит урон, ни класть на них фишки. Не обязательно помещать фишки по прямой линии (вы можете «поворачивать», формируя различные фигуры, например, букву «Т» и т. п.). Если на каждой клетке с символом сердца лежит фишка урона, враг побеждён. Верните карты побеждённых врагов в стопку и сдвиньте оставшиеся карты так, чтобы между ними не было промежутков.
5. **КОНТРАТАКА**. Если враг, которого вы атаковали, **не побеждён**, он немедленно **контратакует** вас. Враг наносит столько урона, сколько составляет значение его базового урона, плюс 1 дополнительный урон за каждый открытый символ урона на его карте. Поместите этот урон на планшет атаковавшего члена экипажа. Примените **блок** использованного персонажем оружия: игнорируйте 1 урон за каждую единицу блока. В этот момент вы также можете применять карты приключений и способности члена экипажа, чтобы увеличить значение блока. Если здоровье члена экипажа снижается до 0, остаток урона получает другой член экипажа и т. д.

1. Поместите фишку боевого действия.



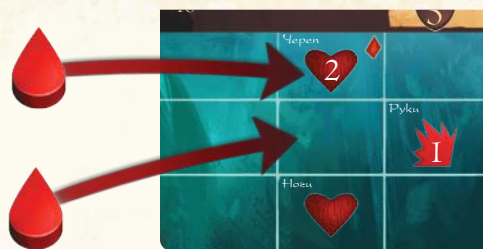
2. Выберите врага.



3. Испытайте судьбу и прибавьте к значению точности вашего оружия. Сравните со значением защиты врага.



4. Если вы попали, поместите фишки урона на соседние клетки карты врага.



5. Враг контратакует.



КОНЕЦ РАУНДА БОЯ

Если, после того как все игроки использовали все фишки боевых действий, в бою остались непобеждённые враги, они **атакуют** экипаж и применяют свои **способности конца раунда** (обозначаются символом песочных часов). **Примечание:** игроки могут по желанию перейти к концу раунда боя, даже если использовали не все фишки боевых действий в этом раунде.



Враги атакуют по очереди слева направо, нанося урон членам экипажа.

- Для каждого врага активный игрок выбирает члена экипажа, который станет целью атаки врага.
- Весь **урон** от 1 врага должен получить 1 член экипажа, но **жетоны состояний** можно распределить между любыми персонажами.
- На этом этапе **блок оружия не действует**. Но вы можете применять блок карт приключений, способностей членов экипажа или эффектов, которые применяются во время **атаки врага в конце раунда**.
- Если здоровье члена экипажа снижается до 0, остаток урона получает другой член экипажа и т. д.

Пример конца раунда боя

В конце раунда, после того как игроки использовали все 4 фишки боевых действий, скелет-воин и парящий глаз остались непобеждёнными. Они не получали урон, и все их символы урона на клетках открыты. Первым атакует скелет-воин, он наносит 2 урона Мак. Затем атакует парящий глаз, нанося 3 урона Лорану и помещая жетон безумия на планшет Марко.

Затем игроки забирают свои фишки боевых действий и начинают новый раунд боя.



Эта способность конца раунда вынуждает 1 члена экипажа получить жетон безумия.


ПРОЧИЕ ПРАВИЛА БОЯ

Промех. Если вы промахнулись, вы всё равно наносите врагу 1 урон, но *после* его контратаки (однако, если у атаковавшего члена экипажа есть 2 жетона усталости, при промахе он не наносит урон). В этой контратаке применяйте блок оружия как обычно. При промахе вы можете также применять способности, которые увеличивают урон.

Урон врага. Враги наносят столько урона, сколько составляет их базовый урон, плюс 1 дополнительный урон за каждый открытый символ урона на его карте. Если клетка с символом урона закрыта фишкой, символ урона на ней перестаёт действовать.

Цепной урон. Помещая фишки урона на карту врага, вы можете поместить часть из них на карту соседнего врага. При этом вы должны соблюдать правило размещения фишек урона на соседние клетки, а также нанести изначальной цели хотя бы половину урона (округляя вверх).

Примечание автора: цепной урон — это отличная возможность нанести урон врагам с высоким значением защиты. Такой урон символизирует неразбериху, которая царит в пылу сражения. Так, вы попадаете по слабому врагу, он падает, сбивая более сильного врага с ног, а вы пользуетесь этим и наносите тому быстрый удар. Или же ваш удар отбрасывает слабого врага, и он, пытаясь удержаться на ногах, случайно задевает стоящего рядом товарища.

Полёт. Враги с символом крыла могут летать. Это значит, что они получают +1 к защите, если вы атакуете их оружием без символа дальнего боя. 

Клетки врагов. На каждой клетке врага может быть только 1 фишка урона. Когда вы помещаете фишку урона на клетку, все символы на ней перестают действовать. *Пример: Зоя закрывает фишками урона символы дополнительного урона, безумия и полёта на карте парящего глаза. Теперь он будет наносить на 1 урон меньше, не будет применять безумие в конце раунда и у него будет одинаковая защита против всех видов оружия.*

2 или 3 сердца. На символах сердец некоторых врагов указано число 2 или 3. Чтобы закрыть такой символ фишкой урона, ваше попадание должно наносить 2 или 3 урона соответственно (но вы по-прежнему помещаете только 1 фишку на клетку). См. пример на с. 26.

Здоровье члена экипажа снижается до 0. Если член экипажа промахнулся и во время контратаки врага его здоровье снижается до 0, он всё равно наносит 1 урон. Он также может применять свои способности до конца этой атаки. Затем этот член экипажа больше не может участвовать в проверках и бою, пока не восстановит хотя бы 1 здоровье.

ЖЕТОНЫ ПОМОЩИ

- В начале каждого боя убедитесь, что положили все жетоны помощи на соответствующие планшеты экипажа. **Примечание:** вне боя не обязательно хранить эти жетоны на планшетах, можете отложить их, чтобы освободить место.
- Когда член экипажа закрывает фишкой урона клетку с символом помощи, он помещает свой жетон помощи на любой **другой** планшет экипажа.
- Если на планшете экипажа лежит жетон помощи **другого** персонажа, вы можете вернуть его на планшет владельца и применить эффект жетона (это называется применением жетона помощи). Жетоны помощи можно применять *после* испытания судьбы. **Примечание:** у вас одновременно может быть несколько жетонов помощи и вы можете применить их все во время 1 атаки, если хотите.
- Члены экипажа не могут применять собственные жетоны помощи.
- В любой момент можно вернуть жетон помощи владельцу, не применяя его.

Эффекты применения жетонов помощи приведены справа.



 Символ помощи

Грегори. Когда здоровье члена экипажа снижается до 0, можете применить жетон и восстановить 2 здоровья этого персонажа.



Каннан. При применении член экипажа может вновь испытать судьбу во время этой атаки.



Капитан Одисса. При применении член экипажа может поместить фишки урона по диагонали во время этой атаки.



Касуми. При применении член экипажа наносит +1 урон во время этой атаки.



Лоран. При применении член экипажа наносит +1 урон во время этой атаки.



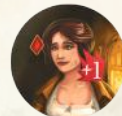
Мак. При применении член экипажа получает +2 к точности во время этой атаки. Помните, что можете применять жетоны помощи после испытания судьбы.



Марко. При применении член экипажа наносит +2 урона во время этой атаки. Этот урон нельзя помещать на клетки с символами сердец (но можно закрывать свойства врагов и символы урона). Поместите этот урон по соседству с остальным уроном от этой атаки, как обычно.



Одри. При применении член экипажа наносит +1 урон во время этой атаки.



Рафаэль. При применении член экипажа временно получает +2 к блоку.



ПРИМЕРЫ БОЯ



Атака: пример 1

Евгений атакует жалеющего кальмара, задействуя Лорана и используя его дубину. Он помещает на планшет Лорана фишку боевого действия и испытывает судьбу. Значение судьбы — 5. Точность дубины — 0, поэтому итоговое значение точности $5 + 0 = 5$. Это равно значению защиты жалеющего кальмара (5), поэтому Лоран попадает. Дубина наносит 2 урона. Евгений решает сбросить назначенную Лорану карту «Медик», чтобы нанести +1 урон (всего 3). Он должен поместить все фишки урона от этой атаки на соседние друг с другом клетки. Он решает использовать 2 урона, чтобы закрыть левую нижнюю клетку (необходимо 2 урона, так как на сердце указано число 2). Третий урон он использует, чтобы закрыть центральную клетку левого столбца.

Жалеющий кальмар контратакует. Он наносит 2 базовых урона плюс 1 дополнительный урон за открытый символ урона в правом нижнем углу. Всего $2 + 1 = 3$ урона. Значение блока дубины Лорана — 2, поэтому он получает только 1 урон. Евгений помещает 1 фишку урона на планшет Лорана.

Первая атака Лорана



Атака: пример 2

Евгений помещает 2-ю фишку боевого действия на планшет Лорана, чтобы тот снова атаковал жалеющего кальмара. В этот раз значение судьбы — 6, а точность дубины по-прежнему 0, поэтому итоговое значение точности $6 + 0 = 6$. Это больше значения защиты жалеющего кальмара (5), поэтому Лоран попадает и наносит 2 урона. Евгений помещает фишки урона на правую нижнюю клетку и на центральную клетку правого столбца. Поскольку центральная клетка правого столбца теперь закрыта, способность конца раунда этого врага больше не действует. На этой клетке также изображён символ помощи, поэтому Евгений помещает жетон помощи Лорана на планшет Одри.

Жалеющий кальмар контратакует. Так как правая нижняя клетка закрыта фишкой урона, он наносит всего 2 урона. Значение блока дубины — 2, поэтому Лоран получает 0 урона.

Вторая атака Лорана



Пример раунда боя

На Сергея и Зою напали скелет-воин, парящий глаз и адский шакал. Начинается первый раунд боя. У каждого игрока есть 2 фишки боевых действий.

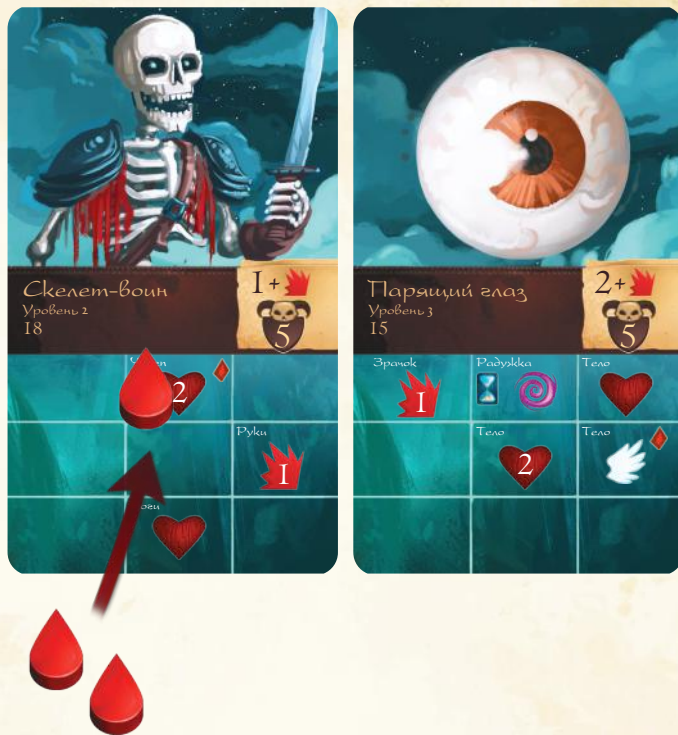
Сергей ходит первым. Он помещает свою фишку боевого действия на планшет Грегори и выбирает целью атаки скелета-воина. Результат испытания судьбы — 5. Сергей прибавляет к его значению точности Грегори (2), что в сумме даёт 7 и превышает значение защиты скелета (5). Игрок использует 2 фишки урона, чтобы закрыть верхнюю клетку с сердцем и числом 2. На этой клетке также изображён символ помощи, поэтому Сергей помещает жетон помощи Грегори на другой планшет экипажа. Скелет сразу же контратакует и наносит 2 урона (1 базовый + 1 дополнительный открытый символ урона на его карте).

Следующей атакует Зоя. Она помещает свою фишку боевого действия на планшет капитана Одиссы и решает тоже атаковать скелета. Результат испытания судьбы — 1. Зоя прибавляет его к значению точности капитана Одиссы (1), что в сумме даёт 2 и недостаточно для попадания. Она промахивается, поэтому скелет сразу контратакует, первым нанося урон. Скелет наносит 2 урона, но оружие капитана Одиссы блокирует 1 из них, поэтому она получает только 1 урон ($2 - 1 = 1$). Так как капитан Одисса промахнулась, она наносит всего 1 урон скелету, закрывая фишкой урона последнюю клетку с сердцем, после чего скелет побеждён. Зоя убирает карту скелета-воина из боя и возвращает её в стопку врагов.
Примечание: если бы Зоя не промахнулась, она бы первой нанесла урон скелету и победила бы его до того, как он успел контратаковать и нанести урон персонажу.

После того как Сергей и Зоя используют оставшиеся фишки боевых действий, чтобы победить адского шакала, остаётся только парящий глаз и начинается этап **конца раунда**. Парящий глаз атакует и наносит 3 урона (2 базовых + 1 дополнительный). Зоя — активный игрок, поэтому она решает поместить этот урон на Мак. Парящий глаз также применяет свою способность конца раунда — безумие. Зоя помещает жетон безумия на Рафаэля.

Сергей и Зоя забирают свои фишки боевых действий, и начинается новый раунд боя.

Подробнее о способностях врагов см. с. 34.



Не забывайте возвращать карты врагов в стопку в порядке нумерации.



Пример применения жетона помощи

Рафаэль помещает фишки урона на верхнюю и центральную клетки правого столбца парящего глаза. Так как на центральной клетке изображён символ помощи, Рафаэль помещает свой жетон помощи на планшет другого члена экипажа. Он решает положить его на планшет Грегори.

Теперь Грегори атакует врага. Он промахивается, поэтому сперва парящий глаз контратакует, нанося 3 урона. Грегори применяет жетон помощи Рафаэля и блокирует 2 урона. Затем он возвращает использованный жетон на планшет Рафаэля.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ МИССИЙ

Встретив в книге историй указание «получить миссию X», найдите **карту миссии** с соответствующим номером в коробочке для хранения 2 и поместите 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.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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.

Символ текущей миссии.

Этот символ обозначает, что данная миссия активна и вы можете куда-то отправиться, чтобы выполнить её. Карты миссий без такого символа, как правило, нужны только ради указанных на них ключевых слов.



Описание миссии

Ключевое слово

Номер миссии

ПОРАЖЕНИЕ

Ваша основная цель в игре — найти тотемы и преодолеть угрозы Моря странствий. В своих путешествиях вы встретите множество опасностей, которые могут привести к поражению.

В зависимости от режима, в котором вы играете (обычный или жестокий), поражение означает разные вещи. Вы проигрываете в 2 случаях:

- здоровье всех членов экипажа снизилось до 0;
- корабль получил 11 пробоин.

В **обычном режиме** игра более снисходительна к вам в случае поражения. С точки зрения сюжета экипажу со здоровьем, снизившимся до 0, или 11 пробоинами в корабле чудом удалось спастись и добраться до порта, но это заняло немало времени.

Отметив клетку «Поражение» на листе бортового журнала, выполните следующее (только если играете в обычном режиме):

- **если здоровье всех членов экипажа равно 0**, переместитесь в ближайший порт и уберите с планшетов экипажа весь урон и усталость. Сбросьте 6 верхних карт из стопки событий и начните новый ход;
- **если в корабле 11 пробоин**, переместитесь в ближайший порт и уберите с планшета корабля все пробоины. Сбросьте 6 верхних карт из стопки событий и начните новый ход.

Примечание: если при сбросе карт стопка событий опустела, посчитайте, сколько ещё карт вы должны сбросить, и поместите столько фишек урона на клетку стопки событий. Вам нужно будет сбросить столько верхних карт в следующий раз, когда вы сформируете новую стопку событий. Вам не нужно делать это в том случае, если колода опустела в 3-й раз.

В **жестоким режиме** игра более реалистична и немедленно завершается в случае вашего поражения. Вам придётся начать кампанию с начала.

Не забудьте отметить все найденные в странствии тотемы на листе достижений. Запишите свой итоговый счёт на листе бортового журнала (см. с. 35).

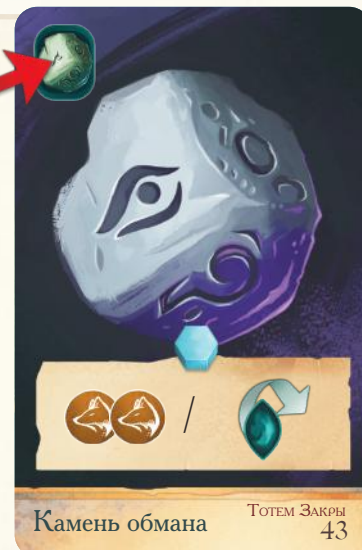
КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Карты приключений символизируют людей, инструменты, знания и тотемы, с которыми вы сталкиваетесь на своём пути. Получая карту приключения, положите её рядом с уже имеющимися картами приключений лицевой стороной вверх. Вы можете применять **свойства** этих карт, **помещая на них фишки приказов** (кроме оружия, см. ниже).

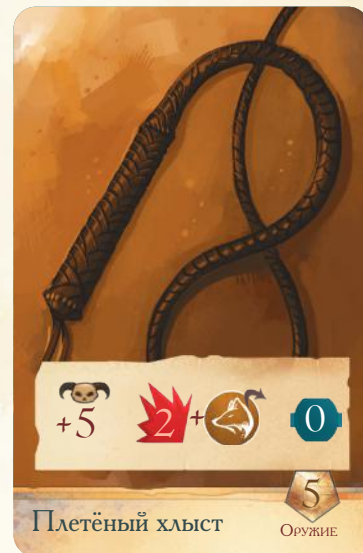
Вы можете получить карту приключения во время **исследования** или при **покупке карт рынка** (карты рынка — это разновидность карт приключений). **Любой** игрок может применить карту приключения в любой момент, даже чтобы помочь другому участнику в проверке или бою.

Тотемы

Вы должны найти как можно больше **тотемов**. Количество найденных тотемов определит концовку вашей кампании. Карты приключений с тотемами обозначены особым символом в левом верхнем углу. Все тотемы — это карты приключений.



Число приказов, необходимое для применения свойства. Помещайте требуемые фишки приказов на карту, когда применяете её.



Применяя эту карту, вы можете получить +2 к смекалке в проверке (после испытания судьбы) **ЛИБО** получить +2 к блоку в бою. У этой карты также есть постоянное свойство, для применения которого вам не нужно тратить приказы.

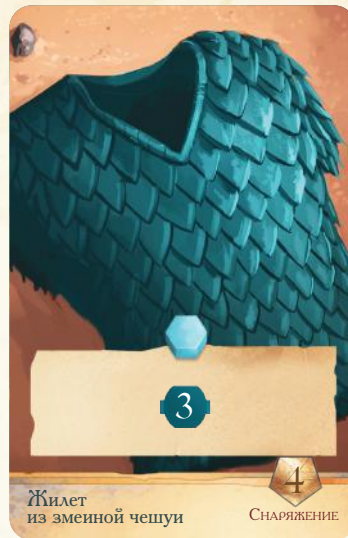
Тип и номер карты приключения.

Применяя эту карту, вы можете вновь испытать судьбу и использовать большее значение судьбы из двух.

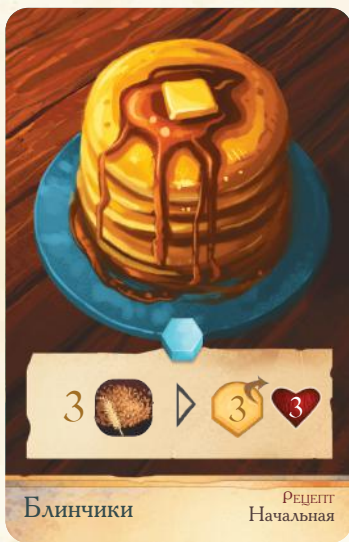
Это **оружие**. Вы можете экипировать им своего члена экипажа (или отдать его другому члену экипажа) в любой момент вне боя. Положите эту карту под планшет экипажа так, чтобы была видна только информация об оружии.



Это **рецепт**. Применяя эту карту, вы должны сбросить 3 любых жетона еды (мясо, овощи, зерно), чтобы убрать в сумме 3 жетона усталости и 1 жетон низкого боевого духа с любых членов экипажа. Применять рецепты можно в любой момент вне боя.



Применяя эту карту, член экипажа временно получает +3 к блоку. Вы можете использовать блок только в бою — он позволяет вам игнорировать урон.



Применяя этот рецепт, вы должны сбросить 3 зерна, чтобы убрать в сумме 3 жетона усталости и восстановить 3 здоровья любых членов экипажа.



В правом нижнем углу карт рынка указана их стоимость в монетах. Карты рынка — это карты приключений, которые вы можете купить, выполняя действие посещения рынка.



Применяя эту карту, вы можете сбросить 1 жетон безумия с любого члена экипажа ЛИБО получить +2 к смекалке в проверке.

Примечание автора: на поздних этапах кампании у вас может скопиться более 20 карт приключений. Чтобы вам было удобнее играть, вы можете держать в стороне карты, которые не планируете использовать. Например, если у вас есть 2 очень похожих рецепта, один из которых очевидно лучше, вам наверняка не понадобится более слабый, так что можете отложить его.

ПОДГОТОВКА СОХРАНЁННОЙ ИГРЫ

Чтобы подготовить сохранённую игру:

1. Положите атлас на стол и откройте страницу, записанную последней в бортовом журнале. Поместите корабль на указанный в журнале участок.
2. Поместите планшет корабля рядом с атласом. Разместите фишки пробоин и фигурку действия на корабле, как указано в журнале. Поместите на планшет корабля ресурсы и монеты из коробочки кампании.
3. По одному достаньте планшеты экипажа вместе с соответствующими жетонами, фишками и картами из пакетов. Поместите планшет капитана Софи Одиссы рядом с планшетом корабля. Распределите планшеты экипажа между игроками. Каждый участник помещает свои планшеты экипажа перед собой.
4. При сохранении игры вы должны были положить стопку карт способностей лицевой стороной вниз, а её сброс — лицевой стороной вверх. Разделите эти 2 стопки и положите рядом с атласом.
5. Перемешайте карты рынка и положите стопкой лицевой стороной вниз неподалёку.
6. Достаньте стопку событий из коробочки кампании и положите на планшет корабля лицевой стороной вниз.

7. Поместите имеющиеся карты приключений лицевой стороной вверх рядом с планшетом корабля. Поместите по 1 фишке приказа из запаса на все карты приключений, которые лежали лицевой стороной вниз в коробочке (что означало, что они уже были применены на момент сохранения).
8. Поместите карты врагов стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом корабля. Важно: Не меняйте порядок карт в этой стопке и не просматривайте их, пока не получите указание.
9. Поместите все карты текущих миссий рядом с планшетом корабля. Поместите коробочку для хранения 2 с картами приключений и миссий неподалёку. Важно: Не меняйте порядок карт приключений и миссий в коробочке и не просматривайте их, пока не получите указание.
10. Перемешайте жетоны поиска и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом корабля.
11. Положите все оставшиеся жетоны, фишки, карты уровней и книгу историй неподалёку.
12. Решите, кто станет первым игроком, и дайте ему жетон капитана. Раздайте всем игрокам те карты способностей, которые были у них в руках на момент сохранения, а также фишки приказов согласно последним записям в бортовом журнале (1-й игрок, 2-й игрок и т. д.).

НАЧАЛО НОВОЙ КАМПАНИИ

Чтобы подготовить компоненты к началу новой кампании:

1. Верните все карты приключений в коробочку для хранения 2 в порядке нумерации по возрастанию (когда стопка лежит лицевой стороной вниз, карта 1 должна быть сверху).
2. Верните все карты миссий в коробочку для хранения 2 (включая карты из коробочки использованных миссий) в порядке нумерации по возрастанию (когда стопка лежит лицевой стороной вниз, карта 1 должна быть сверху).
3. Верните все карты уровней в запас.
4. Верните все фишки и жетоны в запас.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

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

- +2 очка за каждую карту приключения и дополнительно +2 очка за каждый тотем;
- +1 очко за каждую карту миссии (включая те, что лежат в коробочке использованных миссий);
- +2 очка за каждую карту уровня;
- +1 очко за каждые 2 оставшиеся монеты;
- +1 очко за каждый оставшийся жетон артефакта;
- +10 очков, если достигли концовки кампании;
- +25 очков, если играли в жестоком режиме;
- -10 очков за каждое ваше поражение (в обычном режиме).

ДОСТИЖЕНИЯ

Каждый раз, когда вы находите тотем, отмечайте соответствующую клетку на листе достижений. Также отмечайте концовки кампаний, которых вы достигаете. Когда вы находите тотемы и достигаете концовок, вы разблокируете новые карты для последующих кампаний.

Разблокированные карты

Разблокированные карты — это особые карты в колоде миссий, которые представляют собой дополнительные правила, способности и т. п. Получив нужное число тотемов и/или концовок, отметьте соответствующую клетку разблокированных карт на листе достижений.

Примеры. Чтобы разблокировать карты миссий 171 и 172, вам нужно получить хотя бы 4 тотема и/или концовки. Чтобы разблокировать карты миссий 169 и 170, нужно получить в сумме хотя бы 7 тотемов и/или концовок и т. д.

Каждый раз, когда вы начинаете новую кампанию, проверьте, какие разблокированные карты вы получаете. Обратите внимание, что вы получаете эти карты только в начале новой кампании, но 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.

Достижения		Планы	
<input type="checkbox"/> Является Тракса	<input type="checkbox"/> Является кришаром (судьба)	<input type="checkbox"/> Является энергией (судьба)	
<input type="checkbox"/> Вечное пламя	<input type="checkbox"/> Является криком (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Тракса	
<input type="checkbox"/> Питара Эмксы	<input type="checkbox"/> Является хрибом	<input type="checkbox"/> Является сладкой и бесславной	
<input type="checkbox"/> Является браслетом	<input type="checkbox"/> Является местом (судьба)	<input type="checkbox"/> Является из рубиной кресты (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является безумия	<input type="checkbox"/> Является мирских петлей (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Ритомиди	
<input type="checkbox"/> Является бессмертия	<input type="checkbox"/> Является множеству глаз	<input type="checkbox"/> Является Множеством (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является беги	<input type="checkbox"/> Является мерзкой	<input type="checkbox"/> Является Олмед	
<input type="checkbox"/> Является ветра	<input type="checkbox"/> Является мизисы	<input type="checkbox"/> Является Завра	
<input type="checkbox"/> Является ветра и баты	<input type="checkbox"/> Является мексы	<input type="checkbox"/> Является Мехонгески соби	
<input type="checkbox"/> Является ветра	<input type="checkbox"/> Является нападками (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Мет дулента	
<input type="checkbox"/> Является времени	<input type="checkbox"/> Является обману	<input type="checkbox"/> Является Мет лаби (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является глубины	<input type="checkbox"/> Является обману	<input type="checkbox"/> Является Мистический илди (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является даром (судьба)	<input type="checkbox"/> Является отсутствием (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Малот Шорме	
<input type="checkbox"/> Является жертвоприношением	<input type="checkbox"/> Является охотника (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Обсидиановое сердце	
<input type="checkbox"/> Является закладок	<input type="checkbox"/> Является охотки	<input type="checkbox"/> Является Обсидиановые пещеры (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является закладки	<input type="checkbox"/> Является пещерный	<input type="checkbox"/> Является Тракса Яларди (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является дезастигацией	<input type="checkbox"/> Является лютельником (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Тракса Тубин (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является даром (судьба)	<input type="checkbox"/> Является радужки	<input type="checkbox"/> Является Семе жести	
<input type="checkbox"/> Является Звезда (судьба)	<input type="checkbox"/> Является радужки	<input type="checkbox"/> Является Силь Мискы	
<input type="checkbox"/> Является дубом (судьба)	<input type="checkbox"/> Является слабости	<input type="checkbox"/> Является Сундук глобаломса	
<input type="checkbox"/> Является шмелены (судьба)	<input type="checkbox"/> Является страсти	<input type="checkbox"/> Является Топар Пепельное земля	
<input type="checkbox"/> Является шмелены	<input type="checkbox"/> Является тупом (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Топар тени (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является кришаром	<input type="checkbox"/> Является тупом (судьба)	<input type="checkbox"/> Является Шит Плетиди	
<input type="checkbox"/> Является сломы	<input type="checkbox"/> Является чужды	<input type="checkbox"/> Является Эфирная маска (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является сломы	<input type="checkbox"/> Является штарной	<input type="checkbox"/> Является Ярки (судьба)	
<input type="checkbox"/> Является сломы			

Получив нужное число тотемов и/или концовок, чтобы отметить, какие карты вы разблокировали в данной кампании.

Разблокированные карты			Колонки		
<input type="checkbox"/> 4 (миссия 171–172)	<input type="checkbox"/> 11 (миссия 174)	<input type="checkbox"/> 18 (миссия 178–180)	<input type="checkbox"/> #1	<input type="checkbox"/> #5	<input type="checkbox"/> #9
<input type="checkbox"/> 7 (миссия 169–170)	<input type="checkbox"/> 13 (миссия 175)	<input type="checkbox"/> 22 (миссия 173)	<input type="checkbox"/> #2	<input type="checkbox"/> #6	<input type="checkbox"/> #10
<input type="checkbox"/> 9 (миссия 168)	<input type="checkbox"/> 15 (миссия 176–177)		<input type="checkbox"/> #3	<input type="checkbox"/> #7	<input type="checkbox"/> #11
			<input type="checkbox"/> #4	<input type="checkbox"/> #8	<input type="checkbox"/> #12

ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Способности планшетов экипажа

+1 к урону. Можно применить только во время атаки этого члена экипажа. Этот урон нельзя нанести вне атаки или применить во время атаки другого члена экипажа.

+1 к точности. Можно применить только во время атаки этого члена экипажа.

+1 к значению судьбы. Можно применить во время любого испытания судьбы (даже в ход другого игрока).

Блок. Можно применить только во время контратаки или атаки врага на этого члена экипажа.

Ремонт 1. Можно применить, чтобы убрать 1 фишку пробойны с корабля.

Снимите состояние. Можно применить, чтобы снять жетон состояния с любого члена экипажа.

Вновь испытайте судьбу при результате 1.

Открыв карту со значением судьбы 1, можете вновь испытать судьбу (только игрок, контролирующий Касуми, для своих испытаний судьбы).



Карты способностей

Как правило, карты способностей может применять только тот член экипажа, которому они назначены, если на карте не сказано иное.

Если на карте используется обращение «вы», оно относится к игроку, контролирующему члена экипажа, которому назначена эта карта.

Особые карты

Внезапный удар. Сбросьте эту карту, чтобы нанести 1 урон (не провоцирует контратаку врага). Для этого не нужно испытывать судьбу или тратить фишку боевого действия.

СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

1 пробоина. Применяется в конце каждого раунда боя. Корабль получает 1 пробоину. Испытайте судьбу, чтобы определить отсек.

Безумие. Применяется в конце каждого раунда боя. Член экипажа (по выбору активного игрока) получает 1 жетон безумия.



Восст. 1/3. Применяется в конце каждого раунда боя. Сбросьте указанное число фишек урона (по выбору активного игрока) с этого врага.

Испуг. Применяется в конце каждого раунда боя. Член экипажа (по выбору активного игрока) получает 1 жетон испуга.



Низкий боевой дух. Применяется в конце каждого раунда боя. Член экипажа (по выбору активного игрока) получает 1 жетон низкого боевого духа.



Отравление. Применяется в конце каждого раунда боя. Член экипажа (по выбору активного игрока) получает 1 жетон отравления.



Разоружение. Применяется в конце каждого раунда боя. Член экипажа (по выбору активного игрока) сбрасывает 1 оружие. Можете снова экипировать им персонажа после боя.

Сбросьте 1 ресурс. Применяется в конце каждого раунда боя. Сбросьте 1 жетон ресурса в запас.

Сбросьте способность. Применяется в конце каждого раунда боя. Сбросьте 1 назначенную члену экипажа карту способности (по выбору активного игрока).

Слабость. Применяется в конце каждого раунда боя. Член экипажа (по выбору активного игрока) получает 1 жетон слабости.



Соседние восст. 1. Применяется в конце каждого раунда боя. Сбросьте по 1 фишке урона (по выбору активного игрока) со всех врагов, соседних с этим.

Соседние наносят +1/+2 урона. Применяется в конце каждого раунда боя. Все враги, соседние с этим, наносят +1/+2 урона во время атаки в конце раунда.

Стойкость 1. Применяется, пока эта клетка открыта. Этот враг блокирует 1 урон каждый раз, когда член экипажа наносит ему урон.

Удар на опережение. Применяется, пока эта клетка открыта. Каждый раз, когда вы атакуете этого врага, он сначала контратакует. Эта способность всегда применяется первой.



СЛОЖНОСТЬ ВРАГОВ

Зачастую ещё до начала боя вы видите суммарный уровень врагов и получаете представление, насколько сложным будет предстоящий бой.

Уровень	Сложность
3–8	Очень легко
9–11	Легко
12–13	Средне
14–17	Опасно
18–22	Смертельно опасно

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОСЕЛЕНИЙ

Некоторые разделы книги историй начинаются с названия поселения, выделенного жирным шрифтом. В таких случаях вы зачастую можете по очереди выбрать все имеющиеся варианты за 1 действие исследования. Однако *нельзя выбирать* один и тот же вариант несколько раз во время 1 исследования.



Когда вы исследуете эту локацию (40), раздел в книге историй будет начинаться со слов «Город Пепла».

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Иногда в книге историй вы будете встречать указание получить жетон исследования с определённой буквой. В таком случае возьмите этот жетон. Продолжая читать, следуйте указаниям, ссылающимся на соответствующий жетон исследования.

Вернувшись на корабль, обязательно сбросьте все жетоны исследований в запас.



НАГРАДЫ

Слова «материаль» и «овощи» обозначают то же самое, что «жетоны материалов» и «жетоны овощей». Каждый такой жетон символизирует множество строительных материалов или овощей. «Получите 1 материал» или «получите материал» обозначает то же самое, что «получите 1 жетон материалов».

ДОБАВЛЕНИЕ И ИСКЛЮЧЕНИЕ ИГРОКОВ

Вы можете добавить или исключить участника в конце любого хода.

Чтобы добавить игрока, в конце текущего хода перераспределите планшеты экипажа поровну с учётом нового числа участников (кроме планшета капитана Одиссы, его всегда управляет активный игрок).

Чтобы исключить игрока:

1. В конце текущего хода перераспределите планшеты экипажа поровну с учётом нового числа участников (кроме планшета капитана Одиссы, его всегда управляет активный игрок).
2. Покидающий игру участник должен сбросить 1 карту способности из руки и все свои фишки приказов, кроме 1. Активный игрок решает, как распределить оставшиеся карты и фишку приказа между участниками.

Примечание: при необходимости переверните планшет корабля на нужную сторону с учётом нового числа участников.

ВАРИАНТ ИГРЫ С КУБИКОМ

В этом варианте вы можете бросать шестигранный кубик при испытании судьбы вместо того, чтобы открывать карту.

Примечание автора: кому-то этот вариант может показаться более удобным, но он также вносит больше случайности в игру. Используя обычные правила, вы можете влиять на карты в стопке способностей, оставляя карты с низкими значениями судьбы в руке или назначая их членам экипажа, чтобы убрать их из колоды. Кроме того, вы можете подсчитать свои шансы на успех в зависимости от того, сколько карт со значениями 1 и 6 уже вышли (они встречаются в 2 раза реже, чем остальные). Используя кубик, вы лишаетесь всех этих возможностей.

Как работает способность карты уровня Лорана «Бдительность»?

Когда вы выполняете действие на палубе, откройте 1–3 жетона, как обычно. После этого откройте ещё 1 жетон. Не получайте пробоины с этого жетона. Потом, как обычно, получите награду с 1 жетона и пробоины с любых других жетонов, кроме последнего. Эта способность полезна, поскольку вы можете открыть 2 жетона при выполнении действия на палубе, но получите пробоины только с первого из них (если есть). Негативные эффекты есть только на 4 жетонах, поэтому ваши шансы получить пробоины снижаются. Также, если вам нужен конкретный тип ресурса, эта способность поможет его найти.

Карта способности «Наладка» позволяет потратить 1 приказ, чтобы отремонтировать 1 пробоину. Поскольку игроки не помещают фишки приказов на назначенные карты способностей при применении, а сбрасывают их в запас, значит ли это, что игрок может отремонтировать сколько угодно пробоин сколько угодно раз, пока у него хватает фишек приказов?

Да. В игре намеренно существует несколько способов ремонта корабля.

Жетон помощи Рафаэля лежит на планшете Софи. Если здоровье Рафаэля после этого снижается до 0, остаётся ли его жетон помощи у Софи и можно ли его применить?

Да. Даже если здоровье Рафаэля снижается до 0, вы всё ещё можете применить его жетон помощи, лежащий на планшете Софи. Считается, что персонаж, чьё здоровье снизилось до 0, близок к потере сознания, но может говорить и передвигаться.

Жетон помощи Рафаэля лежит на его планшете. Если после этого он промахивается во время атаки и его здоровье снижается до 0 во время контратаки врага, но затем он закрывает фишкой урона клетку с символом помощи, можно ли всё ещё поместить его жетон помощи на другой планшет экипажа?

Да, вы как обычно кладёте жетон помощи Рафаэля на другой планшет экипажа в этом случае.

Как правильно применять жетон помощи Марко?

Когда вы применяете жетон помощи Марко во время атаки, добавьте 2 урона к количеству наносимого урона в этой атаке. Из этого количества как минимум 2 урона нужно поместить на клетки, на которых нет символа сердца.

Если у меня есть карта, которая наносит урон вне атаки (например «Камень крови»), и я применяю её для того, чтобы положить фишку урона на клетку с символом помощи, чей жетон помощи я помещаю на другой планшет экипажа?

Можете поместить жетон помощи любого члена экипажа.

Можно ли применить «Камень крови» во время атаки, которая наносит 1 урон, чтобы закрыть символ сердца с числом 2?

Да.

У члена экипажа есть назначенная карта способности «Адреналин», и на его планшете лежит 3 фишки урона. Он атакует, попадает по врагу и наносит 2 урона, а также +1 урон за способность карты «Адреналин». Затем игрок решает сбросить карту «Адреналин», чтобы нанести +1 дополнительный урон. Применяется ли карта способности в этом случае?

Да. Способности применяются последовательно, поэтому вы можете сначала применить карту «Адреналин» для нанесения +1 урона, а затем сбросить её, чтобы нанести +1 дополнительный урон. В данном примере в сумме вы нанесёте 4 урона.

У члена экипажа есть назначенная карта способности «Быстрый удар». Во время атаки этот член экипажа промахивается, но благодаря способности «Быстрый удар» наносит урон первым. При этом игрок решает сбросить карту «Быстрый удар», чтобы нанести +1 дополнительный урон. Применяется ли карта способности в этом случае?

Да. Способности применяются последовательно, поэтому вы можете сначала применить карту «Быстрый удар», а затем сбросить её, чтобы нанести +1 дополнительный урон.

Что применяется первым: назначенная члену экипажа карта способности «Быстрый удар» или способность врага «Удар на опережение»? Есть ли значение, промахнулся член экипажа во время этой атаки или нет?

Способность врага «Удар на опережение» всегда применяется первой вне зависимости от того, промахнулся член экипажа или нет.

Можно ли применить свойство карты рынка «Алзаррианская поваренная книга», чтобы применить рецепт, для которого требуется 1 жетон еды, не сбрасывая жетоны еды?

Да, такие рецепты в этом случае можно применять, не сбрасывая жетоны еды.

Когда можно применять рецепты?

В любой момент вне боя (см. с. 18). Таким образом, игроки не могут применять рецепты с того момента, как откроют карты врагов, и до того момента, когда бой завершится. Однако игроки могут применить рецепт до начала боя. Считается, что в таком случае члены экипажа подкрепились перед битвой.

СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ И ВЫЖИВАНИЮ

- Старайтесь назначать карты способностей пораньше, пока вы ещё в начале стопки событий. Они существенно увеличивают ваши шансы на успех в проверках, но о них часто забывают. Когда стопка событий опустеет, вам придётся сбросить все назначенные карты способностей, так что назначить их как можно раньше будет хорошей идеей.
- Если здоровье членов экипажа снижается слишком быстро и они сильно устают, чаще используйте действие палубы, чтобы получить еду. Применяйте рецепты и посещайте рынок, чтобы раздобыть более эффективные рецепты для восстановления здоровья и снятия усталости. Рекомендуем сделать это в начале путешествия, прежде чем отправляться дальше.
- Чем дальше от начала путешествия, тем опаснее будут ваши приключения. Если выживание даётся вам с трудом, постарайтесь получить несколько полезных карт приключений и уровней, прежде чем перемещаться на новую карту.
- Перед началом боя всегда обращайтесь внимание на уровень врагов. См. таблицу на с. 35, чтобы определить сложность и прикинуть, сможете ли вы справиться с противником. Уровень 3–8 простой, а 14+ — очень сложный! Часто у вас будет выбор, позволяющий уклониться от боя. Не забывайте про эту возможность, если чувствуете, что не готовы (даже несмотря на то, что в таком случае награда будет меньше).
- Если боя избежать не удалось и вы проиграли, не переживайте. Просто возвращайтесь в ближайший порт и снимите с экипажа урон.
- «Спящие боги» — это игра, в которой важное внимание уделяется управлению ресурсами. Не задействуйте членов экипажа в каждой проверке. Иногда разумнее просто испытать судьбу и не получать усталость, если последствия провала не слишком тяжёлые (например, 1–2 урона) или требуемое значение навыка невысоко (4–6). Лучше приберегите силы и ресурсы на тот случай, когда они действительно понадобятся.
- Обязательно раздобудьте оружие получше, это даст вам преимущество в бою. Советуем купить или найти как минимум одно оружие в начале путешествия.

- Обязательно применяйте способность Глории! Она чрезвычайно полезна.
- Если вы едва сводите концы с концами, сбавьте обороты. Не покидайте начальные карты атласа слишком быстро. Потратьте несколько ходов на то, чтобы подкопить фишки приказов и назначить способности экипажу. Важно выбирать карты способностей и уровней так, чтобы члены экипажа получали как можно больше символов одного навыка (например, 3–4 силы у одного персонажа).
- В бою планируйте свои атаки сообщая так, чтобы воспользоваться бонусами жетонов помощи и вместе с тем получить меньше урона от атак врагов. Не забывайте про цепной урон против врагов с высокой защитой. Победа в бою приносит больше опыта, что поможет вам в дальнейшем!

ПРОСТОЙ РЕЖИМ

«Спящие боги» — сложная игра. Даже обычный режим может бросить вам вызов, особенно если вы играете впервые. Чтобы немного упростить игру, вы можете применить следующие правила простого режима:

- начинайте кампанию с 20 очками опыта, 20 дополнительными монетами и дополнительными ресурсами: по +1 жетону мяса, зерна и овощей. Вы можете потратить опыт в первом же порту, который посетите;
- когда здоровье экипажа снижается до 0, выполните следующее (в дополнение к правилам обычного режима): получите 5 опыта, 7 монет и 8 приказов, а также снимите все состояния с экипажа;
- в начале каждого хода активный игрок получает 1 дополнительный приказ.

Вы можете ввести эти правила даже в середине кампании, начатой в другом режиме, если игра кажется слишком сложной. Не забудьте указать на листе бортового журнала, что вы играете в простом режиме. Для этого напишите букву «П» после итогового подсчёта (чтобы иметь возможность позже сравнить результаты разных кампаний).

УКАЗАТЕЛЬ

Активный игрок (с. 8)
Артефакт (с. 15)
Бой (с. 21)
Бортовой журнал (с. 9, 31)
Действие на корабле (с. 10)
Действия (с. 13)
Добавление и исключение игроков (с. 35)
Жестокий режим (с. 5, 28, 31, 32)
Жетон помощи (с. 25)
Здоровье (с. 8)
Испытание судьбы (с. 8)
Исследование (с. 15)
Карта врага (с. 22, 34)
Карта миссии (с. 28)
Карта приключения (с. 29)
Карта рынка (с. 15, 29)
Карта события (с. 12)
Карта способности (с. 7, 17)
Карта уровня (с. 16)
Ключевое слово (с. 28)
Навыки (с. 9)
Обычный режим (с. 5, 28, 31, 32)
Опасность (с. 13)
Опыт (с. 16)
Оружие (с. 15, 22)
Подготовка к игре (с. 4)
Поиск (с. 11)
Поражение (с. 28)
Порт (с. 16)
Предел руки (с. 7)
Приказ (с. 17)
Пробоина (с. 9)
Провал (с. 20)
Проверка (с. 19)
Простой режим (с. 37)
Путешествие (с. 13)
Разблокированные карты (с. 33)
Рецепт (с. 30)
Ремонт (с. 9, 16)
Рынок (с. 15)
Состав игры (с. 3)
Состояние (с. 9)
Сохранение игры (с. 31)
Способность планшета экипажа (с. 18)
Урон (с. 8, 20, 23)
Усталость (с. 8)
Участок (с. 9, 13)
Ход игрока (с. 10)
Цепной урон (с. 24)

АВТОРЫ ИГРЫ

Автор игры и художник

Райан Локет

Авторы книги историй

Мэлори Локет, Райан Локет, Бренна Асплунд

Редактор

Мэлори Локет

Разработка игры

Райан и Мэлори Локеты

Дополнительная разработка

Алекс Дэвис, Бренна Асплунд, Айра Фей

Консультант

Дэн Туро

Корректоры книги историй

Мэлори Локет, Бренна Асплунд

Корректоры правил игры

Мэлори и Райан Локеты, Бренна Асплунд, Айра Фей, Бренна Нунан

Автор руководства быстрого старта

Мэлори Локет

Автор памятки

Питер Джиффорд (Universal Head)

Тестировщики игры

Мэлори Локет, Бренна Асплунд, Алекс Дэвис, Дэн Туро, Келли Рикс, Джофф Гоинс, Джереми и Шон Тричлеры, Шон Биван, Хильда Васкес-Биван, Лара и Спенсер Уильямсы, Уэсли Томлин, Том Алеман, Перри Кляйнхенц, Алекс Монтгомери, Дафна Марчант, Ройс Сиверсон, Тим Фауэрс, Джефф Бек, Джефф Краузе, Эрик Доддс, Томас Томпсон, Сьюзи Готтлиб, Сюзанн Шелдон, Ронни Нортон, Джулия Чанг, Айра Фей

Особая благодарность Ричарду Хэму, Сюзанн Шелдон, Эрику Доддсу, Сьюзи Готтлиб, Томасу Томпсону, Дэну Туро, Питеру Джиффорду и Айре Фей

Правообладатель 2021 Red Raven Games

Русское издание игры подготовлено компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Александру Александрову, Игоря Трескунова, Катерину Шевчук, Романа Дженбаза, Георгия Куракина, Дениса Карпенко, Максима Книшпевицкого, Владимира Сахно и Леонида Чернышова за помощь в подготовке русского издания.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ ЧЛЕНА ЭКИПАЖА



Помещайте назначенные члену экипажа карты способностей под клетки на планшете, чтобы не забыть, что у него не может быть более 2 карт способностей.

Экипированная карта оружия.

Помещайте карты уровней под назначенные карты способностей, как изображено на рисунке (если у члена экипажа нет ни одной назначенной способности, можете просто положить карты уровней под планшет). Карты уровней легко отличить от карт способностей: у них в нижней части изображена коричневая полоса (а у карт способностей — бирюзовая).

ОБЩИЕ И ЛИЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

Личные компоненты игрока:

- планшеты экипажа,
- карты способностей в руке,
- фишки приказов,
- фишки боевых действий.

Игроки не могут передавать друг другу карты способностей из руки, но могут назначать их членам экипажа других участников. Также игрок может сбросить карту способности из своей руки, чтобы увеличить результат навыка другого игрока во время прохождения тем проверки.

Общие компоненты:

- еда,
- монеты,
- материалы,
- артефакты,
- карты приключений.

СИМВОЛЫ



Урон. Количество урона, которое наносит член экипажа или враг. Количество пробоин, получаемое кораблём.



Блок. Игнорируйте указанное количество урона.



Точность. Прибавьте к этому значению результат испытания судьбы во время атаки.

Здоровье. У врага: количество сердец на карте, которое необходимо закрыть фишками урона, чтобы его победить. **У члена экипажа:** максимальное количество урона, которое он может получить. Когда здоровье члена экипажа снижается до 0, он не может участвовать в бою и проверках, а также применять свои способности, пока не восстановит хотя бы 1 здоровье.



Сбросьте карту способности из руки.



Стоимость в опыте. Потратьте указанное число опыта, чтобы купить эту карту (см. с. 16).



Полёт. Если этот символ на карте врага открыт, он получает +1 к защите, когда вы атакуете его оружием без символа дальнего боя.



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 у врага.



Символ помощи. Закрыв фишкой урона клетку с этим символом, член экипажа помещает свой жетон помощи на другой планшет экипажа.



Вновь испытайте судьбу при результате 1. Открыв карту со значением 1 при испытании судьбы, можете вновь испытать судьбу.



Тотем.



Судьба.



Вновь испытайте судьбу.



Навык ремесла.



Навык хитрости.



Навык смекалки.



Навык внимательности.



Снимите усталость (1, если не сказано иное).



Стоимость в приказах.



Оружие дальнего боя.



Стоимость в монетах.



Зерно (еда).



Овощи (еда).



Мясо (еда).



Еда (любого типа).



Материалы.



Простое событие.



Опасное событие.



Смертельное событие.

