

TOO MANY BONES

ОПАСНЫЙ СПЛАВ



Правила игры

Версия 2.2

Обращение Джоша и Адама

Добро пожаловать (снова) в Дейлор! Независимо от того, продолжаете вы или же лишь начинаете гирлочы приключения, мы считаем своим долгом сказать, что перед вами результат тысяч часов напряжённой работы не только авторов, но и огромного количества других людей. Благодаря невероятной поддержке на Kickstarter, «Опасный сплав» превзошёл наши самые смелые ожидания. Помимо Энтони Ле Турно и наших сотрудников, мы бы хотели особо поблагодарить Райана Ховарда и Джастина Шауба за их вклад в этот проект. Райан потратил несчётное количество часов, редактируя сотни страниц текста, а Джастин помог стандартизировать правила игры «Слишком много костей» и внести множество уточнений. Мы надеемся, что усилия всех тех, кто участвовал в создании игры, были не напрасны и содержимое этой коробки подарит вам положительные эмоции. Удачи в путешествии и до встречи в Разломе!

Заметка из дневника Дастер

Всё именно так, как я и боялась. Нобулус и Совет вышли за рамки дозволенного и прикладывают все усилия для того, чтобы их тайна не была раскрыта. За стенами Обендара больше не найти поддержки, а ответов и подавно. Это неравная битва, и её нельзя выиграть без помощи того, кто лучше понимает, с чем мы имеем дело.

Ходят слухи, что бывший член Совета Мираватт Хатсон всё ещё жива и скрывается где-то на окраине цивилизованного мира. Если мы её найдём, у нас, возможно, появится шанс. Однако за нами по пятам следует Нобулус, а негодяи в южном Дейлоре куда опаснее тех, кто на севере. Выжить будет непросто, но признаюсь, эта чокнутая девчонка с лютарой определённо может за себя постоять.

Её зовут Станза, и я ещё не видела никого столь же музыкально одарённого. В её руках (и только в её) тщательно настроенная лютара способна превратить неминуемое поражение в победу.

За то короткое время, что мы провели вместе, я слышала мелодии, которые наполняли меня решимостью, сбивали с толку врага и вводили в оцепенение неприятелей — потрясённых красотой или же охваченных отчаянием, я так и не поняла.

И когда всё катится в тартарары, она без тени сомнения рубит гоблина или меха острым как бритва ребром своего инструмента.

Характер Станзы столь же пламенный и обезоруживающий, как и её манера игры. И не будь у меня куда более сдержанного компаньона, я бы с ума сошла от её шуток и весёлых песен у костра. К счастью, Ночная Тень остаётся моей верной подругой в эти мрачные времена: безмолвная, но неизменно близкая, она — продолжение моего существа в суровой битве, тёплый уголок, куда я могу приклонить голову после тяжёлого дня. Скитаясь по глуши, я часто фантазировала, будто стала наполовину волком, но, возможно, это моя постоянная спутница — наполовину гирлок. Кажется, она с одного взгляда понимает мои надежды и страхи, и я рада, что она по-прежнему рядом со мной, хотя я знаю, что Станза всё ещё немного побаивается её.

По правде говоря, я рада любой компании в этом путешествии на юг, будь то волк или бард. Мне намного комфортнее среди деревьев, где много укрытий. Плывая на плоту по открытой воде, я чувствую себя уязвимой, а Сиброн — это не просто речка. Говорят, её воды кишат тварями, состоящими сплошь из щупалец. Лучшие сосредоточиться на задании, а не на том, что находится под нами...

TOO MANY BONES

ОПАСНЫЙ СПЛАВ



Обращение Джоша и Адама	2
Оглавление	3
Состав игры.....	4–5
Цель, подготовка к игре	6–7
Ход игры.....	8–9
Фазы игры (встречи, награды, восстановление).....	8–9
Планшет гирлока	10–14
Область характеристик.....	10–11
Область истощённых кубиков	12
Область подготовки	12
Область навыков	12–13
Запасной план (ЗП)	13
Активные и закреплённые ячейки	14
Область трофеев	14
Фишка злодея	15
Креллны и мехи.....	16–17
Тираны	17
Планшет боя.....	18–19
Шкала инициативы (шкала ИНИ)	18
Начальное расположение (злодеи, гирлоки)	18–19
Клетки области креллнов/мехов	19
Правила перемещения	19
Фишки пробоин/препятствий.....	19
Подготовка к бою.....	20–21
В бою	21–23
Боевая очередь (БО)	21
Ход гирлока.....	21–22
Ход злодея	22–23
Нокаут и разгром отряда.....	23
Итоги боя	23
Простые и ценные трофеи	24
Взлом.....	25
Прочие игровые моменты	25–26
Игра за Мерзость	27
Режим кампании	28
Уровни сложности	29
Режим обучения.....	30–35
Часто задаваемые вопросы	36–37
Персонажи: классификация.....	38
Указатель.....	39
Создатели игры	Задняя обложка

СОСТАВ ИГРЫ



18 фишек злодеев
с силой 1



5 фишек злодеев-креллов
с силой 3



5 фишек злодеев-мехов
с силой 3



Фишка
счётчика
дней



65 фишек
здоровья



2 фишки гирлоков
и 1 фишка компаньона



4 маркера линий



4 фишки пробоин/
препятствий



12 фишек злодеев
с силой 5



Планшет боя

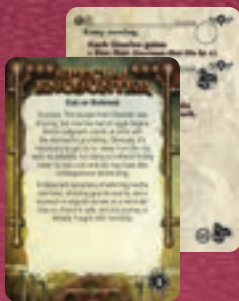


2 планшета гирлоков

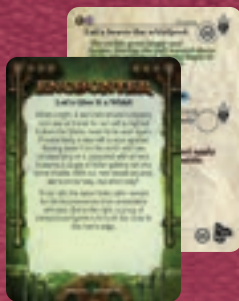


6 фишек злодеев
с силой 20

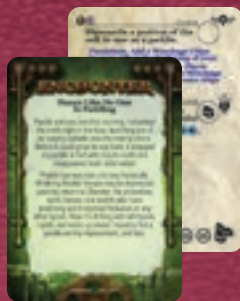




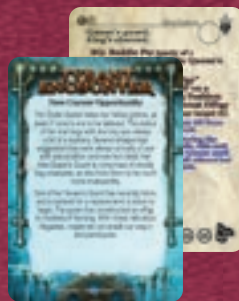
**14 карточек
особых
встреч**



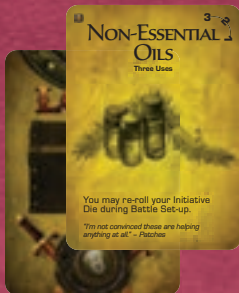
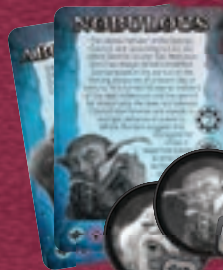
**29 карточек
кооперативных
встреч**



**12 карточек
соло-встреч**



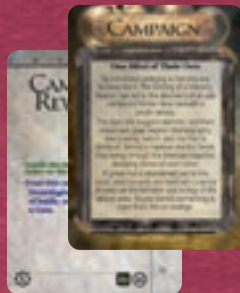
**8 карточек
роковых
встреч**



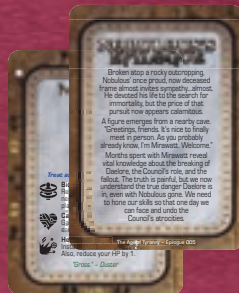
**32 карточки
простых
трофеев**



**12 карточек
ценных
трофеев**



**7 карточек
кампании**



**5 карточек
эпилогов**



**2 кубика
инициативы
гирлоков**



**2 кубика
трофеев**



**8 кубиков
характеристик**



**8 кубиков
эффектов**



**Карточка-обложка
и карточка счётчика дней**



**Тираны:
6 карточек, 14 фишек,
6 кубиков**



**2 органайзера
для фишек**



**32 кубика
навыков
гирлоков**



**4 кубика
инициативы
злодеев**



**4 кубика
взлома**



**Счётчик
раундов**

D6



10 кубиков атаки



16 кубиков защиты



**Маркер
прогресса
(для использования
вместе с картой
приключений)**

**3 органайзера
для кубиков**

4 памятки



ЦЕЛЬ

Цель игры

Ваша задача проста: путешествовать по южному Дейлору в поисках выбранного тирана. Чтобы выиграть, вы должны добраться до этого тирана и победить его за отведённое вам количество дней.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Давайте начнём подготовку к вашему приключению. Разместите планшет боя в центре стола.

Тиран и счётчик дней

Выберите тирана (сами или случайным образом). Если хотите, можете изучить его карту с обеих сторон, чтобы получить представление о его способностях. В зависимости от выбранного тирана и размера отряда (количества гишлоков в отряде) партия может продлиться от 1 до 2 часов. Поместите карту тирана, его фишку и кубик слева от планшета боя.

Поместите счётчик дней (соответствующие карту и фишку) ниже карты тирана. Установите счётчик на значение 1.



Побеждённые злодеи

Истощённые кубики



Трофеи

Истощённые кубики



Трофеи

Встречи

Найдите карты роковых встреч, относящиеся к выбранному тирану (1–3 синие карты с именем нужного тирана в нижней части), и отложите их. Остальные карты роковых встреч уберите в коробку.

Перемешайте карты кооперативных встреч (зелёные с меткой «кооперативная» в нижней части) или карты соло-встреч (зелёные с меткой «соло» в нижней части), если играете 1 гирлоком. Возьмите столько карт встреч, сколько дней ¹ указано на карте тирана минус 2. Перемешайте их вместе с отложенными ранее картами роковых встреч и поместите получившуюся колоду встреч слева от планшета боя лицевой стороной (с историей) вверх. Уберите неиспользуемые карты кооперативных и соло-встреч в коробку. В редких случаях, если в колоде встреч закончились карты, можете пополнить её соответствующими картами из коробки.

Наконец, возьмите по 1 случайной карте встречи для дня 1 (карты особых встреч 001–004 с символом ) и дня 2 (карты особых встреч 005–008 с символом ) и поместите их на верх только что созданной колоды встреч в порядке возрастания. Остальные карты особых встреч уберите в коробку (они могут понадобиться вам позже). Если вы хотите добавить ещё больше неожиданности в приключение, накройте колоду встреч картой-обложкой.

Простые и ценные трофеи

Перемешайте отдельно карты простых и ценных трофеев, сформировав из них 2 колоды, и поместите их справа от планшета боя (стороной с сундуками вверх). Поместите рядом 4 кубика взлома.

Злодеи

Найдите фишки всех злодеев (ящеры , гоблины  и звери ) указанных на выбранной вами карте тирана, переверните их лицевой стороной вниз, перемешайте и сформируйте 3 стопки в соответствии с силой злодеев (1, 5, 20). Эти стопки фишек называются наборами. Аналогичным образом сформируйте набор креллнов  с силой 3 и набор мехов  с силой 3. Поместите сформированные наборы над планшетом боя. Неиспользуемые фишки злодеев уберите в коробку (они могут понадобиться вам позже). Если в наборе закончились злодеи, перемешайте побеждённых злодеев с соответствующей силой и сформируйте новый набор.

Гирлоки

Каждый игрок выбирает гирлока и кладёт перед собой соответствующие ему компоненты: планшет, фишку (вместе с начальным количеством фишек здоровья под ней), кубик инициативы и кубики характеристик. Также поместите рядом памятку гирлока.

Найдите 16 кубиков навыков своего гирлока и сложите их в органайзер рядом с планшетом гирлока (туда же можно сложить кубики атаки и защиты).

Используя памятку гирлока (правая колонка на лицевой стороне), найдите навыки, отмеченные символом . Ваш гирлок начинает игру с этими навыками. Найдите названия этих навыков на своём планшете и поместите кубики навыков с соответствующими номерами в эти ячейки.

Вместе выберите лидера отряда — этот игрок будет иметь решающий голос в спорных ситуациях. Также выберите уровень сложности (см. с. 29). Рекомендуем начать с режима «Приключение».

Прочие компоненты

Разместите кубики атаки, защиты, эффектов, трофеев, а также кубик D6 рядом с планшетом боя.

Поместите 4 маркера линий, 4 фишки пробоин/препятствий, 4 кубика инициативы злодеев и фишки здоровья над планшетом боя.

Наконец, поместите счётчик раундов на самый верх (в крайнюю левую позицию) шкалы инициативы на планшете боя стороной со значением P1 вверх.

Держите под рукой путеводитель гирлока и памятку по навыкам злодеев.

Теперь вы готовы отправиться в приключение!

¹ Символ # обозначает переменное значение, определяемое обстоятельствами.

ХОД ИГРЫ

Главная цель любого приключения в игре «Опасный сплав» — победить выбранного тирана, для чего вам нужно сначала заработать достаточное количество очков прогресса. Помимо этого, важно усилить своих гирлоков до решающей битвы, улучшив их характеристики и навыки при помощи очков опыта. Очки прогресса и очки опыта гирлоки могут получать за успешное завершение ежедневных встреч. Встречи, как правило, предоставляют выбор, который может привести к мирному исходу или бою. Давайте разберём, как и когда это происходит.

ФАЗЫ ИГРЫ

Каждый день вашего приключения состоит из 4 фаз. По их завершении наступает новый день, в котором все эти фазы повторяются вновь.

1. Фаза начала дня

- Увеличьте значение счётчика дней на 1 (в первый день пропустите эту фазу).

2. Фаза встречи

- Возьмите карту встречи и прочитайте вслух текст на лицевой стороне; если ваш отряд набрал достаточное количество очков прогресса, вместо этого вы можете бросить вызов тирану.
- Прочитайте на обратной стороне доступные варианты, сделайте выбор (иногда вариант будет только 1) и постарайтесь успешно завершить встречу.
- В случае успеха перейдите к фазе награды.
- В случае провала пропустите фазу награды и перейдите сразу к фазе восстановления.

3. Фаза награды

- Получите все награды, соответствующие вашему выбору. Также получите общие награды встречи.
- Если вы получаете в награду простые или ценные трофеи, сразу возьмите их из соответствующих колод.
- Если вы получаете в награду очки опыта, сразу используйте их.
- Если вы получаете в награду очки прогресса, подложите карту встречи под карту тирана таким образом, чтобы были видны очки прогресса.

4. Фаза восстановления

- Можете обмениваться между собой любым количеством простых и ценных трофеев или просто сбросить лишние трофеи.

- Можете предпринять попытку взлома. Это может быть ваш закрытый ценный трофей или чей-либо ещё.
- Индивидуальные действия (каждый гирлок может выбрать 1 из предложенного):
 - **Отдохнуть и восстановиться:** полностью восстановите своё здоровье.
 - **Поискать трофеи получше:** сбросьте 1 трофей (простой или ценный). Бросьте 6 кубиков атаки. За каждые выпавшие  раскройте карту простого трофея — можете взять 1, остальные сбросьте. Если вам не выпали , сброшенный трофей не возвращается.
 - **Разведать местность:** бросьте D6. Если выпало 1–3: раскройте злодея с силой 1; 4–5: с силой 5 (или меньше); 6: с силой 20 (или меньше). Раскройте верхнюю фишку в наборе, лежащую лицевой стороной вниз. Раскрыв фишку, можете оставить её на той же позиции в наборе лицевой стороной вверх или же убрать её под низ набора лицевой стороной вниз. (Количество фишек в наборе, которое вы можете раскрыть, не ограничено.)

На этом день закончен. Начните новый день с фазы начала дня.

ВСТРЕЧИ

Встречи — это разнообразные игровые ситуации, которые вы должны разрешить, прокладывая путь к тирану. Каждый день в фазе встречи ваш отряд разыгрывает верхнюю карту встречи. Для этого сначала прочтите вслух текст на лицевой стороне карты, а затем переверните её и сделайте выбор. На обратной стороне карты указаны варианты выбора и их последствия (вы можете ознакомиться со всей информацией и обсудить с отрядом, прежде чем сделать выбор).

Отряд должен выбрать 1 из вариантов. Выбор может привести к мирному исходу  или к бою . В любом случае для получения награды (как правило, это очки прогресса, трофеи и/или очки опыта) вы должны успешно завершить встречу.



Типы боя

-  Этот бой происходит на воде (используйте сторону планшета боя с водой).
-  Этот бой происходит на суше (используйте сторону планшета боя с сушей).

Символы на картах встреч

-  Этот вариант приведёт к бою (чтобы получить награды, нужно победить в бою).
-  Этот вариант не приведёт к бою (могут присутствовать дополнительные условия для успеха).
-  Получите **# очков прогресса** за успешное завершение встречи.
-  Каждый гирлок берёт **1 простой трофей**.
-  Возьмите **# простых трофеев** (распределите их между собой на свой выбор).
-  Каждый гирлок получает **1 очко опыта**.
-  Каждый гирлок берёт **1 ценный трофей**.
-  Возьмите **# ценных трофеев** (распределите их между собой на свой выбор).

Цвет текста на картах встреч

Описание варианта, описание последствий варианта, история, особые указания

После описания некоторых вариантов указаны дополнительные награды. Также в нижней части карт встреч указываются общие награды, которые вы получите в случае успеха независимо от выбранного варианта. (См. расшифровку символов на картах встреч слева.)

Мирная встреча автоматически считается успешной, если на карте не указано иное (см. пример справа). Боевая встреча считается успешной, если побеждены все злодеи и на планшете боя остался хотя бы 1 гирлок. В случае успеха отряд переходит к фазе награды.

В случае провала (мирной или боевой встречи) отряд не получает награды. Сбросьте карту встречи и перейдите к фазе восстановления.

Типы карт встреч

В игре «Опасный сплав» есть 3 типа встреч. Карты особых встреч добавляются в колоду встреч только тогда, когда вы получаете прямое на то указание при подготовке к игре или на другой карте встречи. Карты роковых встреч добавляются в колоду встреч в соответствии с выбранным вами тираном (см. с. 7). Стандартные встречи бывают 2 видов: кооперативные и соло-встречи (отмечено в нижней части на лицевой стороне карты). Карты соло-встреч используются только в приключении с 1 гирлоком. В приключении с 2 или более гирлоками используются карты кооперативных встреч.



Награды вариантов

Общие награды

НАГРАДЫ

Успешно завершив встречу, изучите карту на предмет наград. Сначала посмотрите справа от описания выбранного вами варианта, есть ли какие-либо награды, относящиеся к этому варианту. Затем посмотрите в нижней части карты в левом углу (очки прогресса) и правом углу (очки опыта, простые и ценные трофеи) — это общие награды. Получите награды в полном объёме, затем перейдите к фазе восстановления.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В фазе восстановления вы можете обмениваться между собой (отдать и/или получить) простыми и ценными трофеями, предпринять попытку взлома (см. с. 25 правил и путеводитель гирлока), а также выполнить индивидуальное действие (см. предыдущую страницу).

Когда фаза восстановления завершена, день закончен. Начните новый день с фазы начала дня.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Перед тем как перейти к дальнейшей информации по фазам, вам нужно тщательно изучить своего гирлока и принципы взаимодействия с его планшетом. Читая следующий раздел, держите перед собой планшет гирлока и соответствующую памятку для большей наглядности.

ПЛАНШЕТ ГИРЛОКА

Планшет отражает всё, что делает гирлока уникальным и эффективным в бою. В каждом приключении вы можете развивать его по-разному!

1. Область характеристик

- У каждого гирлока есть 4 характеристики: здоровье (ОЗ), ловкость (ЛОВ), атака (АТК) и защита (ЗАЩ).
- У каждой характеристики есть начальное значение (напечатано на планшете), которое можно увеличить с помощью кубика характеристики (помещается в ячейку рядом). Сумма начального значения и значения кубика характеристики составляет текущее максимальное значение (далее — показатель) этой характеристики вашего гирлока, которое может быть изменено другими эффектами.
- Характеристики можно увеличить, используя очки опыта , получаемые за успешно завершённые встречи.
- Одно очко опыта позволяет совершить 1 тренировку любой характеристики (или навыка).
- При успешной тренировке поместите кубик характеристики в ячейку рядом с начальным значением (или увеличьте значение уже помещённого кубика на 1). Значение кубика характеристики не может быть больше 6.
- Кубики характеристик, полученные при успешных тренировках, остаются на планшете до конца приключения.
- Изменения характеристики (её значения) отражаются изменением значения кубика характеристики.

Здоровье (очки здоровья, далее — ОЗ)

- Ваши ОЗ — это текущее # фишек здоровья (фишек ОЗ) под фишкой вашего гирлока.
- Ваши ОЗ не могут превышать показатель соответствующей характеристики (избыточное лечение сгорает). Дополнительные ОЗ (доп. ОЗ) считаются отдельно от ОЗ, и к ним применяются другие правила (см. с. 25).
- Когда вы теряете последнее ОЗ, вы оказываетесь в нокауте (см. с. 23).
- Тренировка ОЗ всегда считается успешной. Увеличив свою характеристику ОЗ, также получите 1 фишку ОЗ.

Ловкость (ЛОВ)

- Ваша ЛОВ — это максимальное # кубиков, которое вы можете бросать каждый ход (любая комбинация кубиков АТК, ЗАЩ и навыков).
- ЛОВ также тратится на перемещение гирлока по планшету боя (1 ЛОВ за перемещение на 1 свободную клетку). Каждая потраченная таким образом ЛОВ уменьшает количество доступных вам кубиков для броска в этот ход.
- Тренировка ЛОВ всегда считается успешной.

Атака (АТК)

- Атака — это бросок кубиков АТК  для нанесения урона цели. Бросок кубиков навыков не считается атакой, даже если навыки наносят урон.
- Ваш показатель АТК — это # кубиков атаки, доступное вам для броска **каждый ход** (эти кубики не истощаются после использования).
- Бросок каждого кубика АТК в бою требует 1 ЛОВ.
- Цель атаки должна быть объявлена до броска кубиков (только 1 цель).
- Каждый выпавший  — это # урона, которое может быть нанесено цели.



- Если атака наносит хотя бы 1 урон, это считается **попаданием** и атака считается успешной.
- Каждые выпавшие $\otimes$ можно поместить в запасной план (не уменьшает # кубиков ATK, доступное в следующие ходы).
- При тренировке ATK бросьте # кубиков ATK, равное вашему показателю ATK (начальное значение + значение на кубике характеристики). Если не выпали $\otimes$, тренировка считается успешной. В противном случае вы не повышаете свою ATK, но можете использовать потраченное очко опыта для тренировки других характеристик/навыков.

Защита (ЗАЩ)

- Ваш показатель ЗАЩ — это # кубиков ЗАЩ $\heartsuit$, доступное вам для броска **каждый ход** (не истощаются после броска).
- Бросок каждого кубика ЗАЩ в бою требует 1 ЛОВ.
- Каждый выпавший $\heartsuit$ можно поместить в активную ячейку (при этом нельзя объединять результаты 2 кубиков в 1).
- Общее # кубиков ЗАЩ в активных ячейках уменьшает # кубиков ЗАЩ, доступное для броска в этот ход. (Например, показатель ЗАЩ Дастер равен 2. Она бросает 2 кубика ЗАЩ, получает результаты 1 и 2 и решает поместить оба кубика в активные ячейки. Позже в этом же раунде злодей наносит ей 1 урон, поэтому Дастер убирает кубик ЗАЩ с 1 из активной ячейки. В следующий свой ход Дастер может бросить только 1 кубик ЗАЩ, поскольку 1 кубик ЗАЩ в активной ячейке.)
- Суммарное # результатов $\#$ в активных ячейках — это # урона, которое вы можете заблокировать. Уменьшите $\heartsuit$ на то же значение (в примере выше Дастер, получив 1 урон, вместо того чтобы убрать из активной ячейки кубик ЗАЩ с 1, могла уменьшить значение второго кубика ЗАЩ с 2 на 1). Прежде чем урон начнёт отнимать ОЗ, должны быть использованы все кубики ЗАЩ (не считая чистого урона, который наносится сразу по ОЗ).
- Каждые выпавшие $\otimes$ можно поместить в запасной план (не уменьшает # кубиков ЗАЩ, доступное в следующие ходы).
- При тренировке ЗАЩ бросьте # кубиков ЗАЩ, равное вашему показателю ЗАЩ (начальное значение + значение на кубике характеристики). Перебросьте кубики с выпавшими $\otimes$. Если после второго (или первого) броска не выпали $\otimes$, тренировка считается успешной. В противном случае вы не повышаете свою ЗАЩ, но можете использовать потраченное очко опыта для тренировки других характеристик/навыков.

Талант и талант +1

- Каждый гирлок обладает особым талантом и может использовать его на протяжении всего приключения. Подробное описание таланта можно найти в памятке вашего гирлока.
- Вы можете улучшить талант своего гирлока, используя навык своего запасного плана с 6 $\otimes$. Улучшение сохраняется и действует до конца приключения (также описано в памятке вашего гирлока).
- Играйте фишкой гирлока стороной без звёзд вверх, пока не улучшите талант до таланта +1, затем переверните её!

Тип атаки (дальняя, ближняя, смешанная)

- Тип атаки определяет, как ваш гирлок может выбирать цели и атаковать. Гирлоки с ближним типом атаки могут выбирать целью только соседнего персонажа (не по диагонали). Гирлоки с дальним типом атаки — любого персонажа. Правила выбора цели и атаки для гирлоков со смешанным типом атаки подробно описаны в памятках этих гирлоков.
- Тип атаки также определяет начальное расположение гирлока на планшете боя (см. с. 19).



В отличие от кубиков навыков, кубики ATK и ЗАЩ не истощаются. Вы можете бросать их каждый ход... если, конечно, не отпугните сёферный Дейлор и не попытаетесь там одолеть голема... или какого-нибудь Золотного змея. Но здесь, на юге, есть рыба покрупнее. Так что разбейте свои ATK и ЗАЩ и используйте их по назначению!

2. Область истощённых кубиков

- Используя кубики навыков, вы должны их истощить (если не указано иное).
- Помещайте истощённые кубики слева от своего планшета гирлока — вы не можете использовать их до конца текущего боя. После боя все истощённые кубики восстанавливаются и возвращаются в область навыков.
- Некоторые встречи могут заставить вас истощить ваши кубики АТК или ЗАЩ. Каждый истощённый таким образом кубик понижает соответствующий показатель на 1 до конца текущего боя.

3. Область подготовки

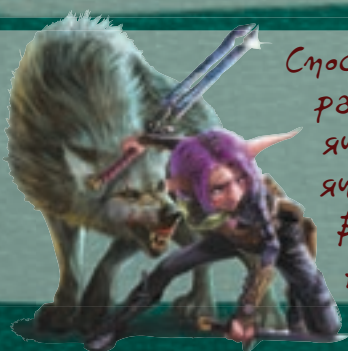
В область с изображением вашего гирлока вы складываете следующие компоненты:

- фишку вашего гирлока с его текущими ОЗ (вне боя);
- доп. ОЗ, которые получает гирлок;
- компоненты, требующие определённой подготовки перед использованием в бою (для некоторых гирлоков).

4. Область навыков

Кубики навыков

- В начале приключения все ваши кубики навыков находятся в органайзере (вне игры), кроме начальных навыков вашего гирлока. Эти навыки отмечены символом в памятке вашего гирлока.
- Новые навыки изучаются за очки опыта. Когда вы тренируете навык, найдите в органайзере кубик этого навыка (ориентируйтесь на номер) и поместите его на ваш планшет в соответствующую ячейку.
- Стороны кубиков навыков в вашей области навыков обычно не имеют значения (кроме случаев, когда кубики используются как счётчики).
- Навык можно применить только 1 раз за бой (если не указано иное). Бросив кубики навыков, вы не обязаны их использовать. Вы можете вернуть неиспользованный кубик в область навыков, если результат вас не устраивает (есть исключения, такие как навык Дастер — Свирепость). Используя кубик навыка, истощите его.
- Кубики изученных навыков можно использовать на протяжении всего приключения.
- Применение навыков, наносящих урон злодеям, не считается атакой.
- Символы на кубиках навыков и их эффекты подробно описаны в памятке вашего гирлока. Там же указаны способы применения после броска (например, активный [A], закреплённый [3]).
- Тренировка навыка всегда считается успешной.



Способы применения кубиков навыков сильно разнятся. Одни разыгрываются сразу после броска. Другие помещаются в активные ячейки, где ждут своей очереди. А некоторые попадают в закреплённые ячейки, где остаются до конца приключения, ну или до момента, пока вы не решитесь их применить! Эффекты всех навыков подробно описаны в памятке вашего гирлока.

Профессии

- Профессией называется набор уникальных навыков вашего гирлока. Профессии перечислены в правом верхнем углу области характеристик. Навыки одной профессии соединены линиями одного цвета в области навыков.
- Навыки, отмеченные символом ★ (рядом с соответствующей ячейкой), всегда доступны для тренировки.
- К некоторым навыкам без ★ ведут стрелки. Эти навыки необходимо изучать по порядку, начиная с навыков со ★ и далее по стрелкам (если к навыку ведут 2 стрелки, достаточно изучить только 1 из предыдущих навыков).
- Вы не обязаны изучать все навыки одной профессии, прежде чем приступить к другой!

Расходники

- Расходники — это особые кубики навыков, которые нельзя получить за очки опыта, но можно получить с помощью трофеев или некоторых запасных планов. (Некоторые гирлоки начинают приключение с такими кубиками-счётчиками на своём планшете.)
- Когда вы получаете расходник, найдите его в органайзере и поместите в область навыков (если не указано иное).
- Используя расходник, верните его в органайзер. Чтобы повторно использовать его, вам нужно снова его получить. Исключение: расходники, используемые как счётчики, остаются в области навыков на протяжении всего приключения.
- Если вам нужно истощить или убрать расходник из активной или закреплённой ячейки, верните его в органайзер.

5. Запасной план (ЗП)

Навыки ЗП

- Можно использовать только 1 навык ЗП в ход.
- Стоимость использования навыка ЗП варьируется от 1 до 6 ✂ (указано на планшете гирлока и в памятке).
- Уберите столько ✂, сколько стоит навык ЗП. Кубики АТК и ЗАЩ с ✂ просто убираются, а кубики навыков — истощаются.

Распределение костей

- Любые ✂, выпавшие у вашего гирлока, можно поместить в ячейки ЗП. Это можно сделать, даже когда вы бросаете кубики не в свой ход (если не указано иное).
- Из хода в ход в ячейках ЗП можно хранить до 5 ✂.
- Размещайте ✂ слева направо в порядке получения.
- Используйте ✂ слева направо, затем смещайте неиспользованные ✂ влево до упора.
- Во время боя ✂ остаются в ячейках ЗП, пока вы их не потратите. В конце боя и при нокауте вы теряете все ✂ в ячейках ЗП.

Кубики со множеством костей

- Такой кубик занимает столько ячеек ЗП, сколько на нём костей (пропустите эти ячейки, чтобы отметить это).
- Кубиком со множеством костей можно оплатить более дешёвый навык ЗП. В таком случае всё равно используется весь кубик, а неиспользованные ✂ сгорают.

Улучшение до таланта +1

- Улучшение таланта гирлока до таланта +1 стоит 6 ✂ (учитывайте кубик с 6-ми ✂, как будто он выложен в ваш ЗП).
- Улучшив талант, переверните фишку своего гирлока на сторону со звёздами (остаётся на этой стороне до конца приключения).

Кости обозначают промахи и неудачи. У большинства ваших кубиков есть одна или несколько сторон с костями. Как правило, это нежелательный результат. Тем не менее кости играют ключевую тактическую роль. У вас почти всегда будет возможность заполнить ими свой запасной план.



6. Активные ячейки

- После броска помещайте в эти ячейки кубики ЗАЩ и кубики активных навыков (А). Кубики активных навыков союзников (АС) также помещаются в эту область (другими гирлоками). Все особые активные навыки и активные навыки союзников разобраны в памятках гирлоков.
- Кубики остаются в активных ячейках, пока не будут использованы. Уберите их в конце боя или в случае нокаута.
- Кубики навыков в активных ячейках после использования истощаются (если не указано иное).



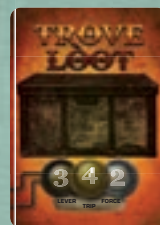
7. Закреплённые ячейки

- Помещайте в эти ячейки кубики закреплённых навыков (З).
- Кубики остаются в закреплённых ячейках, пока не будут использованы (не убирайте их в конце боя). Уберите их все в случае нокаута (в режиме приключения кубики сохраняются, см. с. 29).
- Кубики навыков в закреплённых ячейках после использования истощаются (если не указано иное).

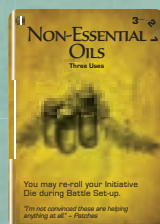
ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы освободить место, игрок может в любой момент своего хода или в конце боя убрать любые кубики из активных или закреплённых ячеек. Также некоторые навыки могут заставить вас убрать кубики из этих ячеек. Кубики навыков всегда истощаются, когда убираются из ячеек, а кубики ЗАЩ просто возвращаются в запас.

8. Область трофеев

- Получив простой или ценный трофей, гирлок может поместить его справа от своего планшета гирлока.
- У гирлока есть только 4 места для трофеев (простых или ценных). Если количество трофеев должно превысить максимум, сразу выберите наиболее подходящие вам трофеи, которые займут 4 места, а остальные сбросьте.
- Закрытый ценный трофей всегда занимает только 1 место.
- Подробнее о простых и ценных трофеях см. на с. 24.



8 Трофеи



ПРИМЕЧАНИЕ:

Теперь, когда вы разобрались во всех тонкостях устройства гирлоков, мы можем представить их противников! Всю игру вы будете сражаться со злодеями, а в конце бросите вызов тирану.

Перед тем как читать следующий раздел, возьмите для примера по одной фишке злодея с силой 1, 5 и 20, а также по одной фишке креллна (с силой 3), меха (с силой 3) и любого тирана (когда дойдёте до них). Кроме того, возьмите памятку по навыкам злодеев. Держите её рядом, чтобы иметь возможность сверяться.

Готово, поехали!



ФИШКА ЗЛОДЕЯ

Злодеи олицетворяют противников, с которыми вы будете сталкиваться в приключении. У каждого злодея есть своя фишка с указанными на ней характеристиками.

1. ОЗ

Это максимальное # фишек ОЗ, которое может быть у злодея. Поместите # ОЗ под фишку злодея при его появлении на планшете боя.

2. Инициатива (ИНИ)

Определяет начальное расположение злодея на шкале ИНИ. Для её обозначения используется кубик ИНИ злодея.

3. Типы атаки

Злодеи с ближним типом атаки  могут выбирать целью только соседних (не по диагонали) противников. Если таких противников нет, злодеи не могут в этот ход атаковать или применять навыки, требующие наличия цели. Злодеи с дальним типом атаки  могут выбирать целью любого противника, независимо от его расположения на планшете боя.

4. Типы злодеев

 Ящеры  Звери  Гоблины
 Креллны  Мехи — на них не действуют эффекты Отравление, Ослабление, Ужас, Оглушение, Кровотечение и Усталость

5. Защита

Это # кубиков ЗАЩ, которое злодей бросает в свой ход (за вычетом активных кубиков ЗАЩ). Кубик с результатом  помещается на фишку злодея (и становится активным). Злодею не нужно иметь доступную цель, чтобы бросать кубики ЗАЩ. Злодей с  # (броня) получает #  при появлении на планшете боя (т. е. для этого не надо бросать кубики).

6. Атака

Это # кубиков АТК, которое злодей бросает против цели в свой ход. Суммарное  — это # урона, которое наносится цели. Если у злодея есть несколько целей, эти кубики бросаются отдельно для каждой цели.

7. Навыки

Навыки злодеев (чёрные) действуют постоянно. В памятке по навыкам злодеев подробно описаны все такие навыки. Если у злодея есть несколько целей, то навык, требующий наличия цели, срабатывает против каждой из них.

8. Навыки запасного плана (ЗП)

Навыки ЗП злодея (синие с ) срабатывают, если в результате броска всех его кубиков АТК и ЗАЩ выпало не менее # , указанного рядом с названием навыка. Выпавшие  не переносятся на следующий ход.

Если сработавший навык ЗП требует наличия цели и у злодея есть несколько целей, игроки могут выбрать, к какой цели будет применён навык. Навыки ЗП могут сработать только 1 раз в ход. Они подробно описаны в памятке по навыкам злодеев. Навыки ЗП срабатывают после применения результатов кубиков АТК и ЗАЩ, даже если в описании навыка указано другое время применения.

9. Цель(-и)

Злодеи с ближним типом атаки всегда преследуют ближайшего противника (до которого меньше всего клеток). При равенстве такой злодей ориентируется на символ : это либо слабейшая цель (, меньше всех ОЗ), либо сильнейшая цель (, больше всех ОЗ). Если равенство сохраняется, решение принимают игроки.

Злодеи с дальним типом атаки выбирают цель, ориентируясь только на . Некоторые злодеи выбирают сразу несколько целей (# фигур в ) , но никогда не атакуют одну и ту же цель более 1 раза в ход. Кубики АТК для каждой цели бросаются отдельно.

10. Дополнительные злодеи

Злодей с  или  при появлении на планшете боя сразу добавляет соответственно 1 или 2 злодеев с силой 5 на верх боевой очереди.

11. Перемещение по диагонали

Злодеи с  могут перемещаться по диагонали во всех раундах боя (см. с. 19).

Сила злодеев

В игре есть 6 видов злодеев: тираны, злодеи с силой 1, 5, 20,  с силой 3 и  с силой 3. Их легко различить по изображению или # силы на обратной стороне фишек.



КРЕЛЛНЫ

Описанные ниже правила приводятся также в других разделах, но для удобства мы собрали их в одном месте. Можете пропустить разделы «Креллны» и «Мехи» при первом знакомстве с правилами игры.

Креллны

Это особый тип злодеев, представленный только в «Опасном сплаве».  появляются во всех встречах, где есть на то указание, независимо от того, какого тирана вы преследуете.  действуют несколько иначе, чем обычные злодеи.

 используются в БО лишь тогда, когда это указано на карте встречи. В таком случае, добавив в БО обычных злодеев, поместите  на верх БО (если не указано иное). Если сказано **добавить**  в БО, они помещаются в БО в дополнение к силе злодеев. Если же сказано **включить**  в БО, уменьшите силу злодеев на 3 за каждого включаемого . Нельзя включить больше , чем позволяет сила злодеев. Если её не хватает, чтобы включить всех , включите столько , сколько сможете.

Клетки области креллнов

Каждый раз, когда на планшете боя появляется , бросайте Д6 и помещайте  на клетку области креллнов с выпавшим #. Если эта клетка занята, поместите  на свободную клетку со следующим по порядку # (например, если клетка № 6 занята, поместите  на клетку № 1, если же и она занята, то на клетку № 2 и т. д.).

В бою

 перемещаются иначе, чем обычные злодеи. Они не могут самостоятельно покидать клетки области креллнов, оставаясь «в воде». Если в фазе «Перемещение» у  нет противника, который мог бы стать его целью,  перемещается на свободную клетку области креллнов со следующим по порядку #. Если после перемещения у  появляется противник, который может стать его целью,  атакует по обычным правилам. Если нет,  атакует соседнюю клетку плота без пробоин (если таких клеток 2, выбирают игроки).  всегда атакует только 1 клетку плота, даже если у него несколько целей. Если атака по клетке плота успешна ( выбросил хотя бы 1 урон), поместите на эту клетку фишку пробоины.

Если  вынужденно оказался на плоту (например, из-за навыков), каждый свой ход он может только перемещаться на 1 клетку в сторону ближайшей свободной клетки области креллнов. Вернувшись в воду,  может использовать свои навыки, атаковать и пр. Злодеи, не являющиеся , не могут быть перемещены на клетки области креллнов (если не указано иное).

В боях на воде  члены отряда не могут самостоятельно перемещаться на клетки области креллнов (если не указано иное) и, вынужденно оказавшись на такой клетке (из-за навыка злодея или правила встречи), могут тратить ЛОВ только на то, чтобы вернуться на плот. Чтобы переместиться с клетки области креллнов, член отряда должен потратить 1 дополнительную ЛОВ.

Пробоины

Пробоины используются для обозначения разрушенных клеток плота. Только  могут «разрушать» плот (если не указано иное). Когда  разрушает клетку, помещайте на неё фишку пробоины. Чтобы переместиться на клетку с пробоиной, член отряда тратит 1 дополнительную ЛОВ (таким образом, возможна ситуация, когда придётся потратить 3 ЛОВ, чтобы переместиться с клетки области креллнов: 1 ЛОВ за перемещение + 1 ЛОВ за пробоину + 1 ЛОВ за возвращение на плот). Пробоины не оказывают влияния на перемещение злодеев и компаньонов.

Когда вам потребуется разместить 5-ю фишку пробоины, бой прекращается и встреча считается проваленной. Перед каждым  плот полностью ремонтируется (убираются все пробоины).

МЕХИ

Мехи

Как и ,  представлены только в «Опасном сплаве». Они появляются во всех встречах, где есть на то указание, независимо от того, какого тирана вы преследуете.  во многом действуют так же, как обычные злодеи, но с несколькими исключениями.

 по своей сути боты, поэтому на них не действуют эффекты Отравление, Ослабление, Ужас, Оглушение, Кровотечение и Усталость.

 используются в БО лишь тогда, когда это указано на карте встречи. В таком случае, добавив в БО обычных

злодеев, поместите  под низ БО (если не указано иное). Если сказано **добавить**  в БО, они помещаются в БО в дополнение к силе злодеев. Если же сказано **включить**  в БО, уменьшите силу злодеев на 3 за каждого включаемого . Нельзя включить больше , чем позволяет сила злодеев. Если её не хватает, чтобы включить всех , включите столько , сколько сможете.

Клетки области мехов

Каждый раз, когда на планшете боя появляется , бросайте Д6 и помещайте  на клетку области мехов с выпавшим #. Если эта клетка занята, поместите  на свободную клетку со следующим по порядку # (например, если клетка № 6 занята, поместите  на клетку № 1, если же и она занята, то на клетку № 2 и т. д.).

В бою

 во многом ведут себя как обычные злодеи. Они могут перемещаться по любым свободным клеткам планшета боя, включая клетки области мехов. Злодеи, не являющиеся , не могут самостоятельно перемещаться на клетки области мехов и, вынужденно оказавшись на такой клетке, должны потратить своё первое перемещение на то, чтобы переместиться на клетку, не являющуюся клеткой области мехов (однако злодей остаётся на месте, если у него уже есть доступная цель).

В боях на суше  члены отряда не могут самостоятельно перемещаться на клетки области мехов (если не указано иное) и, вынужденно оказавшись на такой клетке (из-за навыка злодея или правила встречи), не могут тратить своё первое перемещение на то, чтобы переместиться на другую клетку области мехов.

ТИРАНЫ

Добраться до тирана и победить его — главная цель в игре «Опасный сплав».

Карта тирана

На лицевой стороне карты тирана вы найдёте его описание, а также перечень типов злодеев, которые будут противостоять вам в этом приключении. Также на карте указано, сколько очков прогресса  требуется набрать, чтобы бросить вызов тирану. Хотя вы и не обязаны бросать вызов тирану сразу, как только



накопите нужное количество , вы должны победить его до того, как закончится количество дней, отведённых на приключение , иначе вы проиграете.

Чтобы бросить вызов тирану, используйте карту тирана вместо карты встречи в этот день. На обратной стороне карты тирана указано, как подготовить планшет боя к бою с тираном, и описаны навыки тирана, включая эффекты его кубика. Чтобы выиграть бой, вам достаточно победить только тирана.

Провал в бою с тираном разыгрывается по правилам провала боевой встречи. Перейдите к фазе восстановления и, если у вас остались в запасе дни, можете попробовать снова!

Фишка тирана

Каждый тиран представлен по меньшей мере 1 фишкой, которая подчиняется тем же правилам, что и фишка обычного злодея. У некоторых тиранов могут быть дополнительные фишки, используемые в бою, — все они считаются фишками тирана.



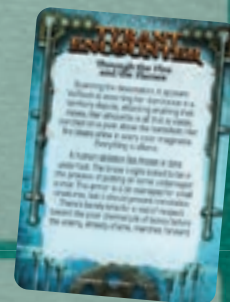
Кубик тирана

У каждого тирана с  на фишке есть уникальный кубик тирана. Бросайте этот кубик 1 раз за ход тирана вместе с его кубиками АТК и ЗАЦ.



Роковые встречи

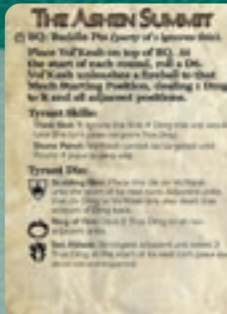
У каждого тирана есть набор карт встреч, напрямую связанных с ним. Эти карты замешиваются в колоду встреч при подготовке к игре.



ПРИМЕЧАНИЕ:

Поздравляем! Теперь вы готовы к изучению правил боя! Начнём с того, где будут проходить все сражения.

Для начала положите перед собой планшет боя и нескольких злодеев. Поместите счётчик раундов на шкалу инициативы. Держите неподалёку своих гирлоков (фишки и кубики): они тоже пригодятся для наглядности. Используйте эти компоненты при изучении следующих правил, чтобы воссоздавать описываемые ситуации на планшете боя!



Бой на воде / Бой на суше

Гирлоки часто сталкиваются с опасностями в виде боёв. В «Опасном сплаве» бои проходят в одной из двух локаций: либо на плоту посреди реки, либо на поляне на суше. Символ в левой верхней части боевого варианта на карте встречи укажет, где будет проходить бой. При подготовке к бою положите планшет боя нужной стороной вверх.

1. Шкала инициативы (шкала ИНИ)

Бой состоит из раундов, каждый из которых состоит из последовательных ходов персонажей. Шкала ИНИ отображает, какой сейчас раунд и чей ход, а также кто будет ходить далее и в каком порядке. Кубики ИНИ персонажей располагаются на шкале ИНИ слева направо от наибольшего значения (ходит первым) к наименьшему (ходит последним).

- Счётчик раундов располагается в крайней левой позиции (на самом верху¹) шкалы ИНИ. В начале боя его значение — Р1 (раунд 1).
- В начале каждого следующего раунда увеличивайте значение счётчика на 1 (т. е. до Р2, Р3 и т. д.).
- После Р5 и до окончания боя проходят раунды усталости . В начале каждого раунда  все персонажи на планшете боя теряют по 1 ОЗ (урон от усталости не относится к каким-либо другим типам урона, и его невозможно заблокировать или избежать, если не указано иное).

Определение инициативы в начале боя (Р1)

- ИНИ злодеев  указана на их фишках. На шкале ИНИ она отмечается кубиками ИНИ злодеев. (Например, злодей с ИНИ 2, появляющийся на линии 1, использует синий кубик ИНИ злодея, соответствующий линии 1, и кладёт его на шкалу ИНИ значением 2 вверх.) Поместите на шкалу ИНИ кубики ИНИ всех злодеев (слева направо в порядке убывания). При равенстве ИНИ приоритет определяется занимаемой линией злодея (так, при равенстве ИНИ злодей, появляющийся на линии 1, будет ходить до злодея на линии 2).
- Все игроки бросают кубики ИНИ своих гирлоков и определяют своё положение на шкале ИНИ. Любую ничью, включающую ИНИ гирлока, игроки разрешают на своё усмотрение.



Определение инициативы в течение боя (Р2 и последующие)

- После подготовки к бою, когда была определена начальная ИНИ всех персонажей, значения ИНИ на фишках злодеев и на кубиках ИНИ больше не имеют значения. Некоторые навыки могут изменять положение кубика ИНИ, при этом кубик сдвигается относительно своей текущей позиции и кубиков других персонажей.
- Персонажи, вступающие в бой после Р1, всегда появляются либо на самом верху, либо в самом низу шкалы ИНИ. Все гирлоки, тираны и злодеи с силой 20 появляются на самом верху шкалы ИНИ (значение ИНИ игнорируется). Все злодеи с силой 1, 5,  с силой 3 и  с силой 3 появляются в самом низу шкалы ИНИ. Все ничьи разрешаются по правилам Р1.
- Персонажи, чьё положение на шкале ИНИ менялось в течение раунда, займут новые позиции уже после окончания раунда, если не указано иное (держите их кубики сбоку от шкалы в качестве напоминания).

2. Начальное расположение злодеев

Злодеи располагаются на цветных клетках. Злодеи с ближним типом атаки начинают на клетках с  (ближние клетки), а злодеи с дальним типом атаки — на клетках с  (дальние клетки). Первый злодей, появляющийся на планшете боя, располагается на линии 1 , второй — на линии 2  и т. д. При перемещении злодеев могут переходить с линии на линию, поэтому, когда злодей вступает в бой, помещайте под него маркер линии (цвета линии, на которой он появился).

¹ В описании правил и игровых эффектов левый край шкалы ИНИ считается её верхом, а правый край — её низом.

3. Клетки области креллов/мехов

Как правило,  используются в боях на воде , а  — в боях на суше . Каждый раз, когда / появляется на планшете боя, бросайте D6 и помещайте соответствующего злодея на клетку области креллов/мехов с выпавшим #. Если эта клетка занята, поместите злодея на свободную клетку со следующим по порядку # (например, если клетка № 4 занята, поместите злодея на клетку № 5, если же и она занята, то на клетку № 6, 1, 2 и т. д.).

4. Начальное расположение гирлоков

Гирлоки располагаются на серых клетках. Гирлоки с ближним типом атаки начинают на клетках с  (ближние клетки). Гирлоки с дальним типом атаки начинают на клетках с  (дальние клетки). Гирлоки со смешанным типом атаки могут выбрать любую серую клетку. Гирлоки могут располагаться на любой линии и даже делить одну линию (занимая клетки с  и ).

5. Правила перемещения

В раундах с P1 по P5 персонажи могут перемещаться только на ортогонально соседние клетки (см. пример ортогонального перемещения ниже на планшете боя, лежащем стороной с водой вверх). В раундах  все персонажи могут перемещаться также по диагонали. Злодеи с  могут перемещаться по диагонали во всех раундах (см. пример диагонального перемещения ниже на планшете боя, лежащем стороной с суши вверх). Как правило, персонажи не могут занимать одну и ту же клетку или перемещаться через других персонажей.

6. Фишки препятствий

Препятствия — это неодушевлённые объекты, с которыми вы можете столкнуться в различных встречах. Препятствия занимают клетки, из-за чего нельзя перемещаться на/через них. У препятствий могут быть ОЗ. Препятствия с ОЗ могут быть атакованы членами отряда и получают урон по ОЗ только от их кубиков АТК (злодеи не взаимодействуют с препятствиями). Когда препятствие потеряет последнее ОЗ, уберите его с планшета боя. Если у препятствия изначально не было ОЗ, его нельзя убрать с планшета боя. На картах встреч с препятствиями может быть изображена схема, указывающая, какие препятствия и куда следует поместить (см. пример справа).

● = препятствия
● имеет # ОЗ, равное размеру отряда



7. Фишки пробоин

Пробоины — это разрушенные клетки плота. Только  могут «разрушать» плот (если не указано иное). Когда  разрушает клетку, помещайте на неё фишку пробоины. Чтобы переместиться на клетку с пробоиной, член отряда тратит 1 дополнительную ЛОВ. Пробоины не оказывают влияния на перемещение злодеев и компаньонов. Когда вам потребуется разместить 5-ю фишку пробоины, бой прекращается и встреча считается проваленной. Перед каждым  плот полностью ремонтируется (убираются все пробоины).



ПОДГОТОВКА К БОЮ

Большинство встреч в «Опасном сплаве» разрешаются боем . Иногда вы будете сражаться с конкретными злодеями, указанными на карте встречи, но чаще всего в описании боя вам будет встречаться формулировка **«БО: сила злодеев»**.

Боевая очередь (БО)

Каждый бой начинается с создания БО из злодеев, с которыми вы будете сражаться. Чтобы создать БО, следуйте указаниям на карте встречи и сформируйте стопку, используя злодеев из наборов. За исключением разведанных (лежащих лицевой стороной вверх) злодеев, помещайте в БО фишки злодеев лицевой стороной вниз. Также при создании БО располагайте злодеев по силе от большей (сверху) к меньшей (снизу). (Если в БО нужно добавить определённого злодея или злодея определённого типа, ищите сперва среди наборов — после чего перемешайте фишки в просмотренных наборах, — затем среди побеждённых злодеев и, наконец, среди злодеев в коробке.)

ПРИМЕЧАНИЕ:  и  добавляются в БО, только когда это указано на карте встречи. При этом  всегда помещаются на верх БО, а  — под низ БО (если не указано иное).

Сила злодеев

«БО: сила злодеев» — сокращение, обозначающее, что для создания БО вам необходимо посчитать общую силу злодеев.

Шаг 1: умножьте номер текущего дня на число гирлоков в отряде

(например, 4-й день × 3 гирлока = сила злодеев 12).

Шаг 2: возьмите из наборов злодеев с суммарной силой, равной получившемуся значению. Всегда берите как можно более сильных злодеев

(например, если сила злодеев 12, то нужно взять двух злодеев с силой 5 и двух злодеев с силой 1).

Шаг 3: сложите фишки в стопку

(например, два злодея с силой 5 и два злодея с силой 1 расположатся сверху вниз так: 5, 5, 1, 1).

Как видите, всё просто! Не забудьте учесть правила встречи, а также навыки, которые могут влиять на БО. Иногда их эффекты меняют силу злодеев **перед** тем, как вы начнёте набирать злодеев (например, изменение силы злодеев с 18 на 20 окажет **колоссальный** эффект на то, с какими злодеями вы сразитесь). Иногда злодеи,

наоборот, добавляются в БО уже **после** её создания. Такие моменты подробно описаны на картах встреч, поэтому читайте их внимательно! Если не указано иное, злодеи добавляются в БО в соответствии со своей силой (злодей с силой 20 добавляется на самый верх, злодей с силой 1 — в самый низ).

Примеры создания БО

Рассмотрим несколько примеров БО, создаваемых отрядом из 2 гирлоков на 4-й день:

- БО: сила злодеев, добавьте # , равное размеру отряда (создайте БО, используя одного злодея с силой 5 и трёх злодеев с силой 1, затем добавьте   на верх БО).
 - БО: сила злодеев, добавьте к силе злодеев #, равное размеру отряда (создайте БО, используя двух злодеев с силой 5).
 - БО: сила злодеев, включая  (создайте БО, используя одного злодея с силой 5, затем добавьте  под низ БО).
- ПРИМЕЧАНИЕ:** сила злодеев уменьшается на 3 за каждого , которого вы включаете. Не используйте больше , чем позволяет сила злодеев.
- БО: $\frac{1}{2}$ силы злодеев (с округлением вверх) (создайте БО, используя четырёх злодеев с силой 1).
 - БО: сила злодеев, в БО должно быть как можно больше  (создайте БО, используя одного  с силой 5 и трёх  с силой 1). Это может потребовать перемешивания побеждённых злодеев или использования злодеев, отложенных при подготовке к игре.
 - БО: сила злодеев. 1–2 гирлока: добавьте 4 злодеев с силой 1 в БО (создайте БО, используя одного злодея с силой 5 и трёх злодеев с силой 1, затем добавьте четырёх злодеев с силой 1 под низ БО).

Алгоритм подготовки к бою

Итак, рассмотрим подготовку к бою от начала до конца.

1. Поместите планшет боя нужной стороной вверх.
2. Активируйте эффекты и навыки, разыгрываемые «перед боем» (например, навык Станзы — Лютара).
3. Следуя указаниям на карте встречи, создайте БО и разместите препятствия на планшете боя (если требуется).
4. Поместите верхнего злодея из БО на соответствующую ему клетку на первую (в порядке нумерации) доступную линию (не забудьте про его фишки ОЗ, маркер линии и кубик ИНИ). Продолжайте размещать злодеев, пока на планшете боя не будет 4 злодеев или пока не опустеет БО. (Подробнее об инициативе и расположении злодеев см. на с. 18–19.)
5. Бросьте кубики ИНИ членов отряда и разместите их на шкале ИНИ.
6. Разместите членов отряда (вместе с их фишками ОЗ) на подходящих клетках на планшете боя.

7. Убедитесь, что счётчик раундов установлен на значение Р1.
8. Активируйте эффекты и навыки, разыгрываемые «в начале боя» (например, талант Гаскета — Паробот).

Вы готовы к бою! Все персонажи ходят в порядке расположения на шкале ИНИ, начиная с крайнего левого (самого верхнего).

В БОЮ: БОЕВАЯ ОЧЕРЕДЬ

Боевая очередь (БО)

Во время боя в БО всё ещё могут оставаться злодеи (если изначально в ней было больше 4 злодеев или из-за действия навыков злодеев, таких как Сигнал, которые призывают дополнительных злодеев в БО). Они не вступают в бой, пока на планшете боя не останется меньше 4 злодеев. Когда это происходит, после окончания раунда (и розыгрыша всех эффектов, срабатывающих «в конце раунда») злодеи с верха БО вступают в бой, получая первые освободившиеся маркеры линий и кубики ИНИ (см. с. 18).

Помещайте злодеев на линии, соответствующие выданным им маркерам, и на клетки, соответствующие их типам атаки. Если клетка занята, злодей занимает первую свободную клетку на стороне злодеев, соответствующую его типу атаки (начиная с линии 1). Если и это невозможно, злодей занимает клетку другого типа атаки (начиная с линии 1).

 и  появляются на планшете боя по особым правилам (см. с. 16–17).

В БОЮ: ХОД ГИРЛОКА

Перемещение гирлоков и выбор цели

В свой ход гирлок с ближним типом атаки может использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток и выбрать целью 1 соседнего злодея.

В свой ход гирлок с дальним типом атаки может использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток и выбрать целью 1 любого злодея на планшете боя.

В свой ход гирлок со смешанным типом атаки (например, Гаскет, Дастер) может использовать # ЛОВ,

чтобы переместиться на # клеток и выбрать целью 1 соседнего злодея. Иногда такие гирлоки могут выбирать целью злодеев по другим правилам. (Некоторые навыки гирлоков могут действовать на злодеев, не являющихся целями, сразу на нескольких злодеев или на клетки планшета боя. См. памятки гирлоков.)

В боях на воде  члены отряда не могут самостоятельно перемещаться на клетки области креллнов (если не указано иное) и, вынужденно оказавшись на такой клетке, могут тратить ЛОВ только на то, чтобы вернуться на плот. Перемещение с клетки области креллнов стоит 1 дополнительную ЛОВ. Перемещение на клетку с пробоиной также стоит 1 дополнительную ЛОВ. Подробнее см. на с. 16.

В боях на суше  члены отряда не могут самостоятельно перемещаться на клетки области мехов (если не указано иное) и, вынужденно оказавшись на такой клетке, не могут тратить своё первое перемещение на то, чтобы переместиться на другую клетку области мехов. Подробнее см. на с. 17.

Порядок хода гирлока

Трофеи: если не указано иное, вы можете использовать простые и ценные трофеи в любой момент своего хода (даже до срабатывания каких-либо эффектов).

1. **Начало хода:** примените эффекты кубиков, лежащих на фишке гирлока (и другие эффекты, если есть).
2. **Перемещение гирлока:** можете использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток (см. «Правила перемещения» на с. 19).
3. **Выбор цели:** выберите цель для броска своих кубиков АТК, кубиков навыков и/или ЗП, если требуется.
4. **Выбор и бросок кубиков:** оставшееся у вас количество ЛОВ определяет, сколько кубиков вы можете бросить. Для броска вы можете использовать кубики навыков, а также кубики АТК и ЗАЩ, доступное количество которых определяется соответствующими показателями. (Например, при показателях АТК 2 и ЗАЩ 1 и при наличии 3 доступных для броска навыков у вас есть выбор из 6 кубиков. Если ваша ЛОВ 3 и вы не перемещались в этот ход, можете бросить до 3 кубиков из 6 доступных.) Все выбранные кубики нужно бросать одновременно.
5. **Применение результатов:** см. следующий раздел.

6. Реакция злодеев: некоторые навыки злодеев срабатывают после того, как злодей был атакован.

7. Конец хода.

Применение результатов

ПРИМЕЧАНИЕ: как гирлок, вы не обязаны применять результат кубика, если только в описании профессии или выпавшего результата не указано иное. Например, вы успешно бросили кубики АТК, а затем осознали, что атакуете гоблина-разрушителя с Детонацией... Если вы пока не хотите его трогать, можете не применять выпавший результат. Или, бросив кубик навыка D-батареи (Дастер) и получив результат, дающий 1 заряд вместо 3, вы можете не помещать этот кубик в активную ячейку и вернуть его в область навыков (ЛОВ всё равно тратится).

Бросив кубики, можете выполнить следующее **в любом порядке:**

- **Применить целевые урон и эффекты:** примените урон , а также эффекты и остальной урон от навыков к выбранной цели.
- **Применить нецелевые урон и эффекты:** некоторые навыки можно применять к персонажам, не являющимся выбранной целью. Некоторые в принципе могут не применяться к другим персонажам. Используйте их по своему усмотрению.
- **Поместить кубики в активные, закреплённые ячейки и ячейки запасного плана:** поместите любые выпавшие , которые вы хотите использовать, в свободные активные ячейки. Также можете поместить любые подходящие навыки в активные (свои или союзника) или закреплённые ячейки. По своему усмотрению можете поместить  в ячейки запасного плана.
- **Использовать запасной план:** 1 раз за ход можете использовать 1 навык ЗП. Уберите #  из ячеек ЗП, чтобы использовать навык ЗП стоимостью # .

В БОЮ ХОД ЗЛОДЕЯ

Навыки злодеев

Навыки злодеев многообразны. Чтобы правильно применять их, сверяйтесь с памяткой. Навыки злодеев, требующие цели (например, Отравление или Уловка), могут быть применены, только когда у злодея есть доступная (в пределах дальности атаки) цель.

Перемещение злодеев и выбор цели

Злодеи с  не перемещаются и могут выбрать целью любого противника на планшете боя. Злодеи с  могут перемещаться не более чем на 2 клетки за ход и выбирают целью соседних противников. Они всегда перемещаются к ближайшему противнику (по кратчайшему пути). Если есть несколько противников на одинаковом расстоянии, злодеи перемещаются в соответствии с  (см. с. 15). Все ничьи разрешаются игроками. Если есть несколько кратчайших путей, решают также игроки. Если нет свободных путей ни к одной цели, злодей не перемещается. Также злодей не перемещается, если уже находится на клетке, соседней с противником.

 перемещаются иначе, чем обычные злодеи. Они не могут самостоятельно покидать клетки области креллнов, оставаясь «в воде». Если в фазе «Перемещение» у  нет противника, который мог бы стать его целью,  перемещается на свободную клетку области креллнов со следующим по порядку #. Если после перемещения у  появляется противник, который может стать его целью,  атакует по обычным правилам. Если нет,  атакует соседнюю клетку плота без пробоин (если таких клеток 2, выбирают игроки).  всегда атакует только 1 клетку плота, даже если у него несколько целей. Если атака по клетке плота успешна ( выбросил хотя бы 1 урон), поместите на эту клетку фишку пробоины.

Если  вынужденно оказался на плоту (например, из-за навыков), каждый свой ход он может только перемещаться на 1 клетку в сторону ближайшей свободной клетки области креллнов. Вернувшись в воду,  может использовать свои навыки, атаковать и пр. Злодеи, не являющиеся , не могут быть перемещены на клетки области креллнов (если не указано иное).

☼ во многом ведут себя как обычные злодеи. Они могут перемещаться по любым свободным клеткам планшета боя, включая клетки области мехов. Злодеи, не являющиеся ☼, не могут самостоятельно перемещаться на клетки области мехов и, вынужденно оказавшись на такой клетке, должны потратить своё первое перемещение на то, чтобы переместиться на клетку, не являющуюся клеткой области мехов (однако злодей остаётся на месте, если у него уже есть доступная цель).

Порядок хода злодея

- 1. Начало хода:** примените эффекты кубиков, лежащих на фишке злодея (например, Кровотечение, Отравление, Ошеломление и др.).
- 2. Выбор цели(-ей).**
- 3. Перемещение:** злодей с ☒, у которого нет доступной цели, перемещается к противнику (см. выше) и, если достигает, выбирает его своей целью.
- 4. Навыки:** все навыки, для которых не указано определённое время срабатывания, применяются сейчас, если это возможно.
- 5. Бросок кубиков:** бросьте все неактивные кубики ЗАЩ злодея и, если у злодея выбрана цель, бросьте кубики АТК. (Если злодей выбрал несколько целей ☼, бросьте кубики АТК для каждой цели отдельно.)
- 6. Применение результатов:** поместите ♥ на фишку злодея, затем примените урон ⚔ к цели и, наконец, активируйте имеющиеся навыки ЗП за ☼. После этого тираны применяют результаты своих кубиков тиранов (если это возможно).
- 7. Реакция гирлоков:** не забудьте применить подходящие навыки гирлоков, если такие есть!
- 8. Конец хода.**



НОКАУТ И РАЗГРОМ ОТРЯДА

Нокаут

Если вам немного не повезло с бросками, вашего гирлока может на время вырубить. Но не дайте этому событию сломить вас! Нокауты — неотъемлемая часть быта любого бесстрашного гирлока.

Когда ваш гирлок теряет последнюю фишку ОЗ, он отправляется в нокаут: уберите его фишку и кубик ИНИ с планшета боя и верните их в вашу область подготовки. Уберите со своего планшета кубики из активных и закреплённых ячеек, а также из ячеек запасного плана (кубики навыков истощаются). Вы не теряете свои трофеи, но не можете использовать их, пока вы в нокауте. (Некоторые гирлоки обладают навыками, способными поднимать нокаутированных гирлоков. Подробнее см. в памятках этих гирлоков.)

Разгром отряда

Иногда череда неудач обрушивается на весь отряд, и все гирлоки отправляются в нокаут. В таком случае вы терпите поражение в бою, но не в игре — приключение продолжается! Пропустите фазу награды и перейдите к фазе восстановления. Если у вас нет трофеев, способных восстанавливать ОЗ, всем гирлокам, скорее всего, придётся выбрать индивидуальное действие «Отдохнуть и восстановиться».

ИТОГИ БОЯ

Победа в бою

Уберите все кубики из активных ячеек и ячеек ЗП. Кубики в закреплённых ячейках можно оставить. Верните истощённые кубики навыков в область навыков. Уберите оставшиеся доп. ОЗ из области подготовки и верните туда фишку гирлока с оставшимися фишками ОЗ. Перейдите к фазе награды (см. с. 8–9).

Поражение в бою

Уберите все кубики из активных и закреплённых ячеек, а также ячеек ЗП. Верните истощённые кубики навыков в область навыков. Уберите оставшиеся доп. ОЗ из области подготовки и верните туда фишку нокаутированного гирлока (если она ещё не там).

Поместите всех непобеждённых злодеев под низ соответствующих наборов лицевой стороной вниз. Перейдите к фазе восстановления.

ПРОСТЫЕ И ЦЕННЫЕ ТРОФЕИ

ПРИМЕЧАНИЕ:

Итак, вы готовы сражаться и побеждать, так что можно поговорить о самом приятном — о трофеях! Это короткий раздел, но он содержит множество интересных и важных деталей, которые вы вряд ли захотите пропустить.

Возьмите для наглядности по 1 карте простого и ценного трофеев, а также 4 кубика взлома и путеводитель гирлока.

Это последняя часть теории, дальше — практика!

Чтобы повысить шансы на победу в бою с тираном, вашему отряду следует прибарахлиться трофеями, если повезёт, то ценными. Подробнее о трофеях:

- В игре 2 вида трофеев: простые и ценные.
- Одновременно гирлок может хранить не более 4 трофеев. (Если трофеев должно стать больше, сразу сбросьте лишние на свой выбор. Вы не можете использовать трофеи, пока не сбросите лишние.)
- Применив эффект многоразового трофея, поверните его карту (начинайте отсчёт с максимального #).
- Полностью использовав трофей, сбросьте его карту.
- Если не указано иное, вне боя вы можете использовать или сбросить трофей в любой момент.
- Если не указано иное, в бою вы можете использовать трофей только в свой ход.
- Ценный трофей остаётся закрытым (стороной с изображением сундука вверх), пока вы полностью не откроете его с помощью взлома (в закрытом состоянии также считается трофеем и занимает 1 место).
- Использованные трофеи, действующие один бой, остаются в вашей области подготовки до окончания боя.
- Некоторые карты встреч и карты кампании могут использоваться как трофеи (помещайте их в область трофеев).
- **Тяжёлый:** занимает 3 места для трофеев.
- **Действует постоянно:** не сбрасывается после использования.
- **Расширение ЗП** предоставляет дополнительные навыки ЗП, которые вы можете активировать за $\otimes$ (всё ещё действует ограничение на 1 навык ЗП в ход).



Вы можете легко отслеживать процесс взлома сундука с ценным трофеем. Присоедините трубы на карте к планшету вашего гирлока. Одна присоединённая труба означает, что вы открыли 1 из 3 замков и т. д. Открыли все 3? Значит, сундук открыт. Переверните его и испытайте добычу в деле. Расслабьтесь, это было не так уж и сложно. Лучшие ценные трофеи, как прафило, заперты куда надёжнее.



ВЗЛОМ

Кубики взлома используются как для открывания ценных трофеев, так и в некоторых встречах. Таких кубиков 4: 1 кубик интуиции и 3 кубика действий. Подробнее о них см. в путеводителе гирлока.

Один раз в день, в фазе восстановления, каждый гирлок получает возможность предпринять 1 попытку взлома.

Если вы открыли только 1-й или 2-й замок, он остаётся открытым, что упростит вам задачу при следующей попытке. Вы также можете взламывать ценные трофеи, принадлежащие другому гирлоку.



ПРОЧИЕ ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ

Дополнительное здоровье (доп. ОЗ)

Поместите стопку из # фишек ОЗ в свою область подготовки. Получая урон, сначала теряйте доп. ОЗ и только потом основные ОЗ. Применяйте эффект кубиков ЗАЩ до того, как должны потерять доп. ОЗ. Злодеи не учитывают доп. ОЗ при определении цели (сильнейший/слабейший). Вы не можете убирать доп. ОЗ, получая чистый урон и урон от усталости. У вас может быть несколько стопок доп. ОЗ одновременно.

D6 (мраморный тёмно-синий кубик с цифрами 1–6)

Используйте его при указании бросить D6.

Типы урона

Урон: # фишек ОЗ, которое теряет цель. Урон может блокироваться кубиками ЗАЩ, навыком Стойкость и т. д.

Чистый урон: # фишек ОЗ, которое теряет цель вне зависимости от её ЗАЩ. Чистый урон может блокироваться только навыками, в которых это прямо сказано (например, навык Стойкость).

Опасный дартс

Это название мини-игры, которая происходит в некоторых встречах. Играют двое: гирлок и противник. Каждый начинает с 10 ОЗ. Гирлок должен выбрать 3 кубика (не более 2 одинаковых) из следующих: **АТК, ЗАЩ, кубик эффектов (с гранями Отравление, Ослабление, Оглушение)**. Каждый ход вы бросаете одни и те же кубики. Противник всегда выбирает **2 кубика АТК и 1 кубик эффектов** (описанный выше).

Игроки по очереди (противник всегда ходит первым) бросают кубики и применяют результаты. Игрок применяет ЗАЩ к себе, а АТК и эффекты — к оппоненту (применяя эффект Ослабление, гирлок решает, какой кубик будет отложен).

Только гирлоку доступно использование особого ЗП (✂ используются сразу):

✂ — Уберите действующий на вас или противника кубик ЗАЩ или эффектов.

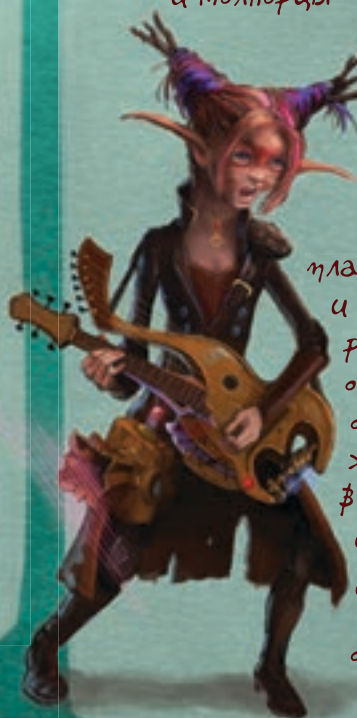
✂✂ — Противник оглушён до начала вашего следующего хода.

✂✂✂ — Вы сразу побеждаете!

Для победы в игре нужно лишить противника всех ОЗ!

(Подробнее см. в путеводителе гирлока.)

О, чудненько. Опасный дартс. Честная Ситфа и молнорцы — вещи несовместимые. Хотя, вероятно, так бы стожеете скорее быбраться из передрыга, если уже подустали от сражений. Игра протиб молнорца нередко заканчивается плачебно, но бы можете играть и с другими гирлоками, чтобы решить, кто будет лидером отряда, за каким тираном отпрафиться дальше или же какую песню мне исполнить б качестве саундтрека к игре. Если бы решили устроить дружеский поезднок, быбирайте кубики фтайне друг от друга, а прабо перфого хода получает младший гирлок.



Счётчик дней (фишка и карта)

В начале каждого дня поворачивайте фишку на 1. Делайте это всегда, вне зависимости от исхода предыдущей встречи. Вы должны бросить вызов тирану и победить его, пока значение счётчика дней не превысило  тирана.

(Если текст встречи предписывает сразу найти и разыграть (в этот же день) ещё одну карту встречи, не увеличивайте дополнительно значение счётчика дней.)



Кубики эффектов

Два типа кубиков эффектов используются для отслеживания эффектов, применяемых к персонажам на планшете боя. В игре «Слишком много костей» множество эффектов, и не все из них представлены в «Опасном сплаве». Помещайте кубики эффектов на фишки персонажей, чтобы обозначать действующие на них эффекты. На персонажа не может действовать более 1 эффекта каждого типа. Если к персонажу должен быть применён второй эффект такого же типа, новый эффект заменяет старый (например, Отравление 1 может заменить Отравление 3 и наоборот). К негативным эффектам относятся Кровотечение, Оглушение, Ослабление, Отравление, Ошеломление и Ужас.



Кубик трофея

Если кубик трофея находится на планшете боя, гирлок на соседней с ним клетке может в любой момент своего хода потратить 1 ЛОВ, чтобы подобрать его (даже если на клетке с кубиком трофея находится персонаж). Подобрав кубик трофея, гирлок сразу бросает его и применяет выпавший результат:



Восстановите себе 2 ОЗ.

Возьмите 1 карту простого трофея.



Восстановите себе 2 ОЗ.

Получите любой кубик-расходник.



Возьмите 2 карты простых трофеев.



Возьмите 1 карту ценного трофея.



Замешайте в колоду встреч карту *особой встречи «Эбонитовая дверь»*, если она уже не была замешана или завершена (в противном случае ничего не происходит).

Персонажи могут занимать клетку с кубиком трофея.

Очки прогресса

Очки прогресса  отображают прогресс отряда по продвижению к тирану. Складывайте карты успешно завершённых встреч под карту тирана так, чтобы были видны их значения . Если у вас столько , сколько указано на карте тирана (или больше), в фазе встречи вы можете бросить ему вызов (вместо того, чтобы тянуть карту встречи).

Поднять гирлока

Любой нокаутированный гирлок может быть поднят определёнными навыками. Поднятый гирлок возвращается в бой после окончания текущего раунда с # ОЗ, указанным в навыке. Когда гирлок выходит на планшет боя после Р1, он выбирает клетку по правилам начального расположения гирлоков и занимает верхнюю позицию на шкале ИНИ.

Ход злодеем

Возможны ситуации, когда вам надо будет сделать дополнительный ход злодеем. Это не заменяет обычный ход злодея, не меняет его инициативу, а позволяет вам сразу совершить дополнительный ход, используя этого злодея. Совершая такой ход, считайте этого злодея союзником. Вы перемещаете злодея (не более чем на 2 клетки за ход), выбираете цель(-и), используете навыки и бросаете кубики АТК/ЗАЩ в соответствии с его фишкой. Всё это опционально.

Очки опыта

Отряд получает очки опыта , успешно завершая встречи. При получении  каждый гирлок получает 1 очко опыта, которое может потратить на тренировку навыка или характеристики.

Тренировка ОЗ, ЛОВ и навыков всегда считается успешной. Тренировка АТК и ЗАЩ требует успешного броска кубиков; при провале вы должны потратить очко опыта на что-либо другое (см. с. 10-11 и путеводитель гирлока).





ВНИМАНИЕ! НЕ ЧИТАЙТЕ ЭТУ СТРАНИЦУ, ПОКА НЕ ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ НА КАРТЕ ВСТРЕЧИ!

Читайте эту страницу, только если дошли до 3-го уровня лаборатории (Опасный сплав — особая 012) и выбрали «Рвануть внутрь странной машины»!

Что ж, вы это сделали. Похоже, пытаясь сбежать из лабораторий, вы навсегда изменили своё тело. Вы стали Мерзостью — венцом исследований и экспериментов Нобулуса. Вас ждёт трудный путь, но наши инструкции помогут вам освоиться с жизнью в новой биооболочке.

До конца приключения вы будете странным и пугающим гибридом гирлока и тирана. Вы будете использовать фишку тирана Мерзости, маркер линии 4 и соответствующий кубик ИНИ (выставляя его на значение 4, как указано на фишке) и получите полный доступ к кубику тирана Мерзости. На вас по-прежнему будут действовать все эффекты, применимые к гирлокам, но будьте осторожны: вы частично находитесь под контролем Нобулуса и при определённых обстоятельствах это может привести к катастрофе.

Для отряда Мерзость будет считаться собратом-гирлоком. Мерзость сохраняет все трофеи, полученные ею в бытность гирлоком, и может получать и использовать их так же, как и любой гирлок. Мерзость принимает участие в фазе восстановления, хотя и не может использовать очки опыта. Впрочем, играя за Мерзость, вы получите ряд преимуществ: поскольку Мерзость является мехом, на неё не действуют эффекты Кровотечение, Отравление, Ослабление, Ужас, Оглушение и даже Усталость! Кроме того, Мерзость может начинать бой на любой ближней клетке (на стороне как гирлоков, так и злодеев) или на любой клетке области мехов. Во время боя Мерзость может свободно перемещаться по клеткам области мехов.

Кубик тирана Мерзости — обязательная составляющая его боёв, даже для вас! Применяйте результаты брошенного вами кубика тирана согласно карте тирана Мерзости. В первый раз, когда Мерзость появляется на планшете боя (используйте маркер линии 4), разместите кубик тирана Мерзости в самом низу шкалы ИНИ (он остаётся там до конца боя, даже если Мерзость побеждена). Этот кубик тирана не имеет отношения к кубику ИНИ Мерзости (линия 4) и задаёт отдельную программу действий Мерзости (совершая таким образом собственные ходы). Когда наступает ход этого кубика тирана, бросайте его, применяйте результаты и затем помещайте обратно на шкалу ИНИ.

Когда вы играете за Мерзость, другие злодеи по-прежнему считают вас противником. К счастью, в бою Мерзость всегда использует маркер линии 4 (и соответствующий кубик). Следовательно, на планшете боя одновременно может быть не больше 3 злодеев (если в правилах встречи не указано иное). Это справедливо даже для тех ситуаций, когда Мерзость покидает планшет боя, — просто отложите в сторону маркер линии 4 и соответствующий кубик ИНИ до следующего появления Мерзости на планшете боя.

Мерзость, как и любой другой гирлок, может быть нокаутирована, если потеряет последнее ОЗ. Однако она всё ещё может вернуться в бой с помощью эффекта Перезагрузка с кубика тирана. Мерзость часто возвращается в бой через добавление на верх БО (да, даже когда за неё играете вы). Пока Мерзость в БО, считается, что она находится в бою и в игре. Таким образом, бой не завершится, пока Мерзость в БО. Если же Мерзости нет ни на планшете боя, ни в БО, то её нет и в бою. Это означает, что если вы играете соло или все другие гирлоки побеждены, то кубик тирана уже не сможет вернуть вас в БО, поскольку бой уже проигран и завершён.

Особые изменения в бою с тираном Нобулусом. Если Мерзости каким-то образом удалось дойти до финального боя против её создателя, то Нобулуса ждёт неприятный сюрприз. В отличие от обычной подготовки к бою с Нобулусом, Мерзость начинает бой не в БО, а на планшете боя со своими товарищами-гирлоками. Кроме того, Нобулус в спешке помещает себя под низ БО (после создания БО), не дожидаясь, пока Мерзость падёт в бою в первый раз.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Для тех, кто желает более длительного и насыщенного путешествия, в «Опасном сплаве» предусмотрен режим кампании. Этот режим предоставляет вам возможность сразиться с несколькими тиранами, в полной мере развить своего гирлока и пройти цельную историю, которую мы создали для «Опасного сплава».

(Даже если вы знакомы с «Эпохой тирании», обязательно изучите этот раздел: в этой кампании иные правила.)

Дни и прогресс

Режим кампании представляет собой приключение, в котором вы последовательно выступаете против 3 тиранов. Первый тиран — это всегда Барнакл, второй определяется случайным образом между Королевой гоблинов, Вол'Кеш и Коллоссумом, а третий тиран — это всегда Нобулус.

У вашего отряда есть , чтобы добраться до Нобулуса и победить его. Вы сможете бросить вызов Барнаклу, накопив . Победив Барнакла и накопив ещё , вы сможете бросить вызов второму тирану. Победив второго тирана и накопив ещё , вы сможете сразиться с Нобулусом. Побеждая каждого тирана, обнуляйте очки прогресса, но не дни.

Подготовка к кампании

Чтобы начать кампанию, выберите уровень сложности (см. с. 29), гирлока(-ов) и затем используйте карту тирана Барнакла, чтобы подготовить колоду встреч, наборы злодеев и т. д., как если бы вы готовились к обычному приключению. В дополнение к этому возьмите и перемешайте все карты кампании, а также отложите в сторону все карты эпилогов. Теперь вы готовы начать кампанию!

Играйте по обычным правилам с тем лишь исключением, что у вас на всё есть 18 дней. (Постарайтесь победить Барнакла за первые 10 дней, чтобы успеть одолеть Нобулуса.)

Победа над тираном

Победив Барнакла, найдите его карту эпилога и прочитайте её (лицевая сторона). Затем возьмите карту кампании, прочитайте текст на лицевой стороне и получите награды с обратной стороны.

Карты кампании также дают вам 1-е очко прогресса на пути к следующему тирану. Кроме того, на них могут быть и другие награды, такие как уникальные трофеи, постоянные эффекты и даже кубик только что побеждённого тирана .

Получив в награду кубик тирана, выберите гирлока, который его получит (правила его использования описаны на обратной стороне карты эпилога тирана). Этот кубик считается 1 простым трофеем и действует постоянно (поместите карту эпилога и кубик в область трофеев).

Продолжение кампании

Получив награды, отряд переходит к фазе восстановления, а затем берёт случайного тирана (из возможных, для 2-го тирана) или Нобулуса (для 3-го тирана). Проведите подготовку для взятого тирана по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- Не обнуляйте счётчик дней, а увеличьте его значение на 1 в начале следующего дня.
- Сбросьте из колоды встреч все оставшиеся в ней карты встреч и роковых встреч. Карты особых встреч отложите в сторону.
- Создавая новую колоду встреч, не добавляйте в неё встречи для дней 1 и 2, вместо этого возьмите # карт встреч, где # —  для текущего тирана (3 для второго и 4 для Нобулуса), и перемешайте их с картами роковых встреч текущего тирана и ранее отложенными картами особых встреч.
- Не забудьте обновить наборы злодеев в соответствии с текущим тираном. Теперь вы готовы продолжать кампанию.

Режим кампании — каноничный способ прохождения истории «Опасного сплава». Вы сразитесь щупальцем к щупальцу с легендарным хранителем Сиброн, столкнётесь с одним из 3 тиранов, борющихся за власть в южном Дейлоре, а затем вступите в кульминационный бой с Нобулусом у границ Разлома. Хотя было задумано именно такое прохождение кампании, не стесняйтесь веселиться и придумывать свои варианты! Используйте тиранов из оригинальной коробки «Слишком много костей», создавая неповторимые приключения!



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Путешествие по южному Дейлору нельзя назвать лёгкой прогулкой. Иногда проблемы наваливаются уже на второй день приключения! Но не опускайте руки! Часть очарования «Опасного сплава» в его сложности. Вам может потребоваться некоторое время на изучение нюансов игры. И чтобы помочь вам во всём разобраться, мы разработали три уровня сложности. Начните с первого и попробуйте следующие, когда почувствуете себя увереннее.

(В «Опасном сплаве» вам придётся изучать гирлоков и злодеев, адаптироваться к тиранам и ситуациям. Многие бои будут заканчиваться на волоске от провала или даже разгромом отряда. Если вы не любите, когда игра наказывает вас за малейшие ошибки, можете проходить её в режиме приключения. Вы всегда можете перейти на другой режим, главное, чтобы вы получали удовольствие от приключения!)

Приключение

Играйте в этом режиме для знакомства с игрой и её нюансами.

- В начале игры каждый гирлок увеличивает свою характеристику ОЗ на 2.
- В начале игры каждый гирлок получает 1 очко опыта.
- При нокауте можете не убирать кубики из закреплённых ячеек.

Геройское приключение

Играйте в этом режиме, когда освоитесь с азами игры.

- В начале игры каждый гирлок увеличивает свою характеристику ОЗ на 1.
- В начале игры каждый гирлок получает 1 очко опыта.

Легендарное приключение

Играйте в этом режиме, если готовы к суровым испытаниям «Опасного сплава»!

- Настоящее испытание характера и навыков гирлока.
- Никаких халявных тренировок.
- Опасный сплав, какой он есть.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИДТИ ДАЛЬШЕ



Самое сложное уже позади! Кипят мозги? Сделайте глубокий вдох и пофольте мне и Даггер профессу с вами пару обучающих дней. Очень скоро вы научитесь сражаться и разрабатывать стратегии как настоящий профи. Лучше всего рассмотреть один день, один нафик и одного злодея за раз. Вернитесь на страницы 6 и 7 и проведите подготовку к игре. В качестве тирана возьмите Барнакла, так что подготовьте наборы злодеев соответствующим образом. Как закончите, возвращайтесь сюда, и мы начнём игру!

РЕЖИМ ОБУЧЕНИЯ



Привет, нахрабрейший друг! Желаеть стать легендой вдруг, о ком слагают сказки, опустошая чарки? Ты памятки скорей прочти и сможешь всех врагов смести.

Станза, ты действительно собираешься описывать весь бой в стихах? Надеюсь, что нет. Более того, как лидер отряда, я на этом настаиваю. Перед тем как гирлоки начнут приключение, они должны выбрать лидера отряда, который будет иметь решающий голос в спорных ситуациях. В этом приключении мы выступаем против Барнакла, так что убедитесь, что ваши наборы злодеев состоят из зверей 🐾, гоблинов 🧝 и ящеров 🦎. Вероятно, мы также встретим мехов 🌀 и креллнов 🌀 — не забудьте перемешать фишки этих злодеев и сложить в отдельные наборы. Установите счётчик дней 🕒 на значение 1 и проверьте, что ваша колода встреч начинается со встреч для дней 1 🕒 и 2 🕒, за которыми идут перемешанные 8 карт: 6 кооперативных встреч и 2 роковые встречи Барнакла.



Не беспокойся, Дастер! Их сложность — приключение. Плюс 2 ОЗ на старте — какое облегчение!

Как же она раздражает, но она права. Положите в вашу ячейку характеристики ОЗ кубик характеристики со значением 2. Также вы получаете по 1 очку опыта 🎲, которым можете распорядиться как угодно. Я никогда не покидаю лагерь без своего клинка, готового пролить кровь, поэтому использую полученное очко опыта, чтобы поместить кубик навыка Кинжал Дастер в его ячейку на моём планшете гирлока.



Под сенью старой зелфи буду изучать! И вы уже готовы первый день начать!

День 1

Что ж, пора в путь! Возьмите верхнюю карту из колоды встреч — это особая встреча «Подкрепись или спасись». Отряд решает двигаться дальше и выбирает первый вариант — «Не останавливаться». Этот выбор ведёт к мирному исходу без специальных требований к успеху. Это значит, что встреча считается успешной и отряд может перейти к фазе награды.

Станза и Дастер берут по 1 карте из колоды простых трофеев. Станза получает «Копьё джунглей», а Дастер — «Толчёный келп». Также они увеличивают свою ЛОВ на 1 (свойство варианта), поместив в ячейку характеристики ЛОВ кубик характеристики со значением 1, и теперь у каждой из них 4 ЛОВ. Кроме того, они получают по 1 очку опыта 🎲. Дастер решает начать обучать своего компаньона Ночную Тень, поэтому изучает навык Обещание жертвы (благодаря своему таланту Дастер начинает приключение с уже изученным навыком Ночная Тень). Станза же изучает новую песню из профессии Эмотор-вокалист, навык Диссонирующее диссидентство. Гирлоки помещают кубики новых навыков в соответствующие ячейки на своих планшетах. Последняя награда, полученная отрядом, — это очко прогресса 🎲. Поместите карту встречи под карту тирана, чтобы отслеживать полученный прогресс. Осталось набрать всего ещё 4 очка прогресса (за 6 дней), чтобы бросить вызов Барнаклу!



Ну что ж, вот и окончен день, осталось лишь восстановиться. Не будем проводить обмен, а взлом, увы, не пригодится. Смотри, ОЗ у нас полны, и действия не все важны. Нас ожидает неизвестность, так что разведаем мы местность.

Итак, я выбросила 4 и открыла злодея с силой 5 — примата-капканщика, а Станза выбросила 2 и открыла злодея с силой 1 — кобольда-коллекционера. Кобольд выглядит сносно, так что оставим его на верху набора, а вот с капканщиком я бы не стала сейчас связываться, так что давайте отправим его под низ набора. Кажется, стало немного безопаснее, так что давайте повернём счётчик дней и начнём день 2.



На текущий момент ваши планшеты гирлоков должны выглядеть таким образом.

День 2

После бессонной ночи отряд вытягивает следующую карту — это особая встреча «Гирлоки, как рыба, начинают дурно пахнуть на второй день». При обсуждении вариантов мнения разделились, так что Дастер, как лидер отряда, выбирает первый вариант — «Все на борт», который ведёт к бою. Положите планшет боя стороной с плотом вверх. Вас ждёт бой на воде .

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сложность боя зависит от размера отряда и типов злодеев. Иногда условия складываются так, что бои становятся очень тяжёлыми! Если ваш гирлок теряет все фишки ОЗ во время боя, он отправляется в нокаут. Если в нокауте оказываются все гирлоки, бой считается проигранным — вы не получаете награду за эту встречу, а карта встречи сбрасывается. После встречи наступает фаза восстановления, а затем вы начинаете новый день (поверните счётчик дней на 1) и берёте новую карту встречи. Не расстраивайтесь, в следующий раз вам повезёт больше! Поражения в бою (и даже проваленные мирные встречи) — неотъемлемая часть приключения!

Прежде чем вступать в любой бой, подготовьте БО. Размер БО зависит от размера отряда, номера текущего дня приключения и особых правил встречи. В этот раз всё довольно просто: «БО: сила злодеев, включая .

Помните, что сила злодеев рассчитывается по формуле **номер текущего дня × число гирлоков в отряде**.

Сейчас 2-й день и в нашем отряде 2 гирлока, поэтому сила злодеев равна 4.





Обычно мы врагов не знаем, но нам разведка помогла. Мы кобольда в БО добавим, а креллна поместим наверх!

Погоди, Станза, ты уже и меня запутала. Я лучше объясню. Поскольку креллна нужно включить в БО (а не просто добавить), мы вычитаем его силу из силы злодеев, уменьшая её с 4 до 1. Именно поэтому мы добавили в БО только одного злодея с силой 1 (кобольда-коллекционера), а затем — креллна с силой 3 (позже мы узнаем, что этим крелльном оказался креллн-удильщик).



Разместите всех злодеев на планшете боя в порядке очереди. Первый злодей получает маркер и кубик ИНИ линии 1, второй злодей — маркер и кубик ИНИ линии 2 и т. д. Размещая злодея, сначала помещайте на клетку его стопку ОЗ, затем — его маркер линии и, наконец, фишку злодея. размещаются по особым правилам.

Бросьте D6 (у нас выпало 2) и поместите креллна-удильщика на клетку области креллнов с выпавшим номером. Поскольку у кобольда ближний тип атаки, поместите его на ближнюю клетку линии 2 на стороне злодеев. Не забудьте, что согласно правилам выбранного варианта креллн ранен и у него всего 2 ОЗ.



Начало Р1



Вас больше четырёх злодеев ждут? Пусть лишние в сторонке отдохнут. Когда злодей вдруг погибает, на поле новый возникает, едва лишь раунд завершается, пока БО не исчерпается. Когда из БО новый враг возник, возьмите первый же доступный маркер линии и куб ИНИ.



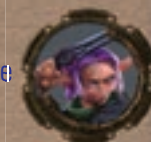
Последняя строчка была о-о-очень длинной.

Чуть ранее для упрощения мы пропустили несколько важных этапов. Давайте отмотаем назад и разберём их сейчас. Начинаем мы на этапе «Перед боем», в этот момент Станза бросает свой кубик навыка Лютара — выпадает фокус 4. Станза помещает этот кубик в свою область подготовки, чтобы отметить, сколько у неё сейчас фокуса.

Мы продолжаем «Подготовку к бою» и переходим к размещению злодеев. Когда кобольд-коллекционер появляется на планшете боя (после креллна-удильщика), активируется его навык Снаряжение — бросьте D6. У нас выпало 5, так что кобольд получает Монокль и увеличивает свой показатель ИНИ с 3 до 5 (измените значение на его кубике ИНИ и его положение на шкале ИНИ). При определении ИНИ на этапе «Подготовка к бою» Дастер выбросила 3, а Станза — 2, так что их кубики будут 3-м и 4-м на шкале ИНИ, не считая счётчика раундов. Кубик кобольда-коллекционера будет 1-м (5 ИНИ), а креллна-удильщика — 2-м (4 ИНИ).



Мой несчастный бросок! Вот беда: ИНИ — два!



Если ты делаешь отсылку на что-то из поп-культуры, Станза, то я её не понимаю. Ладно, теперь, когда злодеи на планшете боя, давайте разместим наши фишки гирлоков (в соответствии с рисунком на предыдущей странице) и начнём бой!

Расположение и инициатива гирлоков

Гирлоки всегда появляются на планшете боя после злодеев. Сначала все гирлоки бросают свои кубики ИНИ и, согласно выпавшим значениям, размещают их вместе с кубиками злодеев на шкале ИНИ в порядке убывания. Затем гирлоки размещают свои фишки вместе с текущими фишками ОЗ на клетках, соответствующих их типу атаки.

Первым ходит кобольд-коллекционер (благодаря своему навыку Снаряжение он получил +2 к ИНИ в этом бою). У него ближний тип атаки, поэтому он перемещается на 2 клетки к ближайшему противнику — Дастер (ему не нужно ориентироваться на  и искать слабейшего, поскольку ближайший противник у него всего один — Дастер). Есть 2 клетки, куда отряд может «заманить» злодея — сможете догадаться, какие именно? Переместите кобольда на одну из этих клеток. Затем кобольд бросает 1 кубик  — выпадает 1 . Поместите брошенный кубик на фишку этого злодея.

Следующим ходит креллн-удильщик. Он проверяет, есть ли на соседних с ним клетках противники, и, не найдя таковых, перемещается на клетку области креллнов со следующим #: с клетки № 2 на клетку № 3. Теперь есть гирлок, которого креллн сможет выбрать целью, а значит, в этот ход он не будет повреждать плот. Креллн использует свой навык Шок 1, из-за чего Дастер должна истощить 1 кубик навыка. Дастер скрепя сердце выбирает Ночную Тень, т. к. думает, что волчица вряд ли вступит в этот бой. Креллн также атакует Дастер броском 2 кубиков . Оба брошены успешно и наносят Дастер суммарно 2 урона  (она теряет 2 ОЗ).

Перемещение злодеев и выбор цели

Злодеи с ближним типом атаки могут пройти до 2 клеток за ход. Они всегда перемещаются к ближайшему противнику (до которого нужно пройти наименьшее количество клеток) и, приблизившись, атакуют его. Если у злодея есть несколько ближайших противников, ориентируйтесь на  на фишке злодея. Злодей с ближним типом атаки не перемещается, если уже находится на клетке, соседней с противником. Злодеи с дальним типом атаки не перемещаются и могут атаковать любого противника на планшете боя, ориентируясь на  при выборе цели. Если в фазе «Перемещение» креллна нет противника, который мог бы стать его целью, он перемещается на свободную клетку области креллнов со следующим по порядку #. Если после этого появляется противник, который может стать его целью, он атакует по обычным правилам. Если нет, он атакует соседнюю клетку плота без пробоин.

Ай! Этот жёванный креллн укусил меня за руку и спугнул мою волчицу! Пора нанести ответный удар! Я остаюсь на месте, чтобы не тратить ЛОВ, и бросаю 1 кубик  1 кубик  Кинжал Дастер и Обещание жертвы. Хм... выпали 1 , Кровотечение + 1 , 1  и Обещание жертвы. Мне нужно поместить Обещание жертвы в одну из закреплённых ячеек, чтобы Ночная Тень смогла его использовать, когда окажется на планшете боя, пусть даже в следующем бою. Я кладу  в активную ячейку, а  — в запасной план. Наконец, я применяю результат Кинжала Дастер к креллну — наношу ему 1 урон (креллн теряет 1 ОЗ) и помещаю на его фишку кубик с эффектом Кровотечение .



Теперь ход Станзы.



Под сенью старой зелфи спит моя любовь, но мне пора идти — дорога ждёт.
Его лица мне не увидеть больше вновь, пока старуха-смерть не заберёт...



Ладно, она слишком сфокусировалась на песне, чтобы дальше объяснять вам правила. В начале своего хода Станза получает возможность исполнить песни. Как вы уже слышали, она потратила 1 ЛОВ, чтобы начать исполнять песню Под сенью старой зелфи, поместила соответствующий кубик навыка в свою активную ячейку и получила 1 доп. ОЗ, которое положила в свою область подготовки. Затем Станза тратит 2 ЛОВ, чтобы переместиться к кобольду и отвлечь его на себя. Так... похоже, она тратит свою последнюю ЛОВ на бросок Диссонирующего диссидентства — выпадает Эпический дроп! Станза бросает кубик трофея и получает восстановление 2 ОЗ (что не имеет никакого эффекта, т. к. у неё максимум ОЗ), а также любой кубик-расходник. Судя по тому, что Станза меняет струны на лютаре, я могу точно сказать, что она помещает на свой планшет кубик навыка Струны для лютары. Поскольку Диссонирующее диссидентство было брошено обычным образом, оно истощается.

И вот гирлоки дошли до конца раунда. На этом этапе они обычно размещают злодеев из БО на планшете боя, используя первые освободившиеся маркеры линий и кубики ИНИ (затем добавляют поднятых из нокаута гирлоков), но сейчас в БО никого не осталось. Таким образом, мы переходим к началу нового раунда и увеличиваем значение счётчика раундов до Р2. Первым ходит персонаж с самого верха шкалы ИНИ.

Начинает снова кобельд-коллекционер. Поскольку на соседней с ним клетке уже есть противник (Станза), он не будет перемещаться в этот ход и будет сразу атаковать свою единственную цель. Кобельд бросает только 1 кубик , т. к. его кубик  уже активен (лежит на его фишке). У кобельда выпало 1  — уберите 1 доп. ОЗ из области подготовки Станзы.

Далее ходит креллн-удильщик. В начале его хода примените эффект лежащего на нём Кровотечения  — персонаж получает 1 чистый урон. Поскольку это было последнее ОЗ креллна, уберите этого злодея с планшета боя, а его кубик ИНИ — со шкалы ИНИ.

Ход переходит к Дастер. Она тратит 1 ЛОВ, чтобы переместиться на клетку, соседнюю со своей целью, и затем тратит оставшиеся 3 ЛОВ на бросок против кобельда 2 кубиков  и 1 кубика  — чтобы бросить кубик , Дастер должна убрать его из активной ячейки (она пытается выбросить ещё ). У Дастер выпало 3  и 1 ! Поместите  в активную ячейку и уберите у кобельда его активный кубик  (его снова можно бросать) и 2 ОЗ.

Начало Р2



Станза готова завершить этот бой! Она устанавливает кубик навыка Под сенью старой зелфи на значение Рифф (переход к секции 2, чей эффект применяется ко всем персонажам, восстановил бы ОЗ как Дастер, так и кобольду, чего Станза не хочет). Несмотря на то что Станза «использует» 1 фокус на исполнение Риффа (помните: фокус не расходует, а скорее постоянный ресурс, поэтому у Станзы всё ещё 4 фокуса), она не тратит на это ЛОВ, и у неё по-прежнему 4 ЛОВ. Станза уже находится на соседней с кобольдом клетке, но для броска ей доступны лишь 1  и 1 , поэтому она тратит 2 ЛОВ, чтобы бросить оба этих кубика — выпадает 1  и 1 . После применения результатов гирлоки побеждают последнего злодея.



Ура! Повержен враг — мы победили! При этом мы целы и невредимы! Давайте поле боя приберём, и фишки все на место мы вернём. Вас дальше ждёт этап восстановления — вы справитесь, без всякого сомнения. За боем бой в пути, друзья, вас ждёт, пока не свергнут тирании гнёт!



В «Опасном сплаве» есть множество нюансов. Мы заметили, что перефразирование правил помогает игрокам лучше понять отдельные моменты. Ниже мы приводим ответы на некоторые часто возникающие вопросы и разъясняем, как поступать в тех или иных необычных ситуациях, в которые вы можете попасть в ходе игры.

- **Уменьшают ли кубики АТК и ЗАЩ в ячейках запасного плана мои показатели атаки и защиты?**

Нет, кубики АТК и ЗАЩ в ячейках запасного плана не влияют на ваши текущие показатели АТК и ЗАЩ.

- **Как действуют расширения запасного плана (на ценных трофеях)?**

Некоторые ценные трофеи дают вашему гирлоку дополнительные навыки ЗП. Активируйте такой навык так же, как и обычный навык ЗП. Стоимость такого навыка в  указана на карте ценного трофея.

- **Что, если злодей с ближним типом атаки выберет целью гирлока, который полностью окружён другими персонажами?**

Такое не может произойти. Злодей с ближним типом атаки не может выбрать целью противника, к которому нет свободных путей. Если ближайший противник окружён другими персонажами, злодей выберет в качестве цели ближайшего противника, к которому может подойти.

- **Как действует Отравление, если меня отравляют несколько раз подряд?**

Урон от Отравления и его продолжительность не складываются. Каждый раз счётчик будет обновляться на значение, указанное в описании навыка. Например, если на вас находится кубик с эффектом Отравление 2 и вас выбирает целью злодей с навыком Отравление 1, то значение кубика изменится на Отравление 1. Верно и обратное. Также помните, что на персонаже одновременно может быть не более 1 эффекта каждого типа.

- **Выполняя действие «Поискать трофеи получше», можно ли сбросить свой частично использованный трофей?**

Да, до тех пор, пока простой или ценный трофей занимает место в вашей области трофеев, его можно использовать, чтобы «Поискать трофеи получше».

- **В каком порядке разыгрываются эффекты с одинаковым временем срабатывания?**

Если одновременно срабатывают несколько эффектов, порядок их применения определяется самими игроками. Это касается как гирлоков, так и злодеев (используйте это, чтобы получить преимущество!).

Например, на Станзе лежит кубик с эффектом Отравление 1, у неё есть трофей Гнездо кудакты и изученный навык Осада Карона. В данном случае Станза решает исполнить вступление Осады Карона и убрать с помощью этого навыка кубик Отравление 1 до того, как применить его эффект. Затем она использует 1 «заряд» своего трофея и восстанавливает себе 2 ОЗ.

- **Могу ли я выбрать одну цель для кубиков АТК, другую — для кубиков навыков и третью — для навыка запасного плана?**

Нет, если в описании навыка, навыка ЗП или атаки есть термин «цель», то вы должны применять их все к 1 цели. Вы можете выбрать только 1 цель в ход и обязаны объявить её до выбора кубиков для броска. Если же в описании навыка или навыка ЗП нет термина «цель» (например, Метательные ножи у Дастер), то этот навык необязательно применять к тому же злодею, которого вы выбрали своей целью.

- **Как добавлять щупальца Барнакла на планшет боя и в БО?**

Щупальца Барнакла, помещаемые непосредственно на планшет боя, помещаются туда согласно указаниям на карте встречи. Щупальца Барнакла, добавляемые в БО, добавляются туда в случайном порядке (возьмите все добавляемые щупальца и перемешайте их).

- **Во время своего перемещения нельзя перемещаться через других персонажей. Но может ли персонаж переместиться по диагонали между двумя соседними с ним персонажами?**

Да, может, поскольку подобное перемещение не считается перемещением через персонажа. В данном случае вы просто перемещаетесь между этими соседними персонажами.

- **Что значит формулировка «получить # »?**

Если игра предписывает вам получить #  без указания, откуда их взять, используйте кубики АТК и/или ЗАЩ из запаса.

- **Что такое запас кубиков АТК и ЗАЩ? Что делать, если все кубики ЗАЩ уже используются?**

Отряд использует те же кубики АТК и ЗАЩ (белые), что и злодеи. Считается, что их количество не ограничено. Иногда в запасе не остаётся кубиков ЗАЩ (они лежат на злодеях, гирлоках и их планшетах). В таком случае, если игроку не хватает кубиков ЗАЩ для броска, другие игроки могут заменить кубики ЗАЩ с  в своём ЗП на кубики АТК с , чтобы освободить кубики ЗАЩ.

- **Что такое атака (для гирлоков и злодеев)?**

Атака — это бросок кубиков АТК (белые) против цели. Бросок кубиков навыков не считается атакой, даже если эти навыки наносят урон.

- **Мне пришлось поискать злодея в наборе, что дальше?**

Некоторые встречи сталкивают вас с определёнными злодеями или типами злодеев. Найдя нужных злодеев, перемешайте оставшиеся фишки в наборах (кроме разведанных), затем поместите разведанные фишки обратно на верх наборов.

- **Что происходит, когда надо убрать злодея с планшета боя?**

Иногда вы будете убирать злодея из боя и возвращать его в БО (например, навык дополнительного персонажа Гилли — Ложный след). Когда это происходит, у злодея убираются все кубики эффектов, восстанавливаются ОЗ, а его кубик ИНИ уходит со шкалы ИНИ. Из БО злодей возвращается на планшет боя и выставляет свой кубик ИНИ по обычным правилам (см. с. 18, 21).

- **Могу ли я делать хоть что-нибудь, когда я в нокауте?**

Пока вы в нокауте, вы никак не можете влиять на бой. Вы можете вернуться в бой, только если вас поднимут (в вашем отряде может не быть гирлока с таким навыком). Пока вы в нокауте, можете передвигать злодеев и бросать за них кубики. Или можете просто запастись попкорном!

- **Если злодей может выбрать целью сразу нескольких персонажей ( или ) , в каком порядке он будет атаковать цели?**

Такой злодей сначала атакует слабейшего гирлока, затем следующего слабейшего. Ничьи разрешаются игроками.

- **Если у моего гирлока ближний тип атаки и на соседних с ним клетках нет доступной цели, могу ли я бросить кубики АТК, чтобы попытаться получить ?**

Нет. Для того чтобы атаковать (бросить кубики АТК), гирлокам, как и злодеям, требуется сначала выбрать цель.

- **Могут ли персонажи с кубиком с эффектом Неуловимость получать урон?**

Да. Такого персонажа нельзя выбрать целью, но ему можно нанести урон другими способами.

- **Что значит формулировка «нанести урон по ОЗ»?**

Эта формулировка означает, что персонажу наносится урон, в результате которого он теряет ОЗ.

- **Что значит формулировка «получите # ЗАЩ»?**

Это значит: увеличьте суммарное значение на ваших активных кубиках ЗАЩ любым способом. Вы можете либо поместить в активные ячейки кубики ЗАЩ, либо увеличить значение уже имеющихся кубиков ЗАЩ так, чтобы суммарное значение на ваших кубиках ЗАЩ увеличилось ровно на #.



Персонажи

В «Опасном сплаве» **персонажи** — это фишки, которыми управляют игроки в бою (к ним не относятся маркеры линий, счётчик дней и фишки ОЗ). Персонажи делятся на 2 категории: **отряд** и **злодеи**. По отношению друг к другу они являются **противниками**.

Злодеями считаются все злодеи с силой 1, 3, 5 и 20, а также тираны.

Отряд — это **гирлоки** и **союзники**. В число **гирлоков** входят ваш гирлок и гирлоки других игроков.

Союзники — это другие гирлоки, а также компаньоны и временные союзники.

В примере выше вы играете за Дастер, и она ваш гирлок. Все правила, относящиеся к вашему гирлоку, относятся именно к ней. Станза — это гирлок и другой член вашего отряда. Пугливый геофаг считается союзником, только если карта «Весёлая ферма» позволяет вам его контролировать. Ночная Тень считается и компаньоном, и союзником.

УКАЗАТЕЛЬ

D6.....	25
Активные ячейки.....	14
Боевая очередь (БО).....	20-21
Бой.....	20-23
Бой (успех).....	23
Взлом.....	25
Встречи.....	7-9
Дополнительные ОЗ	10, 25
Закреплённые ячейки.....	14
Запасной план (гирлок)	13
Запасной план (злодей).....	15
Здоровье (ОЗ)	10, 15
Злодеи.....	7, 15, 22-23
Злодеи-креллны	16
Злодеи-мехи.....	16-17
Кампания	28
Кубик трофея.....	26
Кубики атаки	10-11, 15
Кубики защиты	11, 15
Кубики эффектов.....	26
Кубики инициативы	15, 18
Ловкость	10
Мерзость (игра за Мерзость).....	27
Набор.....	7, 20
Нокаут	23
Область истощённых кубиков.....	12
Область навыков.....	12-13
Область подготовки	12
Область трофеев	14, 24
Область характеристик	10-11
Опасный дартс.....	25
Очки опыта.....	10-12, 26
Очки прогресса.....	8-9, 17, 26
Навыки (гирлок).....	12, 21-22
Навыки (злодей).....	15, 23
Начальное расположение (гирлок)	19
Начальное расположение (злодей).....	18-19
Перемещение (гирлок).....	19, 21

Перемещение (злодей).....	15, 19, 22-23
Планшет боя.....	18-19
Планшет гирлока	10-14
Подготовка к бою.....	20-21
Подготовка к игре.....	6-7
Поднятие гирлока	26
Попадание	11
Препятствия	19
Пробоины.....	19
Простые и ценные трофеи	7, 14, 24
Профессии.....	13
Разгром отряда	23
Расходники	13
Расширение запасного плана	24
Сила злодеев	15, 20
Счётчик дней	26
Талант и талант +1	11, 13
Тип атаки (ближний, дальний).....	11, 15
Тираны	6, 17
Уровни сложности	29
Урон.....	10-11, 15, 25
Усталость	18
Фаза восстановления	8-9, 23
Фаза встречи.....	8-9
Фаза награды	8-9, 23
Фазы игры.....	8-9
Ход гирлока	21-22
Ход злодеем	26
Ход злодея.....	22-23
Цель, выбор цели (гирлок).....	11, 21
Цель, выбор цели (злодей).....	15, 22-23
Чистый урон.....	25
Шкала инициативы	18
Эбонский йети.....	Возможно, замечен



Что ты делаешь здесь, на обороте?
Ждёшь чего-то особенного?
Здесь нет ничего, кроме имён жалких
людишек. Они выглядят ничтожными
и малозначимыми. История забудет
этих глупцов так же, как и всех
людей. Это слабая и трусливая
раса. Её представителям не хватает
серого вещества, чтобы что-либо
предложить нашему развивающемуся
народу. Не обращай внимания на этих
имбецилов: они недалёкие убожества,
которые зря тратят твоё время.
Иди поищи что-нибудь другое, чтобы
развлечь свой хилый умишко. Думаю,
простой загадки будет достаточно.

Нобулус Гринт



Авторы игры

Адам Карлсон
Джош Карлсон

Художник

Энтони Ле Турно

Авторы текста

Джеймс Бутилье
Джош Вилгус

Графический дизайн

Джош Карлсон
Мэлони Лавли

Оформление кубиков

Т. Эшельман, Project
Khopesh и Lorc

Помощник продюсера

Джош Вилгус

Издатель

Chip Theory Games



chiptheorygames.com

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Никиту Блохина, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Евгению Акбашеву, Анастасию Ефремову, Артёма Жданеева, Светлану Жолобову, Илью Клеванова, Владимира Якимова и Ирину Пластинину за помощь в подготовке игры к изданию.



**LAVKA
GAMES**

www.lavkaigr.ru