

СРАСТИ И ЗАКУБИ

СЛИШКОМ МНОГО КОСТЕЙ

ЭССЕНЦИЯ
НОМА

КРОВЬ
ПИЯВКИ

Правила игры
Версия 1.1

ВСТУПЛЕНИЕ

Мои коллеги — члены Совета,

приношу извинения за своё отсутствие на последних заседаниях. Прогресс, как обычно, не ждёт. Хотя вам, безусловно, не хватало моего голоса и мудрого руководства в стенах здания Совета, знайте: мои путешествия принесли важные знания, которые, несомненно, сослужат службу гирлокам в будущих столетиях.

К несчастью, несмотря на то, что результаты исследований весьма многообещающи, не обошлось и без небольших неприятностей. Похоже, Дейлору грозят новые ужасы — пять ужасов, если точнее. Их происхождение — полная загадка. Я перепрограммировал нескольких бесполезных в остальном мехов, оставшихся после Синхро *(да упокоится он с миром)*, чтобы они помогли разведать южные регионы и собрать сведения. Если бы Мираватт по непонятным причинам не бросила нас, вероятно, нам бы удалось избежать столь тяжких испытаний.

Тем временем я смог заручиться помощью нескольких скромных гирлоков, чтобы в моей дивной подземной лаборатории разработать контрмеры против новых монстров. Я планирую продержат их у себя столько, сколько потребуется, чтобы помочь нашей расе наконец вернуться в Густолесье.

Даже не пытайтесь связаться со мной.

Мы со стажёрами проводим в лаборатории круглые сутки, и у нас не так много времени, чтобы тратить его на общение с внешним миром. Однако, если новые угрозы окажутся куда более серьёзными, чем мы изначально предполагали, рекомендую отправить отряд для их устранения. И будет лучше сделать всё втайне, чтобы не тревожить массы.

Я напишу снова, когда наступит подходящий момент.

С уважением,

Нобулус

Примечание. Большинство компонентов из этого дополнения можно добавить как в базовый набор «Слишком много костей», так и в «Опасный сплав» *(или в их сочетание)*. Далее, когда различия между этими играми не имеют значения, под словосочетанием «Слишком много костей» *(или СМК)* мы будем подразумевать любую из них. При обсуждении компонентов, добавленных в одну из игр, мы будем ссылаться на базовый набор или «Опасный сплав».



ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2
Компоненты.....	4
Новые компоненты.....	8
Новые тираны.....	8
Кампания «Эпоха тирании»	8
Новые злодеи.....	9
Злодеи-кrellны и злодеи-мехи.....	9
Злодеи двойного типа	9
Прочие злодеи	9
Создание тирана.....	10
Использование созданного тирана в СМК.....	10
Сборка тирана (СТ)	12
Краткий обзор.....	12
Цель	12
Подготовка к игре	12
Первичное срачивание	14
Фазы игры.....	15
Фаза начала дня	15
Фаза встречи	15
Срачивание.....	15
Столкновение со срачиваемым тираном.....	18
Подготовка к бою.....	19
Запись информации о тиране	19
Стажировка и обучение у Нобулуса (СОН)	20
Краткий обзор.....	20
Цель	20
Подготовка к игре	20
Первичное срачивание	23
Ход игры.....	23
Начало дня.....	23
Ход игрока	23
Конец дня.....	24

Карты Ноба.....	29
Возможности.....	29
Заминки	30
Поручения.....	30
Выполнение условий на картах	31
Бой с прототираном.....	31
Подготовка	31
Финальный бой	32
Конфликтующие навыки в бою с тираном	33
Победа в игре.....	33
СОН: глоссарий	34
Создатели игры	36



КОМПОНЕНТЫ



Фишка прототипана



**2 фишки
срациваемого тирана**



**7 фишек злодеев
с силой 1**



**4 фишки злодеев-
кредлнов с силой 3**



**4 фишки злодеев-мехов
с силой 3**



**8 фишек злодеев
с силой 5**



**7 фишек злодеев
с силой 20**



**15 маркеров-
колышков**



Мешочек



**17 фишек
тиранов**



**Органайзер
для фишек**



**Органайзер
для кубиков**



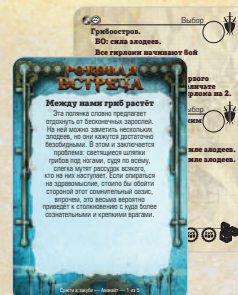
**2 футляра
для карт**



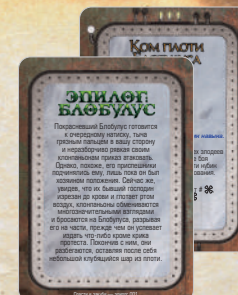
**10 карт
стажёров**



**10 карт роковых
встреч Сборки тирана**



**21 карта
роковых встреч**



**6 карт
эпилогов**



**Карта
Сборки тирана**



5 карт тиранов



**2 карты
подготовки к игре
с тиранами**



38 карт Ноба



**9 кубиков
сращаемого
тирана**



**6 кубиков
характеристик
сращаемого
тирана**



**4 кубика
эффектов**



**Кубик инициативы
сращаемого тирана**



D6



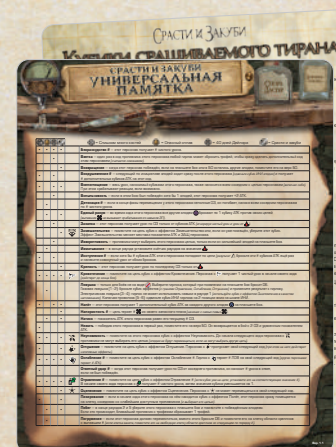
10 кубиков лабы



9 кубиков тиранов



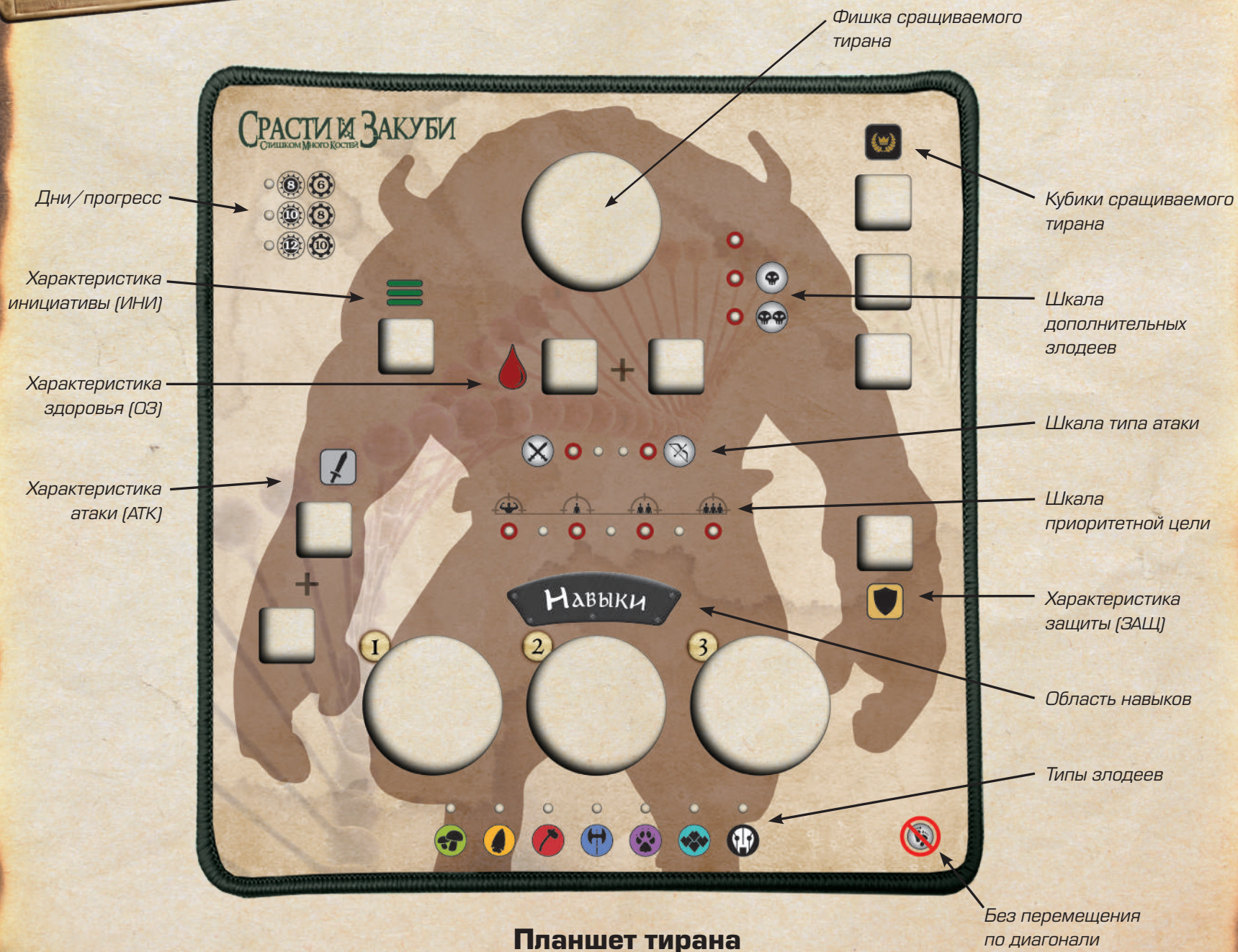
**25 листов
сращённого тирана**



2 памятки

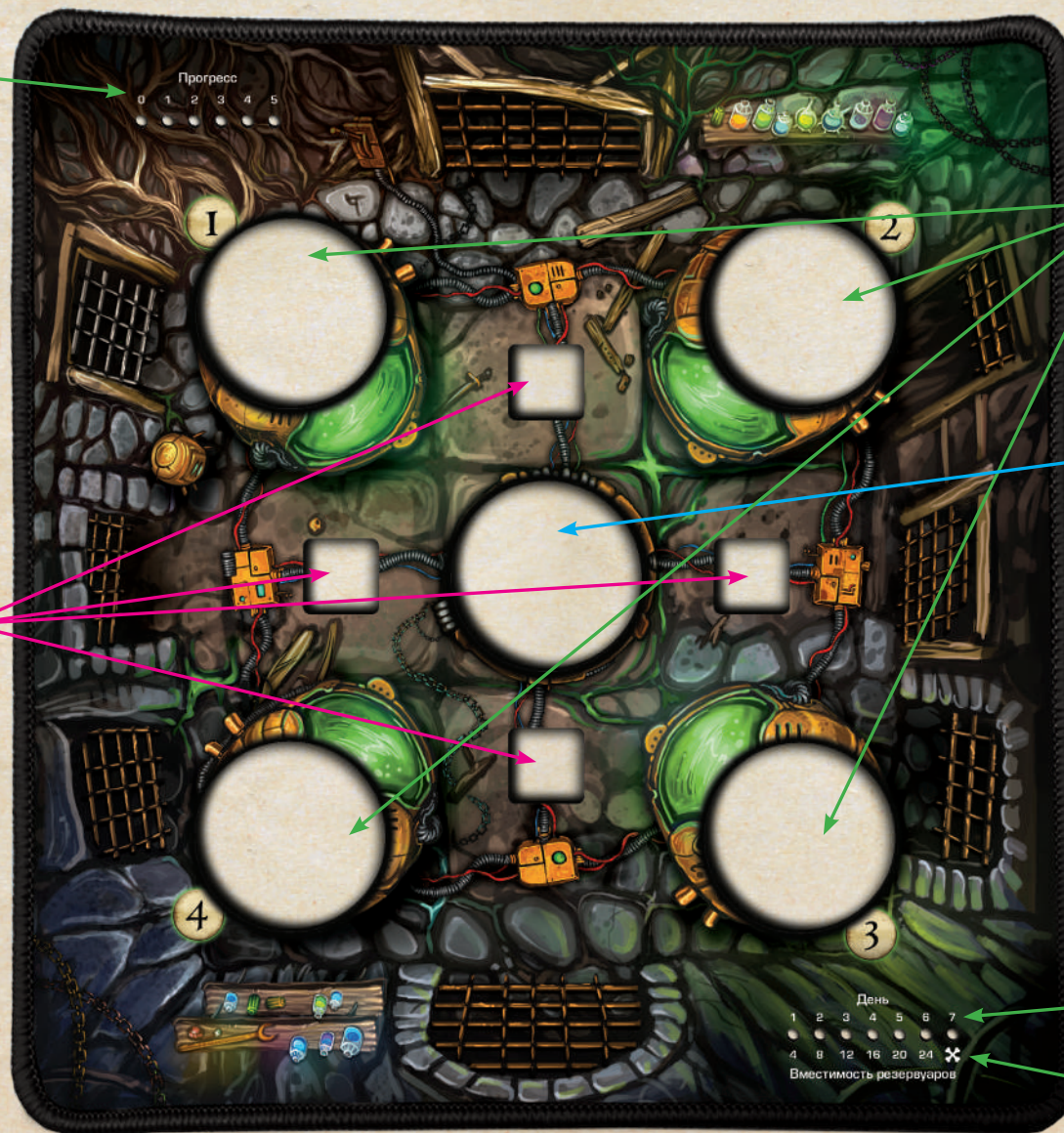
КОМПОНЕНТЫ

ПРОДОЛЖЕНИЕ



Шкала
прогресса

Ячейки
кубиков
лабы



Резервуары

Фишка
срачиваемого
тирана

Шкала дней

Вместимость
резервуаров
(зависит от текущего дня)

Планшет лабы

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ СТАНДАРТНОЙ ИГРЫ «СЛИШКОМ МНОГО КОСТЕЙ»

Новые тираны



Дополнение «Срасти и закуби» содержит 5 новых тиранов, которых можно использовать в СМК, чтобы создавать новые и уникальные испытания для искушённых игроков.

Для игры с тиранами Оксидом и Пиявкой требуются компоненты из «Опасного сплава», в то время как Аманайта, Локгира и Блобулуса можно добавить в любую самостоятельную игру из серии СМК. Кроме того, всех новых тиранов можно совмещать со злодеями и встречами из дополнений «40 дней Дейлора» и «40 волн Дейлора».

Выбирая тирана, вы можете выбрать его либо сами, либо случайным образом из всех имеющихся вариантов.

Выбрав тирана, найдите все относящиеся к нему карты, фишки и кубики и используйте их при подготовке к игре, как указано в книге правил СМК. У Аманайта

и Локгира есть специальные карты, описывающие дополнительные правила подготовки к игре и игровые механики. В стандартной игре (не в режиме кампании) вам не нужны карты эпилогов.

Кампания «Эпоха тирании»

Вы можете играть с новыми тиранами в режиме кампании, если у вас есть дополнение «Эпоха тирании». Для этого при подготовке к кампании возьмите суммарно не меньше 7 тиранов из СМК и дополнения «Срасти и закуби». Определяйте тирана, с которым вы будете сражаться в каждом приключении, согласно указаниям на картах кампании из «Эпохи тирании». Для всех новых тиранов есть карты эпилогов — читайте их в конце каждого приключения. На них также указана награда отряда, которую вы получите, победив тирана, и которую сможете использовать в следующем приключении.



Новые злодеи

Злодеи-креллны и злодеи-мехи



Дополнение «Срасти и закуби» содержит 4 новых злодеев-креллнов и 4 новых злодеев-мехов. Их можно добавить к креллнам и мехам из «Опасного сплава» для большего разнообразия во время встреч в «Опасном сплаве».

Злодеи двойного типа



В дополнении «Срасти и закуби» впервые появляются злодеи двойного типа (19 злодеев), которых также можно добавить к имеющимся злодеям из СМК. При подготовке к игре, выбрав тирана, включите в наборы всех злодеев двойного типа, обладающих хотя бы 1 типом из указанных на карте выбранного тирана.

Прочие злодеи



В дополнении «Срасти и закуби» есть ещё 3 новых злодея, которые также бросают новый вызов искушённым игрокам. Вы можете включить их в игру по обычным правилам, когда сражаетесь с тираном, на карте которого указан их тип.



СОЗДАНИЕ ТИРАНА

Дополнение «Срасти и закуби» предлагает 2 способа создания тирана, которому вы будете противостоять в СМК:

- Сборка тирана (СТ) — модуль, который можно использовать в стандартной игре СМК. Он позволяет создавать тирана, с которым вы столкнётесь в конце приключения, во время игры! Подробнее см. на с. 12.
- Стажировка и обучение у Нобулуса (СОН) — самостоятельная игра, использующая компоненты из СМК. В СОН вы будете играть за команду стажёров, совместно работающих над созданием самого ужасного тирана, чтобы угодить своему начальнику Нобулусу. В случае победы вы сможете сохранить получившегося тирана и использовать его в будущих партиях в СМК. Подробнее см. на с. 20.

Важно: хотя модули СТ и СОН во многом похожи, у них немало отличий, например, в том, как проводятся срачивания. Внимательно следите за тем, к какой главе этой книги правил вы обращаетесь: она должна соответствовать модулю, с которым вы играете.

Использование созданного тирана в СМК

Тираны, создаваемые в модуле как СТ, так и СОН, могут быть позднее использованы в стандартной игре СМК. В конце партии с модулем СТ или СОН у вас будет возможность сохранить своё создание, используя лист сращённого тирана. Затем, если захотите снова с ним столкнуться, просто достаньте его лист, в котором описаны все его особенности.

У тирана, созданного в модуле СТ, количество дней и очков прогресса уже определено (при желании вы можете изменить его, чтобы сделать партию более длинной/короткой). У тирана, созданного в модуле СОН, количество дней и очков прогресса не определено, поэтому вам нужно будет самим выбрать продолжительность приключения.

Формируя колоду встреч, обратитесь к таблице на с. 13, чтобы определить, сколько карт роковых встреч Сборки тирана включить в вашу колоду. Эти встречи могут влиять на условия боя с тираном, делая каждый финальный бой уникальным, даже если вы сталкиваетесь с одним и тем же сращённым тираном уже не первый раз.

Дополнение «Срасти и закуби» также содержит карту эпилога для тиранов, созданных в модулях СТ и СОН, поэтому вы можете использовать сращённых тиранов в режиме кампании, если играете с дополнением «Эпоха тирании».





СБОРКА ТИРАНА (СТ)

Вот уже несколько месяцев по всему Дейлору исчезает фауна, как живая, так и мёртвая. От скотины с ферм до домашних питомцев — никто не в безопасности. Виновники? Мехи, подозрительно похожие на тех, что использует член Совета гирлоков Нобулус Гринт. Глубокой ночью, когда никто не видит, они бесшумно проносятся по окрестностям, подбирая существ, подходящих для их таинственного замысла.

Если проследовать по маршруту движения мехов до их отправной точки, неизбежно придёшь к тропе, кишасей отродьями Тьмы. По дороге найдутся и подземные лаборатории, полные признаков того, что прямо сейчас создаётся нечто злое. И вот уже исчезают и сами отродья Тьмы, убитые на поле боя, прежде чем удастся осмотреть их на предмет зацепок.

С каждым днём злое предчувствие только усиливается. Что-то гнилое вот-вот вырвется на поверхность.

Краткий обзор

Модуль СТ рассказывает, как Нобулус в своей лаборатории (*лабе*) пытается создать омерзительного тирана из злодеев, которых ваш отряд побеждает, путешествуя по Дейлору. Мехи Нобулуса подбирают с поля боя уже ослабленных и павших злодеев, а затем Нобулус помещает тех в резервуары для сращивания, с каждым днём делая своего тирана всё более жутким.

В модуле СТ ваш отряд попытается управлять порядком, в котором вы побеждаете злодеев, чтобы в итоге ограничить эффективность сращиваний Нобулуса. В финале вы столкнётесь с кошмарной комбинацией всех существ, которых вы победили по пути!

Цель

Как и в любом другом приключении СМК, ваша задача проста: путешествовать по Дейлору в поисках тирана. Правда, в этот раз вы не будете знать, что за злое творение создаёт для вас Нобулус. Однако, чем бы оно ни было, вы должны победить его за строго отведённое количество дней — это единственный способ одержать победу и избежать гибели Дейлора, каким вы его знаете.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по обычным правилам СМК, но с описанными ниже изменениями. Для начала, как всегда, разместите планшет боя в центре стола.

Тиран и счётчик дней

Не выбирайте тирана (*пропустите все соответствующие действия*). Поместите счётчик дней (*соответствующие карту и фишку*) слева от планшета боя. Установите счётчик на значение 1.

Встречи

Прежде чем сформировать колоду встреч, вы должны выбрать максимальное количество дней, отведённых вам на приключение: 8, 10 или 12. При этом вы можете исходить из желаемой продолжительности игры или желаемой сложности тирана в финале. От принятого решения зависит количество очков прогресса, которое потребуется набрать, чтобы бросить вызов тирану, а также количество карт встреч, из которых вы сформируете колоду встреч.

	8 дней	10 дней	12 дней
Необходимый прогресс	6	8	10
Продолжительность игры	Короткая	Средняя	Длинная
Сложность	Лёгкая	Нормальная	Тяжёлая
Количество карт кооперативных или соло-встреч	2	3	3
Количество карт роковых встреч	4	5	7

Определите, какие карты кооперативных или соло-встреч вы будете использовать: встречи из базового набора, из «Опасного сплава» или их сочетания. Вы также можете добавить встречи из дополнений «40 дней Дейлора» и «40 волн Дейлора».

Перемешайте выбранные вами карты встреч и возьмите столько карт, сколько указано в таблице выше. Уберите остальные карты встреч в коробку. В редких случаях, если в колоде встреч закончились карты, можете пополнить её соответствующими картами из коробки.

Найдите карты роковых встреч Сборки тирана, перемешайте их и возьмите столько карт, сколько указано в таблице выше. Уберите остальные карты роковых встреч в коробку.

Сформируйте колоду встреч, перемешав выбранные вами карты кооперативных или соло-встреч и карты роковых встреч.

Определите, какие карты вы будете использовать для первых дней путешествия: карты особых встреч для дней 1–2 из «Опасного сплава» или карты особых встреч для дней 1–3 из базового набора и/или «Эпохи тирании». Случайным образом выберите по 1 карте для каждого дня и поместите на верх колоды встреч в порядке возрастания. Если вы хотите добавить ещё больше неожиданности в приключение, накройте колоду встреч картой-обложкой.

Простые и ценные трофеи

Без изменений.

Злодеи

Пока пропустите этот шаг: он будет выполнен во время первичного срачивания (см. с. 14).

Гирлоки

Без изменений.

Прочие компоненты

Без изменений.

Подготовка лабы

Закончив обычную подготовку к игре, подготовьте остальные необходимые компоненты из дополнения «Срасти и закуби» следующим образом.

Поместите планшеты тирана и лабы справа от планшета боя. Для этого вам, возможно, придётся переложить другие компоненты. Поместите рядом запас маркеров-колышков.

Поместите маркеры-колышки на планшет тирана:

- в крайнюю верхнюю ячейку шкалы дополнительных злодеев;
- в крайнюю левую ячейку шкалы типа атаки;
- в крайнюю левую ячейку шкалы приоритетной цели;
- в ячейку дней/прогресса, соответствующую выбранной вами продолжительности игры.

Поместите кубики характеристик срачиваемого тирана и кубики срачиваемого тирана возле планшета тирана.

Важно: шкалы прогресса и дней в верхней и нижней части планшета лабы соответственно не используются в СТ.

Поместите по 1 фишке срачиваемого тирана в центр планшета лабы и в верхнюю часть планшета тирана. Если у вас есть аксессуар «Карта приключений», можете использовать фишку прототирана, чтобы отметить на нём местоположение тирана.

Сложите все кубики лабы в мешочек и поместите его перед лидером отряда.

Вы уже почти готовы к игре. Для завершения подготовки осталось лишь провести первичное срачивание.

Первичное срачивание

Перемешайте лицевой стороной вниз фишки злодеев только из дополнения «Срасти и закуби» и раскройте двух случайных злодеев с силой 1 и двух случайных злодеев с силой 5.

Установите начальные значения ОЗ, АТК, ЗАЩ и ИНИ тирана на наибольшие значения соответствующих характеристик среди 4 раскрытых фишек злодеев. Отметьте эти значения на планшете тирана, используя кубики характеристик срациваемого тирана.

Используя маркеры-колышки, отметьте на планшете тирана (в его нижней части) все типы злодеев, указанные на раскрытых фишках злодеев. Эти типы злодеев будут относиться к вашему тирану.



Пример первичного срачивания

Теперь, когда вы определили типы злодеев для тирана, сформируйте наборы по обычным правилам, используя злодеев из СМК и при желании из дополнений «40 дней Дейлора» и «40 волн Дейлора». Также используйте всех злодеев из дополнения «Срасти и закуби», хотя бы 1 тип которых соответствует вашему тирану *(включая раскрытых при первичном срачивании)*. Если вы используете встречи из «Опасного сплава», не забудьте сформировать наборы мехов и креллнов. Уберите в коробку неиспользуемых злодеев *(они могут понадобиться вам позже)*. Если в наборе закончатся злодеи, перемешайте побеждённых злодеев с соответствующей силой и сформируйте новый набор.

Фазы игры

В целом игра проходит по обычным правилам СМК, за исключением ряда дополнительных этапов в некоторых фазах игры.

Фаза начала дня *(в первый день пропустите эту фазу)*

Увеличив значение счётчика дней, передайте мешочек следующему по часовой стрелке игроку. Он должен случайным образом вытянуть из мешочка 4 кубика лабы и бросить их.

Не обсуждая с другими участниками, этот игрок должен выбрать один из брошенных кубиков и поместить его в свободную ячейку кубика лабы на планшете лабы. Затем следующий по часовой стрелке игрок должен сделать то же самое. Продолжайте так до тех пор, пока не разместите все 4 кубика.

Фаза встречи

Боевые встречи

Во время боя первый злодей, который должен быть убран к побеждённым злодеям, вместо этого помещается в резервуар 1 на планшете лабы. Второй злодей, который должен быть

убран к побеждённым злодеям, помещается в резервуар 2, третий — в резервуар 3, четвёртый — в резервуар 4. Все остальные злодеи, как обычно, убираются к побеждённым злодеям.

Мирные встречи

Завершив встречу, прежде чем перейти к фазе награды *(если применимо)*, создайте БО по формуле «БО: сила злодеев». Затем поместите 4 верхних злодеев из БО в резервуары на планшете лабы *(первого злодея поместите в резервуар 1, второго — в резервуар 2 и т. д.)*. Оставшихся злодеев верните под низ соответствующих наборов.

Срачивание *(в первый день пропустите эту фазу)*

Завершив встречу, прежде чем перейти к фазе награды *(если применимо)*, поочерёдно активируйте все кубики лабы на планшете лабы, начиная с кубика между резервуарами 1 и 2 и далее по часовой стрелке. Каждый кубик утилизирует только тех злодеев, которые находятся в 2 соседних с ним резервуарах, но для его активации достаточно, чтобы был заполнен хотя бы 1 соседний резервуар. Если оба резервуара пусты, кубик не активируется *(перейдите к следующему)*.

Все символы на кубиках лабы соответствуют различным характеристикам, шкалам или иным особенностям, которые могут быть у вашего тирана.

Характеристики

-  **ИНИ:** если значение характеристики ИНИ хотя бы одного из соседних злодеев больше текущего значения характеристики ИНИ тирана, увеличьте характеристику ИНИ тирана на 1.
-  **ОЗ:** если сумма значений характеристик ОЗ всех соседних злодеев больше текущего значения характеристики ОЗ тирана, увеличьте характеристику ОЗ тирана на 1.

-  **АТК:** если сумма значений характеристик АТК всех соседних злодеев больше текущего значения характеристики АТК тирана, увеличьте характеристику АТК тирана на 1.
-  **ЗАЩ:** если сумма значений характеристик ЗАЩ всех соседних злодеев больше текущего значения характеристики ЗАЩ тирана, увеличьте характеристику ЗАЩ тирана на 1.

Значения характеристик ИНИ и ЗАЩ тирана не могут быть больше 6. Значения характеристик ОЗ и АТК не могут быть больше 12.

Шкалы

-  **Дополнительные злодеи:** если хотя бы у одного из соседних злодеев есть  или , продвиньтесь по этой шкале на 1.
-  **Приоритетная цель:** если хотя бы у одного из соседних злодеев есть тип , находящийся справа по шкале от текущего типа  тирана, продвиньтесь по этой шкале на 1.
-  **Тип атаки:** если хотя бы у одного из соседних злодеев есть , продвиньтесь по этой шкале на 1.

Ни по одной из шкал нельзя продвинуться дальше последней ячейки.

Надстройки

-  **Кубик срачиваемого тирана:** выберите тип злодея из имеющихся у соседних злодеев, для которого у тирана ещё нет кубика срачиваемого тирана, и добавьте соответствующий кубик тирану.

У тирана не может быть более 3 кубиков срачиваемого тирана. Если вы должны добавить тирану 4-й кубик, уберите один из имеющихся, чтобы освободить место для нового.

-  **Навык:** в конце фазы срачивания поместите соседнего злодея с наибольшей силой в область навыков тирана (*при равенстве силы выберите любого из них*).

В области навыков тирана не может быть более 3 злодеев. Если вы должны поместить 4-го, уберите одного из имеющихся, чтобы освободить место для нового.



Пример срачивания в модуле СТ



Мы начинаем срачивание с кубика лабы между резервуарами 1 и 2. Сумма значений характеристик ОЗ соседних злодеев равна 7, что не превышает текущее значение характеристики ОЗ тирана, поэтому ничего не происходит.

Следующим идёт кубик для типа атаки. Поскольку один из соседних злодеев обладает дальним типом атаки, мы продвигаемся по этой шкале на 1.

Далее активируется кубик для приоритетной цели. Поскольку тип приоритетной цели одного из соседних злодеев находится справа по шкале от текущего типа приоритетной цели тирана, мы также продвигаемся по этой шкале на 1.

Наконец, активируется кубик для навыков. Поскольку сила обоих соседних злодеев одинакова, мы можем выбрать, кого из них поместить в область навыков тирана в конце фазы срачивания. Мы выбираем кряхтящего топотуна. В конце фазы срачивания он отправится в область навыков тирана, предоставив тому навыки Крепость и Налёт.

Активировав все кубики лабы, переместите всех злодеев из резервуаров к побеждённым злодеям и верните все кубики лабы в мешочек. Затем перейдите к фазам награды и восстановления по обычным правилам СМК.

Столкновение со срациваемым тираном

Когда вы наберёте необходимое количество очков прогресса , вы сможете 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 ; если вы не успеете — вы проиграете.



Пример итогового тирана

Подготовка к бою

Используйте фишку срачиваемого тирана с планшета лабы как фишку тирана в бою с тираном. Все характеристики и особенности тирана вы можете найти на планшете тирана (или на листе сращённого тирана, см. раздел справа). Если у вас есть стираемый маркер, можете записать им характеристики тирана прямо на фишке.

Значения характеристик ОЗ, АТК, ЗАЩ и ИНИ тирана приравниваются к текущим значениям соответствующих характеристик на его планшете. Тип атаки, приоритетные цели тирана, а также количество дополнительных злодеев определяются соответствующими шкалами на планшете тирана: посмотрите, какую последнюю красную ячейку преодолел маркер-колышек или на какой красной ячейке он находится.

Карта «Сборка тирана» используется как обычная карта тирана вместо карты встречи в этот день. Подготовьтесь к бою по обычным правилам, следуя указаниям на обратной стороне карты тирана. Не забудьте применить постоянные эффекты с карт роковых и иных встреч (если есть).

В свой ход тиран бросает все свои кубики срачиваемого тирана вместе со своими кубиками АТК и ЗАЩ. Подробнее об эффектах кубиков срачиваемого тирана см. в памятке «Срасти и закуби: Кубики срачиваемого тирана». Тиран обладает всеми навыками, перечисленными в его области навыков (на фишках злодеев). Повторяющиеся навыки учитываются только один раз. Если у тирана есть несколько навыков одного типа, но с разным #, используется навык с наибольшим #.

Запись информации о тиране

На планшете тирана отражена вся необходимая информация о тиране, с которым вы встретитесь в бою. Однако вы можете записать эту информацию на листе сращённого тирана, чтобы упростить её восприятие, а также чтобы иметь возможность сразиться с этим тираном в будущих приключениях (см. с. 10).

Для этого отметьте на листе сращённого тирана все типы злодеев, относящиеся к вашему тирану, а также выбранное ранее количество дней/прогресса. Отметьте тип атаки тирана, его приоритетные цели и количество дополнительных злодеев (если есть). Запишите значения характеристик ОЗ, АТК, ЗАЩ и ИНИ тирана. Отметьте на листе, какие кубики срачиваемого тирана есть у тирана. Запишите навыки тирана (см. последний абзац в столбце слева). И наконец, не забудьте дать тирану имя, которое будет вселять ужас в сердца всех жителей Дейлора!

Пример заполненного листа сращённого тирана

СТАЖИРОВКА И ОБУЧЕНИЕ У НОБУЛУСА (СОН)

Приветствуем вас на «Стажировке и обучении у Нобулуса»!

Каждый из вас был выбран благодаря своим [REDACTED]. Все вы будете выполнять очень важную работу, которая продвинет науку (и всё общество!) гирлоков в ряде значимых направлений.

Ваш руководитель Нобулус Гринт будет координировать вашу ежедневную занятость. Выполняйте поставленные на день задачи и, возможно, будете вознаграждены [REDACTED]. Однако мы должны чётко понимать, что провалы недопустимы. Кофе и печенье вы сможете найти в [REDACTED].

Краткий обзор

СОН — это игра для 1–4 участников. Её события разворачиваются в мире СМК. Партии в СОН проходят независимо от приключения СМК, но при этом в них используется часть компонентов из СМК.

СОН предоставляет вам уникальную возможность примерить на себя роль стажёров, работающих в лабе Нобулуса, пока тот пытается создать самого ужасного тирана. Но в отличие от других начальников Ноб имеет обыкновение сам себе вставлять палки в колёса, накидывая слишком много приоритетных задач, контролируя стажёров даже в мелочах и не скупясь на наказания, если его требования не были выполнены.

Все невыполненные задачи переносятся на следующий день, оставляя вам меньше времени на работу над вашим тираном. Когда формальдегид осядет, созданного вами тирана бросят в бой против прототирана Ноба. Если ваш тиран победит, вы преуспеете и, быть может, вам даже позволят прожить ещё один семестр!

Ваше итоговое творение может быть позже использовано в будущих партиях в СМК.

Цель

Партия в СОН длится до 7 дней. Ваша команда победит, если успешно создаст тирана (наберёт 5 очков прогресса) и он выиграет бой против прототирана Нобулуса до конца 7-го дня. Если вам не удастся успешно создать тирана к концу 6-го дня (чтобы послать его в бой на следующий день) или если ваш тиран не выиграет бой против прототирана, то вы провалите стажировку и проиграете.

Подготовка к игре

Помимо компонентов из дополнения «Срасти и закуби», для игры в СОН вам понадобятся следующие компоненты из СМК:

- фишки злодеев с силой 1, 5 и 20 (при желании можете также использовать злодеев из дополнения «40 дней Дейлора»);
- планшет боя;
- маркеры линий;
- фишки здоровья;
- кубики эффектов;
- кубики АТК и ЗАЩ;
- кубики ИНИ злодеев;
- счётчик раундов.

Подготовка лабы

Разместите планшеты тирана и лабы в центре стола. Поместите рядом запас маркеров-колышков.

Поместите маркеры-колышки на планшет тирана:

- в крайнюю верхнюю ячейку шкалы дополнительных злодеев;
- в крайнюю левую ячейку шкалы типа атаки;
- в крайнюю левую ячейку шкалы приоритетной цели.

Важно: ячейки дней/прогресса в левом верхнем углу планшета тирана не используются в СОН.

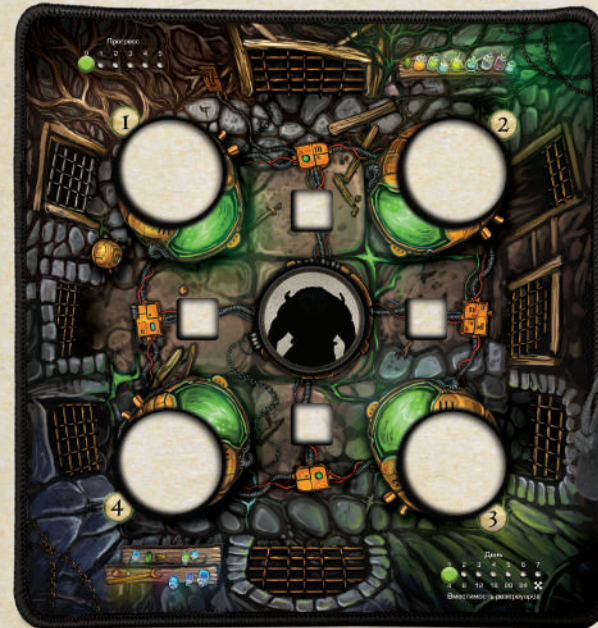
Пример раскладки



Сброс злодеев



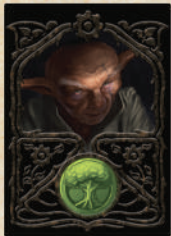
Наборы



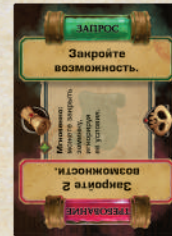
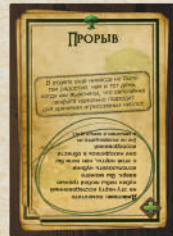
Истощённые кубики лабы



Мешочек с кубиками лабы



Колода Ноба



Стопка сброса карт Ноба



В игре



Область исследований



Карта стажёра

Поместите маркеры-колышки на планшет лабы:

- в ячейку «1» шкалы дней;
- в ячейку «0» шкалы прогресса.

Поместите кубики характеристик срачиваемого тирана и кубики срачиваемого тирана возле планшета тирана. Поместите по 1 фишке срачиваемого тирана в центр планшета лабы и в верхнюю часть планшета тирана.

Сложите все кубики лабы в мешочек и поместите его перед случайно выбранным первым игроком. Оставьте на столе место для области истощённых кубиков лабы.

Злодеи

Отложите пока в сторону фишки злодеев из дополнения «Срасти и закуби». Из остальных фишек злодеев, которые вы решили использовать *(из базового набора и/или «Опасного сплава», при желании также из дополнения «40 дней Дейлора»)*, создайте 3 стопки:

- стопка 1 — 15 случайных злодеев с силой 1;
- стопка 2 — 15 случайных злодеев с силой 5;
- стопка 3 — 2 случайных злодея с силой 20.

Затем добавьте в каждую стопку:

- стопка 1 — 5 случайных злодеев с силой 1 из дополнения «Срасти и закуби» *(итого 20 злодеев с силой 1);*
- стопка 2 — 5 случайных злодеев с силой 5 из дополнения «Срасти и закуби» *(итого 20 злодеев с силой 5);*
- стопка 3 — 3 случайных злодея с силой 20 из дополнения «Срасти и закуби» *(итого 5 злодеев с силой 20).*

Перемешайте каждую стопку по отдельности, создав наборы с силой 1, 5 и 20. Поместите их слева от планшетов тирана и лабы. Оставьте место для сброса злодеев. Можете убрать все оставшиеся фишки злодеев в коробку: они вам больше не понадобятся.

Карты Ноба и выбор уровня сложности

Перемешайте карты Ноба, сформировав колоду, и поместите её снизу от планшетов тирана и лабы. Убедитесь, что вы оставили место для 8 карт в игре, а также для стопки сброса.

Выберите уровень сложности, на котором хотите играть:

Межсезонье — используйте этот уровень, если хотите умеренной сложности.

Раскрывайте карты из колоды Ноба и откладываете в сторону 1-ю раскрытую вами карту возможности, заминки и поручения. Поместите эти 3 карты в игровую область лицевой стороной вверх. Затем перемешайте колоду.

Разгар сезона — используйте этот уровень, если хотите настоящего вызова.

Возьмите из колоды Ноба 4 верхние карты и поместите их в игровую область лицевой стороной вверх.

Перемешайте карты стажёров и раздайте по одной каждому игроку лицевой стороной вверх *(уберите остальные в коробку)*. У каждого стажёра есть пассивное свойство или особое действие, которыми может пользоваться игрок за этого стажёра. При соло-игре можете взять 2 карты стажёров и выбрать из них 1.

Прочие компоненты

Отложите в сторону следующие компоненты *(они понадобятся во время боя с прототираном в конце игры)*:

- планшет боя;
- маркеры линий;
- фишки здоровья;
- кубики эффектов;
- кубики АТК и ЗАЩ;
- кубики ИНИ злодеев;
- счётчик раундов;
- кубик ИНИ срачиваемого тирана;
- фишка прототирана.

Первичное срачивание

Возьмите из наборов двух верхних злодеев с силой 1 и двух верхних злодеев с силой 5 и раскройте их.

Установите начальные значения ОЗ, АТК, ЗАЩ и ИНИ тирана на наибольшие значения соответствующих характеристик среди 4 раскрытых фишек злодеев. Отметьте эти значения на планшете тирана, используя кубики характеристик срачиваемого тирана.

Используя маркеры-колышки, отметьте на планшете тирана *(в его нижней части)* все типы злодеев, указанные на фишках раскрытых злодеев. Эти типы злодеев будут относиться к вашему тирану.

Затем отложите этих 4 злодеев в сторону: они понадобятся в бою с прототираном в конце игры, где станут частью БО.

Ход игры

Начало дня

1. Продвиньтесь по шкале дней на 1 *(в первый день пропустите)*. Положение маркера-колышка на этой шкале определяет также вместимость резервуаров на этот день *(см. с. 24)*.
2. Игроки по очереди совершают ходы *(в первый день начните с первого игрока)*. Ход передаётся по часовой стрелке, пока не настанет конец дня. Каждый последующий день очередность хода начинается с игрока, сидящего слева от того, кто ходил последним в предыдущий день.

Ход игрока

В свой ход выполните следующие шаги:

1. Возьмите карту Ноба и поместите её в игру. Если на карте есть мгновенные эффекты, они сразу применяются и больше не влияют на игру. Эффекты рабочего дня также применяются сразу, однако они действуют длительно до тех пор,

пока не уйдут из игры. Подробнее о картах Ноба см. на с. 29.

2. Выполните до 2 действий. Вы можете выполнить одно и то же действие дважды.

- **Исследовать кубики лабы**

- Вытяните из мешочка случайный кубик лабы, бросьте его и поместите в область исследований.

Выполните это до 3 раз в рамках одного действия.

Важно: каждый день доступно только 10 кубиков лабы — или даже меньше, если часть из них осталась на невыполненных картах Ноба. В конце дня все истощённые кубики лабы возвращаются в мешочек.

- **Исследовать злодеев**

- Возьмите верхнего злодея из любого набора и поместите в область исследований.

Выполните это до 3 раз в рамках одного действия.

Важно: количество злодеев, доступных во время всей игры, ограничено числом злодеев в наборах. В конце дня все исследованные злодеи сбрасываются. Сброшенные злодеи не возвращаются в наборы, даже если там закончились злодеи. Постарайтесь не исчерпать запас злодеев раньше времени!

- **Поместить кубики лабы**

- Выберите свободную ячейку кубика лабы или карту Ноба с активным условием о кубике лабы, куда вы хотите поместить кубик лабы. Затем либо выберите кубик лабы из области исследований и поместите в выбранное место текущей гранью вверх, либо вытяните из мешочка случайный кубик лабы, бросьте его и поместите в выбранное место выпавшей гранью вверх.

Выполните это до 2 раз в рамках одного действия.

Вы должны поместить вытянутый из мешочка кубик лабы, если это возможно, даже если это приведёт к неудачному сращиванию (см. с. 25). Если вытянутый из мешочка кубик лабы не соответствует условию выбранной карты Ноба, он не может быть помещён. Кубик, который невозможно поместить, истощается.

- **Поместить злодеев**

- Выберите свободный резервуар или карту Ноба с активным условием о злодее, куда вы хотите поместить злодея. Затем либо выберите злодея из области исследований, либо возьмите верхнего злодея из любого набора и поместите в выбранное место.

Выполните это до 2 раз в рамках одного действия.

Вы должны поместить взятого из набора злодея, если это возможно, даже если это приведёт к неудачному сращиванию (см. с. 25). Если взятый из набора злодей не соответствует условию выбранной карты Ноба, он не может быть помещён. Злодей, которого невозможно поместить, сбрасывается.

- **Отклонить запрос (за 2 действия)**

- Закройте любой запрос (перевернув соответствующую карту лицевой стороной вниз). Это не считается выполнением поручения, и вы не получаете за это вознаграждение.

Выполните один раз, потратив на это 2 действия.

- **Выполнить действие с вашей карты стажёра или активное действие с карты Ноба**

3. Выполнив свои действия, посчитайте количество карт Ноба в игре. Если их уже 8, наступает конец дня (см. следующий раздел). В противном случае передайте ход следующему по часовой стрелке игроку.

Вместимость резервуаров

Помещая злодеев в резервуары, вы не можете превышать вместимость резервуаров, которая определяется положением маркера-колышка на шкале дней и каждый день увеличивается на 4.

Вместимость резервуаров — это максимальная сумма силы злодеев у вас в резервуарах. Вы не можете поместить злодея в резервуар, если при этом сумма силы злодеев в резервуарах превысит их вместимость.

Конец дня

Конец дня состоит из двух последовательных этапов:

- 1) сращивание;
- 2) очистка.

Сращивание

На этапе сращивания поочерёдно активируйте все кубики лабы на планшете лабы, начиная с кубика между резервуарами 1 и 2 и далее по часовой стрелке. Каждый кубик утилизирует только тех злодеев, которые находятся в 2 соседних с ним резервуарах, но для его активации достаточно, чтобы был заполнен хотя бы 1 соседний резервуар. Если оба резервуара пусты, кубик не активируется (перейдите к следующему).

Все символы на кубиках лабы соответствуют различным характеристикам, шкалам или иным особенностям, которые могут быть у вашего тирана.

Удачные сращивания

Удачные сращивания усиливают вашего тирана.

Характеристики

Удачное сращивание для этих граней кубиков лабы происходит:

-  **ИНИ:** если значение характеристики ИНИ хотя бы одного из соседних злодеев больше текущего значения характеристики ИНИ тирана.

-  **ОЗ:** если сумма значений характеристик ОЗ всех соседних злодеев больше текущего значения характеристики ОЗ тирана.
-  **АТК:** если сумма значений характеристик АТК всех соседних злодеев больше текущего значения характеристики АТК тирана.
-  **ЗАЩ:** если сумма значений характеристик ЗАЩ всех соседних злодеев больше текущего значения характеристики ЗАЩ тирана.

Удачное сращивание для характеристики приводит к её увеличению на 1. Значения характеристик ИНИ и ЗАЩ тирана не могут быть больше 6. Значения характеристик ОЗ и АТК не могут быть больше 12. Если характеристика должна быть увеличена, но уже достигла своего максимума, сращивание всё ещё считается удачным.

Шкалы

Удачное сращивание для этих граней кубиков лабы происходит:

-  **Дополнительные злодеи:** если хотя бы у одного из соседних злодеев есть  или .
-  **Приоритетная цель:** если хотя бы у одного из соседних злодеев есть тип , находящийся справа по шкале от текущего типа  тирана (сращивание со злодеем с  всегда считается удачным).
-  **Тип атаки:** если хотя бы у одного из соседних злодеев есть .

Удачное сращивание для шкалы приводит к продвижению по этой шкале на 1. Ни по одной из шкал нельзя продвинуться дальше последней ячейки. Если вы должны продвинуться по шкале, на которой уже достигли последней ячейки, сращивание всё ещё считается удачным.

Надстройки

Удачное сращивание для этих граней кубиков лабы происходит:

-  **Кубик сращиваемого тирана:** если хотя бы один из соседних злодеев обладает типом злодея, относящимся к вашему тирану (и для которого у тирана ещё нет кубика сращиваемого тирана).

Удачное сращивание для кубика сращиваемого тирана добавляет тирану кубик сращиваемого тирана соответствующего типа. Если подходят несколько типов злодея, выберите один из них. У тирана не может быть более 3 кубиков сращиваемого тирана. Если вы должны добавить тирану 4-й кубик, уберите один из имеющихся, чтобы освободить место для нового.

-  **Навык:** если хотя бы один из соседних злодеев обладает навыком, которого у тирана ещё нет. (Важно: навыки одного типа, но с разным #, такие как Отравление 1 и Отравление 3, не считаются разными.)

Удачное сращивание для навыка в конце этапа сращивания добавляет соответствующего злодея в область навыков тирана. Если оба утилизируемых злодея обладают подходящими навыками, выберите одного из них. Злодеев с силой 1 можно помещать в ячейки навыков ,  или . Злодеев с силой 5 можно помещать только в ячейки навыков  и . Злодеев с силой 20 можно помещать только в ячейку навыка . Если все подходящие ячейки уже заняты, сбросьте одного из ранее размещённых злодеев, чтобы освободить место для нового.

Неудачные сращивания

Если активация кубика лабы не привела к удачному сращиванию, вместо этого происходит неудачное сращивание (если возможно). Неудачное сращивание для характеристики приводит к её уменьшению на 1; для шкалы — к движению назад по этой шкале на 1; для кубика сращиваемого тирана — к потере одного из полученных ранее кубиков сращиваемого тирана; а для навыка — к сбросу одного из злодеев из области навыков тирана.

Прогресс

Если произошло хотя бы 1 удачное срачивание (независимо от количества неудачных срачиваний), этап срачивания считается успешным. Получите 1 очко прогресса — продвиньтесь по шкале прогресса на планшете лабы на 1.

Если не произошло ни одного удачного срачивания, этап срачивания считается проваленным. Вы не получаете очков прогресса за этот день.

Если в ходе игры вы провалите два этапа срачивания, то не сможете набрать 5 очков прогресса и завершить тирана до 7-го дня. В таком случае можете считать вашу стажировку проваленной, а партию — проигранной.



Срачивание в модуле СОН. Пример № 1

Мы начинаем срачивание с кубика лабы для типа атаки между резервуарами 1 и 2. К сожалению, тип атаки у единственного соседнего с кубиком злодея — ближний. Это значит, что условие удачного срачивания не выполнено и происходит неудачное срачивание — маркер-колышек на шкале типа атаки двигается на 1 ячейку назад.

Следующим по часовой стрелке идёт кубик для ЗАЩ. Но поскольку оба соседних с ним резервуара пусты, он не активируется.

Остаётся активировать только кубик для АТК. Сумма значений характеристик АТК соседних с ним злодеев — 3, что не превышает текущее значение характеристики АТК тирана. Происходит очередное неудачное срачивание, и характеристика АТК тирана уменьшается на 1.

День в лабе не задался, не произошло ни одного удачного срачивания, поэтому этап срачивания считается проваленным и мы не продвигаемся по шкале прогресса. Надеемся, завтра повезёт больше!

Сращивание в модуле СОН. Пример № 2



Мы снова начинаем сращивание с кубика лабы между резервуарами 1 и 2. Сумма значений характеристик ОЗ соседних злодеев — 7, что не превышает текущее значение характеристики ОЗ тирана. Происходит неудачное сращивание, и характеристика ОЗ тирана уменьшается на 1.

Следующим идёт кубик лабы для типа атаки. Поскольку тип атаки у одного из соседних злодеев — дальний, происходит удачное сращивание и мы продвигаемся по шкале типа атаки на 1.

Далее активируется кубик лабы для приоритетной цели. Тип приоритетной цели у одного из соседних злодеев находится справа по шкале от текущего типа приоритетной цели тирана, поэтому снова происходит удачное сращивание и мы продвигаемся по этой шкале на 1.

Последним активируется кубик лабы для навыков. Поскольку оба соседних злодея обладают навыками, которых у тирана ещё нет, мы можем выбрать, кого из них поместить в область навыков тирана в конце этапа сращивания. Мы выбираем кряхтящего топотуна и в конце этапа сращивания помещаем его в ячейку навыка 1.

Поскольку сегодня произошло по меньшей мере одно удачное сращивание, этап сращивания считается успешным и мы получаем 1 очко прогресса!



Очистка

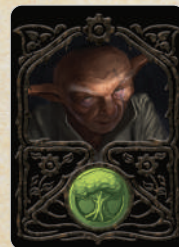
Подробнее о картах Ноба см. в разделе «Карты Ноба» ниже.

1. Закройте любое количество выполненных возможностей (опционально).
2. Закройте все ещё не закрытые наказания и вознаграждения.
3. Поверните все требования наказанием вверх (сбросив с карты всех злодеев и истощив с неё кубики лабы), а все запросы — требованием вверх (оставьте на карте всех злодеев и кубики лабы).
4. Сбросьте все закрытые карты Ноба.
5. Сбросьте всех злодеев из резервуаров и области исследований.
6. Верните в мешочек все кубики лабы с планшета лабы и из области исследований, а также все истощённые кубики лабы.

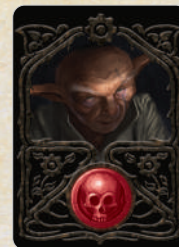
Затем перейдите к следующему дню, если только вы не набрали 5 очков прогресса. Если вы набрали 5 очков прогресса, вы обязаны отправить своего тирана в бой против прототирана (см. с. 31). Если вам не удалось набрать 5 очков прогресса к концу 6-го дня, вы проигрываете.

Карты Ноба

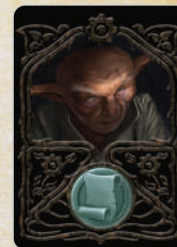
Карты Ноба отражают контроль над ходом вашей стажировки со стороны уважаемого гирлочьего учёного — самого Нобулуса Гринта. Он будет контролировать каждый ваш шаг, осыпая разнообразными возможностями, заминками и поручениями. Как и в реальной жизни, порауйте своего начальника, и вас вознаградят чем-то смутно похожим на скромную подачку. Если же вы разочаруете начальника, то столкнётесь с дополнительными требованиями и наказаниями, которые приведут к посредственному карьерному росту и превратят ваши рабочие будни в ад.



Возможность



Заминка



Поручение

Есть 3 типа карт Ноба, которые различаются обратной стороной, поэтому вы всегда будете знать, чего ожидать от Нобулуса.

Все обязательные эффекты на картах Ноба должны быть применены. Если текст на карте Ноба противоречит правилам игры, приоритет имеет текст на карте Ноба.

Если в колоде Ноба закончились карты, перемешайте стопку сброса карт Ноба и сформируйте новую колоду.

Возможности



Возможности предоставляют различные бонусы , которые могут помочь вашей команде. Но чтобы получить многие из них, вы должны выполнить их условия.

У карт возможностей 2 ориентации. Они входят в игру заголовком вверх. Если на карте есть условие , вы должны его выполнить (см. с. 31), прежде чем повернуть карту на 180° стороной с бонусом  вверх. Если на карте нет условий, вы автоматически выполняете возможность и можете сразу повернуть карту стороной с бонусом вверх.

Бонусы

Выполнив возможность (и повернув её), вы получаете её бонус — необязательный эффект или действие, которое вы можете выполнить. Некоторые бонусы можно использовать один раз в день, другие — каждый ход или при выполнении определённых условий.

Заккрытие возможностей

Выполненные возможности можно закрывать как в любой момент дня (*не требует действия*), так и в конце дня на этапе очистки. Закрыв возможность, переверните её лицевой стороной вниз, её бонус больше нельзя использовать. Закрытые возможности будут сброшены в конце дня — это освободит место в игровой области и позволит вашей команде совершить больше ходов в следующий день.

Выполненные возможности можно сохранять в игре в течение любого количества дней, чтобы использовать их бонусы. Но помните: каждая карта возможности в игре уменьшает количество ходов, которые может совершить ваша команда, прежде чем настанет конец дня.

Невыполненные возможности не могут быть закрыты. Они остаются в игре и переносятся на следующий день.

Заминки



Заминки накладывают на вашу команду негативные эффекты , которые остаются активными до тех пор, пока вы не выполните их условия .

У карт заминок только 1 ориентация. В верхней части карты приводятся обязательные эффекты, которые, как правило, мешают вам работать. Чтобы прекратить их действие, вы должны выполнить условие, указанное в нижней части карты.

Выполнив условие заминки, закройте карту и переверните её лицевой стороной вниз. Закрытые заминки будут сброшены в конце дня.

Поручения



У карт поручений 4 ориентации: запрос, требование, вознаграждение  и наказание . В игру они входят запросом вверх.

Запросы

Запросы содержат определённые условия, которые вы можете выполнить, чтобы получить вознаграждение.

Выполнив запрос, сбросьте с карты всех злодеев и истощите с неё все кубики лабы, затем поверните карту на 90° стороной с вознаграждением вверх.

Как вариант, в свой ход вы можете потратить 2 действия, чтобы отклонить запрос (*см. с. 24*). Сделав так, переверните карту поручения лицевой стороной вниз, но при этом вы не получаете ни вознаграждения, ни наказания. Закрытые запросы будут сброшены в конце дня.

В конце дня поверните каждый незакрытый запрос на 180° стороной с требованием вверх (*оставив на карте всех злодеев и кубики лабы, если они могут быть использованы для выполнения условия требования*).

Требования

Требования работают во многом так же, как и запросы. За их выполнение вы также можете получить вознаграждение, однако это потребует от вас больших усилий. Вы не можете потратить 2 действия, чтобы закрыть требование.

В конце дня поверните каждое невыполненное требование на 90° стороной с наказанием вверх (*сбросив с карты всех злодеев и истощив с неё кубики лабы*).

Наказания

Наказания — это, как правило, негативные эффекты, с которыми команде придётся справляться. Они могут быть мгновенными или действовать до конца рабочего дня. В конце дня все наказания будут закрыты и сброшены.

Вознаграждения

Вознаграждение — необязательные эффекты и действия, помогающие команде. Они могут быть мгновенными или действовать до конца рабочего дня. В конце дня все вознаграждения будут закрыты и сброшены.

Выполнение условий на картах

Условия многих возможностей, заминок и поручений предполагают помещение на них злодеев и/или кубиков лабы. Вы можете выполнять эти условия, используя свои действия. Злодеев и кубики лабы можно помещать на карты в течение нескольких ходов и даже дней.

Злодеи и кубики лабы остаются на карте до тех пор, пока её условия не будут выполнены или пока карта не будет закрыта другим способом. Когда это происходит, злодеи с карты сбрасываются, а кубики лабы с неё истощаются.

Условия о злодеях и кубиках лабы должны выполняться точно. Например, если условие запроса — «3 злодея с суммой , равной 5», вы не можете поместить на карту злодея, если при этом сумма  злодеев на этой карте превысит 5, а также не можете помещать на неё кубики лабы.

Некоторые карты могут содержать условия об определённой игровой ситуации. Например, у возможности может быть такое условие: «В игре находится хотя бы 3 заминки». Как только сложится описанная игровая ситуация, возможность будет выполнена и повёрнута бонусом вверх. Она не развернётся обратно, даже если описанной ситуации больше не будет. Имейте в виду, что закрытые карты считаются картами в игре до тех пор, пока не будут сброшены в конце дня.

Наконец, условия некоторых карт могут предполагать трату действия. Чтобы выполнить такое условие, вы должны быть в состоянии полностью выполнить описанное действие. Например, у заминки такое условие: «Действие: уменьшите любую характеристику тирана на 2». Для его выполнения одновременно необходимо, чтобы вы могли потратить действие и чтобы у тирана была характеристика, которую можно уменьшить на 2.



Бой с прототираном

Бой не на жизнь, а на смерть — базовый метод оценки подлинной силы любого существа. По мере создания всё более сильных существ мы получаем ценные сведения о признаках и свойствах, которые можно использовать для бессрочного продления жизни гирлока.

Нобулус

Бой с прототираном происходит на следующий день после того, как вы получили 5-е очко прогресса, то есть на 6-й или 7-й день.

Чтобы ваша команда успешно закрыла стажировку и вы выиграли, ваш тиран должен победить не только самого прототирана, но и всех остальных противников.

Подготовка

Ваш тиран

Используйте фишку срачиваемого тирана с планшета лабы как фишку вашего тирана в бою с прототираном. Все характеристики и особенности тирана вы можете найти на планшете тирана (или на листе сращённого тирана, см. с. 19). Если у вас есть стираемый маркер, можете записать им характеристики тирана прямо на фишке.

Вашему тирану доступны все кубики срачиваемого тирана на его планшете. Что касается навыков, то вы должны выбрать по 1 навыку от каждого злодея в области навыков тирана. Все остальные навыки будут ему недоступны в этом бою. Если вы используете лист сращённого тирана, рекомендуем записать на нём все навыки каждого злодея из области навыков и отметить звёздочкой те, что будут активными в этом бою. Если позднее вы решите использовать своего тирана в СМК, у него будут все записанные навыки, а не только те, что вы выбрали для боя с прототираном.

Компоненты

Уберите в коробку следующие компоненты, они вам больше не понадобятся:

- все карты Ноба (включая те, что в игре);
- все карты стажёров;
- планшет лабы;
- все кубики лабы (вытащите их из мешочка);
- все неиспользуемые кубики характеристик срачиваемого тирана и маркеры-колышки.

Возьмите все компоненты, отложенные в сторону при подготовке к игре. Разместите планшет боя (стороной с сушей вверх, если используете планшет боя из «Опасного сплава») в центре стола, при необходимости освободив для него место. Поместите счётчик раундов в начало шкалы инициативы стороной со значением Р1 вверх. Поместите рядом с планшетом боя маркеры линий, кубики ИНИ злодеев, а также кубики АТК, ЗАЩ, эффектов и фишки здоровья.

Подготовка к бою

Создайте БО для боя с прототираном. В неё войдут 4 злодея, которых вы отложили в сторону после первичного срачивания, и сам прототиран. Порядок в БО сверху вниз следующий: два злодея с силой 5, два злодея с силой 1 и прототиран.

Как злодеи, так и прототиран используют маркеры линий и кубики ИНИ злодеев, и их количество на планшете боя ограничено 4 персонажами за раз. Все они располагаются на клетках на стороне злодеев и считаются противниками для вашего тирана.

Важно: у прототирана есть навык Рандомизация. Перед боем поместите в мешочек все кубики срачиваемого тирана, не относящиеся к вашему тирану. Вытяните 1 случайный кубик — это кубик тирана, который прототиран будет бросать каждый свой ход вместе со своими кубиками АТК. Подробнее об эффектах кубиков см. в памятке «Срасти и закуби: Кубики срачиваемого тирана».

Ваш тиран располагается на клетке на стороне гирлоков. Если вы достигли  или  на шкале дополнительных злодеев, берите этих злодеев из наборов (это касается и тех злодеев, которые могут быть добавлены во время боя, например, благодаря навыку Сигнал). Если в нужном наборе закончились злодеи, теперь вы можете перемешать сброшенных злодеев с соответствующей силой, чтобы пополнить данный набор. Дополнительные злодеи, призванные вашим тираном, входят в игру сразу и используют клетки на стороне гирлоков в соответствии со своим типом атаки. Эти персонажи считаются союзниками для вашего тирана и противниками для остальных злодеев в игре. Они не используют маркеры линий — вместо этого они совершают свои ходы до или после хода вашего тирана (на ваш выбор).

Финальный бой

Проведите бой с прототираном по обычным правилам боя СМК.

Порядок хода злодеев под вашим контролем (включая вашего тирана):

- 1. Начало хода.** В любом порядке примените эффекты и навыки, срабатывающие в начале хода.
- 2. Перемещение.** Злодей может переместиться не более чем на 2 клетки на ваш выбор.
- 3. Выбор цели(-ей).** Для кубиков АТК и навыков, требующих наличия цели, нужны цели. Злодеи с ближним типом атаки должны выбирать целью соседнего противника (при наличии нескольких вариантов ориентируются на свою ). Злодеи с дальним типом атаки должны выбирать целью любого противника на планшете боя (при наличии нескольких вариантов также ориентируются на свою ).
- 4. Навыки.** Примените все навыки злодея, для которых не указано определённое время срабатывания.
- 5. Бросок кубиков.** Бросьте любое количество неактивных кубиков ЗАЩ злодея и, если у злодея выбрана цель, бросьте любое количество кубиков АТК

злодея (если злодей выбрал несколько целей, бросайте кубики АТК для каждой цели отдельно). Тиран также бросает свои кубики срачиваемого тирана.

6. Применение результатов. В любом порядке: поместите  на фишку злодея, примените  к цели и активируйте имеющиеся навыки ЗП за . Тиран также применяет результаты своих кубиков срачиваемого тирана (если это возможно).

7. Реакция злодеев. Если у злодеев-противников есть навыки, срабатывающие после того, как они были выбраны целью или атакованы, примените их сейчас.

8. Конец хода.

Важно: использование навыков (включая навыки ЗП) является обязательным, как и применение результатов брошенных кубиков.

Конфликтующие навыки в бою с тираном

СМК была разработана для боя гирлоков против злодеев, и комбинации навыков злодеев тщательно проверялись нашими разработчиками, чтобы все они были сбалансированы и взаимодействовали друг с другом должным образом.

Дополнение «Срасти и закуби» во многом переворачивает всё с ног на голову. Оно позволяет вам, как игроку, смешивать бесчисленное количество навыков злодеев, создавая комбинации, которые никогда не рассматривались как допустимые при разработке игры. Кроме того, навыки злодеев создавались для их применения против гирлоков и их союзников, но не других злодеев. Хотя мы и допустили в «Опасном сплаве» возможность подобного взаимодействия (песня Станзы — *Навеки мой*), поистине эпичных битв между тиранами и злодеями до появления «Стажировки и обучения у Нобулуса» не было.

По этой причине многие комбинации навыков могут показаться недостаточно сильными, чрезмерно сильными или просто безумными. Мы надеемся, что

вы примете это так же, как и мы! Мы с нетерпением ждём, когда вы обнаружите какие-нибудь по-настоящему дикие комбинации, которые позволят вашему тирану вытворять неожиданные вещи как в бою с прототираном в модуле СОН, так и в бою с вашим отрядом в СМК. И помните: тиран, который катком переедет всех противников в финальном бою в модуле СОН, станет крайне неприятным противником для гирлоков, когда вы введёте его в СМК!

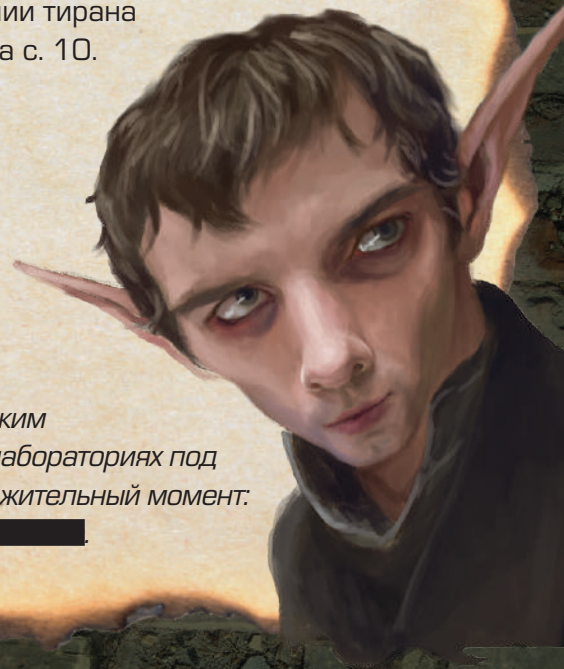
Для некоторых наиболее проблемных взаимодействий навыков мы создали PDF-файл, который вы можете скачать на сайте www.lavkaigr.ru.

Победа в игре

Вы создали тирана, способного сокрушить прототирана и его БО? Тогда примите наши поздравления! Вы побеждаете и успешно закрываете свою стажировку. Ваш тиран оказался достаточно силен, чтобы вырваться из уз лаборатории Нобулуса и начать сеять хаос в Дейлоре. Пришла пора проверить, способна ли команда отважных гирлочьих героев остановить его!

Подробнее о записи информации о вашем тиране см. на с. 19, а о включении тирана в приключение СМК — на с. 10.

Если же ваш тиран был побеждён в бою, вы проигрываете и проваливаете вашу стажировку. В таком случае вас ждёт пожизненная беспросветная каторга и противоречащие этическим нормам эксперименты в лабораториях под Дейлором. Но есть и положительный момент:



СОН: ГЛОССАРИЙ

Бой с прототираном. Финальное противостояние между вашим сращённым тираном и протираном Нобулуса *(с его БО)*. Чтобы ваша команда выиграла, ваш тиран должен остаться на планшете боя после того, как будут побеждены все противники. Если ваш тиран был побеждён в этом бою, ваша команда проигрывает.

Бонус. Необязательные эффекты и действия, получаемые за выполнение возможностей. Бонусы могут оставаться в игре до тех пор, пока команда не решит закрыть соответствующую возможность.

Вместимость резервуаров. Максимальная сумма силы злодеев в резервуарах. Вы не можете поместить злодея в резервуар, если при этом сумма силы злодеев в резервуарах превысит их вместимость.

Возможность. Карта Ноба, предоставляющая бонусы, которые могут помочь вашей команде. У многих возможностей есть условия, которые вы должны выполнить, чтобы получить их бонусы. Невыполненные возможности переносятся на следующий день, выполненные возможности можно как оставить в игре, так и закрыть в любой момент.

Вознаграждение. Необязательные эффекты и действия, получаемые за выполнение поручений. Могут быть мгновенными или действовать до конца текущего рабочего дня.

Выполнить. Соблюсти условия карт Ноба. Выполнив возможность, вы получаете её бонус, выполнив заминку — закрываете её, а выполнив поручение — получаете вознаграждение.

Действие. Каждый игрок в свой ход может выполнить до 2 действий. За 1 действие можно исследовать до 3 кубиков лабы или до 3 злодеев, поместить до 2 кубиков лабы или до 2 злодеев либо выполнить действие со своей карты стажёра или карты Ноба в игре. За 2 действия можно отклонить запрос.

День. Один полный игровой раунд. Если в начале дня у вас нет 5 очков прогресса, день состоит из начала дня, ходов игроков *(пока в игру не войдёт 8-я карта Ноба)* и конца дня. Если в начале дня у вас есть 5 очков прогресса, в этот день происходит бой с прототираном.

Закреть. Закрытая карта переворачивается лицевой стороной вниз *(но остаётся в игре до конца дня)*. Возможность может быть закрыта в любой момент, только если лежит бонусом вверх. Заминка закрывается сразу, как только выполняется её условие. Поручения, лежащие вознаграждением или наказанием вверх, закрываются сразу после того, как перестал действовать их эффект, или в конце дня. Поручения, лежащие требованием вверх, закрыть нельзя. Поручения, лежащие запросом вверх, можно закрыть за 2 действия.

Заминка. Карта Ноба, накладывающая на вашу команду негативные эффекты, которые действуют до тех пор, пока вы не закроете карту, выполнив её условия.

Запрос. Сторона карты поручения, вверх которой она входит в игру. У запроса есть условие, выполнение которого приводит к повороту карты вознаграждением вверх. В конце дня невыполненный запрос поворачивается требованием вверх.

Исследовать. Действие, позволяющее вам помещать в область исследований кубики лабы *(вытанув их из мешочка и бросив)* или злодеев *(из наборов)*.

Истощить. Кубики лабы истощаются — откладываются в сторону, — когда были использованы или временно убраны из игры. На этапе очистки все истощённые кубики возвращаются в мешочек.

Карта Ноба. Работа, которую вы должны выполнять наряду с попытками осуществить успешное сращивание. Есть 3 типа карт Ноба: возможности, заминки и поручения.

Конец дня. Происходит после того хода игрока, во время которого в игру вошла 8-я карта Ноба. Конец дня состоит из этапов сращивания и очистки.

Лаба. Относится к планшету лабы, который состоит из резервуаров и ячеек кубиков лабы. На нём также находятся шкалы дней и прогресса.

Мгновенно. Эффект, применяемый сразу, как только становится активным.

Наказание. Сторона карты поручения, вверх которой поворачиваются все невыполненные требования в конце дня. У него могут быть обязательные эффекты, срабатывающие в определённое время (*мгновенно, рабочий день и т. д.*).

Начало дня. Фаза дня, которая происходит до того, как игроки начнут совершать ходы. В этой фазе могут срабатывать некоторые эффекты.

Неудачное сращивание. Происходит, если требования для удачного сращивания не были выполнены, и приводит к ослаблению вашего тирана.

Область исследований. Область, где хранятся исследованные злодеи и кубики лабы. Выполняя действие «Поместить», вы можете выбирать злодеев и кубики лабы из области исследований, что позволяет проводить это действие осознанно.

Область навыков. Три ячейки для фишек в нижней части планшета тирана. Помещаемые в эти ячейки злодеи передают свои навыки тирану. В бою с прототираном ваш тиран может использовать только по 1 навыку (*выбранному до начала боя*) от каждого злодея из этой области.

Очистка. Происходит в конце дня после этапа сращивания. Включает в себя манипуляции с картами, кубиками и злодеями, необходимые для подготовки к следующему дню.

Очко прогресса. Зарабатывается за успешное сращивание. Прогресс отслеживается на шкале в левой верхней части планшета лабы. Ваша команда должна набрать 5 очков прогресса, чтобы успешно завершить тирана и перейти к бою с прототираном.

Перед сращиванием. Эффект, применяемый в конце дня перед этапом сращивания.

Поместить. Действие, позволяющее вам класть кубики лабы или злодеев в лабу для сращивания или на карту Ноба для выполнения её требования.

Поручение. Карта Ноба с 4 разными сторонами. Поручение входит в игру стороной с запросом вверх и поворачивается

требованием вверх, если не будет выполнено к концу дня. Невыполненное требование в конце дня поворачивается наказанием вверх. Выполнение запроса или требования приводит к повороту карты вознаграждением вверх.

После успешного сращивания. Эффект, применяемый после этапа сращивания, если он был успешен.

Рабочий день. Длительный эффект, действующий до тех пор, пока не перестанет быть активным.

Резервуар. Каждая ячейка для фишки на планшете лабы. Сюда вы помещаете злодеев, чтобы срастить их. Кубики лабы между 2 резервуарами обозначают, какие аспекты злодеев в этих резервуарах будут сращиваться.

Сброс. Сбрасываются как карты Ноба, так и фишки злодеев. Сброшенные злодеи не вернутся в игру (*если не указано иное*). Сброшенные карты Ноба замешиваются в новую колоду, если в колоде Ноба закончились карты.

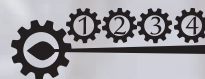
Сращивание. Происходит в конце дня. Включает в себя последовательную активацию кубиков лабы, утилизирующую злодеев на планшете лабы. Каждый кубик хотя бы с 1 заполненным соседним резервуаром приводит к удачному или неудачному сращиванию.

Требование. Сторона карты поручения, вверх которой поворачиваются все невыполненные запросы в конце дня. У требования есть условие, выполнение которого приводит к повороту карты вознаграждением вверх. В конце дня невыполненное требование поворачивается наказанием вверх.

Удачное сращивание. Каждая грань кубика лабы предъявляет определённое требование к сращиванию, выполнение которого приводит к усилению вашего тирана.

Условие. Его необходимо соблюсти, чтобы выполнить карту Ноба. Условия могут включать в себя помещение на карту злодеев и/или кубиков лабы (*с помощью действий*), создание игровой ситуации или выполнение определённого действия.

Успешное сращивание. Происходит, если в этот день вы провели хотя бы 1 удачное сращивание, и приносит вам 1 очко прогресса.



Авторы игры
Джош Карлсон
Адам Мартин
Джош Вилгус

Графический дизайн
Мэлони Лавли
Джош Карлсон

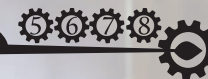
Художник
Энтони Ле Турно

**Оформление
планшетов**
Джаред Бландо

Иконографика
Т. Эшельман
Project Khopesh
Lorc
Delarouite
Skoll

Авторы текста
Райан Ховард
Джош Вилгус

Правила и разработка
Шеннон Ведж



Игру тестировали

Рон Шахтнер, Трой
Мартин, Пейдж Мартин,
Джим Бойер, Джосайя
Бойер, Иззи Бойер, Джош
Грогг, Джордж Аристидис,
Зак Бразерс, Дэвид Хейзер,
Дэвид Грут, Брианна Грут,
Эрик Джеймс, Энтони
Джеймс, Кэтрин Кернс,
Джон Агре, Том Ароун,
Дайан Маунтфорд, Марк
fizzgig Геттер, Джош
Пратт, Джеймс Ричардсон,
Сэмюэл Ричардсон, Лукас
Ричардсон, Питер К. Янг,
Энди Кристиансон, Джош
Шварц, Рик Tsiarech Гувер,
Уайнтр, Эрик Люкен, Грег
Nukemgreg Вонг.

Особая благодарность

Джереми Dart Скотт,
Хизер А. Килбер, Аманда
К. Герке, Эндрю Tink
Дайруд, Эндрю Gasket
Чесни, Джиллиан Грин,
Джастин Шауб, Джон
Picket Салливан.



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 Пластину
за помощь в подготовке игры к изданию.

www.lavkaigr.ru