

KUBIX:



ЗВІР

РОЗТРОЩЕНІ ОСТРОВИ

ПРАВИЛА ГРИ

Автори гри: Арон Мідголл, Ілон Мідголл,
Ассар Петтерссон та Альбін Ларссон
Ілюстрації: Арон Мідголл



ЛАСКАВО ПРОСИМО НА РОЗТРОЩЕНІ ОСТРОВИ...

...скалічений світ, що страждає від темного минулого. Після того як людям вдалося вбити Звіра, відомого як Пернатий король, світ спіткала катастрофа. Унаслідок цього лиха, яке назвали Великим очищенням, під водою опинилася половина світу й загинуло безліч людей. Щоб знайти спосіб протистояти Звірам й уникнути жахів після смерті бога, люди попливли до таємничих Розтрощених островів.

ШПИЛЬ БЕЗОДНІ

Колись давно тут щось сталося. Майже скрізь можна знайти залишки попередньої людської цивілізації — ревної спільноти вірних, що жили у відданості та страху перед Звірами, які правили цим світом. Руїни давнього світу розповідають про трагічну подію — під час грандіозного ритуалу люди намагалися захопити владу, але натомість усі зникли. Усередині величезної вежі, відомої як «Шпиль безодні», зберігаються похмурі таємниці минулого. Новоприбулі вважають, що у вежі містяться знання і сила, потрібні для того, щоб позбутися Звірів раз і назавжди. Однак вони не знають, що всередині замкнене щось значно зловісніше.

МУЗИКА

Альбін Ларссон

Доповніть свої враження від гри у «Звіра» та «Розтрощені острови» офіційними саундтреками, написаними нашим автором Альбіном Ларссоном!



ЗМІСТ

ЗМІСТ 3

КОМПОНЕНТИ 4

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ . . . 5


КЛЮЧОВІ СЛОВА 6

ОСНОВИ ІГРОЛАДУ 7

Відбір карт у «Розтрощених
островах». 7

Золоті правила 7

 Перевантаження 8

 Розділені дії 8

 Ізольована місцевість . . . 8

 Приховані стежки 9

 Руїни. 10

 Броня 10

Фальшиве переміщення . . . 11

Лічильник крові 12

Заряджені здібності 12

 Бездонні болота 13

ГРА ВП'ЯТЬОХ 14

Місця гравців
і черговість ходів 14

ПОРАДИ ТА ЧАСТІ ПИТАННЯ . . 15

ПОРАДНИК ПЕРСОНАЖІВ . . 16

ГІЛЬДІЯ ТВОРЦІВ 16

ТВОРЦІ ГРИ 19



КОМПОНЕНТИ



ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ
3 Звіри та 3 мисливці



3 ДВОСТОРОННІ КОНТРАКТИ



4 КАРТИ ДІЙ



3 ЖЕТОНИ БРОНІ



ФІШКИ ПЕРСОНАЖІВ
3 Звіри та 3 мисливці



14 БЕЗДОННИХ БОЛІТ



9 КАРТ ЗДІБНОСТЕЙ МИСЛИВЦІВ



3 ШАБЛЕЗУБИ



6 ФІШОК ІСТОТ
та 1 помічник мисливців



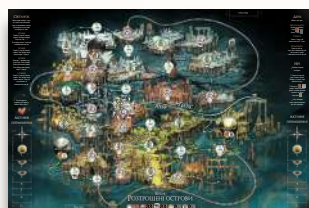
12 ЖЕТОНІВ МІСЦЕВОСТІ



12 КАРТ ЗДІБНОСТЕЙ ЗВІРА



3 МАРКЕРИ РУІН



1 ДВОСТОРОННЯ МАПА



24 ЖЕТОНИ СЛІДІВ



13 КАРТ ПРЕДМЕТІВ МИСЛИВЦІВ



1 МІНІМАПА, ШИРМА
ТА ФЛОМАСТЕР



СИМВОЛ ДОПОВНЕННЯ

За цим символом можна відрізнити компоненти доповнення «Розтрощені острови». Пам'ятайте, що це ваша гра — ви можете як завгодно поєднувати компоненти із цього доповнення з іншими, а також базовою грою.



12 КАРТ ВИВЕРТІВ ЗВІРА



4 ЖЕТОНИ ПОРАНЕНЬ
Значення «1»



ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ



ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ПАРТІЇ

Якщо у вас невеликий досвід гри у «Звіра», то спершу добре закріпіть основи ігроладу базової гри. Пограйте в неї деякий час, щоб опанувати її правила та стратегії, або ознайомтеся з деякими порадами щодо ігрового процесу на сторінці studiomidhall.com.



Загальні поради та рейтинг складності нових персонажів і контрактів див. на с. 16-17.

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦИМИ ПРАВИЛАМИ

Доповнення «Розтрошені острови» вводить нові механіки та правила. У цій книжці правил пояснюються базові функції цих механік: карти, поліпшення і правила контрактів, що замінюють засади базових правил.



НОВА ТВАРИНА: ШАБЛЕЗУБ

У «Розтрошених островах» шаблезуб замінює ведмедя з базової гри. Шаблезуби мають  і дають по .

ЗАОХОЧУЄМО ВАС ЕКСПЕРИМЕНТУВАТИ

Доповнення «Розтрошені острови» підсилює аспект відкритого світу гри «Звір» завдяки новим можливостям. Закликаємо вас експериментувати й отримувати задоволення від нових ігрових матеріалів. Досліджуйте нові стратегії та не розчаровуйтеся, якщо ваша стара випробувана тактика більше не дає результатів.

Доповненню «Розтрошені острови» притаманний збалансований ігровий процес, але часто перемагає той, хто вигадує найнесподіваніший і найхитромудріший план гри.

КЛЮЧОВІ СЛОВА

У «Розтрощених островах» з'являються нові ключові слова, а деякі попередні спрощуються. Деякі карти, контракти та ефекти персонажів містять такі ключові слова:

НАТОМІСТЬ

Якщо текст поліпшення чи перевантаженої карти (див. с. 8) містить слово «натомість», то це означає, що ефект заміни скасовує початковий ефект.


ПЕРЕБАЗУВАННЯ


Коли текст переміщення містить ключове слово «переміститися», гравець вибирає локацію в межах досяжності й негайно розміщує свою фішку в цій локації. Вважайте, що на своєму шляху персонаж не переміщувався в жодну іншу локацію.

СТВОРІННЯ

Усіх поселенців, мисливців, помічників мисливців, тварин, істот і розкритих Звірів вважають створіннями.

ПОМІЧНИК МИСЛИВЦЯ

Фільг'я — помічниця Ейвінда, і вона має власну фішку. Помічники мисливців переміщуються мапою і розкривають сліди у своїх локаціях. Як і в мисливців, їхній улюблений тип місцевості — .

На помічників мисливців не впливають ніякі ефекти чи здібності, що стосуються конкретно мисливців. Якщо Звір вбиває помічника мисливця, то не здобуває  за це вбивство.





ОСНОВИ ІГРОЛАДУ



ВІДБІР КАРТ У «РОЗТРОШЕНИХ ОСТРОВАХ»

У цьому доповненні є 4 нові карти дій: «Темні підношення», «Зрушення», «Проблиск» і «Хода».



Щоразу коли додаєте ці карти в колоду, то, якщо граєте з контрактами з базової гри чи контрактами з «Розтрошених островів», дотримуйтеся цих нових правил відбору:

ВІДБІР У ГРІ ВДВОХ

У грі вдвох один гравець керує 2 мисливцями одночасно, маючи 2 окремі руки карт. Грайте мисливцями так, ніби ними грають 2 різні гравці.

Роздайте 6 карт дій кожному гравцеві. Під час відбору гравець-мисливець вибирає 2 карти дій замість 1. Відібравши карти дій, гравець-мисливець розподіляє карти порівну між своїми 2 персонажами.

Насамкінець, **скиньте 3 карти з невикористаних карт дій.**

ВІДБІР У ГРІ ВТРЬОХ

Роздайте 5 карт дій кожному гравцеві. Відібравши карти дій, **кожен гравець скидає по 1 карті дії з руки.**

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Пам'ятайте, що у «Звірі» діють три золоті правила. **По-перше**, ігрові ефекти, написані на компонентах, завжди мають пріоритет над правилами з цієї книжки. **По-друге**, якщо ви хочете перемогти як мисливці, вам треба діяти спільно. Ви можете розмовляти зі своїми товаришами-мисливцями та показувати їм свої карти на всіх етапах гри. **І нарешті**, усі скинуті карти вважають відкритою інформацією. Тобто гравці можуть переглядати всі скинуті карти, незалежно від їхнього типу у будь-який час.

ВІДБІР У ГРІ ВЧОТИРЬОХ

Перед початком відбору гравець-Звір бере 1 випадкову карту дії, дивиться її та відкладає вбік. Потім роздайте по 4 карти кожному гравцеві й виконуйте відбір як завжди. Після завершення відбору Звір бере на руку відкладену карту дії, потім **кожен гравець скидає по 1 карті з руки.**

ВІДБІР У ГРІ ВП'ЯТЬОХ




Роздайте по 4 карти кожному гравцеві. Після завершення відбору **кожен гравець долілиць повертає по 1 карті дії з руки до невикористаних карт дій.**

ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ

На деяких картах, таких як «Шторм» або «Вогняна рапіра», є червоний і синій символи дії. Такі карти називають **перевантаженими** картами. Основний ефект карти зазначений у верхній половині, і її можна грати як завжди. Крім того, щоб також отримати ефект нижньої половини карти, гравець може перевантажити карту. Перевантаження означає, що ви граєте як червону, так і синю дії карти, застосовуючи обидва ефекти, але витрачаєте на це увесь свій хід. Перед розігруванням карти гравець повинен оголосити, що перевантажує її.

Зауважте, що нижню половину перевантаженої карти не можна грати саму по собі.

ПРИКЛАД. «ШТОРМ»



Коли ви граєте «Шторм», то можете розіграти її лише задля  **червоної дії** та атаки або **перевантажити** її та розіграти задля  **червоної** та  **синьої дії**, завдаючи додаткового поранення і перетворюючи всі локації поблизу.



ІЗОЛЬОВАНА МІСЦЕВІСТЬ

Кarti з ізольованою місцевістю можна грати лише тоді, коли Звір на цю мить перебуває у своїй улюбленій місцевості.

РОЗДІЛЕНІ ДІЇ



Кarti із символом розділених дій можна грати або задля  **червоної дії**, або задля  **синьої дії**. Під час розігрування розділеної дії ви повинні негайно оголосити, яку саме дію (червону чи синю) виконуватимете.

Виконанням розділеної дії вважають розігрування оголошеного символу для будь-яких поліпшень, карт або ефектів контракту, які можуть активуватися відповідним типом дії.



ПРИХОВАНІ СТЕЖКИ

Приховані стежки — це обхідні шляхи, пов'язані з певним типом місцевості, які дають змогу персонажам долати великі відстані. Приховану стежку вважають відкритою, якщо **найближчий вхід на неї відповідає вашій улюбленій місцевості** — у такому разі локацію на **іншому кінці стежки вважають локацією поблизу**. Кожен вхід на приховану стежку може мати різні типи місцевості, тому прихована стежка може бути відкрита з одного напрямку, але закрыта з іншого.

Поселенці можуть переміщуватися прихованою стежкою, якщо вхід на неї — . Тварини не мають улюблених типів місцевості, тому не можуть користуватися прихованими стежками. Активні сторожові вежі розкривають сліди, що ведуть через приховані стежки, які є  — улюбленими типами місцевості мисливців.



ПЕРЕТВОРЕННЯ

Входи на приховані стежки можна змінити завдяки перетворювальним картам, як-от «Зрушення».

ІСТОТИ

Звір може розміщувати істот на іншому кінці відкритої прихованої стежки. Утім, він усе одно повинен дотримуватися стандартних обмежень щодо відстані й типу місцевості.

НАПРЯМ РУХУ

Граючи такі карти як «Шаленство» чи «Вогняна рапіра», що дають змогу переміститися на кілька кроків в одному напрямку, дотримуйтеся тієї ж траєкторії після руху прихованою стежкою. Напрямок вашого переміщення визначається напрямком входу на стежку.



НАТЯКИ

Хоча це й дає деяке уявлення про його локацію, але захоплення руїни не розкриває Звіра.

ДОПОМОГА

Помічники мисливців або істоти можуть захоплювати руїни, і нагороду за це отримує гравець, що їх контролює.



РУЇНИ

Руїни — це орієнтири, розкидані по мапі. Мисливці та звірі отримують нагороду, коли контролюють їх.

Якщо Звір, істота, мисливець або помічник мисливця починають свій хід з порожньої руїни або руїни, не контрольованої їхньою командою, вони можуть захопити руїну, розмістивши в її локації маркер руїни або перевернувши поточний маркер. Мисливці розміщують маркер **синьою стороною** догори, а Звір — **червоною**.

Руїни можна захоплювати кілька разів, але гравці можуть перевертати лише ті маркери, які належать команді суперників.

СКЕЛІ ЯПІ	ПОЛЯНА ШАНУВАЛЬНИКА	ЗАТОНУЛІ РУЇНИ
До 2 мисливців переміщуються на 0–1 крок	Перемістіться на 0–1 крок	Отримайте предмет мисливця. Можете негайно влаштувати , ігноруючи всі витрати
Отримайте виверт Звіра	потім перемістіться на 1 крок	Можете купити поліпшення, заплативши на 1 менше

Кожна руїна має назву. Відповідна нагорода вказана в нижній частині контракту з доповнення «Розтрошені острови». Здобувши контроль над руїною, гравець, який перевернув її маркер, негайно отримує зазначену нагороду.



БРОНЯ

Жетони броні запобігають 1 від атаки, після чого їх скидають. Їх не поповнюють під час фази ночі.

Якщо створіння із бронєю атакують, то перше поранення завжди припадає на броню, а потім створіння зазнає решти .



ФАЛЬШИВЕ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Фальшиві переміщення притаманні лише Звіру — їх завжди грають долілиць і кладуть біля звичайної карти переміщення так, щоб фальшиве переміщення можна було легко відрізнити. Обидва переміщення повинні починатися зі справжньої локації Звіра. Фальшивим переміщенням властиві всі ті ж функції, що й звичайним картам переміщення, наприклад, додавання слідів.

Якщо внаслідок того самого ефекту викладено кілька фальшивих переміщень, кожне фальшиве переміщення веде з вашої поточної локації, а не є продовженням вашого попереднього фальшивого переміщення.

Якщо мисливці грають таку карту, як «З-під землі» або «Провидиця», що розкриває останню зіграну карту переміщення, а ця карта спарована з картою фальшивого переміщення, то розкривають обидві карти.





ПРИКЛАД

У цій ситуації Звір грає карту «Дзеркальний крок», що дозволяє справжнє і фальшиве переміщення. Звір грає карту «Захід» як своє фальшиве переміщення, а «Північ» як справжнє. У локації на захід є поселенець, тому розкривають слід.

ЗАРЯДЖЕНІ ЗДІБНОСТІ

Деякі персонажі, наприклад, **Вакер** і **Валді**, можуть накопичувати особливі ресурси, які використовують для зарядження своїх карт здібностей. У нижній частині цих карт можна знайти додатковий ефект і пов'язану з ним вартість.

ЛІЧИЛЬНИК КРОВІ

Валді — єдиний мисливець у грі, який може атакувати тварин. Коли Валді вбиває тварину, він не отримує . Натомість ви просуваєте його лічильник крові на стільки поділок, скільки  дає ця тварина.

Якщо Валді платить кров'ю, щоб зарядити карту, він робить це, коли активується ефект зі словом «потім» або «якщо». Це означає, що ви можете зіграти «Криваве полювання», виконати пошук у локації, а потім вирішити, чи хочете ви заплатити кров'ю за заряджений ефект.




«Криваве полювання» і «Криваві сліди»




Розігрування цих карт трактують як розігрування звичайних карт «Полювання» або «Сліди» для активації будь-яких поліпшень.

МАСКА ДУШІ ВАКЕР







Хоча жетони слідів Вакер подібні до жетонів інших Звірів, Вакер також може використовувати їх як ресурс для зарядження душами своїх здібностей.

На відміну від інших Звірів, у Вакер обмежена кількість жетонів слідів — 8 , які вона зберігає в комірці активних душ у нижній частині свого планшета (ці жетони кладуть туди на початку гри).

Щоразу коли Вакер заряджає душами свої здібності, вона переміщує вказану кількість слідів з комірки активних душ у комірку спустошених. Те саме відбувається, коли  треба розмістити на мапі: просто заберіть жетон з комірки активних душ і розмістіть його в тій локації, де сліди були розкриті.  на мапі або в комірці спустошених душ більше не доступні для зарядження душами. Коли Вакер розкривають, поверніть усі  з мапи в комірку активних душ.



Коли Вакер здобуває , перемістіть таку ж кількість  зі спустошених душ до активних.

Крім того, коли шанувальники Вакер убивають ціль, поверніть  у комірку активних душ. Якщо комірка активних душ порожня, Вакер негайно розкривається і не може сховатися знову, поки в комірці активних душ не буде щонайменше 1 .

Здібності, заряджувані душами.


У той момент, коли ви розіграєте здібність за допомогою Вакер, вам треба вказати, чи хочете ви зарядити душу — якщо хочете, перемістіть указану кількість жетонів слідів з комірки активних душ у комірку спустошених.



Переміщення, коли немає активних душ. Звичайні правила переміщення застосовують і тоді, коли комірка активних душ порожня. Однак після завершення переміщення, Вакер автоматично розкривається.





БЕЗДОННІ БОЛОТА



У доповненні «Розтрощені острови» є новий тип місцевості — бездонні болота. Для всіх вимог, що стосуються типу місцевості, вони трактуються як . Їх розміщують на мапі завдяки картам здібностей Аккерона, поліпшень або контракту «Звільнення безодні».

Коли Аккерон грає карту з ключовим словом «перетворити», він розміщує , а не .

Бездонні болота створюють мережу проходів, якими можуть переміщуватися всі створіння, за винятком поселенців і тварин. Подорож бездонними болотами завжди вважають одним переміщенням.

Коли Звір проходить через бездонне болото, він негайно розміщує будь-яку карту переміщення боком у зоні «Активного переміщення» і розміщує  на бездонному болоті, куди він потрапив. Коли мисливець або його помічник проходять через бездонне болото, вони зазнають .

Бездонні болота не вважають локаціями поблизу, якщо тільки вони не з'єднані стежкою на мапі.

Їх можна використовувати лише для переміщення: перебазування, виклик, пошук, атака чи перетворення з їхнім використанням заборонені.



НАТЯКИ

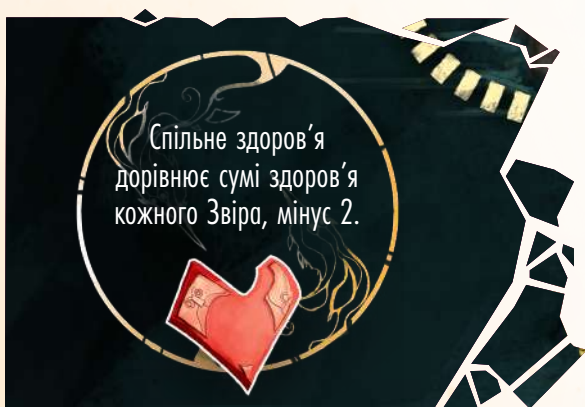
Хоча Звір і залишає слід, проходячи через бездонне болото, він не розкривається.

ГРА ВП'ЯТЬОХ




МІСЦЯ ГРАВЦІВ І ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ




«Звіра» з доповненням «Розтрощені острови» можуть грати до 5 гравців. Якщо гравців п'ятеро, то двоє Звірів грають як одна команда. Вони разом користуються мінімапою, щоб легше було відстежувати свого партнера, але мають окремі зони «Активного переміщення» на мапі. Серед компонентів є фломастер, яким другий Звір позначатиме свої переміщення на мінімапі.

Двоє Звірів сідають з одного боку стола один біля одного, а мисливці — з протилежного боку. Важливо, щоб кожна команда могла легко переглядати карти одне одного під час відбору. Гру завжди починає крайній правий Звір, потім хід виконує інший Звір, а далі мисливці по черзі за годинниковою стрілкою.




СПІЛЬНЕ ЗДОРОВ'Я, ДОСВІД ТА ІСТОТИ

Обидва Звіра мають спільний запас здоров'я, що дорівнює сумі значень їхнього індивідуального здоров'я мінус 2. Наприклад, якщо ви граєте за Болгін (здоров'я: ) і за Вакер (здоров'я: ) , то значення вашого спільного здоров'я дорівнює  (тобто $5 + 4 - 2$). Гравці-Звірі також можуть співпрацювати всіма тими ж способами, що й мисливці. Вони можуть спілкуватися між собою, показувати свої карти, розкривати свої локації та навіть показувати карти активних переміщень у будь-який момент гри.

Однак кожен Звір має свої . Кожен Звір повинен витратити власні  на свої поліпшення та карти вивертів. Нагороду за контракт () , виверти Звіра, переміщення та прадавні сили) отримує кожен Звір.

ІСТОТИ



Якщо Звірі грають в одній команді, то ефекти карт, які стосуються істот у загальному сенсі — як-от «Підбурення» та «Адаптація» — впливають на істот обох Звірів. Однак символ істот  дає змогу гравцеві розмістити чи виконати дію лише **власними** істотами.

У цьому прикладі Вакер може лише перемістити або викликати шанувальника, але загалом може переміститися на 2 кроки.



ПОРАДИ ТА ЧАСТІ ПИТАННЯ

ДОСЛІДЖУЙТЕ ГРУ

У «Звіра» відносно прості правила, проте стати майстерним гравцем доволі складно. Розуміння того, які карти й коли саме грати, які дії використовувати — це важлива частина головокрутки. Радимо вам вивчити гру зручним для вас способом, але щоб полегшити знайомство зі «Звіром», ось кілька корисних порад для початківців.



ПЕРЕТВОРЮЙТЕ МАПУ

Ви можете змінювати приховані стежки, щоб вони були вигідними тільки вашій команді, перетворювати руїни, щоб легше було добратися до них, або розміщувати істот прямо у своїй локації, щоб отримати їх у свій наступний хід.

ПЕРЕМІЩЕННЯ У ЧУЖИЙ ХІД

Для мисливців карти, які дають змогу переміщувати інших мисливців, є одними з найсильніших у грі. Допомогайте своїм приятелям наблизитися до локації Звіра або захоплювати руїни на початку їхнього наступного ходу.



ПОТУЖНІ РУЇНИ

Три різні руїни на кожній мапі можуть принести величезну користь вашій команді за невелику вартість. Однак якщо ви — Звір, то руїни дають мисливцям уявлення про те, де ви перебуваєте. Тому намагайтеся планувати своє переміщення заздалегідь або захоплюйте руїни своїми істотами.

Чи можна здолати Фару, якщо вона має поліпшення «Відродження вогнем»?

Так. Зазнавши поранення, Фара відновлює 1 здоров'я завдяки «Відродженню». Якщо загальна кількість поранень усе ж перевищує запас здоров'я Фару, то вона все одно помирає.

Чи може «Буцання» Талдука стати причиною його розкриття?

Ні, бо це не вважають атакою. Навіть якщо Талдук має поліпшення «Рогатий», яке дає йому змогу завдати поранення «Буцанням», то це все одно не вважають атакою, і це не призводить до розкриття Талдука.

Якщо Звір завдає поранення або вбиває ціль за допомогою здібності, але не виконує атаку, то чи здобуває він досвід?

Ні. Звір здобуває досвід лише за вбивства внаслідок атак. Або якщо в тексті здібності чітко зазначено інакше.

Чи рахують убивства, які скоїв Валді, до нагород Звіра за контракт?

Ні. Це також стосується таких карт, як «Проблиск життя» Марі.

Чи можна вибрати ціллю «Ланцюгового гака» створіння з урахуванням бездонного болота?

Ні, бездонні болота не можна використовувати для збільшення дальності дії сторожових веж чи ефектів карт на кшталт «Ланцюговий гак».



ПОРАДНИК ПЕРСОНАЖІВ



СТИЛЬ ГРИ І СКЛАДНІСТЬ

Ось короткий опис кожного Звіра та мисливця з цього доповнення, а також їхній рейтинг складності. Мисливці також мають бажані позиції в черговості ходів, тож майте це на увазі, коли формуєте свою команду!



ТАЛДУК

СКЛАДНІСТЬ: НИЗЬКА

Гордий Талдук, Володар Вершин, завжди готовий до сутичок з мисливцями завдяки своєму агресивному стилю гри. Його ягі здатні направляти мисливців у бажані місця, де сам Талдук може вразити їх нищівними штормами. У разі потреби Талдук може відреагувати на дії мисливця пронизливим беканням, викликаючи на підмогу своїх істот. Поліпшення Талдука збільшують його спритність та агресивність.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



ВАКЕР

СКЛАДНІСТЬ: СЕРЕДНЯ

Вакер — вередлива і марнославна. Вона насолоджується любов'ю своїх шанувальників, але зникає, щойно мисливці починають наближатися. Вона вводить в оману своїх переслідувачів за допомогою фальшивих слідів. Її красиве пір'я здатне загипнотизувати як людей, так і тварин, заманюючи їх у влаштовану нею пастку. Шанувальники крадуть душі, якими Вакер заряджає свої здібності. Це дає їй змогу виконувати потужні атаки, але водночас її стає легше відстежити. Унаслідок поліпшень Вакер, зосереджених переважно на рухливості, її істоти й навіть жертви можуть переміщуватися далі за один хід.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



АККЕРОН

СКЛАДНІСТЬ: ДУЖЕ ВИСОКА

Аккерон виповзає з глибин, прагнучи осквернити землю шляхом перетворення її на чорну порожнечу. Перетворюючи болота на бездонні болота, він здатен створити мережу, яка дає йому змогу долати великі відстані й ближче підтягувати нещасних створінь для своїх атак. Його поліпшення пришвидшують поширення бездонних боліт і посилюють їхні ефекти. Поріддя Аккерона — мерзенні істоти, які прагнуть тягнути все в безодню, щоб тому було легше поглинати своїх жертв.



АГРЕСИВНІСТЬ

КОНТРОЛЬ ЗОНИ

ПОТАЙЛИВІСТЬ



ПЕРЕМІЩЕННЯ



ПРЕДМЕТИ



ІНФОРМАЦІЯ



ПОРАНЕННЯ



ЗАХИСТ



ПІДТРИМКА



ЕЙВІНД

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: **РАНІШЕ – ПОСЕРЕДИНІ**

РОЛЬ: **НЕБЕСНИЙ МИСЛИВЕЦЬ**

Ейвінд — дуже спритний і спостережливий керівник експедиції на Розтрощені острови. Його птаха-помічника Фільг'я здатна прочісувати місцевість у пошуках слідів Звіра, допомагаючи мисливцям у вистежуванні. Ейвінд також має абордажний гак, який підвищує його мобільність на мапі.



ФАРА

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: **ПОСЕРЕДИНІ – ПІЗНІШЕ**

РОЛЬ: **ВОГНЕННОЛЕЗА МИСЛИВИЦЯ**

Мисливські навички Фари дають їй змогу завдати поранень Звірові з великої відстані. Однак для цього їй також потрібна допомога у виборі позиції та приготуванні. Поки Фара вчиться керувати вогнем, що веде її, вона може переміщуватися з Вогняною рапірою лише по прямій. За вдалого використання вона може стати грізною силою, адже лише міцнішає від зазнаних у бою поранень.

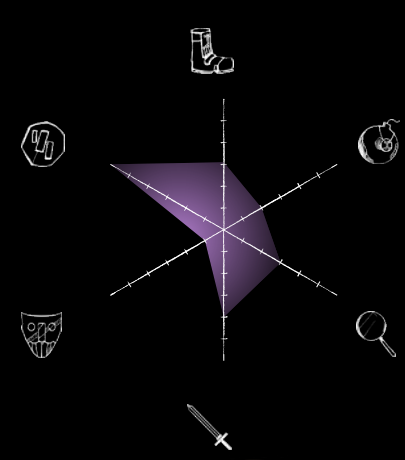


ВАЛДІ

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ: **ПОСЕРЕДИНІ – ПІЗНІШЕ**

РОЛЬ: **КРИВАВИЙ МИСЛИВЕЦЬ**

Валді черпає силу з крові тварин — їхню сутність, щоб збільшити свою міць і піднятися на нові вершини. Його алхімічне начиння дає йому змогу пристосовуватися до різних ролей під час полювання, даруючи команді багатства або підсилюючи власні здібності поза межами людських можливостей.



ГІЛЬДІЯ ТВОРЦІВ

ШУКАЄТЕ ЩЕ БІЛЬШЕ ІГРОВИХ МАТЕРІАЛІВ?

Ми віримо, що гра живе й занепадає разом зі своєю спільнотою. Саме тому ми розробили для вас інструменти для створення власних матеріалів для гри «Звір». Відвідайте сайт studiomidhall.com/creatorsguild, щоб знайти або створити свої власні контракти, Звірів, мисливців і багато іншого!



СТВОРЮЙТЕ ВЛАСНИХ ЗВІРІВ І МИСЛИВЦІВ!

Створюйте своїх власних Звірів і мисливців та діліться ними з іншими! Додавайте власні поліпшення, зображення, здібності, історії та багато іншого!

СТВОРЮЙТЕ ВЛАСНІ КОНТРАКТИ!

Розширюйте можливості гри за допомогою власних контрактів! Досліджуйте нові способи гри з легендарними правилами, нові шляхи до перемог або навіть навчіться грати соло!

ДІЛІТЬСЯ СВОЇМИ ТВОРІННЯМИ!

Діліться своїми творіннями зі світом, оцінюйте творіння інших, коментуйте та багато іншого!



ЗІСКАНУЙТЕ QR-КОД,
ЩОБ ОТРИМАТИ ДОСТУП
ДО ГІЛЬДІЇ ТВОРЦІВ

ЖИВА ГРА

«Звір» — це жива гра, яка розвивається разом зі своєю спільнотою. З останньою версією правил можна ознайомитися на нашому сайті!



ТВОРЦІ ГРИ

АРОН МІДГОЛЛ

ДУША

Ілюстрації, графічний
дизайн і засади гри

ІЛОН МІДГОЛЛ

СЕРЦЕ

Засади гри

АССАР ПЕТТЕРССОН

МОЗОК

Цифровий дизайн
і засади гри

АЛЬБІН ЛАРССОН

ГОЛОС

Засади гри, соцмережі
та музика

ДЯКУЄМО ВСІМ, ХТО ПІДТРИМАВ ГРУ

«Звір» став реальністю завдяки вам. Дуже дякуємо всім 8817 особам, які підтримали нас на кікстартері, і ще раз дякуємо всім понад 7500 підписникам Gamefound.

ПРАВИЛА «РОЗТРОШЕНИХ ОСТРОВІВ»

Дякуємо Ділану Фарреллу, Тайлеру Екстеду та Рейфелу Сервенту за допомогу в написанні й компонуванні правил. Раді вітати вас у сім'ї Studio Midhall!

ПОДЯКА СПІЛЬНОТІ

Дякуємо Алексу Пюльцу, TheBadWitch, Гендріку Штраусу, Золтану Харшеджі, Алексу Долежалу ♠, Віктору Коху, Леонардо Сантосо, Нетанелю Есману та Undead.

М.О.В VANGUARD

Дякуємо Майклу Рафтопулосу та його команді за те, що допомогли нам донести гру та доповнення до широким мас, а також за те, що був нашим наставником і другом протягом усієї цієї неймовірної подорожі.

ДОДАТКОВИЙ ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Дякуємо тобі, Габріелю, за додаткову допомогу з дизайном. Раді вітати тебе в сім'ї Studio Midhall!

ФІГУРКИ

Дякую Майку Аврамісу та Іріні Манцору за створення фігурок для «Розтрошених островів» і «Великого полювання».

ГІЛЬДІЯ ТВОРЦІВ

Дякуємо Devoteam (Шамі, Габріелю, Оскару, Оскару, Валерії і Назару) за створення сайту та Гільдії творців.

ТЕСТУВАННЯ ГРИ

Особлива подяка всім нашим тестувальникам!



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Керівник видавництва

ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

Керівник проекту

АЛЛА КОСТОВСЬКА

Випускова редакторка

СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Перекладач

СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Редактор

АРТУР ПАТРИХАЛКО

Верстка й дизайн



ДОЛУЧАЙТЕСЯ ДО СПІЛЬНОТИ «ЗВІРА»

WWW.STUDIOMIDHALL.COM

Відеоправила

Завантажуйте правила вибраною мовою

Будьте в курсі майбутніх ігор, новин і проєктів

Створюйте власних Звірів, мисливців і контракти в **Гільдії творців**

