

Ошлячі Боги

Книга правил

1-4 гравці, вік 13+, 1-20 годин

ОГЛЯД

«Це Море Блукань. Сюди вас привели Боги, і ви повинні пробудити їх, якщо хочете повернутися додому»

У грі “Ошлячі Боги” ви і троє ваших друзів перевтілюєтеся в капітана Софі Одесу та її команду, що загубилися на своєму пароплаві “Мантікора” в химерному альтернативному світі 1929-го року. Ви повинні працювати гуртом, щоб вижити, дослідити екзотичні острови, зустріти нових героїв і шукати тотеми, що допоможуть вам пробудити Богів і повернутися додому.

Гра являє собою кампанію. Ви самі визначаєте тривалість кожної партії. Коли ви робите перерву, то відмічаєте свій прогрес на аркуші журналу подорожей. Завдяки цьому ви зможете швидко повернутися на те саме місце в грі, де зупинилися.

Протягом вашої кампанії ви можете грати як наодинці, так і з друзями. Гравці можуть легко змінювати один одного та виходити з гри за бажанням. Ваша мета – знайти якомога більше тотемів, які заховані у кожному куточку химерного світу. Загальну тривалість вашої подорожі можна порівняти з читанням книги – ви можете грати по одній-дві години за раз та відкладати гру на певний час, і тоді пройдете усю кампанію за 10-15 партій. Протягом цього часу ви відкриватимете незвідані землі, поринатимете в дивовижні історії та проходитемте крізь небезпечні випробування.

Під час вашої подорожі вам знадобиться атлас. Але цього разу це буде не класична мапа, а книга, кожна сторінка якої показує невеличкий клаптик всесвіту, який ви досліджуєте. Якщо ви дісталися краю атласу і бажаєте продовжити історію в цьому напрямку, ви просто обираєте відповідну сторінку, зазначену на стрілці, і прямуєте далі.

У грі також використовується книга історій, що складається з глав. Кожна нова локація містить шалені пригоди, приховані скарби та яскравих героїв. Ваш вибір впливає на персонажів і на сюжет, а також допомагає або перешкоджає вам потрапити додому!

Ласкаво просимо до величезного світу. Ваша подорож починається зараз.



ЗМІСТ

Компоненти	2-3
Підготовка до гри	4-5
Основи	6
Ігрові поняття і терміни	8-9
Структура ходу і доступні дії	10-16
Жетони команди	17
Випробування	19
Бій	21
Інші правила	28
Картки пригод	29
Як зберегти прогрес гри	31
Алфавітний покажчик	38
Позначки	40

ЯК ЗБЕРІГАТИ КОМПОНЕНТИ

Певна річ, що на кораблі, який вирушає до тривалої подорожі, багацько усяляких ящиків, але ми швидко розкажемо, що до чого.

Ящик для зберігання 1:

- Планшети екіпажу та предмети екіпажу (зберігаються в мішечках)
- Колода карток ворогів

Ящик для використаних завдань:

- Всі використані завдання

Ящик на магнітах для карток:

- Невикористані картки пригод і завдань (у певному порядку, зазначеному нижче)
- Невикористані картки подій

Ящик кампанії:

тут зберігаються особливі компоненти до поточної кампанії

- Отримані картки пригод
- Картки здібностей на руках
- Жетони команди на руках
- Отримані монети та ресурси
- Поточна колода подій
- Поточні картки завдань

Ящик для зберігання 2:

- Картки ринку
- Картки рівня
- Картки здібностей
- Інші компоненти

Підготовка ящика на магнітах

Покладіть картки пригод і завдань, розташовані у числовому порядку, до ящика на магнітах, як показано на схемі. Першими покладіть картки завдань, починаючи з картки під номером 1. Праворуч від них покладіть картки пригод, починаючи з 1. Не дивіться ці картки, якщо немає відповідних вказівок. Під час пригод вам траплятимуться помічники, зброя та цінні предмети. Використовуйте цей ящик також для зберігання невикористаних карток подій.

Сорочка карток з цифрами у верхньому правому кутку

Скористайтеся піноблоками, щоб заповнити порожні місця

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ



90 карток пригод (розташовані у числовому порядку, не тасувати)



32 картки ринку



180 карток завдань (розташовані у числовому порядку, не тасувати)



(помірні) (небезпечні) (смертоносні)
54 картки подій



60 карток здібностей



78 карток ворогів (розташовані у числовому порядку, не тасувати)



9 планшетів членів екіпажу

14 жетонів команди



8 жетонів дослідження



жетони станів (8 жетонів низького морального духу, по 4 жетони отруєння, божевілья, переляку і слабкості)



жетон капітана



жетон яйця динозавра



жетон морського змія



жетон водолазного костюма



жетон шовкового з'їлля



планшет порту



аркуші журналу подорожей для збереження прогресу гри



4 жетони бою



фішка дії корабля



24 картки рівня



18 жетонів втомки

Не зображено:

- ця книга правил
- poradnik зі швидкого старту
- пам'ятка з правил
- книга історій
- атлас
- аркуш досягнень
- пластикові пакети



жетон корабля



жетони ресурсів (по 6 жетонів м'яса, овочів, зерна, матеріалів, артефактів; 40 монет)



9 жетонів взаємодії



планшет корабля

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Дотримуйтеся цих вказівок, якщо ви починаєте нову кампанію. Якщо це ваша перша кампанія, рекомендуємо спершу прочитати poradnik для швидкого старту, щоб ближче познайомитися з героями та дізнатися, як вони потрапили до Моря Блукань. Якщо ви розкладаєте гру, щоб продовжити кампанію, дивіться стор. 32.

1. Покладіть в центрі столу атлас і відкрийте його на сторінці 2. Розмістіть жетон корабля у регіоні з локацією 2 (регіон – це область моря в атласі, відокремлена пунктиром, сушею, спіральним кріпленням атласу і краями сторінок).

2. Над атласом покладіть планшет корабля. Розмістіть його потрібною стороною залежно від кількості гравців (у правому верхньому кутку планшета є позначка 1/2 або 3/4). Викладіть на планшет фішку дії корабля, а ще 3 жетони монет і 1 жетон зерна – це ресурси, з якими ви починаєте гру.

3. Покладіть поруч із планшетом корабля планшет капітана Софі Одеси. Розподіліть репту планшетів екіпажу між гравцями максимально рівномірно (див. стор. 2 poradnika зі швидкого старту). Кожен гравець розміщує свої планшети членів екіпажу перед собою. Покладіть поруч із атласом жетони взаємодії.

4. Перемішайте колоду здібностей та покладіть над планшетом корабля. Визначте, хто буде першим гравцем, і дайте йому жетон капітана.

5. Перемішайте колоду ринку і покладіть поруч із планшетом.

6. Розділіть картки подій за типом (помірні, небезпечні, смертоносні) на стоси. Перемішайте кожен стос окремо. Візьміть 6 смертоносних карток подій і сформуєте з них нову колоду, виклавши картки долілиць. Візьміть 6 небезпечних карток подій і покладіть їх долілиць зверху цієї колоди. Візьміть 6 помірних карток подій і покладіть їх долілиць зверху колоди. У вас має вийти колода з 18 карток. Покладіть цю колоду долілиць на відповідне місце планшета корабля. Решту карток подій покладіть до відповідного ящика.



7. Покладіть поруч із планшетом корабля картки пригод з колоди ринку – *Інструменти*, *Глорія Вокер*, *Оладки*, *Суп*. На цих картках написано «Стартова». Візьміть картки завдань 1 і 2. Поруч покладіть ящик на магнітах (не зображено), який містить картки пригод і завдань. **Увага: не змінюйте порядок карток в колодах пригод і завдань і не дивіться їх, поки не отримаєте відповідні вказівки.**

8. Покладіть над планшетом корабля колоду карток ворогів долілиць. **Увага: не змінюйте порядок карток в колоді і не дивіться їх, поки не отримаєте відповідні вказівки.**

9. Покладіть поруч із планшетом корабля книгу історій.

10. Перемішайте жетони пошуків і викладіть їх окремим стосом долілиць поруч із планшетом корабля.

11. Дайте кожному гравцеві (не члену екіпажу) 1 жетон команди та 1 картку здібностей.

12. Покладіть картки рівня поруч із планшетом корабля. Ви можете дивитися ці картки у будь-який час. Розташуйте репту жетонів поруч із планшетом.

13. Візьміть з блокнота новий аркуш журналу подорожей. Визначтеся, у якому режимі ви будете грати: звичайному чи жорсткому. Щоб дізнатися їхні відмінності, прочитайте відповідний розділ (див. «Поразка» на стор. 28). У верхню частину аркуша запишіть дату, а у нижню вишішіть імена всіх гравців.

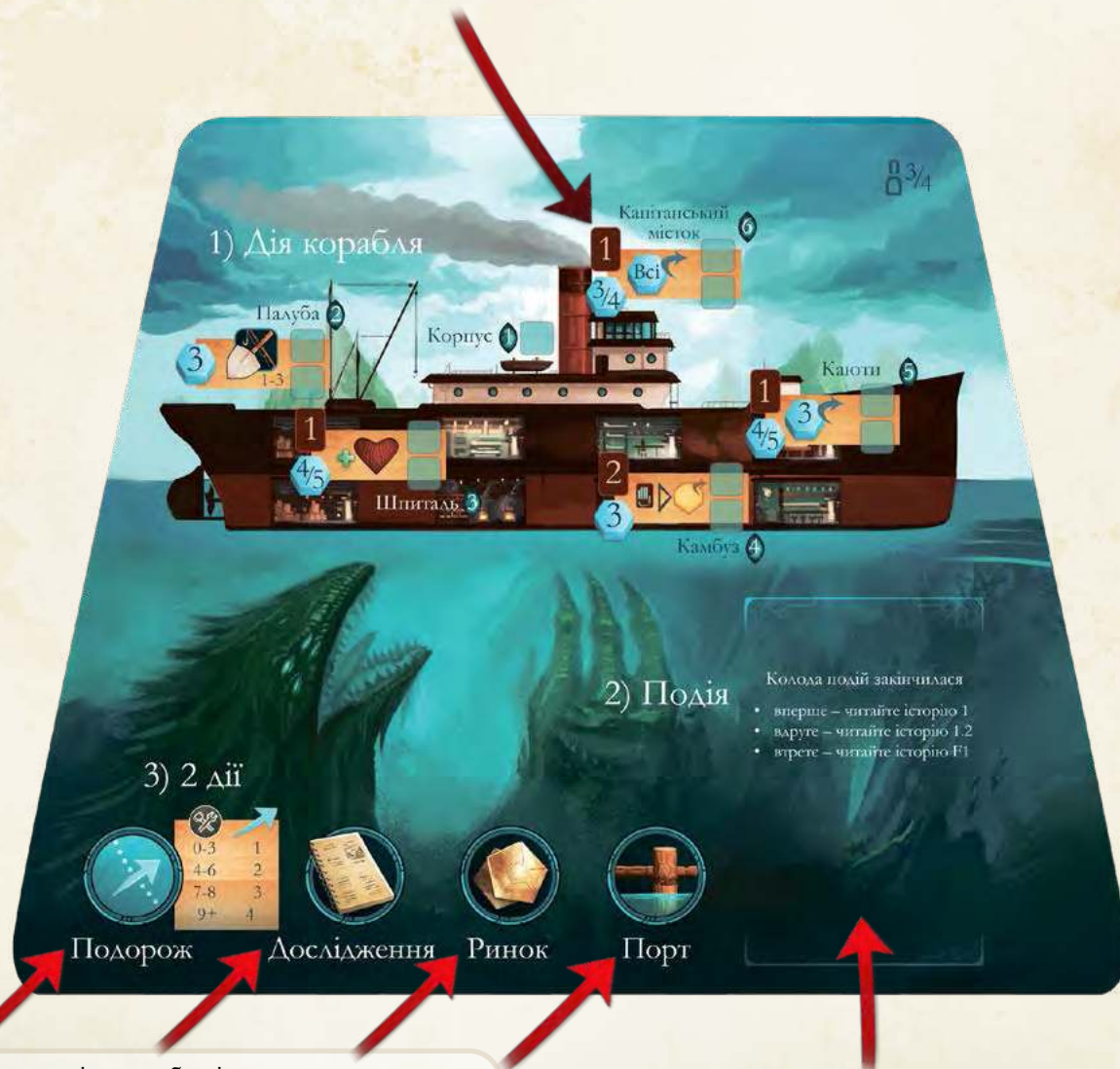
ОСНОВИ

Сторінки 6-9 ознайомлять вас з деякими основами гри «Сплячі Боги», які допоможуть вам відчувати себе в морі наче вдома. Починаючи зі сторінки 10, пояснюється структура ходу та дій.

ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

Зони корабля

Корабель поділено на 5 зон. Кожна містить певну дію, яку ви можете виконати на початку ходу. Всі зони також містять клітинки для кубиків пошкоджень корабля. Якщо у зони заповнені всі клітинки, ви не можете використати її дію. Щойно корабель отримає 11 пошкоджень, ви зазнасте поразки!



Виконавши дію корабля і взявши картку подій, виконайте дві дії члена екіпажу з зазначених вище варіантів. Ви можете виконати одну і ту саму дію члена екіпажу двічі за один хід.

У кожен хід ви берете та застосовуєте картку з колоди подій, яку розміщено тут.

ПЛАНШЕТ ЕКІПАЖУ

Кожен гравець керує двома або більше членами екіпажу. Протягом гри екіпаж отримуватиме жетони ушкоджень і втомги.

Кожен член екіпажу має унікальний набір навичок.

Ви можете витратити жетони команди, щоб використовувати унікальні здібності членів екіпажу.



Ім'я та походження.

Коли ви споряджаєте члена екіпажу картками здібностей, то викладаєте їх під цими двома слотами.

Здоров'я: кількість ушкоджень, які може отримати член екіпажу, обмежується максимальним рівнем його здоров'я.

Характеристики стартової зброї: точність, ушкодження, захист.

КАРТКА ЗДІБНОСТЕЙ

Ця картка має 5 очок долі. Коли ви **випробовуєте долю**, то берете відповідну картку і використовуєте значення у лівому верхньому куті.

Щоб спорядити члена екіпажу цією карткою, потрібно витратити 2 жетони команди.

Ця картка має позначку навички кмітливості. Коли члена екіпажу споряджено такою карткою, він отримує +1 до кмітливості.



Член екіпажу, який має таку картку, отримує здібність "Перша допомога". Після того, як ви спорядили цією карткою члена екіпажу, вам не потрібно витратити жетони команди, щоб скористатися нею.

Ліміт карток: кожен гравець може мати на руках не більше 3 карток здібностей. Якщо ви взяли картку здібностей і перевищили ліміт, ви повинні відразу скинути зайві картки, щоб на руках залишилось 3. Ви можете обрати, які картки скинути. **Пам'ятайте**, що кожного разу, коли колода подій закінчується (крім останнього разу), книга історій наказуватиме вам скинути всі картки здібностей, якими ви спорядили членів екіпажу.

Таємниця: гравці повинні зберігати в таємниці отримані картки здібностей, поки їх не буде розіграно. Гравці не можуть показувати або віддавати їх іншим гравцям.

ІГРОВІ ПОНЯТТЯ І ТЕРМІНИ

Активний гравець

Якщо ваша черга ходити, ви – **активний гравець**. Якщо ви активний гравець, ви керуєте капітаном Одесою. Це важливо пам'ятати під час атаки (див. стор. 23).

Ушкодження

Ушкодження – це фізичні та психічні травми члена екіпажу або ворога, які відображають **жетони ушкоджень** (крапля крові). Якщо в книзі історій чи на картці написано “- 1 здоров'я”, це означає, що ви отримуватимете 1 ушкодження. Коли член екіпажу отримуватиме ушкодження, помістять вказану кількість жетонів ушкоджень на **планшет** відповідного члена екіпажу.

Якщо ви отримали вказівку “**відновити здоров'я**” члена екіпажу, приберіть вказану кількість жетонів ушкоджень.

Ця позначка показує кількість ушкоджень, які член екіпажу або ворог завдає під час атаки.

Здоров'я

Здоров'я – це максимальна кількість ушкоджень, яку може отримати член екіпажу, виконуючи свої обов'язки. Якщо ушкодження члена екіпажу дорівнюють його здоров'ю (коли у нього 0 здоров'я), він більше не може **брати участь у випробуваннях, боях або активувати жодні зі своїх здібностей на планшеті чи картках здібностей**, поки не відновить принаймні 1 здоров'я. *Нульове здоров'я – це, коли член екіпажу майже непритомний, здатен говорити і рухатися, але сильно постраждав.*

Якщо у всіх членів екіпажу 0 здоров'я, ви зазнаєте поразки (див. “Поразка” на стор. 28).

Ушкодження члена екіпажу не можуть перевищувати його здоров'я – у разі перевищення жетони ушкоджень викладаються на планшет іншого члена екіпажу.

Команда

Поняття “Команда” відображає готовність та здатність вашого екіпажу працювати гуртом. Щоб активувати **здібності екіпажу та картки пригод**, споряджати членів екіпажу **картками здібностей** та допомагати іншим гравцям у їхній хід, використовуючи своїх членів екіпажу, ви повинні витратити жетони команди.

Випробуйте долю

Візьміть **картку з колоди здібностей**, подивіться та запам'ятайте число у верхньому лівому кутку. Це **очки долі**. негайно скиньте цю картку. Ви випробуєте долю під час випробувань, атак, пошкодження корабля тощо. *Примітка: у цій колоді числа 1 і 6 зустрічаються вдвічі рідше, ніж інші цифри.*



Очки долі

Випробування

Ви можете зіткнутися з випробуваннями, які потрібно подолати. Зазвичай це відбувається, коли ви читаєте глави з книги історій і коли ви берете картки подій. Ви обираєте членів екіпажу, які братимуть участь у випробуванні (можна не обирати нікого), та **випробуєте долю**, намагаючись отримати або перевищити число, зазначене у **завданні** (див. стор. 19).

Втома

Коли члени екіпажу беруть участь у **випробуваннях**, вони втомаються, отримуючи відповідні жетони. Кожен член екіпажу може мати **до 2 жетонів втоми**.

Кожен жетон втоми має дві сторони. Якщо у члена екіпажу є лише 1 жетон, покладіть його пустою стороною догори. Якщо член екіпажу отримуватиме другий жетон втоми, він повинен покласти його догори стороною “-1 до атаки”. Це призводить до того, що член екіпажу завдає в бою на 1 ушкодження менше.

Член екіпажу з 2 жетонами втоми не може брати участь у **випробуваннях** (стор. 19), але може продовжувати брати участь у **боях** (стор. 21).

Ви можете позбавитися втоми різними шляхами, наприклад, **готуючи за рецептом** або виконуючи певну **дію порту** (стор. 16).

Компоненти обмежено

Усі компоненти обмежені. Це означає, що коли вони закінчаться, ви не зможете отримувати або використовувати їх. **Винятком є жетони ушкоджень**. Якщо у вас закінчилися жетони ушкоджень, використовуйте замість них щось інше.

Регіон

Регіон – це область моря в атласі. Регіони відокремлюються один від одного пунктиром, сушею, спіральним кріпленням атласу і краями сторінок. Корабель може знаходитись тільки в морських регіонах. Він не може перебувати на суші або рухатися нею.

Пошкодження корабля

Якщо корабель має зазнати пошкодження, то за кожне пошкодження ви випробуєте долю та викладаєте один кубик у зону, номер якої відповідає цифрі на картці здібностей. П'ять зон можуть отримати 2 пошкодження, а корпус – 1 пошкодження. Якщо у зоні вже заповнені всі клітинки, ви можете обрати іншу зону і розмістити кубик у ній. Якщо у зоні заповнені всі клітинки, ви не можете використовувати її дію. Якщо корабель отримає 11 кубиків пошкоджень, ви зазнаєте поразки (див. “Поразка” на стор. 28). **Ремонтувати** – прибирати кубики з корабля. Якщо сказано “**відремонтуйте 2**”, ви приберете 2 кубики пошкоджень з корабля.

Навички

У грі існує 5 видів навичок екіпажу. Більшість членів екіпажу починають з 2-4 навичками.

Сила: використовується, коли ситуація потребує фізичних зусиль чи витримки.

Сприйняття: використовується для пошуків, зорово-моторної координації, виявлення об'єктів та використання відчуттів. Також використовується для того, щоб ховатись і крастись.

Кмітливість: використовується, коли ситуація потребує знань, здобутих шляхом навчання або завдяки досвіду.

Майстерність: використовується, коли потрібно щось будувати, ремонтувати, розбирати, підтримувати в робочому стані чи вдосконалювати. Також використовується для запуску корабельних двигунів та мореплавства.

Хитрість: використовується, коли потрібно переконувати, очолювати, говорити, обманювати, вигадувати чи влаштувати змови.

Запас

Коли у грі мова йдеться про “запас”, маються на увазі компоненти, якими ви зараз не володієте. Наприклад, якщо ви отримали вказівку “повернути жетон м'яса до запасу”, ви берете жетон з планшета корабля і повертаєте його до купи компонентів поруч із планшетом. Коли вам кажуть “сплатити”, “скинути” чи “прибрати” щось, це означає повернути до запасу.

Стан члена екіпажу

У грі використовується п'ять типів жетонів стану. Коли член екіпажу отримує стан, викладіть відповідний жетон на його планшет. Кожен член екіпажу може мати кілька жетонів стану, але не може мати два однакових жетони того самого стану. Члени екіпажу отримують жетони стану під час читання історій та під час боїв. Члени екіпажу можуть позбавлятися жетонів стану за допомогою здібностей персонажів і карток.

• **Отруєння:** на початку ходу кожного гравця член екіпажу отримує 1 ушкодження, якщо його здоров'я більше 0.

• **Переляк:** член екіпажу не може атакувати.

• **Слабкість:** кожна навичка члена екіпажу зменшується на 2.

• **Божевілья:** член екіпажу отримує 1 ушкодження, коли бере участь у випробуваннях.

• **Низький моральний дух:** ви повинні витратити додатковий жетон команди, щоб використовувати члена екіпажу під час випробувань.

Журнал подорожей

На початку нової кампанії напишіть свої імена і дату на новому аркуші журналу подорожей. Ви будете використовувати його, щоб відмічати певну інформацію для збереження прогресу гри під час кампанії (а також можете зберегти цей аркуш на згадку про вашу подорож). На іншому боці аркуша є мапа, де ви можете робити нотатки про світ, щоб запам'ятовувати важливу інформацію. **Ви можете використовувати нотатки на мапах світу з попередніх кампаній, коли ви граєте нову.**

Мапа світу і доповнення “Хвилі знищення”

Атлас гри “Сплячі Боги” містить 9 мап для дослідження, але, якщо ви добре розглянете мапу на вашому аркуші журналу подорожей, то побачите, що це лише частина таємничого світу. Ці додаткові мапи та локації входять у доповнення “Хвилі знищення”.

Артефакт

У будь-який момент гри можна використати цей жетон як дві монети.



СТРУКТУРА ХОДУ

Це короткий опис дій, які ви виконаєте у свій хід. Ці дії детально описані на стор. 10-16.

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У свій хід ви виконаєте такі дії:

1. Дія корабля

Оберіть дію корабля. Перемістіть фішку дії корабля до однієї з п'яти зон на планшеті корабля і застосуйте її ефекти. Кожен хід ви повинні переміщувати фішку до іншої зони. Ви не можете застосувати ефекти однієї і тієї самої зони двічі поспіль (див. стор. 10-11).



2. Подія

Візьміть картку події та прочитайте її ефект. Події можуть являти собою певний вибір, випробування, наслідки



або інший ефект (випробування див. на стор. 19). Застосуйте ефект картки подій, перш ніж виконувати подальші дії (правила використання карток подій див. на стор. 12).

3. Дві дії

Виконайте дві дії. Доступні дії вказані в нижній частині планшета корабля. Ви можете виконати одну і ту саму дію двічі за один хід. Ці дії пояснюються, починаючи зі стор. 13.

4. Кінець ходу

Після того, як ви виконали дві дії, передайте жетон капітана гравцеві ліворуч. Цей гравець ходитиме наступним.

ХІД ГРАВЦЯ

1. Дія корабля

Перемістіть фішку дії корабля до однієї з п'яти корабельних зон та застосуйте ефект.

- до корабельних зон належать: капітанський місток, камбуз (кухня), палуба, каюти та шпиталь. У корпусі немає дії.
- ефекти дії корабля можна застосовувати в будь-якому порядку.
- ви не можете передавати жетони команди та картки здібностей іншим гравцям. Якщо в запасі закінчилися жетони команди, ви не зможете отримати їх, поки вони не повернуться до запасу. Якщо колода здібностей закінчилася, перетасуйте скинуті картки і сформуєте з них нову колоду здібностей.
- якщо ви не можете виконати дію, тому що всі зони мають 2 пошкодження, перемістіть фішку дії корабля до однієї з корабельних зон, але не застосуйте її ефект.

Ефекти однієї і тієї самої зони можуть відрізнитися залежно від кількості гравців. Якщо зона має дві цифри на позначці жетона команди, подивіться цифри у верхньому правому кутку планшета. Вони позначають скільки жетонів команди ви можете взяти залежно від кількості гравців.



Якщо грають 3-4 учасники, використовуйте сторону планшета, яка має цю позначку.



На цій стороні планшета дія каюти дозволяє отримати 4/5 жетонів команди. Якщо ви граєте втроєх, то отримаете 4 жетони команди; якщо вчотирьох – 5 жетонів. Також ви повертаєте 3 жетони команди на ваших картках до запасу.



Капітанський місток: до появи перших пароплавів керування кораблем здійснювалося з кормової частини палуби, але членам екіпажу докучав дим із труб, тому в середній частині корабля встановили окрему платформу. Звідси капітан керує кораблем, віддаючи накази своїй команді. Візьміть 1 картку здібностей і відповідну кількість жетонів команди. Поверніть всі жетони команди з усіх членів екіпажу (навіть з тих, якими керують інші гравці) та карток пригод до запасу.



Картки здібностей

Камбуз: на кухні ви можете трохи відпочити та підживитися, щоб отримати нові сили, а також поспілкуватися з іншими членами екіпажу, або покращити навички командної роботи. Візьміть 2 картки здібностей (1 картку, якщо у грі лише 1 або 2 учасники) та вказану кількість жетонів команди. Також ви один раз можете скинути з руки 1 картку здібностей, щоб прибрати 1 жетон втомив з будь-якого члена екіпажу.

Палуба: стоячи на палубі, ви бачите нові незвідані землі, де ви зможете відшукати різноманітні ресурси, які стануть у пригоді під час вашої подорожі. Візьміть вказану кількість жетонів команди. Також ви можете взяти до 3 жетонів пошуків. Беріть зі стосу по одному жетону перед тим, як взяти наступний або зупинитись. Адже під час пошуків у Морі Блукань ви можете наражатися на різноманітні небезпеки: отримайте усі пошкодження корабля, зображені на всіх взятих жетонах. Оберіть один жетон і отримайте відповідну винагороду. Застосувавши ефекти жетонів, покладіть використані жетони пошуків до стосу скидання. Якщо у вас закінчаться жетони, перетасуйте цей стос і беріть жетони з нього.

Жетони пошуків



Отримайте 1 м'ясо і 1 овоч



Отримайте 1 овоч, 1 м'ясо та 1 пошкодження корабля



Отримайте 1 монету АБО 2 матеріали

Каюти: тут екіпаж відпочиває, щоб відновити сили для вдосконалення своїх здібностей та навичок командної роботи. Візьміть 1 картку здібностей і відповідну кількість жетонів команди. Поверніть до запасу будь-які 3 жетони команди (2 жетони, якщо у грі лише 1 або 2 учасники) з членів екіпажу (навіть з тих, якими керують інші гравці) і/або карток пригод.

Шпиталь: лише дужий член екіпажу зможе вижити у Морі Блукань. Візьміть 1 картку здібностей і вказану кількість жетонів команди. Відновіть 1 здоров'я одному будь-якому члену екіпажу.

2. Подія

Візьміть верхню картку колоди подій і прочитайте її вголос. Застосуйте ефект або пройдіть випробування.

- Деякі картки подій пропонують вам обрати з кількох варіантів. У такому випадку оберіть один і застосуйте ефект.
- Ви не можете ігнорувати картку події. Навіть якщо вона містить лише випробування, ви повинні його пройти.
- Якщо ви взяли картку події зі словом “**постійно**”, покладіть її горілиць біля планшета корабля. Застосовуйте ефекти картки поки не зможете її скинути. Спосіб скидання описаний на кожній картці.

Протягом кожної кампанії ви будете проходити колоду подій 3 рази. Щоразу, коли колода закінчується, дотримуйтесь таких інструкцій:

Перший раз

Після того, як колода подій закінчилася вперше, активний гравець завершує свій хід за звичайними правилами. У хід наступного гравця замість того, щоб взяти картку події, ви читаете у книзі історій главу 1.

Другий раз

Після того, як колода подій закінчилася вдруге, активний гравець завершує свій хід за звичайними правилами. У хід наступного гравця замість того, щоб взяти картку події, ви читаете у книзі історій главу 1.2.

Третій раз

Після того, як колода подій закінчилася втретє, активний гравець завершує свій хід за звичайними правилами. У хід наступного гравця замість того, щоб взяти картку події, ви читаете у книзі історій главу F1.

Коли ви берете цю подію, викладіть її долілиць поруч із планшетом корабля. Ефект застосовується, поки ви не зможете скинути цю картку. В кінці ходу кожен гравець може спробувати пройти **випробування МАЙСТЕРНІСТЬ 7**. Якщо ви пройдете його успішно, скиньте цю картку та жетон морського змія.



Коли ви берете цю подію, зробіть вибір: отримаєте 1 пошкодження корабля або спробуйте пройти **випробування СИЛА 6**.

Коли ви берете цю подію, викладіть її долілиць поруч із планшетом корабля. Ефект “Кінець ходу” застосовується, поки ви не зможете скинути цю картку. Ви можете витратити дію, щоб спробувати пройти **випробування СИЛА 7** та скинути цю картку і жетон.

Спеціальне правило для події “Змій-мисливець”: якщо ви перегортаєте атлас на іншу сторінку, викладіть жетон змія в регіон, з якого починає ваш корабель.

3. Дві дії

Виконайте 2 з таких дій: подорож, дослідження, ринок або порт.

- Ви можете виконати одну і ту саму дію двічі за один хід.
- Ви можете відмовитися від виконання дії, щоб отримати 1 жетон команди. Ви можете вчинити так для однієї чи обох дій.

Дія: подорож

Ця дія дозволяє перемістити корабель до нового регіону. Регіони відокремлюються один від одного пунктиром, сушею, спіральним кріпленням атласу і краями сторінок. Коли ви подорожуєте, ви проходите випробування вашої МАЙСТЕРНОСТІ:

Якщо хтось із членів екіпажу, якими ви керуєте, має навичку майстерності, то він може взяти участь у випробуванні. Оберіть для випробування **одного члена екіпажу** і викладіть на його планшет 1 жетон втомі. Однак пам'ятайте, що ви можете подорожувати без допомоги членів екіпажу.

Далі **випробуйте долю**. Якщо хтось із членів екіпажу бере участь у випробуванні, додайте до очок долі +1 за кожну позначку майстерності, яку він має. Ви також можете скидати з руки картки здібностей з позначками майстерності, щоб додати до вашого результату +1 за кожну скинуту картку. Зверте результат з таблицею подорожей (див. праворуч), щоб визначити, яку відстань ви можете подолати. Одиниця відстані дозволяє переміститися до сусіднього регіону. Наприклад, якщо ваш результат 8, ви можете подорожувати на відстань 3.

Небезпека: якщо ви опинилися у регіоні з позначкою небезпеки, ви повинні **успішно** пройти **випробування** небезпекою або зазнати негативних наслідків. Тип випробування та його складність вказані в лівій частині позначки. У правій частині вказані наслідки невдачі. Наприклад, якщо там позначка ушкодження, то ви отримаєте **пошкодження корабля**. Якщо ви успішно пройдете **випробування**, то не зазнаєте наслідків.

Краї мапи: якщо ви дісталися краю мапи і хочете продовжувати рухатися в тому ж напрямку, ви можете зробити це, якщо там є блакитна стрілка. Вона показує, на яку сторінку потрібно перегорнути атлас. Але деякі сторінки будуть недоступні, якщо у вас немає **доповнення “Хвилі знищення”**. Виконайте такі дії:

- спочатку приберіть жетон корабля з мапи
- перегорніть атлас на сторінку, що зазначена на краю, і викладіть на неї жетон корабля
- ви завжди потрапляєте на мапу з краю, протилежного до того, з якого ви покинули попередню сторінку. Наприклад, якщо ви перетнули північний край сторінки атласу, ви потрапляєте на нову сторінку з південного краю тощо. Якщо край має кілька регіонів, ви обираєте, з якого почати. Дивіться приклади на наступній сторінці правил

Примітка про подорожі: “Мантикора” має на борту вугілля, якого вистачить на всю вашу подорож, тому вам не потрібно турбуватися про паливо.



Кількість очок долі Відстань

Небезпека



Тип і рівень навички, необхідний для успішного проходження випробування

Отримайте це пошкодження корабля, якщо зазнаєте невдачі



Приклад подорожі 1

Зоряна переміщує жетон корабля до регіону з небезпекою *примарної імли*. Вона повинна спробувати пройти випробування ХИТРИСТЬ 5. Зоряна викладає жетон втомки на планшет капітана Одеси, щоб додати її хитрість до свого результату. Вона випробовує долю і отримує 1. Хитрість капітана Одеси становить 1. $1+1=2$, а для успішного проходження випробування потрібно 5, тому Зоряна зазнає невдачі. Вона бере 1 жетон низького морального духу і викладає його на планшет капітана Одеси.

Приклад подорожі 2

Зоряна переміщує корабель до регіону з небезпекою *скелястих берегів*. Вона робить спробу пройти випробування КМІТЛИВІСТЬ 5. Для випробування Зоряна обирає Грегорі та Каннана, які додають їй 2 очки кмітливості. Вона випробовує долю і отримує 2. Оскільки її загальний результат $2+2=4$, вона повинна отримати 1 пошкодження корабля. Якби вона мала принаймні 5, то не отримала б пошкодження корабля.



Приклад подорожі 3

Зоряна хоче переміститися на нову мапу. Вона вирішує перетнути західний край поточної мапи, де є блакитна стрілка з цифрою 13. Зоряна перегортає атлас на сторінку 13. Вона повинна потрапити на нову мапу з протилежного краю, тому виставляє корабель до регіону, що межує зі східним краєм сторінки. Вона може обрати південний або північний регіон, і обирає північний.

Дія: дослідження

Дослідіть у регіоні, де перебуває ваш корабель, одну з локацій, позначених цифрами в червоних кружальцях. Під час дослідження ви робите вибір, проходите випробування і/або берете участь у боях.

Спочатку оберіть локацію, яку ви будете досліджувати, відкрийте книгу історій та знайдіть главу, номер якої відповідає цифрі в червоному кружальці. Прочитайте текст з історією вголос, якщо не граєте наодинці. В кінці кожної історії відбувається щось із цього:

- Ви робите вибір. Історія може містити випробування чи бій з ворогами (детально на стор. 19 та 21 відповідно). Після завершення випробування чи бою (якщо такі є), перейдіть до історії з відповідним номером.
- Ви отримуєте винагороду або зазнаєте негативних наслідків. *Винагорода та наслідки виділені курсивом.*
- Фраза “*поверніться на корабель*” вказує на те, що дію дослідження завершено. Можна закрити книгу історій. Активний гравець продовжує свій хід у звичний спосіб, або закінчує його, якщо вже виконав дві дії члена екіпажу.

Увага: не читайте історії заздалегідь і не переходьте до наступних, доки не зробите свій вибір/пройдете випробування. Вам не можна знати, що буде в наступній історії, поки ви не зробите свій вибір.

Дія: ринок

Щоб відвідати ринок, ваш корабель має перебувати в регіоні з позначкою ринку.

Візьміть 7 карток з колоди ринку (картки ринку – це картки пригод, які ви можете купити). Ви можете придбати будь-яку кількість з цих карток залежно від їхньої вартості. Щоб купити картку, необхідно сплатити вказану кількість монет, зазначену поруч із назвою картки. Покладіть куплені картки ринку горілиць поруч із планшетом корабля та іншими вашими картками пригод. Ті картки, які ви взяли, але не придбали, покладіть під низ колоди ринку.

Виняток: якщо ви купили зброю, потрібно спорядити нею одного з ваших членів екіпажу. Кожен член екіпажу може мати будь-яку кількість зброї.



Приклад історії

Х

Ви прокидаєтесь, вимазані холодною багнюкою. Волога крапає з вашого одягу, а руки, перев'язані сирим мотузкою, болять. Ви дивитесь навколо і бачите дерев'яну хату з відчиненими дверима. Більшість членів екіпажу лежить поруч із вами.

А. Розріжте мотузку за допомогою каменюк, які лежать поруч.
ХИТРИСТЬ 5
Невдача: -3 здоров'я
(Перейдіть до Х1)

В. Звільніться від мотузки за допомогою сили.
СИЛА 6
Невдача: -3 здоров'я
(Перейдіть до Х1)



Колода карток ринку



Місце розташування ринку

Дія: порт

Щоб відвідати порт, ваш корабель має перебувати в регіоні з позначкою порту. Ви можете виконати будь-яку кількість доступних дій по одному разу або не виконувати жодної. Дії перераховано на планшетах порту.

Готель: сплатіть 4 монети. Кожен член екіпажу відновлює 2 здоров'я і позбавляється 1 жетона втоми.

Корабельня: витратіть будь-яку кількість жетонів матеріалів або монет у будь-якій комбінації. 1 жетон матеріалів/монета дозволяє відремонтувати 1 пошкодження.

Цілитель: сплатіть 1 монету, щоб відновити все здоров'я одного члена екіпажу. Ви можете зробити це з кількома членами екіпажу одразу, але потрібно сплатити за кожного.

Витратити ОД: ви можете витратити очки досвіду, щоб купити картки рівня для будь-яких членів екіпажу. Дивіться нижче.

Виконуючи дію порту, ви сплачуєте **ОД** (очки досвіду), щоб купляти картки рівня для членів вашого екіпажу. Ці картки допомагають прокачувати навички та отримувати нові здібності. Кожному членові екіпажу відповідають особливі картки рівня з його зображенням. Ви можете дивитися ці картки у будь-який час.

Відмічайте отриманий досвід на вашому аркуші журналу подорожей. Коли ви купляєте картки рівня і витрачаєте очки досвіду, то викреслюєте старі відмітки та записуєте залишок очок досвіду. Коли ви купляєте картку рівня, то відразу споряджаєте нею відповідного члена екіпажу. Щоб у нього з'явилася нова навичка, потрібно підкласти картку під планшет так, щоб зображення персонажа на картці не було видно.

Ця картка залишається у нього до кінця кампанії. Не замішуйте її до колоди здібностей.

Картки рівня не враховуються для ліміту карток здібностей (див. стор. 17). Ви не можете скинути споряджені картки рівня, щоб скористатися іншими здібностями чи збільшити показники атаки.



Порт



Порт

Вартість у очах досвіду



ЖЕТОНИ КОМАНДИ

Поняття «жетонів команди» позначає психічну та фізичну готовність, а також здатність членів екіпажу працювати разом.

Ви можете витратити жетони команди в будь-який час, навіть у хід інших гравців (за деякими винятками, які пояснено нижче). Ви можете витратити жетони команди, щоб виконувати такі дії:

Споряджати персонажів картками здібностей (тренуватися)

Витратіть кількість жетонів команди, вказану на картці здібностей, та зіграйте її з руки на одного з членів вашого екіпажу. Це називається «спорядити здібністю». Жетони, які ви витратили, відображають час, який персонаж витрачає на тренування та підготовку до пригод. Потім покладіть картку здібностей під нижній край планшета члена екіпажу так, щоб було видно позначку навички, назву та опис здібності.

- можна споряджати картками здібностей будь-яких членів екіпажу, включно з капітаном і респітою команди.
- кожен член екіпажу **не може мати більше 2 карток** здібностей одночасно (це обмеження не поширюється на картки зброї та рівня, які має персонаж). Гравець, який керує членом екіпажу, може скинути споряджені картки здібностей у будь-який час.
- кожна споряджена картка збільшує відповідну навичку члена екіпажу на 1.
- деякі споряджені картки також дають члену екіпажу (або гравцеві, який ним керує) певну здібність. **У більшості випадків вам не потрібно витрачати жетони команди, щоб використовувати споряджені здібності.**
- ви не можете споряджати членів екіпажу картками здібностей під час бою або випробування.



Жетони команди



Витратіть 2 жетони команди, щоб спорядити Лорана цією карткою навички з руки

4. КІНЕЦЬ ХОДУ

Передайте жетон капітана гравцеві ліворуч. Цей гравець ходитиме наступним.

Активувати здібності екіпажу

Ви можете витратити жетони команди, щоб активувати певні здібності членів екіпажу. **Викладіть потрібну кількість жетонів команди на планшет**, аби показати, що здібність було активовано, потім застосуйте її ефекти. Ви не можете використовувати іншу здібність на планшеті цього члена екіпажу, поки всі жетони команди не будуть прибрані з планшета (див. стор. 34 з поясненням здібностей).

Активувати картки пригод

Ви можете витратити жетони команди, щоб активувати здібність картки пригод. **Викладіть потрібну кількість жетонів команди на картку пригод**, аби показати, що здібність було активовано, потім застосуйте ефекти. **Ви не можете використовувати цю здібність знову, поки всі жетони команди не будуть прибрані з картки пригод.** Усі картки пригод є спільною власністю гравців (див. стор. 39). **БУДЬ-ЯКИЙ гравець** може використовувати ваші картки пригод у будь-який час, навіть щоб допомогти іншому гравцеві у випробуванні чи бою.

- під час бою та під час виконання дії дослідження ви не можете активувати картки пригод, які дозволяють переміщувати корабель.
- за рецептом можна готувати в будь-який час, але не під час бою.

Активувати картки здібностей

Деякі картки здібностей після того, як ними було споряджено члена екіпажу, вимагають витратити жетони команди, щоб активувати здібності. Необхідна кількість жетонів на таких картках вказана в правому верхньому кутку. Ви не розміщуєте на таких картках жетони команди, а повертаєте їх до запасу. **Ви не можете сплачувати жетони команди, які було розміщено на планшетах членів екіпажу чи на картках пригод.**

Інші способи використання жетонів команди

Ви також можете витратити жетони команди, щоб:

- дати іншому гравцеві свій невикористаний жетон бою під час бою (стор. 21).
- долучити членів екіпажу до випробування в хід іншого гравця (стор. 19).

Увага: щоразу, коли ви повинні “сплатити” чи “витратити” жетони команди, повертайте їх до запасу, якщо ви не використовуєте їх, щоб **активувати здібність на картці пригод чи на планшеті члена екіпажу**. Коли ви активуєте здібність на картці пригод або планшеті члена екіпажу, викладайте жетони команди на картку/планшет.



Викладіть 2 жетони команди на планшет Лорана, щоб отримати 1 м'ясо або додати +1 до його точності.



Викладіть 1 жетон команди на цю картку, щоб отримати 2 сили, або 3 сприйняття, або 1 захист.

ВИПРОБУВАННЯ

Випробування – це перевірка навичок, яку потрібно пройти. Кожне випробування пов'язане з однією із п'яти навичок екіпажу: силою, хитрістю, кмітливістю, сприйняттям чи майстерністю.

Базове випробування може виглядати так:

СИЛА 5
Невдача: - 3 здоров'я

У цьому прикладі, щоб пройти випробування, ви повинні отримати силу 5 або вище. Якщо вас спіткає невдача, ви зазнасте відповідних наслідків.

Щоб пройти випробування, зробіть такі дії:

1. Вирішіть, хто з членів вашого екіпажу братиме участь у випробуванні. Коли ви активний гравець, ви можете обрати **членів екіпажу, якими керуєте**, та капітана Софі Одесу. Члени екіпажу з двома жетонами втоми не можуть брати участь у випробуваннях. Ви не можете використовувати члена екіпажу більше одного разу протягом одного випробування. Викладіть 1 жетон втоми на кожного члена екіпажу, який бере участь у випробуванні.

Якщо **інший гравець** хоче долучити до випробування членів екіпажу, якими він керує, він повинен сплатити 1 жетон команди (скільки б членів екіпажу він не долучив). Якщо випробування потребує участі певного персонажа неактивного гравця, той не сплачує жетони команди за участь. Він також повинен викласти на кожного з обраних персонажів 1 жетон втоми.

Приклад: Тарас – активний гравець, який обирає капітана Софі Одесу для участі у випробуванні. Зоряна обирає двох своїх членів екіпажу та сплачує за це 1 жетон команди.

Підрахуйте загальну суму потрібних навичок членів екіпажу, що беруть участь у випробуванні (зазвичай це 1 навичка на одного члена екіпажу + будь-які відповідні споряджені картки здібностей), і переходьте до наступної дії.

Ви можете вирішити, що жоден із членів екіпажу не братиме участь у випробуванні, і просто перейти до наступного кроку.

2. Випробуйте долю: візьміть картку з колоди здібностей і подивіться очки долі у верхньому лівому кутку (очки долі). Додайте до цього числа потрібний тип навички членів екіпажу, які беруть участь у випробуванні. Отримане число буде вашим остаточним рівнем навички.

3. Тепер ви можете використовувати здібності екіпажу, картки пригод і споряджені картки здібностей, аби змінити ваш результат, витрачаючи жетони команди, щоб активувати здібності. Будь-який гравець також може скинути з руки картку здібностей, щоб додати +1 до навички, вказаної на скинутій картці. Гравці можуть скинути будь-яку кількість карток здібностей.

4. Якщо ваш остаточний рівень навички дорівнює числу, вказаному в завданні, або перевищує його, то ви успішно пройшли випробування. Інакше вас спіткає невдача, і ви повинні зазнати відповідних наслідків.

5. Скиньте картку здібностей, яку ви використали, випробовуючи долю.

Успішне проходження випробування

Якщо ви отримали достатньо високий результат, не зважайте на будь-які вказані наслідки після слова “невдача”. Прочитайте наступний рядок у дужках і дотримуйтесь вказівок.



Невдача

Якщо вас спіткала невдача, застосуйте наслідки, вказані після слова “невдача” в рядку, виділеному курсивом. Ось деякі з можливих наслідків:

- Х здоров'я: члени екіпажу, що брали участь у випробуванні, першими отримують зазначені ушкодження. Активний гравець визначає, на чій планшеті викласти жетони ушкодження та як їх розподілити. Якщо втрата здоров'я під час випробування не стосується бою з ворогами і у випробуванні беруть участь лише члени екіпажу активного гравця, процес отримання ушкодження виглядає таким чином. Активний гравець обирає члена екіпажу, який брав участь у випробуванні, та викладає на нього жетони ушкодження. Якщо ви не можете викласти на цього члена екіпажу всі жетони ушкодження, оскільки у нього закінчилося здоров'я, то викладаєте залишок жетонів на іншого члена екіпажу, який брав участь у випробуванні. Якщо такого немає, ви розподіляєте жетони між іншими членами екіпажу, які не брали участь у випробуванні.

Наприклад: Сашко, Євген та Зоряна отримали остаточний рівень навички 8, але, щоб пройти випробування, їм потрібен рівень 9. Наслідки невдачі: -9 здоров'я. У випробуванні брали участь по одному з їхніх членів екіпажу, тому гравці вирішують розподілити ушкодження між ними. Кожен член екіпажу, що брав участь у випробуванні, отримує 3 ушкодження.

- Пошкодження корабля: корабель отримує вказані пошкодження. Не забувайте випробувати долю за кожен кубик пошкодження, щоб дізнатися до якої зони корабля його викласти.
- Перейдіть до Х: деякі наслідки невдач вимагають, щоб ви перейшли до історії з певним номером. Ви повинні перейти до історії, номер якої вказано в рядку, виділеному курсивом, а не до історії, номер якої вказано в наступному рядку в дужках.
- Отруєння/Слабкість/Переляк/Божевілья/Низький моральний дух: викладіть відповідний жетон стану на планшет одного з ваших членів екіпажу. Спершу ви викладаєте такі жетони на тих персонажів, які брали участь у випробуванні, якщо в них немає жетона такого самого стану.
- Якщо в наслідках вказано конкретного члена екіпажу, застосуйте ефекти до нього.

Іноді після опису наслідків невдачі є розповідь про те, що сталося з героями далі. Читайте це тільки якщо знаєте невдачі. Якщо після того, як ви застосували наслідки, немає вказівок перейти до іншої історії, перейдіть до історії, номер якої вказано в наступному рядку в дужках, наче ви успішно пройшли випробування.

Примітка: невдача не завжди означає, що ви не в змозі виконати своє завдання. Іноді це трапляється, але частіше невдача просто означає, що ви отримуєте ушкодження або зазнаєте негативних наслідків, докладаючи зусиль для виконання завдання.

Приклад невдачі

Під час випробування, наведеного нижче, Тимофій отримує рівень навички СПРИЙНЯТТЯ 7, тому він повинен зазнати наслідків невдачі. Він отримує 7 ушкоджень. Він також викладає жетон отруєння на одного зі своїх членів екіпажу. Він читає опис наслідків невдачі та переходить до історії 54.6.

А. Шукайте їхній слід і йдіть по ньому в пустелю.
СПРИЙНЯТТЯ 10

Невдача: -7 здоров'я та візьміть 1 жетон отруєння. Члени екіпажу наступають на кількох кобр, яких не помітили у піску. (Перейдіть до 54.6)

Приклад випробування

Сашко повинен пройти це випробування:

А. Підніміться на скелю, вкриту ліанами.
СИЛА 7

Невдача: -8 здоров'я. (Перейдіть до 16.9)

Спочатку Сашко вирішує, що у випробуванні братимуть участь Лоран і капітан Одеса. Він викладає по одному жетону втрати на їхні планшети. Кожен член екіпажу має силу 1, тому їхня загальна сила – 2. Сашко випробує долю і отримує 4. $2+4=6$. Цього недостатньо для успішного проходження випробування.

Але Сашко може активувати одну зі своїх карток пригод, яка дозволить йому ще раз випробувати долю. Він випробує долю і отримує 5. $2+5=7$.

З цим результатом Сашко успішно проходить випробування і не зазнає наслідків невдачі -8 здоров'я. Він переходить до історії 16.9 і читає її текст.

БІЙ

Підготовка до бою

Якщо історія закінчується словом БІЙ, за яким йде список номерів карток ворогів, ви повинні розпочати бій та перемогти ворогів, перш ніж продовжити свою історію.

Щоб підготуватися до бою, виконайте ці дії:

- Візьміть з колоди ворогів, яка має лежати долілиць, картки з відповідними номерами, не змінюючи порядок карток в колоді. Переглядайте картки, не дивлячись лицьову сторону, поки не знайдете вказані номери. Перемішайте взяті картки та викладіть їх рядком горілиць у центрі столу. Розташуйте картки впритул одна до одної. Їхні клітинки мають бути суміжними (див. розділ “Зона ураження” на стор. 24). Якщо на столі не вистачає місця, ви можете викласти картки на атлас.
- Візьміть 4 жетони бою та розподіліть їх між гравцями.
- Чотири гравці: кожен гравець отримує 1 жетон.
- Троє гравців: активний гравець отримує 2 жетони, а решта – по 1 жетону.
- Двоє гравців: кожен гравець отримує 2 жетони.
- Один гравець: отримує всі 4 жетони.
- Викладіть на кожен планшет члена екіпажу відповідний жетон взаємодії.



Перебіг бою

Розпочніть перший бойовий раунд. Коли він закінчиться, розпочніть наступний, і так далі, аж поки всіх ворогів не буде переможено або здоров'я усіх членів екіпажу не буде дорівнювати 0. Бойовий раунд складається з таких фаз:

АТАКА І КОНТРАТАКА: гравці можуть використовувати свої жетони бою в будь-якому порядку. Після кожної атаки зазвичай починається контратака ворога, на якого ви спрямували свою атаку. Як атакувати детально пояснюється на стор. 23.

КІНЕЦЬ БОЙОВОГО РАУНДУ: після того, як усі гравці використали жетони бою, всі вороги, яких не було переможено, атакують членів екіпажу та застосовують свої здібності кінця раунду (див. стор. 24).

ПЕРЕВІРКА ПЕРЕМОГИ/ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ: якщо ви не перемогли всіх ворогів, поверніть жетони бою та розпочніть новий раунд. Якщо всіх ворогів було переможено, поверніть їхні картки до колоди, зберігаючи числовий порядок карток у колоді ворогів. Приберіть жетони бою та взаємодії з планшетів членів екіпажу. Завершіть історію та перейдіть до відповідної глави книги історій.

Передавання жетонів бою: гравці можуть передавати один одному невикористані жетони бою. Для того, щоб передати жетон бою від одного гравця іншому, один з них повинен витратити 1 жетон команди.

БОЙОВІ ПОЗНАЧКИ

Картки ворогів

Назва ворога, рівень складності, номер картки.

Рівень здоров'я ворога: щоб перемогти ворога, потрібно закрити усі серця жетонами ушкодження.

♦ Точка взаємодії: закривайте клітинки з точкою взаємодії (червоним діамантом), щоб отримати бонуси (див. стор. 25).



Рівень атаки ворога: кожен ворог завдає базові ушкодження + ушкодження за кожну незакриту додаткову позначку атаки. У цьому разі маємо 2+1.

Рівень захисту ворога.

Позначка пісочного годинника позначає здібність кінця раунду. У цьому разі це - "Божевільня". Один із членів екіпажу в кінці бойового раунду може отримати жетон відповідного стану.

Незакрита додаткова позначка атаки ворога.

Точність зброї та захист ворога

Точність зброї: зазначена на зброї екіпажу на планшеті та на картках зброї. Додайте її до очок долі, щоб спробувати влучити у ворога.

Захист ворога: члени екіпажу повинні отримати таке саме число або перевищити його, щоб влучити у ворога.

Характеристики базової зброї членів екіпажу



Захист зброї: використовується тільки під час контратаки ворога. У цьому разі зменшує ушкодження на 1 (див. стор. 34).

Сила зброї: ця зброя завдає 2 ушкодження, коли влучає (див. також стор. 34). **Додаткові ушкодження:** ви можете скинути 1 споряджену картку здібностей (але не картку рівня) з позначкою навички, яка вказана на зброї, з цього члена екіпажу, щоб завдати на 1 ушкодження більше під час атаки цією зброєю. Ви не можете скинути картку з руки, щоб завдати додаткових ушкоджень. **Щоб скинути картку здібностей, нею має бути споряджено члена екіпажу.**

Точність зброї.

АТАКА ТА КОНТРАТАКА

АТАКА та КОНТРАТАКА

- Спочатку викладіть жетон бою на одного члена екіпажу, **яким ви керуєте**, і оберіть **одну зброю з його планшета чи споряджених карток для цілі атаки**. Якщо член екіпажу вже має 2 жетони бою, він не може атакувати до наступного бойового раунду. **Пам'ятайте:** якщо ви активний гравець, ви керуєте капітаном Одесою.
- Оберіть **картку ворога**, якого ви будете атакувати.
- Випробуйте долю та додайте отримані очки долі до **точності зброї**. Щоб влучити у ворога, отриманий результат має дорівнювати **захисту ворога** або перевищувати його, інакше ви не влучите. Випробувавши долю, ви можете скористатися картками пригод і здібностями на планшетах членів екіпажу, щоб збільшити точність.
- Якщо ви влучили, викладіть на картку ворога кількість **жетонів ушкоджень**, яка дорівнює силі використаної зброї (див. також "Зона ураження" на стор. 24). Щоб накрити одне серце, де немає цифр, потрібен 1 жетон ушкодження. Якщо на серці є цифра 2, або 3, див. "подвійні" та "потрійні" серця на стор. 25. **Коли ви викладаєте жетони ушкоджень на картку ворога, ви повинні викладати їх суміжно до будь-яких інших жетонів поточної атаки.** Це як поранення від одного удару чи пострілу. Ви не можете викладати жетони по діагоналі. Кожна клітинка може містити лише 1 жетон. Ви не можете викласти жетон на клітинку, яка вже містить жетон ушкодження, або "перескочити" її. Ви можете викладати жетони не тільки у формі лінії, але й змінювати напрямок, викладати їх у формі літери "Г" тощо. Якщо кожна клітинку з позначкою серця закрито, то ворог переможений. Поверніть його картку до колоди ворогів і зсуньте решту карток ворогів у рядку, щоб між ними не було вільного місця і клітинки на них були суміжними.
- КОНТРАТАКА:** Якщо ворог, якого ви атакували, **не був переможений**, він одразу **контратакує**. Він завдає ушкоджень, що дорівнюють сумі базових ушкоджень та ушкоджень за кожну незакриту позначку атаки. Викладіть відповідну кількість жетонів ушкоджень на планшет члена екіпажу, що атакував. Застосуйте **захист** використаної зброї, 1 захист зменшує ушкодження на 1. Разом з цим, ви також можете використовувати захист з карток пригод та здібностей екіпажу. Якщо у члена екіпажу закінчилося здоров'я, перш ніж ви виклали всі жетони ушкоджень, оберіть іншого члена екіпажу та викладіть решту жетонів на його планшет. Якщо і в нього закінчилося здоров'я, оберіть іншого і т. д.

1. ВИКЛАДІТЬ ЖЕТОН БОЮ.



2. ОБЕРІТЬ ЦІЛЬ.



3. ВИПРОБУЙТЕ ДОЛЮ ТА ДОДАЙТЕ ТОЧНІСТЬ ВАШОЇ ЗБРОЇ. ПОРІВНЯЙТЕ З ЗАХИСТОМ ВОРОГА.



4. ЯКЩО ВИ ВЛУЧИЛИ, ВИКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ УШКОДЖЕНЬ НА СУСІДНІ КЛІТИНКИ.



5. ВОРОГ КОНТРАТАКУЄ.



КІНЕЦЬ БОЙОВОГО РАУНДУ

КІНЕЦЬ БОЙОВОГО РАУНДУ

Після того, як усі гравці використали свої жетони бою, всі вороги, що не були переможені, атакують екіпаж і активують свої здібності кінця раунду, відзначені позначкою пісочного годинника. *Увага: гравці можуть перейти до цієї фази, навіть якщо вони не використали всі свої жетони бою.*

- Вороги атакують по одному зліва направо, завдаючи **ушкодження** членам екіпажу.
- Активний гравець вибирає, якого члена екіпажу атакує той чи інший ворог.
- Один ворог завдає ушкодження лише одному вибраному членові екіпажу. **Жетони стану** може отримувати будь-який член екіпажу.
- В цій фазі ви не можете застосовувати звичайний захист жодної зброї. Однак ви можете застосувати захист з карток пригод, здібностей екіпажу або захист, який стосується **атаки ворога в кінці раунду**.
- Якщо у члена екіпажу закінчилося здоров'я під час отримання ушкоджень, решту жетонів ушкоджень необхідно викласти на планшет іншого члена екіпажу. І так далі.

Приклад кінця бойового раунду

Після того, як гравці виклали всі 4 жетони бою, вороги Воїн-кістяк та Літаюче око залишилися непереможеними. Вони не отримували ушкоджень, тому можуть застосовувати всі свої символи додаткових атак. Воїн-кістяк атакує, завдаючи 2 (1+1) ушкодження Мак. Потім атакує Літаюче око. Воно завдає 3 (2+1) ушкодження Лорану, а Марко отримує жетон божевілья. Тепер гравці повертають свої жетони бою, і починається новий бойовий раунд.



Ця здібність кінця раунду змушує члена екіпажу отримати 1 жетон божевілья.

ІНШІ ПРАВИЛА БОЮ

Промак: якщо ви не влучили, застосуйте захист зброї до контратаки як зазвичай. Ви завдаєте 1 ушкодження після контратаки ворога (ви не завдаєте жодних ушкоджень, якщо вже маєте 2 жетони втоми). Здібності, які збільшують ушкодження від атаки, можна застосувати, навіть якщо ви не влучили.

Ушкодження: вороги завдають базові ушкодження + додаткові ушкодження на клітинках. Якщо клітинку закрито жетоном ушкоджень, ці додаткові ушкодження не враховуються.

Зона ураження: вороги, сусідні до тих, яких ви атакуєте, можуть потрапляти до зони ураження. Коли ви викладаєте жетони ушкоджень на картку ворога, ви можете викласти частину з них на суміжні клітинки сусідніх карток. Це можна зробити, якщо жетони на одній картці є суміжними до клітинок сусідньої картки, і якщо принаймні половину ушкоджень (округлюємо до більшого) поточної атаки було завдано вашій початковій цілі. *Примітка: це чудовий спосіб завдавати ушкоджень ворогам з високим рівнем захисту. Таким чином ви використовуєте хаос битви проти ворогів. Уявіть, що влучаєте в поплічника. Він падає на білях сильного ворога, що спотикається, а ви цієї миті робите швидкий удар. Або уявіть, що ваш удар відкидає поплічника. Він намагається втримати рівновагу, мимоволі розмахуючи руками зі зброєю, та випадково завдає удару своєму товаришеві.*

Літаючі вороги: вороги з позначкою крила мають здатність літати, тому отримують +1 до захисту проти будь-якої зброї, що не є "далекобійною".



Як закривати клітинки ворогів: кожна клітинка може містити лише 1 жетон ушкоджень. Коли ви викладаєте жетон ушкоджень на клітинку, ворог більше не може використовувати її здібності.

Приклад: Зоряна закриває здібність "1 додаткове ушкодження", здібність "Божевілья" та здібність "Політ" на картці Літаючого ока. Тепер воно завдає на 1 ушкодження менше, не може наслати на члена екіпажу "Божевілья" в кінці бойового раунду та має звичайний рівень захисту проти будь-якої зброї.

ЖЕТОНИ ВЗАЄМОДІЇ

Жетони взаємодії

Перед початком кожного бою переконайтеся, що відповідні жетони взаємодії розташовані на планшеті членів екіпажу. **Увага: коли ви не берете участь у бою, ці жетони можна прибрати з планшетів і покласти поруч, аби заощадити місце.**

- Кожен раз коли член екіпажу викладає жетон ушкоджень на клітинку з точкою взаємодії на картці ворога (червоний діамант), він розміщує свій жетон взаємодії на планшеті іншого члена екіпажу. На планшеті члена екіпажу може бути багато жетонів взаємодії і їх можна використовувати разом під час однієї атаки.
- Якщо на планшеті є жетон взаємодії іншого члена екіпажу, гравець може повернути його на відповідний планшет, щоб застосувати здібність жетона. Це називається "активувати" жетон взаємодії. Жетони взаємодії можна активувати після випробування долі.
- Члени екіпажу не можуть використовувати здібності своїх власних жетонів взаємодії.
- Жетон взаємодії можна в будь-який час повернути відповідному членові екіпажу, не активуючи його.
- Коли ви використовуєте картку пригод, що завдає ушкоджень без атаки, щоб закрити точку взаємодії, жетон взаємодії отримує будь-який член екіпажу.

Здібності жетонів взаємодії пояснюються в стовпці праворуч.



Точка взаємодії

"Подвійні" та "потрійні" серця: деякі серця ворогів мають цифри 2 або 3. Щоб закрити їх, вам потрібно завдати 2 або 3 ушкодження відповідно, хоча на клітинку все одно викладається один жетон. Приклади наведено на наступній сторінці.

0 здоров'я у члена екіпажу: якщо здоров'я члена екіпажу, який не влучив, під час контратаки зменшується до 0, він все ще завдає 1 ушкодження після контратаки ворога. Член екіпажу може продовжити використовувати свої здібності до кінця свого ходу у бойових діях. Після цього член екіпажу не може брати участь у випробуваннях та боях поки не відновить хоча б 1 здоров'я.

Капітан Одеса: після активації член екіпажу може викладати жетони ушкоджень по діагоналі.



Грегори: цей жетон можна активувати, коли здоров'я члена екіпажу зменшиться до 0. Відновить цьому членові екіпажу 2 здоров'я.



Каннан: після активації член екіпажу ще раз випробує долю під час атаки.



Одрі: після активації член екіпажу завдає під час своєї атаки на 1 ушкодження більше.



Касумі: після активації член екіпажу завдає під час своєї атаки на 1 ушкодження більше.



Лоран: після активації член екіпажу завдає під час своєї атаки на 1 ушкодження більше.



Мак: після активації член екіпажу під час своєї атаки отримує +2 до точності. Ви можете активувати цю здібність після того, як випробували долю.



Марко: після активації член екіпажу може завдати 2 додаткові ушкодження під час своєї атаки. Але ці жетони ушкоджень можна викладати лише на клітинки з позначками здібностей і додаткових ушкоджень (без позначок сердець). Жетони ушкоджень викладаються суміжно до інших жетонів поточної атаки як зазвичай.



Рафаель: після активації член екіпажу отримує 2 захисту.



ПРИКЛАДИ БОЮ



Приклад бою 1

Євген атакує Кальмара-скорпіона Лораном, використовуючи стартову зброю Дрючок. Він викладає жетон бою на Лорана і потім випробує долю. Його результат – 5. Лоран має +0 точності, тому остаточний результат $5+0=5$. Він дорівнює захисту Кальмара-скорпіона 5. Лоран влучає у ворога. Дрючок завдає 2 ушкодження. Євген вирішує скинути споряджену картку “Перша допомога”, щоб завдати 1 додаткове ушкодження. Таким чином він завдає 3 ушкодження. Євген повинен викласти всі жетони цієї атаки на суміжні клітинки. Він використовує 2 ушкодження, щоб закрити ліву клітинку нижнього ряду (оскільки на клітинці “подвійне” серце), а також може завдати ще 1 ушкодження і накриває жетоном ліву клітинку середнього ряду. Кальмар-скорпіон контратакує. Він завдає 2 базових ушкодження + 1 додаткове ушкодження за незакриту праву клітинку нижнього ряду. $2+1=3$ ушкодження. Дрючок Лорана має у захисті значення 2, зменшуючи ушкодження на 2, тому Лоран отримує лише 1 ушкодження. Євген викладає 1 жетон ушкоджень на планшет Лорана.

1-ша атака Лорана



Приклад бою 2

Євген викладає другий жетон бою на Лорана, який може атакувати Кальмара-скорпіона вдруге. Євген випробує долю і отримує 6. Лоран має +0 точності. Таким чином, остаточний результат 6 перевищує захист Кальмара-скорпіона 5. Лоран влучає у ворога, завдаючи 2 ушкодження. Євген викладає жетон ушкоджень на праву клітинку нижнього ряду і ще один на праву клітинку середнього ряду. Закриваючи праву клітинку середнього ряду, Євген позбавляє Кальмара-скорпіона здібності кінця раунду “Слабкість”. На цій клітинці також є точка взаємодії. Це означає, що жетон взаємодії Лорана можна викласти на іншого члена екіпажу. Євген викладає жетон взаємодії на планшет Одрі. Кальмар-скорпіон контратакує. Оскільки жетон ушкоджень закриває клітинку в нижньому кутку праворуч, Кальмар-скорпіон завдає лише 2 ушкодження. Дрючок Лорана має у захисті значення 2, тому Лоран отримує 0 ушкоджень.

2-га атака Лорана



Приклад бойового раунду

На Сашку та Зоряну нападає Воїн-кістяк, Літаюче око та Пекельний шакал. Гравці починають перший бойовий раунд. Кожен з них отримує 2 жетони.

Сашко ходить першим. Він викладає свій жетон бою на Грегорі та обирає ціллю для атаки Воїна-кістяка. Він випробує долю, отримує 5 і додає +2 до точності зброї. Результат 7 перевищує захист Воїна-кістяка 5. Сашко викладає 2 жетони ушкоджень на Воїна-кістяка, закриваючи серце та порожню клітинку. Воїн-кістяк негайно контратакує, завдаючи 2 ушкодження (1 базове ушкодження + 1 додаткове за незакриту позначку атаки).

Наступною атакує Зоряна. Вона викладає свій жетон бою на капітана Одесу і обирає Воїна-кістяка ціллю для атаки. Вона випробує долю, отримує 1 і додає +1 до точності зброї капітана Одеси. Результат 2 менший ніж захист Воїна-кістяка 5. Вона не влучає, тому Воїн-кістяк негайно контратакує та завдає удару першим. Воїн-кістяк завдає 2 ушкодження, але зброя капітана Одеси має захист 1, тому вона отримує лише 1 ушкодження ($2-1=1$). Після цього капітан Одеса завдає Воїну-кістяку лише 1 ушкодження (оскільки вона не влучила), але цього достатньо, щоб закрити останнє серце та перемогти ворога. У такий спосіб вона також закриває точку взаємодії, тому Зоряна викладає жетон взаємодії капітана Одеси на планшет іншого члена екіпажу. Зоряна прибирає картку переможеного Воїна-кістяка та повертає її до колоди ворогів. **Увага: якщо б Зоряна змогла влучити у Воїна-кістяка, вона б перемогла його перш ніж він контратакував, і не отримала б ушкоджень.**

Після цього Сашко та Зоряна використали свої жетони бою, щоб перемогти Пекельного шакала, і в них залишився єдиний ворог – Літаюче око. Починається фаза “кінець раунду”, і ворог атакує. Літаюче око завдає 3 ушкодження (2 базових + 1 додаткове за незакриту позначку атаки). Зоряна – активний гравець, тому вона вирішує на кого викладати жетони ушкоджень. Вона викладає їх на Мак. Літаюче око також активує свою здібність кінця раунду “Божевілля”. Зоряна викладає жетон божевілля на Рафаеля.

Сашко і Зоряна повертають жетони бою і починається новий бойовий раунд. Про особливі варіанти бою та здібності ворогів можна дізнатися на стор. 35.



Пам'ятайте: після бою треба повернути картки ворогів до колоди та розташувати їх у числовому порядку.



Приклад жетона взаємодії

Рафаель викладає жетон ушкоджень на праву клітинку верхнього ряду картки Літаючого ока і ще один на праву клітинку середнього ряду. Оскільки права клітинка середнього ряду містить позначку точки взаємодії, Рафаель викладає свій жетон взаємодії на планшет іншого члена екіпажу: цього разу це Грегорі.

Грегорі атакує Літаюче око. Він не влучає, тому Літаюче око контратакує і першим завдає 3 ушкодження. Грегорі активує жетон взаємодії Рафаеля та отримує +2 захисту, який нейтралізує 2 ушкодження. Грегорі повертає жетон взаємодії на планшет Рафаеля.

ІНШІ ПРАВИЛА

КАРТКИ ЗАВДАНЬ

Коли в книзі історій сказано “Візьміть завдання №”, візьміть картку з відповідним номером із **колоди завдань** і покладіть її горілиць поруч із атласом. *Не дивіться решту карток у колоді та не змінюйте їхній порядок.* Коли в книзі історій сказано “Скиньте завдання №” або “Завершіть завдання №”, покладіть картку з відповідним номером до **ящика використаних завдань**. Щойно завдання потрапить до ящика, ви не зможете його повернути, тільки якщо не перезапустите гру для нової кампанії.

СЛОВА-КЛЮЧІ

Іноді певна історія вимагатиме від вас **слово-ключ**, щоб ви могли її прочитати або зробити вибір.

Слова-ключі є на картках завдань, які ви отримали. Якщо ви маєте відповідну картку завдань, ви маєте слово-ключ.

Коли історія починається словами “Якщо слово-ключ X, перейдіть до №”, ви повинні дотримуватись цих вказівок, якщо маєте зазначене слово-ключ. Якщо на початку історії є декілька слів-ключів та вказівок, виконуйте їх по порядку.

Коли певний вибір *вимагає слово-ключ X*, це означає, що ви повинні мати певне слово, щоб зробити цей вибір. Але навіть якщо у вас є вказане слово, ви не зобов'язані робити цей вибір, можете зробити інший.

Позначка активного завдання: вона позначає, що картка є активним завданням, яке приведе вас до нового контенту, і ви можете вирушити куди-небудь, аби виконати його. Картки завдань без цієї позначки зазвичай потрібні лише для перевірки наявності слів-ключів.



Слово-ключ.

Номер картки завдання.

ПОРАЗКА

Ваша головна мета у грі “Сплячі Боги” – знайти тотемі і вижити у небезпеках Моря Блукань. Під час подорожі є кілька способів зазнати поразки. Залежно від режиму (звичайного чи жорстокого), в якому ви граєте, поразка має різні значення. Ви знаєте поразки якщо:

- всі члени екіпажу мають 0 здоров'я
- корабель має 11 пошкоджень

Якщо ви граєте в **звичайному режимі**, поразка має більш поблажливий фінал. Якщо здоров'я членів екіпажу зменшується до 0, екіпажу якимось чином вдається вижити, і він повертається до порту, щоб загоїти рани, але це коштуватиме вам дорогоцінного часу. Якщо корабель має 11 пошкоджень, він ледве тримається на плаву, але все ж таки повертається до порту задля ремонту, який триватиме не один день. У разі поразки прочитайте відповідний абзац на аркуші подорожей та дотримуйтесь вказівок, що стосуються звичайного режиму:

- **0 здоров'я у всіх членів екіпажу:** прямуйте до найближчого порту та приберіть з екіпажу всі жетони ушкоджень і втоми. Скиньте 6 верхніх карток колоди подій. Розпочніть новий хід.
- **11 пошкоджень корабля:** прямуйте до найближчого порту і приберіть усі кубики пошкоджень корабля. Скиньте 6 верхніх карток колоди подій. Розпочніть новий хід.

Якщо колода подій закінчилася під час скидання, підрахуйте залишок карток, який вам потрібно скинути, і покладіть на місце колоди подій відповідну кількість жетонів ушкоджень. Коли наступного разу книга історій дасть вам вказівку сформувати нову колоду, сформууйте її та скиньте число карток, що дорівнює кількості жетонів. Однак, якщо це ваша третя колода подій, жетони вам не знадобляться, оскільки ви більше не будете формувати нову колоду.

Якщо ви граєте в **жорстокому режимі**, поразка має більш реалістичний фінал. Екіпаж спіткала цілковита невдача. На цьому кампанія закінчується, і ви повинні перезапустити гру, щоб розпочати нову кампанію. Обов'язково відмітьте тотемі, які вам вдалося знайти, на аркуші досягнень. Впишіть фінальний рахунок до аркуша журналу подорожей.

Опис завдання.

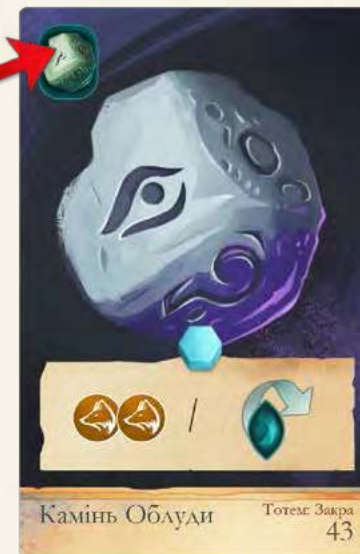
КАРТКИ ПРИГОД

Картки пригод являють собою людей, істот, спорядження, знання і тотемі, які ви знаходите під час подорожей. Отримавши картку пригод, покладіть її горілиць поруч з іншими отриманими картками пригод біля планшета корабля. Ви можете використовувати **здібності** на цих картках, викладаючи на них жетони команди (окрім зброї,

що пояснюється нижче). Щоб отримати картки пригод, ви можете використовувати **дію дослідження** або купляти **картки ринку** – тип карток пригод. **БУДЬ-ЯКИЙ гравець** може використовувати ваші картки пригод у будь-який час, навіть щоб допомогти іншому гравцеві у випробуванні чи бою.

Тотемі

Ви повинні знайти якомога більше **тотемів**. Від кількості знайдених тотемів залежить, яким буде фінал історії в кінці кампанії. Тотемі мають особливу позначку у верхньому лівому кутку картки. Всі тотемі належать до карток пригод.



Вартість активації картки у **жетонах команди**. Викладіть вказану кількість жетонів на картку, щоб скористатися її здібністю.



Активувавши цю картку, ви можете отримати 3 кмітливості під час випробування (*після випробування далі*) **АБО 2** захисту під час бою. У цієї картки також є “пасивна” здібність. Це означає, що здібність діє постійно і вам не потрібно витрачати жетони команди, щоб скористатися нею.

Тип картки і номер картки пригод.

Ця картка пригод дозволяє вам ще раз випробувати долю і скористатися більшим результатом.



Це **зброя**. Ви можете спорядити нею будь-якого члена екіпажу або передати її іншому членові екіпажу в будь-який час, але не під час бою. Покладіть картку під планшет члена екіпажу, щоб було видно характеристики зброї та її назву.



Це **рецепт**. Коли ви активуєте цю картку, ви можете витратити 3 їжі будь-якого типу (м'ясо, зерно, овочі), щоб прибрати 3 жетони втомі з членів екіпажу та 1 жетон низького морального духу.



Коли ви активуєте цю картку, вона тимчасово дає +3 до захисту. Ви можете використати цей захист лише під час бою. Захист дозволяє нейтралізувати ушкодження.

Коли ви розпочинаєте нову кампанію, напишіть імена гравців на новому аркуші подорожей. Також позначте, в якому режимі ви граєте: **звичайному** або **жорстокому**. Використовуйте цей аркуш протягом усієї кампанії, щоб записувати отримані очки досвіду (ОД), і коли вам потрібно зберегти гру.

На звороті аркуша подорожей є мапа Моря Блукань. **ДУЖЕ РЕКОМЕНДУЄМО** робити на цій мапі нотатки, щоб пам'ятати важливу інформацію. Наприклад, де ви були, куди хочете повернутися тощо. Якщо ви знаєте, якого слова-ключа потребує певна локація, ви можете позначити його на мапі. Коли ви отримуєте це слово, ви знатимете, куди повертатися.

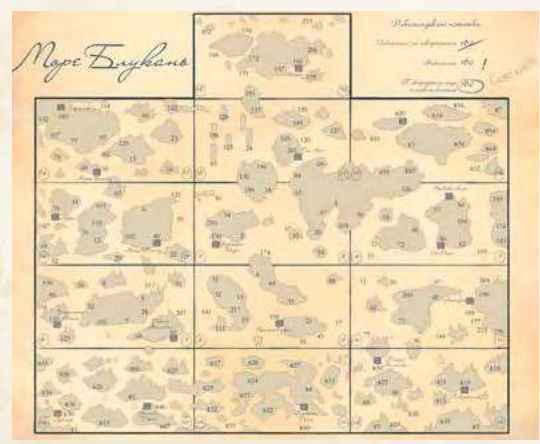
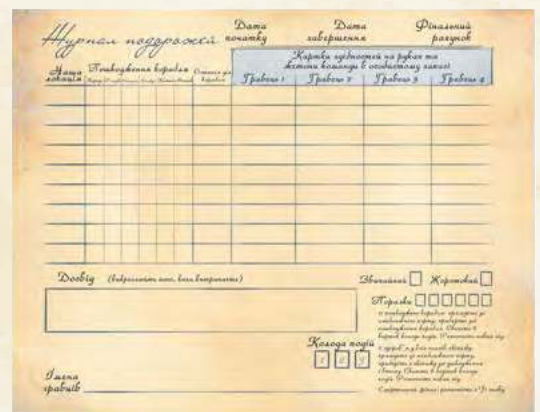
У грі "Сплячі Боги" ви можете грати не більше однієї кампанії одночасно. Так відбувається тому, що вам потрібно відстежувати, які картки завдань ви завершили, поточне здоров'я та стан екіпажу, картки пригод на руках та багато чого іншого.

Ви можете в будь-який час перезапустити кампанію, виконавши дії, описані на стор. 33.

Як зберегти прогрес гри

На початку ходу будь-якого гравця ви можете припинити гру та зберегти її прогрес. Це потрібно, коли ви хочете покласти гру до коробки. У такий простий спосіб ви зможете відстежувати свій прогрес та продовжити гру наступного разу. Щоб пройти кампанію, вам знадобиться близько 10-20 годин. Тому, якщо у вас є можливість залишити гру на столі, щоб потім продовжити, вам не потрібно зберігати гру. Щоб зберегти та зібрати гру під час кампанії, виконайте такі дії:

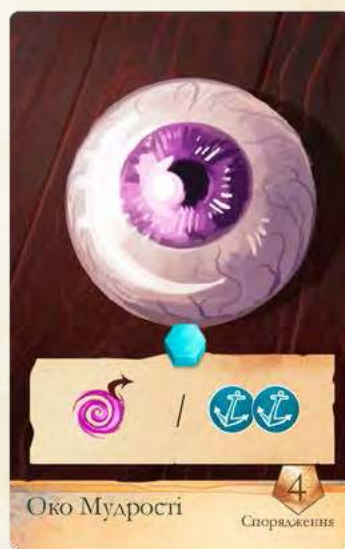
Аркуш журналу подорожей



Щоб приготувати за рецептом, ви повинні витратити 3 зерна. Ви можете прибрати 3 жетони втомі і відновити 3 здоров'я. Дозволяється розподілити ефекти картки між різними членами екіпажу.



Ціну карток зазначено у нижньому правому кутку. Картки ринку – це картки пригод, які ви можете купити, виконавши дію "Ринок".



Коли ви активуєте цю картку, ви можете прибрати 1 жетон божевілля з будь-якого члена екіпажу **АБО** отримати 3 кмтланвості під час випробування.

Примітка: на пізніх етапах вашої кампанії цілком імовірно, що ви матимете двадцять і більше карток пригод. Аби заощадити місце і розчистити свою ігрову зону, ви можете вибрати картки, які не плануєте використовувати, та відкласти цей стос в бік. Наприклад, ви можете мати два дуже схожі рецепти, один з яких безсумнівно є кращим. У цьому випадку вам, швидше за все, не знадобиться гірший рецепт, тому ви можете розмістити його збоку, щоб розчистити свою ігрову зону.

1. У наступному вільному рядку на вашому аркуші подорожі запишіть місцеперебування вашого судна, його поточні пошкодження та останню використану дію корабля. Також запишіть, які картки здібностей і скільки невикористаних жетонів команди має кожен гравець.

2. Покладіть кожен планшет члена екіпажу та відповідні жетони ушкоджень, жетони станів, картки здібностей, картки рівня та споряджену зброю до окремого поліетиленового пакета. Покладіть пакети у ящик для зберігання 1 (див. стор. 2).

3. Покладіть усі свої ресурси, монети, картки пригод, картки здібностей на руках, невикористані жетони команди та картки завдань до ящика кампанії. Картки пригод покладіть до окремого пакета, а ті, на яких є жетони команди, покладіть окремим стосом. Також сховайте до цього ящика поточну колоду подій.

4. Покладіть колоду карток здібностей у поліетиленовий пакет долілиць. Покладіть до цього ж пакета стос скинутих карток здібностей горілиць. Помістіть під низ стосу жетон взаємодії, щоб позначити, де низ, та не переплутати картки пізніше.

5. Приберіть до коробки решту ігрових компонентів.

Як розкласти збережену гру

1. Розташуйте атлас у центрі столу і перегорніть на сторінку, що вказана в останньому рядку аркуша подорожей. Покладіть жетон корабля до відповідного регіону.
2. Розмістіть поруч з атласом планшет корабля. Викладіть на відповідні зони корабля кубики пошкоджень у кількості, зазначеній в останньому рядку аркуша подорожей. Візьміть з ящика кампанії ресурси та монети і покладіть їх на планшет корабля.
3. По черзі вийміть з пакетів планшети членів екіпажу, а також усі пов'язані з ними жетони та картки. Тримайте пов'язані жетони та картки з кожним відповідним членом екіпажу. Розмістіть планшет капітана Софі Одеси біля планшета корабля в центрі столу. Розподіліть решту планшетів членів екіпажу серед гравців максимально рівномірно. Кожен гравець розташовує свої планшети членів екіпажу перед собою.
4. Коли ви востаннє зберігали гру, то клали колоду карток здібностей долілиць, а стос скидання – горілиць. Тепер покладіть ці дві колоди біля атласу, але тримайте їх окремо.
5. Перемішайте колоду ринку і покладіть її поруч.
6. Візьміть колоду подій з ящика кампанії та помістіть її на відповідне місце планшета корабля.
7. Візьміть з ящика кампанії вапні картки пригод і розташуйте їх біля планшета корабля горілиць. Візьміть жетон команди із запасу та покладіть його на стос карток пригод, аби позначити, що ці картки було використано.

8. Покладіть колоду карток ворогів біля планшета корабля долілиць. **УВАГА:** не змінюйте порядок карток в колоді і не дивіться їх, поки не отримаєте вказівки.

9. Помістіть усі свої поточні картки завдань біля планшета корабля. Розмістіть поруч ящик на магнітах. **УВАГА:** не змінюйте порядок карток в ящику і не дивіться їх, поки не отримаєте вказівки.

10. Покладіть поруч решту жетонів і книгу історій.

11. Перемішайте жетони пошуків та покладіть їх окремим стосом поруч із планшетом корабля.

12. Визначтеся, хто буде першим гравцем. Дайте першому гравцеві жетон капітана. Кожен гравець отримує на руку картки здібностей та жетони команди, зазначені в останньому рядку аркуша подорожей (гравець 1, гравець 2 тощо).

ЯК ДОДАВАТИ НОВИХ ГРАВЦІВ ТА ВИХОДИТИ З ГРИ

Ви можете додавати гравців або виходити з гри в кінці будь-якого ходу.

Щоб додати гравця, виконайте такі дії:

1. Після закінчення поточного ходу розподіліть планшети екіпажу між гравцями максимально рівномірно (крім капітана Одеси, якою завжди керує активний гравець).

Якщо гравець хоче вийти з гри, виконайте такі дії:

1. Після закінчення поточного ходу перерозподіліть планшети екіпажу між гравцями максимально рівномірно (крім капітана Одеси, якою завжди керує активний гравець).

2. Гравець, який виходить з гри, повинен скинути 1 картку здібностей і усі жетони команди крім одного. Активний гравець вирішує, як розподілити решту карток і жетонів команди між іншими учасниками.

Увага: не забувайте перевертати планшет корабля стороною, яка відповідає поточній кількості гравців.

ЯК ПЕРЕЗАПУСТИТИ ГРУ ДЛЯ НОВОЇ КАМΠΑНІЇ

Щоб перезапустити гру для нової кампанії, виконайте такі дії:

1. Поверніть усі картки пригод до колоди пригод. Переконайтеся, що всі картки в цій колоді розташовані в числовому порядку (починаючи з 1, коли долілиць).

2. Поверніть усі картки завдань до колоди завдань (включно з картками в ящику для використаних завдань). Переконайтеся, що всі картки розташовані в числовому порядку (починаючи з 1, коли долілиць).

3. Поверніть усі картки рівня до запасу.

4. Поверніть усі жетони до запасу.



ВАРІАНТ ГРИ З КУБИКАМИ

Замість того, аби **випробувати долю**, беручи картки з колоди здібностей, ви можете кидати шестигранний кубик.

Примітка: деякі групи гравців можуть вподобати цей варіант, але мінус полягає в тому, що він додає гри більше хаосу. В базовому варіанті ви можете частково маніпулювати своєю колодою здібностей, тримаючи невеликі числа в руках або споряджаючи ними членів екіпажу. Так невеликі числа не потрапляють до колоди. Ви також можете робити приблизні розрахунки, виходячи з того, скільки одиниць і шісток ви взяли під час випробування долі (одиниці та шістки зустрічаються вдвічі рідше, ніж інші числа). Використовуючи кубик, ви втрачаєте ці переваги.

ФІНАЛЬНИЙ РАХУНОК

В кінці кампанії запишіть свій фінальний рахунок на аркуші журналу подорожей.

- Отримайте 2 очки за кожну картку пригод. Отримайте 2 додаткові очки, якщо картка є тотемом.
- Отримайте 1 очко за кожну картку завдань (включно з картками в ящику для використаних завдань).
- Отримайте 2 очки за кожну картку рівня.
- Отримайте 1 очко за кожні 2 монети, що залишилися.
- Отримайте 1 очко за кожен артефакт, що залишився.
- Отримайте 10 додаткових очок, якщо закінчили кампанію.
- Ви втрачаєте 10 очок за кожну поразку, якщо граєте в звичайному режимі.
- Отримайте 25 додаткових очок, якщо граєте в жорсткому режимі.

ПОЯСНЕННЯ ЗДІБНОСТЕЙ

Загальні правила здібностей планшетів екіпажу

+1 Ушкодження: можна додати лише до атаки, яку виконує цей член екіпажу. Ушкодження не можна завдати окремо від атаки і його не можна додати до атаки іншого члена екіпажу.

Захист: не можна використовувати для блокування ушкоджень, завданих іншим членом екіпажу.

+1 Точність: не можна додати до атаки іншого члена екіпажу.

Прибрати жетон стану: можна використовувати, щоб прибрати жетон стану з будь-якого члена екіпажу.

+1 очко долі: можна використовувати під час будь-якого випробування долі, навіть якщо долю випробує інший гравець.

Відремонтувати 1: прибери́ть 1 кубик пошкоджень з корабля, коли використовуєте цю здібність.

Ще раз випробуйте долю, якщо отримали 1: якщо під час випробування долі ви отримали 1 очко долі, ви можете скористатися цією здібністю, щоб випробувати долю ще раз.



Загальні правила карток здібностей

Здібності на картках, якими ви спорядили члена екіпажу, зазвичай стосуються лише цього члена екіпажу, якщо на картці не зазначено інше.

Коли в описі здібності сказано “ви”, мається на увазі гравець, що керує членом екіпажу, якого споряджено цією картою.

Миттєвий ефект: застосуйте ефект у той момент, коли ви спорядили члена екіпажу картою здібностей.

Особливі картки

Несподіваний удар: скиньте картку, щоб завдати 1 ушкодження без контратаки ворога. Вам не потрібно випробувати долю або використовувати жетон бою, щоб завдати це ушкодження.

ПОЯСНЕННЯ ЗДІБНОСТЕЙ ВОРОГІВ

Сусідні отримують +1/+2 до атаки: активується в кінці кожного бойового раунду. Будь-які картки ворогів, сусідні до цієї картки, завдають +1/+2 ушкодження під час атаки в кінці раунду.

Сусідні відновлюють 1: активується в кінці кожного бойового раунду. Прибери́ть 1 жетон ушкоджень з кожної картки ворогів, сусідніх до цієї картки. Активний гравець вибирає, які саме жетони прибрати.

Скиньте здібність: активується в кінці кожного бойового раунду. Скиньте 1 споряджену картку здібностей з члена екіпажу. Активний гравець вибирає, з якого саме.

Отруєння: активується в кінці кожного бойового раунду. Член екіпажу отримує 1 жетон отруєння. Активний гравець вибирає, хто саме.



Перший удар: поки ви не позбавите ворога цієї здібності, вона буде активною. Щоразу, коли член екіпажу намагається атакувати ворога, той атакує першим.

Переляк: активується в кінці кожного бойового раунду. Член екіпажу отримує 1 жетон переляку. Активний гравець вибирає, хто саме.



Скиньте 1 ресурс: активується в кінці кожного бойового раунду. Поверніть 1 ресурс до запасу.

Божевілля: активується в кінці кожного бойового раунду. Член екіпажу отримує 1 жетон божевілля. Активний гравець вибирає, хто саме.



Низький моральний дух: активується в кінці кожного бойового раунду. Член екіпажу отримує 1 жетон низького морального духу. Активний гравець вибирає, хто саме.



Відновлює 1/3: активується в кінці кожного бойового раунду. Прибери́ть вказану кількість жетонів ушкоджень з цієї картки ворога. Активний гравець вибирає, які саме жетони прибрати.

Роззброєння: активується в кінці кожного бойового раунду. Прибери́ть 1 споряджену картку зброї у члена екіпажу (активний гравець обирає яку саме). Після бою ви зможете знову спорядити нею члена екіпажу.

Опір 1: цей ворог блокує 1 ушкодження щоразу, як член екіпажу завдає йому ушкодження. Поки ви не позбавите ворога цієї здібності, вона буде активною.

Слабкість: активується в кінці кожного бойового раунду. Член екіпажу отримує 1 жетон слабкості. Активний гравець вибирає, хто саме.



1/2 пошкодження корабля: активується в кінці кожного бойового раунду. Корабель отримує 1/2 пошкодження. Випробуйте долю, щоб визначити, які зони корабля пошкоджені.



ДОСЯГНЕННЯ

Якщо ви знайшли тотем, позначте його на аркуші досягнень. Якщо вам вдалося пройти кампанію та дістатися певного фіналу, позначте його на аркуші досягнень. Знайдені тотеми та пройдені фінали дозволяють розблоковувати нові картки завдань.

Розблоковані картки

Розблоковані картки – це особливі картки колоди завдань, які ви зможете отримати, якщо матимете певну кількість тотемів/фіналів. Коли ви розблокуєте картки з певними номерами, то відмічаєте їх на аркуші досягнень.

Приклад: щоб розблокувати картки завдань 169-170, вам потрібно мінімум 4 тотеми/фінали. Щоб розблокувати картки завдань 167-168, вам потрібно мінімум 7 тотемів/фіналів.

Розблокувавши картку один раз, ви зможете використовувати її в майбутніх кампаніях. Щоразу, коли ви розпочинаєте нову кампанію, подивіться аркуші досягнень, щоб дізнатися, з якими розблокованими картками ви її розпочинаєте.

Ви не можете отримати ці картки під час кампанії, а тільки коли розпочинаєте нову кампанію. Ви можете вибрати, з якими розблокованими картками розпочати ту чи іншу кампанію.

Дослідження		Спеціальні тотеми	
<input type="checkbox"/> Селава Тетіана	<input type="checkbox"/> Селава Тетяна	<input type="checkbox"/> Утінська ластівка (169-170)	<input type="checkbox"/> Житомирський замок (176-177)
<input type="checkbox"/> Хмельська Гора	<input type="checkbox"/> Хмельська Гора	<input type="checkbox"/> Хмельська ластівка (170-171)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (177-178)
<input type="checkbox"/> Хмельська ластівка (171-172)	<input type="checkbox"/> Хмельська ластівка (172-173)	<input type="checkbox"/> Хмельська ластівка (173-174)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (178-179)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (174-175)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (175-176)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (176-177)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (177-178)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (178-179)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (179-180)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (180-181)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (181-182)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (182-183)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (183-184)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (184-185)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (185-186)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (186-187)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (187-188)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (188-189)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (189-190)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (190-191)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (191-192)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (192-193)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (193-194)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (194-195)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (195-196)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (196-197)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (197-198)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (198-199)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (199-200)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (200-201)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (201-202)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (202-203)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (203-204)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (204-205)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (205-206)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (206-207)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (207-208)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (208-209)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (209-210)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (210-211)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (211-212)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (212-213)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (213-214)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (214-215)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (215-216)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (216-217)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (217-218)
<input type="checkbox"/> Хмельський замок (218-219)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (219-220)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (220-221)	<input type="checkbox"/> Хмельський замок (221-222)

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ ВОРОГІВ

Під час подорожей вам доведеться боротися з окремими ворогами та з групами ворогів. У історіях вказано загальний рівень груп ворогів. Ви можете подивитися його перш ніж розпочати бій, щоб оцінити свої сили. Ця корисна таблиця дасть вам загальне уявлення про те, наскільки важким буде бій.

Рівень ворогів	Складність бою
3-8	Дуже легка
9-11	Легка
12-13	Середня
14-17	Небезпечна
18-22	Смертельна

ДОСЛІДЖЕННЯ МІСТЕЧОК/МІСТ

Деякі історії починаються з назви містечка або міста, виділеної жирним шрифтом. У цьому випадку історія часто дозволяє за один і той самий візит вибрати всі варіанти, один за іншим. Однак ви **не можете** вибрати той самий варіант більше одного разу під час кожної дії дослідження.



Коли ви досліджуєте цю локацію (40), історія починається з назви містечка – місто Попелу.

МАТЕРІАЛИ ТА ОВОЧІ

Слова “матеріали” та “овочі” позначають “жетони матеріалів” та “жетони овочів”. Кожен жетон являє собою різноманітні будівельні матеріали або овочі. “Отримайте 1 матеріал” означає “Візьміть 1 жетон матеріалів”.

ПОРАДИ ЩОДО СТРАТЕГІЇ

- Не забувайте оснащувати членів екіпажу картками здібностей. Ці картки істотно покращують ваші здібності та допомагають успішно проходити випробування, але ви можете про це забути. Чим скоріше ви спорядите цими картками членів екіпажу, тим краще, адже коли закінчиться колода подій, вам доведеться скинути всі споряджені картки.
- Якщо ви помітили, що у вас постійно закінчується здоров'я або занадто велика втомлюваність, частіше використовуйте дію палуби на планшеті корабля, щоб отримати їжу. Готуйте за своїми рецептами та відвідайте ринок, щоб отримати кращі рецепти, які ефективніше поповнюють здоров'я та знімають втому.
- Чим далі ви подорожуєте від стартового регіону атласу, тим жорстокішим стає світ. Якщо у вас виникають проблеми з виживанням, спробуйте отримати кілька корисних карток пригод і придбайте одну-дві картки рівня перш ніж подорожувати на нову мапу.

ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Іноді в історії буде сказано “візьміть дослідження А”, або “візьміть дослідження + інша літера”. В цьому випадку візьміть жетон дослідження з відповідною літерою. Дотримуйтесь вказівок, якщо в історії вказано конкретний жетон дослідження.

Коли ви повертаєтесь на корабель, поверніть всі жетони дослідження до запасу.



АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Активний гравець	8
Бій	21-27
Випробування	19-20
Випробування долі	8
Втома	8
Дії	13-16
Дії корабля	10-11
Додати гравця	33
Досвід, очки досвіду	16
Дослідження	15
Жетони взаємодії	25
Жорсткий режим	5, 28, 31, 34
Журнал подорожей	9
Зберегти прогрес гри	31-32
Зброя	15, 22
Звичайний режим	28, 34
Здібності екіпажу	18
Здоров'я	8
Зона ураження	24
Картки ворогів	22, 35
Картки здібностей	7, 17
Картки завдань	28
Картки подій	12
Картки пригод	29-30
Картки ринку	15, 29-30
Картки рівня	16
Команда	17
Компоненти	2-3
Ліміт карток	7
Навички	9
Небезпека	13
Невдача	20
Підготовка до гри	4-5
Подорож	13-14
Поразка	28
Порт	16
Пошкодження корабля	9
Пошуки	11
Регіон	9, 13
Ремонт	9, 16
Ринок	15
Розблоковані картки	36
Слово-ключ	28
Стан	9
Ушкодження	8, 20, 23
Хід	10-16

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Дизайн та ілюстрації: Раян Локет
Текст: Мелорі Локет, Раян Локет, Бренна Асплунд
Редактор: Мелорі Локет
Розроблення гри: Раян Локет і Мелорі Локет
Розвиток гри: Алекс Девіс, Бренна Асплунд, Айра Фей
Консультування: Ден Терот
Вичитка книги історій: Мелорі Локет, Бренна Асплунд
Вичитка правил: Мелорі Локет, Бренна Асплунд, Айра Фей, Бренна Нунан, Раян Локет
Короткий посібник: Мелорі Локет
Пам'ятка з правил: Пітер Гіффорд (майстер на всі штуки)

Українська локалізація:
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачі: Антон Мінаков (правила та картки), Олесь Петік (книга історій)
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко, Олексій Косенко

Тестування: Мелорі Локет, Бренна Асплунд, Алекс Девіс, Ден Терот, Келлі Рікс, Джефф Гойнс, Джеремі Трітчлер, Шон Трітчлер, Шон Беван, Хільда Васкес-Беван, Лара Вільямс, Спенсер Вільямс, Веслі Томлін, Том Алеман, Перрі Кляйнхенц, Алекс Монтгомері, Дафні Маршант, Ройс Северсон, Тім Фауерс, Джефф Бек, Джефф Краузе, Ерік Доддс, Томас Томпсон, С'юзі Готліб, Сюзанна Шелдон, Ронні Нортон, Джулія Чунг, Айра Фей
Особлива подяка Річарду Хему, Сюзанні Шелдон, Еріку Доддсу, С'юзі Готліб, Томасу Томпсону, Дену Тероту, Пітеру Гіффорду та Айрі Фей.

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
 ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»
 м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22
www.games7days.com

Авторські права Red Raven Games 2022

РЕКОМЕНДОВАНА РОЗКЛАДКА ПЛАНШЕТА ЧЛЕНА ЕКІПАЖУ



НАГАДУВАННЯ: ЩО Є У СПІЛЬНІЙ ВЛАСНОСТІ ГРАВЦІВ

Цими компонентами гравці не володіють спільно:

- власні планшети членів екіпажу
- картки здібностей на руках
- власні жетони команди
- власні жетони бою

Гравці не можуть давати один одному картки здібностей, але є деякі винятки: гравці можуть спорядити своїми картками здібностей членів екіпажу, якими керують інші гравці. Також будь-який гравець може скидати картки здібностей з руки, щоб збільшити рівень навички під час випробування іншого гравця.

Компоненти, якими гравці володіють спільно:

- їжа
- монети
- матеріали
- картки пригод

Позначки



Ушкодження від атаки: кількість жетонів ушкоджень, які отримує атакований ворог або член екіпажу.



Захист: ігноруйте цю кількість ушкоджень від атаки.



Точність: додайте це число до отриманих очок долі під час атаки.



Здоров'я: закрийте кожну таку позначку на картці ворога, щоб його перемогти. На планшеті члена екіпажу ця позначка показує кількість жетонів ушкоджень, яку він може мати. Якщо ушкодження члена екіпажу дорівнюють його здоров'ю, він не може брати участь у боях та випробуваннях і використовувати свої здібності, поки не відновить принаймні 1 здоров'я.



Скиньте картку здібності з руки



Вартість в ОД: очки досвіду, які повинні сплатити, щоб купити цю картку (стор. 16).



Політ: якщо цю позначку не закрито, ворог отримує +1 до захисту проти зброї, що не є "далекобійною".



Приберіть 1 переляк



Приберіть 1 божевілья



Приберіть 1 отруєння



Приберіть 1 слабкість



Приберіть 1 низький моральний дух



Здібність кінця раунду: в кінці кожного бойового раунду активується здібність на клітинці з цією позначкою.



Точка взаємодії: якщо член екіпажу викладає ушкодження на клітинку з цією позначкою, розмістіть його жетон взаємодії на планшеті іншого члена екіпажу.



Ще раз випробуйте долю, якщо 1: якщо ви отримали 1 очко долі, ви можете скористатися цією здібністю, щоб ще раз випробувати долю.



Тотем



Очки долі



Випробуйте долю ще раз і скористайтеся більшим результатом



Навичка майстерності



Навичка хитрості



Навичка кмітливості



Навичка сприйняття



Навичка сили



Приберіть втому (одну, якщо не вказано інше)



Вартість активації у жетонах команди



Далекобійна зброя



Вартість у монетах



Зерно (їжа)



Овочі (їжа)



М'ясо (їжа)



Їжа (будь-яка)



Матеріали



Помірна подія



Небезпечна подія



Смертоносна подія