

Внутренние работы

Список компонентов.....	3
ПОДРОБНОСТИ КОМПОНЕНТОВ	4 -5

Мясистая середина

НАСТРАИВАТЬ.....	6	
Сбор всего необходимого.....	7	
Карта Люка	8	
ПОНИМАНИЕ ПЛИТКОВ	10-11 Боевые действия в деталях.....	12
Первый игрок.....	12	
Карта активации	13	
Колонка движения.....	14	
Атакующая колонна.....	15	
КОНЕЦ КОЛОНКИ/СОБЫТИЯ/ЛЮРКЕР	16	
Прямая видимость	17	
Способности ПЕРСОНАЖА.....	17	

ОстаткиS

DICE, СПОСОБНОСТИ и часто задаваемые вопросы	18
ИСТОРИЯ И Хронология	19 - 23

Краткое описание игры

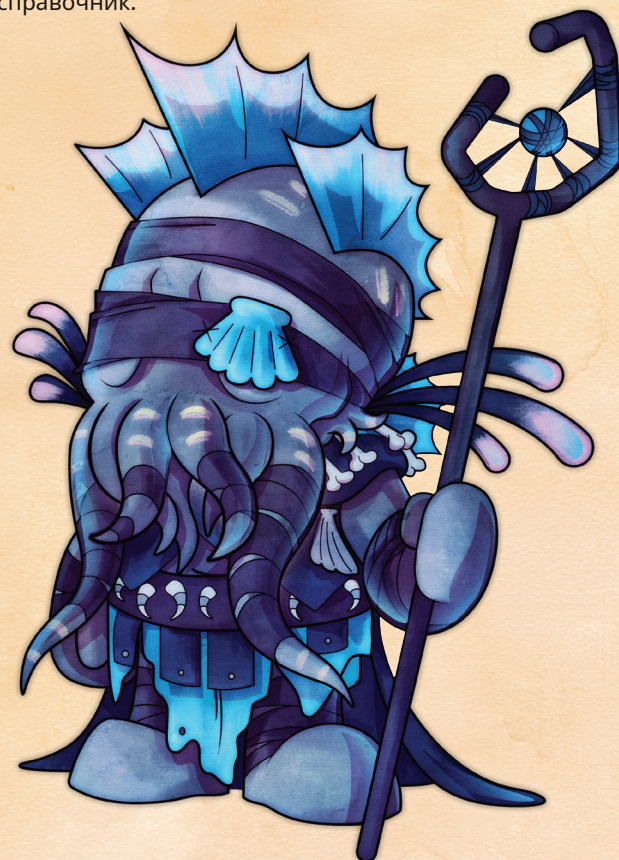
Добро пожаловать в Rivals: Masters of the Deep!

Тактическая игра для 2-4 игроков, действие которой разворачивается в холодных темных глубинах Скрытости. Игроки берут на себя командование Шестерней, Наутилусом, Низшими кланами или Древними. Они собирают боевые силы и посредством стратегических решений и небольшой удачи уничтожают оппозицию.

Правила этой игры разделены на 3 раздела.**ВНУТРЕННИЕ РАБОТЫ** продемонстрирует все, что включено в игру.

МЯСНАЯ СЕРЕДИНАпоможет вам построить свою первую битву за Лурками и познакомит вас с тем, как в нее играть.

ОСТАТКИэто последние страницы книги. В нем собраны все наиболее важные правила, которые могут возникнуть в игре, и имеется удобный справочник.



А-1 х книга правил
Б-5 черных кубиков С-
5 красных кубиков
Д-5 белых кубиков

Э-60 плиток скрытности Φ -30
жетонов ран Г-30 жетонов
эфира ЧАС-15 жетонов
спецэффектов

Я-50 карт добычи Дж-5
карт Люркероv К-25 карт
событий Л- 34 xКарты
персонажей

М- 4 хКарты активации
N- 12 жетонов активации
О-55 миниатюр
П-44 стартовых карты фракций

Э.

4A

 ϕ

П.

Г.

A

Л.

Я, Дж, К.

Б, С, Д.

M.

H.

КОМПОНЕНТЫ И ДЕТАЛИ

ИГРЬНАЯ КОСТЬ

Белый, Красный и Черный кубики используются для определения **ДЕЙСТВИЙ** и **СРАЖЕНИЯ**. Каждый цвет представляет разную силу: белые кубики являются самыми слабыми, черные — самыми сильными, а красные — промежуточными.



Представляет **УДАРЯТЬ**—Чем больше попаданий выпало, тем выше шансы поразить цель.



Представляет собой **ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ ХИТ**—Взрывные удары считаются за один удар, а также позволяют игроку бросить дополнительный красный кубик.

** один красный кубик за каждый выпавший взрывной удар*



Представляет **ЩИТ**—Щиты блокируют удары. Для каждого выпавшего удара вы должны бросить хотя бы один Щит, чтобы заблокировать его.



Представляет собой **ЭФИР**—Получите 1 эфир за каждый выпавший эфир. Эфир используется для приобретения способностей.



Представляет собой **ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ ЭФИР**— Взрывающийся эфир считается за один эфир, но он также позволяет игроку бросить дополнительный красный кубик.

** один красный кубик за каждый бросок «Взрывающегося эфира»*

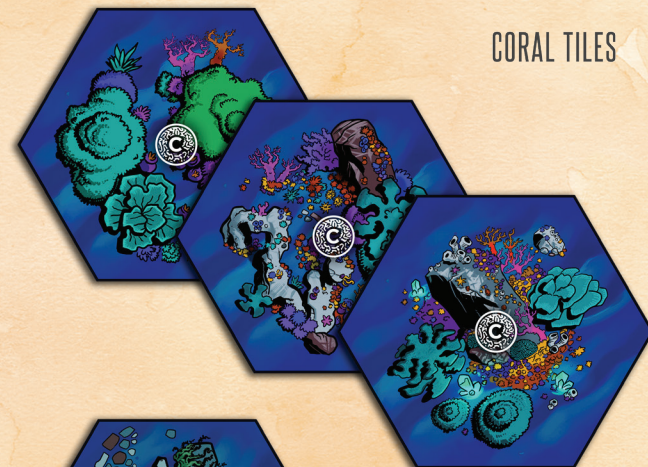


Каждая сторона 3-х типов игровых костей.

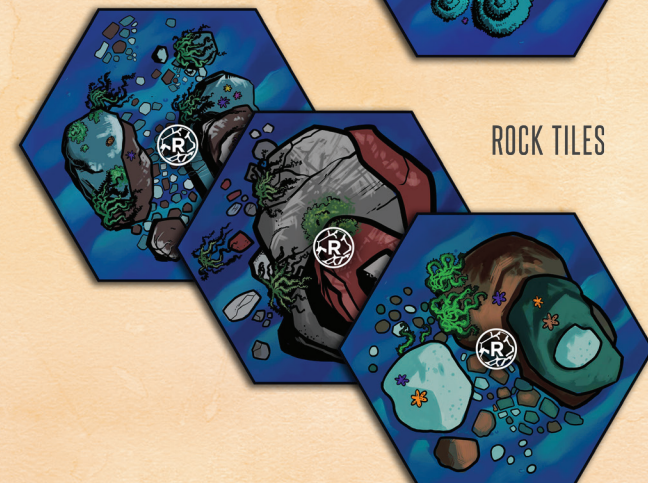
СКРЫТЫЕ ПЛИТКИ

Плитки скрытности используются для случайного создания игрового поля. В базовой игре Masters of the Deep существует 5 типов плиток. Стартовые плитки, плитки песка, коралла, камня и скрытности.

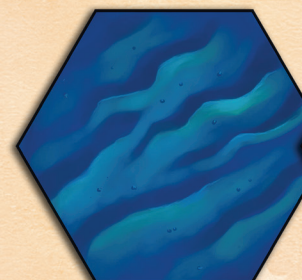
CORAL TILES



ROCK TILES



SAND TILE



LURKER TILE





ЖЕТОНЫ РАНЕНИЙ

Жетоны ран отслеживают повреждения моделей, помещая их на карту персонажа. Как только количество жетонов ран станет равным или больше количества сердец на карте, эта модель уничтожается.



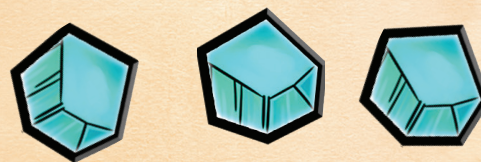
ЖЕТОНЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

Жетоны специальных эффектов представляют собой специальные/магические эффекты. Они остаются в силе до конца раунда, в котором были получены.



КОЛОДА ЛЮРКЕРА

Колода Скрытней содержит мерзких существ и сокровища, с которыми вы можете столкнуться, исследуя различные плитки Скрытий на игровом поле.



ЭФИРНЫЕ ТОКЕНЫ

Эфир используется для оплаты моделей *Способностей* в течение игры.



КОЛОДА ДОБЫЧИ

Колода добычи содержит оружие, доспехи и предметы, которые вы можете найти во время вашего приключения в Скрытии.



КОЛОДА СОБЫТИЙ

Колода событий представляет постоянно меняющиеся ходы битвы и извлекается после завершения хода каждой фракции.

МЯСНАЯ СЕРЕДИНА – НАСТРОЙКА

Условия, которые вам необходимо знать для этой книги правил:

СОПЕРНИКИ

Соперники — это модели вашего противника.

ПРЯТАТЬСЯ

Название глубоких темных глубин.

ЛЮРКЕР

Дикие существа глубин.

ДЕГРАДАЦИЯ

Переход от более сильного к более слабому.

ОБНОВЛЕНИЕ

Идем от более слабого к более сильному.

ЛОС

Поле зрения. Возможность таргетинга на модели.

РАЗМЕР ИГРЫ

Игры для 2 ИГРОКОВ состоят из 2 команд, каждая из которых имеет по 125 эфиров для моделей и стартовых предметов/оружия/способностей.

Игры для 3–4 игроков состоят из 3–4 команд с 75 эфирами для моделей и стартовых предметов/оружия/способностей каждая.

СОЗДАВАЙТЕ ИГРОВЫЕ КОЛОДЫ

Перетасуйте колоды добычи, скрытности и событий отдельно. Разместите их рядом с картой.

СОЗДАЙТЕ СВОЙ ЗАПАС ЭФИРА

Каждый игрок начинает с 3 жетонами эфира в своем запасе эфира. Остальные жетоны эфира размещаются централизованно рядом с краем Lurk, в пределах легкой досягаемости каждого игрока.



ВАША ДОБЫЧА

У каждого игрока есть запас добычи, в котором он может хранить до 5 необорудованных предметов (предметов, которые найдены, но еще не оснащены моделью). На протяжении всего игрового процесса ваши Припасы будут увеличиваться и уменьшаться по мере их использования.

ВЫБЕРИТЕ СВОЮ ФРАКЦИЮ

Каждый игрок выбирает фракцию; Шестерня, Наутилус, Низкие Клань или Древние. Если кто-либо из игроков желает контролировать одну и ту же фракцию, игроки сделают бросок для этого. Ролл 2 , побеждает игрок, набравший наибольшее количество попаданий.

СОБЕРИТЕ СВОИ СИЛЫ

Каждый игрок использует ЭФИР для построения своей команды. 125 эфира при игре для 2 игроков и 75 эфира при игре для 3-4 игроков. Карты персонажей (герои и миньоны) и стартовые карты (способности, предметы, оружие) имеют стоимость эфира в верхнем левом углу. Каждый игрок платит стоимость эфира за каждую модель или стартовую карту. Игроку не обязательно тратить весь свой эфир, но оставшийся эфир не может быть использован в игре. Вы начинаете матч всего с 3 жетонами эфира. Стартовые предметы нельзя приобрести после сбора сил.

ВЗЯТЬ ВСЕ МОДЕЛИ

Каждый игрок берет модели, соответствующие купленным им картам персонажей. Поместите приобретенные стартовые предметы, способности и оружие рядом с картами персонажей, которым вы их экипируете. К каждой карте персонажа можно поместить только один тип каждой стартовой карты, так что на каждой карте персонажа будет только один стартовый предмет, одно стартовое оружие и одна карта стартовой способности.

ЭФИР
РАСХОДЫ

25



СЕРДЦА



THEODORE P. STEVEDORE
COG HERO SMALL



ИМЯ

РАЗМЕР МОДЕЛИ

ФРАКЦИЯ/ТИП

3

BARKER

Boost current or adjacent. All models in hex add  to DEFENSE.

1

DON'T BLINK

UPGRADE weakest DEFENSE dice.

СПОСОБНОСТИ

X

BRUSH IT OFF

Reroll one of your opponents ATTACK die.



RANGE



SPEED



ATTACK



DEFENSE

СТАТИСТИКА

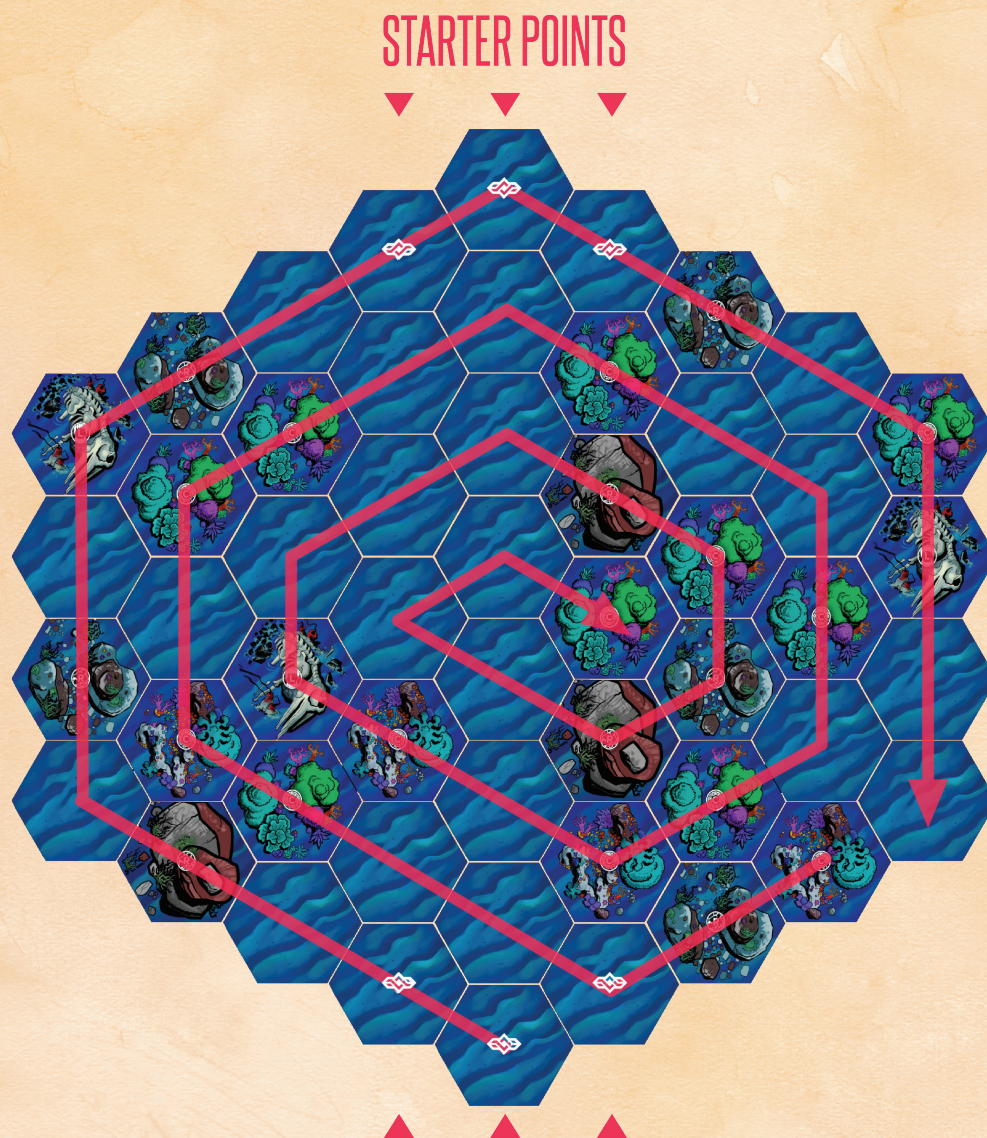
КАРТА ЛЮРК

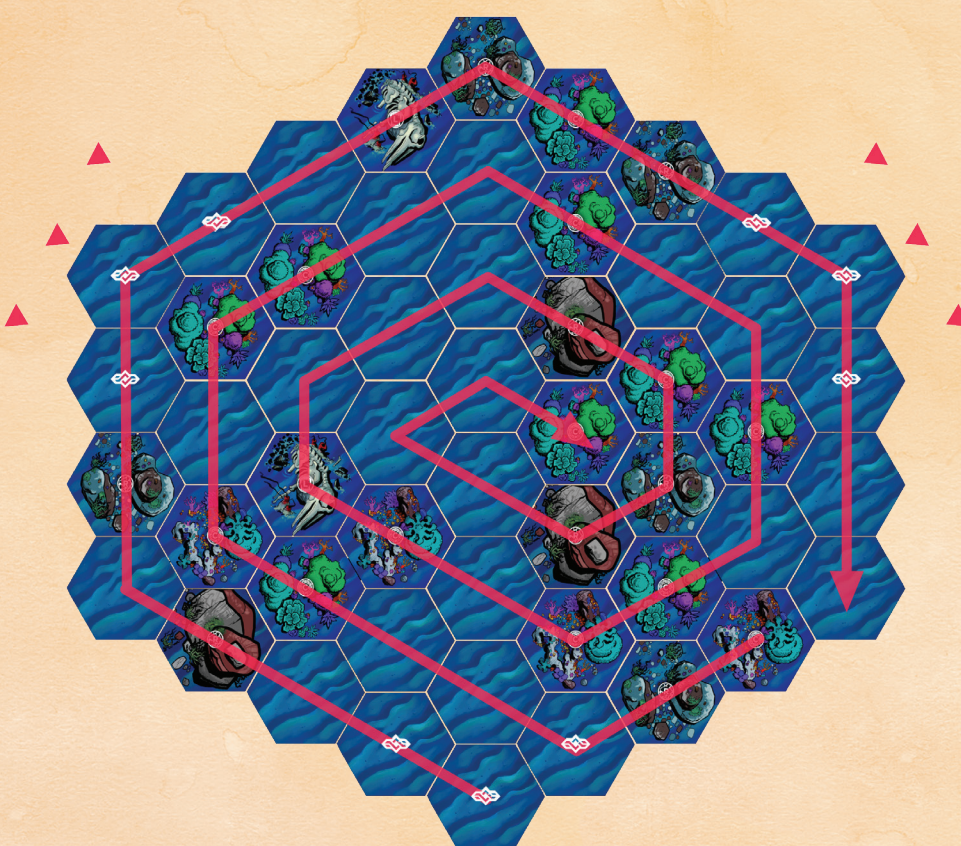
КАК НАСТРОИТЬ КАРТУ LURK

Карта Lurk состоит из плиток Lurk. Возьмите все тайлы скрытности и перетасуйте их. Отложите их в сторону. Создайте карту случайным образом, разместив плитки появления и плитки скрытности по кругу, как показано на рисунках.

КАРТА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Карты для 2 игроков состоят из 52 плиток, включая 6 плиток точек появления. Начинаем с плитки точки появления, а затем размещаем плитки по кругу. Это должно выглядеть примерно так ниже.



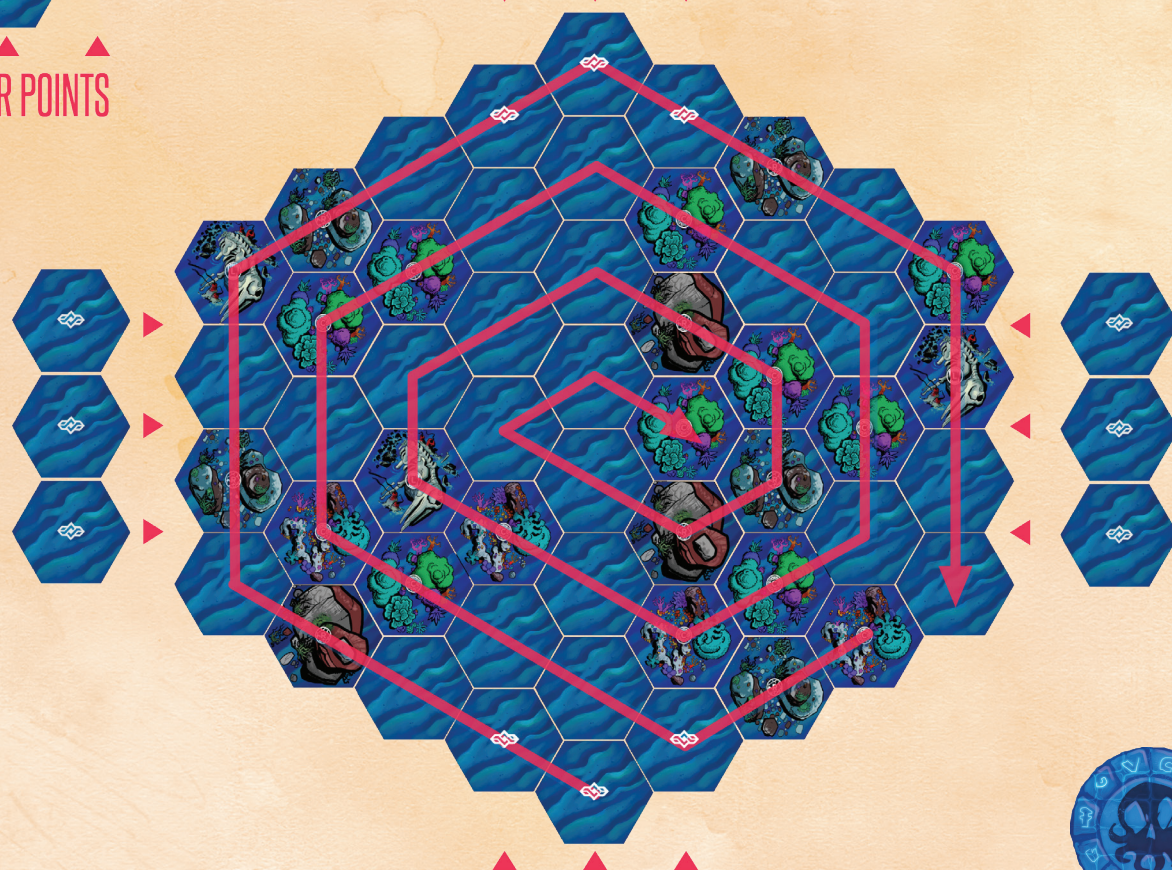


КАРТА ИГРОКА

Карты слоев состоят из 52 плиток, включая 9 плиток точек awp. Начиная с плитки точки появления d, затем размещая плитки по кругу. Это будет выглядеть примерно так.

STARTER POINTS

STARTER POINTS



КАРТА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Карты для 4 игроков состоят из 58 плиток-точек. Начиная с точки появления p, размещая плитки по кругу.



ПОНИМАНИЕ ПЛИТКИ

ПЛИТКИ ТОЧЕК ВОЗНИКНОВЕНИЯ

Плитки ТОЧКИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ, отмеченные значком  на его лице, являются отправная точка для ваших моделей на карте Lurk. Сама плитка не имеет УЛУЧШЕНИЙ или УЛУЧШЕНИЙ. Вы также можете использовать плитки точек возрождения для ввода подкреплений, если ваша стартовая армия слишком велика, чтобы вместить ее.

ПЕСОЧНАЯ ПЛИТКА

ПЕСОЧНЫЕ плитки — это базовые плитки карты. У них нет ни ПОВЫШЕНИЙ, ни УНИЧТОЖЕНИЙ.

КОРАЛЛОВАЯ ПЛИТКА

Плитки CORAL отмечены значком . Коралловая плитка DEGRADE ваш САМЫЙ НИЗКИЙ кубик защиты (если самый низкий кубик — белый, вы теряете этот кубик).

Вы также можете поискать в Корале LOOT. Ролл 1  если ты катишься попадание, то вы можете взять карту из колоды добычи. Это самый быстрый и простой способ получить больше ДОБЫЧИ.

ЕМКОСТЬ ПЛИТКИ

Есть два типа моделей: *Большой* и *Маленький*. Только один *Большой* модель может поместиться на плитке, а три *Маленький* моделей на плитку. Вы не можете находиться на одном тайле с СКРЫТЫМИ или СОПЕРНИКАМИ.

КАРТА МАЛЛИГАН

Если ваша карта неровная (клетки появления окружены камнями или все Люркеры находятся на одной стороне карты), вы можете пересдать. Это означает, что вы берете свои плитки LURK и перенастраиваете их.

КАМЕННАЯ ПЛИТКА

Плитки ROCK являются препятствиями. Отмечено значком . Модели не могут нацеливаться на другие модели через препятствия. Тем не менее, ROCKS также можно использовать как отличную точку обзора. Модели могут доплыть до вершины ROCKS. Игрок выбрасывает 1, при попадании эта модель может переместиться на плитку КАМЕНЬ. Если бросок не приводит к попаданию, модель немедленно прекращает ДВИЖЕНИЕ, а оставшаяся СКОРОСТЬ не используется.

Находясь на каменной плитке, модели получают 1  К АТАКА бросается. Плитки ROCK по-прежнему могут блокировать LOS. Если между моделью и целью находится плитка ROCK, то LOS по-прежнему блокируется, если только обе модели не находятся на ROCKS. Модели могут перемещаться на другие соседние КАМНИ без переброса.

ПЛИТКИ ЛЮРКЕР-ДЭН

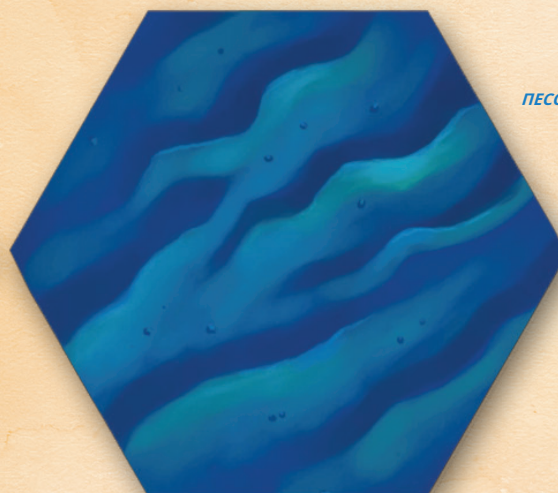
Плитки LURKER DEN, отмеченные значком , где находится Здесь обитают чудовищные существа скрытности. Этих существ называют ЛЮРКЕРЫ. Вы можете обыскать эти плитки, чтобы узнать, что скрывается внутри. Победив ЛЮРКЕРА, вы можете получить ДОБЫЧУ из колоды ДОБЫЧИ или ЭФИРА (указанного на карте ЛЮРКЕРА). Если вы считаете, что ЛЮРКЕР слишком опасен, вы можете бежать. LURKER останется в своем логове и будет атаковать только те модели, которые входят в клетку, примыкающую к его логову. LURKERS можно атаковать только из соседнего гекса (их логово защищает их от атак на ДИАПАЗОНЕ).

Если ЛЮРКЕР выбрасывает ЭФИР во время броска на АТАКУ или ЗАЩИТУ, он добавляется в его Логово. Этот ЭФИР получает Игрок, победивший ЛЮРКЕРА. После победы над ЛЮРКЕРОМ модели могут войти в пустое логово, чтобы получить 1 к ЗАЩИТЕ,  находясь на этой плитке.

ПЛИТКА ТОЧКИ ВОЗРОЖДЕНИЯ



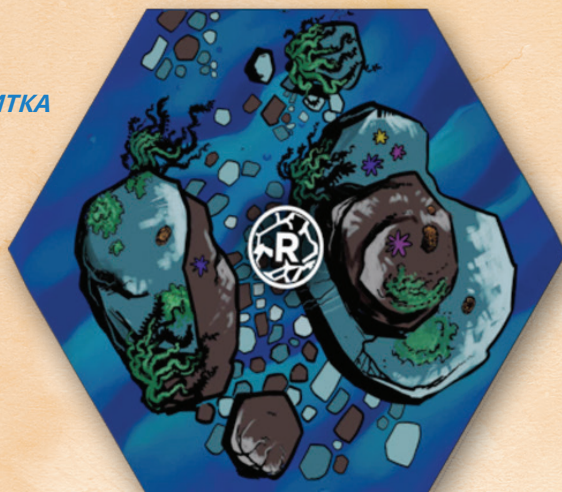
ПЕСОЧНАЯ ПЛИТКА



КОРАЛЛОВАЯ ПЛИТКА



РОК ПЛИТКА



ПЛИТКА ЛЮРК ДЕН



Бой в деталях

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Последний герой. Когда последняя модель игрока удаляется, этот игрок проигрывает. Победителем становится последний игрок с моделями на доске. Просто как тот.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Чтобы определить, кто будет первым игроком, каждый должен бросить 2.



. Тот игрок, который выкинет больше всего УДАРОВ, становится первым игроком.

БИТВА НАЧИНАЕТСЯ

В MASTERS OF THE DEEP игра проводится в несколько РАУНДОВ. Каждый РАУНД делится на две части:

1. Ход всех игроков
2. Ход Люкеров

Отдельные ходы состоят из АКТИВАЦИЙ, которые разделены на три столбца на вашей карте.

КАРТА АКТИВАЦИИ:

1. Колонна движения
2. Колонна атаки
3. Конец столбца

Во время каждого хода игроки используют АКТИВАЦИИ из каждого столбца, пока все их ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ не окажутся в конечном столбце. Как только ВСЕ жетоны окажутся в конечном столбце, вытяните КАРТУ СОБЫТИЯ.

Игрок слева идет следующим и продолжает движение по часовой стрелке. Как только ВСЕ игроки уйдут, наступает второй ход ЛЮРКЕРОВ.



КАРТА АКТИВАЦИИ

The *Карта активации* состоит из трех столбцов: столбец движения, столбец атаки и столбец конца.

The *Столбец движения* отображает, сколько активаций движения у вас осталось; В столбце «Атака» отображается количество оставшихся активаций атаки, а в столбце «Конец» отображается, когда ваш ход окончен (как только столбец «Конец» заполнится, ваш ход закончится или если у вас нет других моделей для активации).

АКТИВАЦИИ

Каждая колонка дает игроку 3 АКТИВАЦИИ. Все модели на одной плитке можно перемещать или атаковать, если они АКТИВИРОВАНЫ. После использования активации переместите токен в следующий столбец. Вам не нужно завершать всю активацию ДВИЖЕНИЯ перед использованием активации АТАКИ, если доступен 1.

АКТИВАЦИЯ ДВИЖЕНИЯ

Активация движения позволяет перемещать ваши модели. Используйте один *Движение Действие* за модель. Каждую модель на доске можно активировать несколько раз в *Колонна движения*.

АКТИВАЦИЯ АТАКИ

Активация атаки позволяет вам атаковать моделями на одной плитке **ИЛИ** используйте одно атакующее действие. Каждую Модель можно активировать **ОДИН РАЗ** в столбце «Атака».

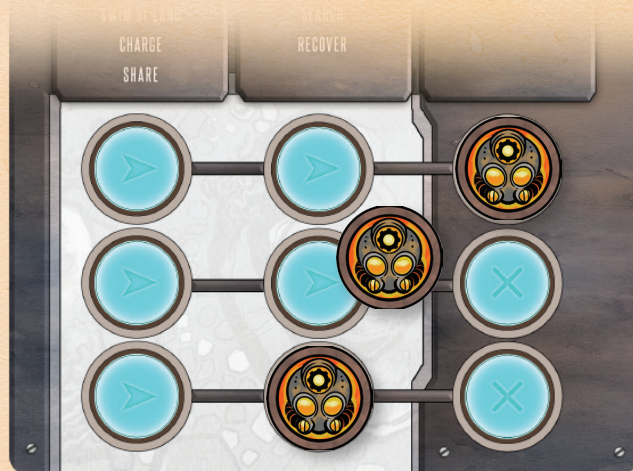


КОЛОННА ДВИЖЕНИЯ

При использовании КОЛОНКИ ДВИЖЕНИЯ каждая активированная модель теперь может перемещаться на количество плиток в ее **СКОРОСТЬ** значение, указанное на его карточке персонажа. Вам не обязательно перемещать каждую модель на активированной плитке.



Когда вы перемещаетесь, у вас есть несколько возможностей выбора, например: вы можете **АКТИВИРОВАТЬ** одну плитку и переместить модели на этой плитке, затем вы можете использовать другую активацию движения, чтобы **АКТИВИРОВАТЬ** новую плитку, на которую переместились ваши модели, для дополнительного движения. В КОЛОННЕ ДВИЖЕНИЯ вы



Чт ле
которые пусты или содержат дружелюбные модели. Вы не можете остановиться на плитке, содержащей дружелюбные модели, если на ней недостаточно места.

Модели должны двигаться по одной. Движение модели должно быть завершено до того, как игрок сможет выполнить движение другой модели. Вы также можете использовать Колонну движения, чтобы ввести подкрепление на свои плитки возрождения. Подробнее о подкреплениях мы поговорим в следующем разделе.

Существует два типа действий: действия движения и действия атаки (мы обсудим действия атаки, когда будем обсуждать колонку атаки).

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ модели можно использовать в столбце «Движение». Одно действие движения может быть выполнено вместе с движением модели. (Они перечислены на карте активации над столбцом «Движение»).

ПЛАВАТЬ—Позволяет вам передвигаться на дополнительное пространство, а также перемещаться по камням и **УНИЧТОЖАЕТ** ваши самые слабые кубики защиты. Чтобы показать, что вы плаваете, просто наклоните модель, пока она не ляжет.

* Пример: СКОРОСТЬ 2 + 1 для ПЛАВАНИЯ.

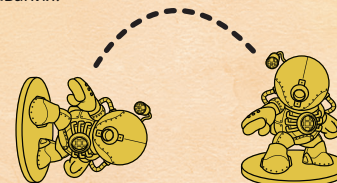


* УЛУЧШАЙТЕ самые слабые ЗАЩИТНЫЕ КУБИКИ

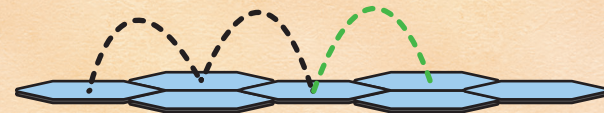


ЗЕМЛЯ—снова коснитесь пола Lurk после плавания, вернитесь к нормальной СКОРОСТИ и ЗАЩИТЕ.

* Убрана черта плавания.



ЗАРЯЖАТЬ—переместите на дополнительную клетку, но УЛУЧШИТЕ САМЫЙ СЛАБЫЙ кубик атаки на этот ход.



* УЛУЧШАЙТЕ самые слабые АТАКУЮЩИЕ КУБИКИ



ДЕЛИТЬСЯ—обмениваться предметами между моделями.

АТАКУЮЩАЯ КОЛОННА

В столбце атаки у активного игрока есть еще 3 активации плитки. При использовании активации атаки на плитке вы можете выполнить атаку. **ИЛИ** использовать атакующее действие (игрок НЕ МОЖЕТ атаковать И использовать атакующее действие).

В этом столбце вы можете активировать каждую модель только один раз (а не дважды, как в столбце движения).

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Чтобы совершить атаку, вы:

1. ОБЪЯВИТЬ цель в диапазоне моделей

* Р



2.



3.



НШЭ

4. ДОБАВИТЬ любые модификаторы карт, способностей или жетонов

5. РЕШЕНИЕ результаты кубиков

ex. *ЗЛОПАЮЩИЙ*

против.

ЗАЩИТНИК



У атакующего 2 черепа, у защитника один щит. Засчитывается 1 попадание. Защитник также получает 1 эфир.

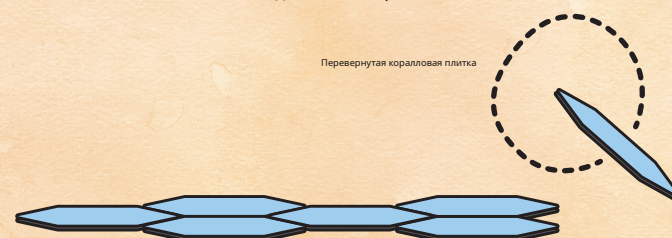
Другой вариант, который у вас есть в КОЛОННЕ АТАКИ, — это использование АТАКУЮЩЕГО ДЕЙСТВИЯ вместо атаки. Атакующие действия состоят из:

ВОССТАНАВЛИВАТЬСЯ — удалите жетоны УНИЧТОЖЕНИЯ, т.е. попадание в сеть или любую другую унижающую способность.

Однако вы не можете оправиться от *Плотоядный коралл* или *Яд*. Яд можно удалить, только сыграв карту предмета, которая лечит его.

ПОИСК — Поиск плитки.

Вы можете либо обыскать логово Люркеров, чтобы узнать, что внутри, либо обыскать Коралл, чтобы найти добычу. Как только плитка коралла будет найдена, переверните ее. Вы можете искать только неисследованную коралловую плитку.



Обыщите логово скрытия:

Находясь на плитке, примыкающей к ЛОГУ СКРЫТЫХ, вы можете обыскать это логово. Вытяните ЛЮРКЕРА из КОЛОДЫ ЛЮРКЕРОВ, чтобы узнать, какой тип Люркера живет внутри. Победите этого Люркера, чтобы получить эфир и/или добычу.

Найдите коралловую плитку:

На плитке Коралла вы можете выбросить 1 , на рулоне  получать одна карта добычи. Коралл — это самый простой способ получить добычу для улучшения ваших персонажей.



КОНЕЦ КОЛОНКИ, СОБЫТИЯ И СКРЫТИЯ

КОНЕЦ КОЛОННЫ

Как только все три жетона активации попадут в конечный столбец, ваш ход официально считается оконченным.

Если вы уже атаковали или выполнили атакующие действия всеми своими силами, но у вас еще остались активации, ваш ход окончен.

КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

Карты событий вытягиваются после завершения хода каждого отдельного игрока. Делайте все, что говорит вам карта. Карты событий также влияют на любых раскрытых Люркеров, за исключением случаев, когда *Контролируется*.



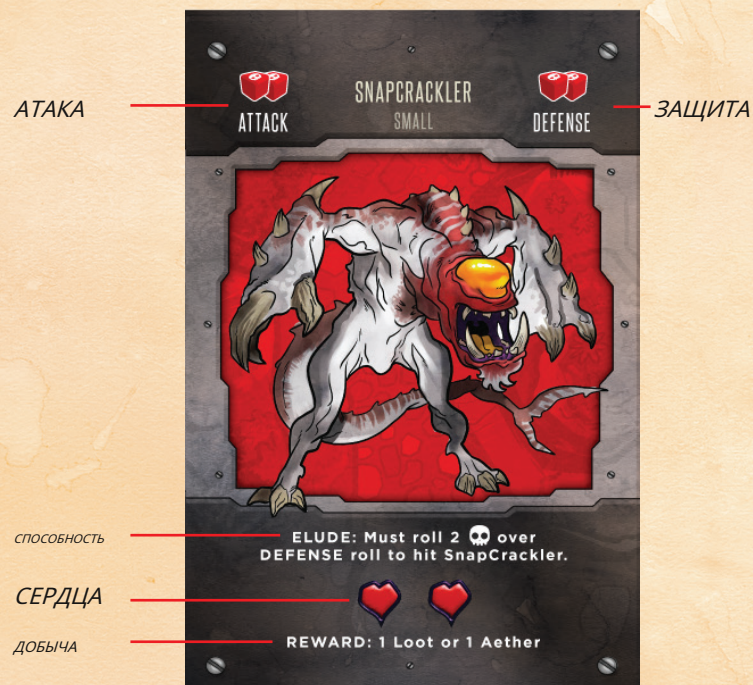
ФАЗА СКРЫТНИКА

После того, как игроки завершили свои ходы, наступает очередь Люркеров. Это единственный раз, когда Люркеры атакуют (если в Способностях персонажа или Событии не указано иное). Все модели, находящиеся рядом с плитками логова Люркеров, находятся под угрозой нападения. Каждая модель будет атакована, если у нее нет Способности или Карты, говорящей об обратном.

Люркеры никогда не передвигаются, кроме как по Карте События или *Контролируется*.

ДЕТАЛИ КАРТЫ ЛЮРКЕРА

Каждая карта Люркера имеет простую статистику по сравнению с обычной картой персонажа. АТАКА, ЗАЩИТА, СПОСОБНОСТИ, СЕРДЦА И ДОБЫЧА. АТАКА, ЗАЩИТА И СЕРДЦА работают так же, как и персонажи. ЗА СПОСОБНОСТИ Люркеров не нужно платить в эфире, и они происходят так, как они указаны на карте. Как только Люркер побежден персонажем, ДОБЫЧА Люркеров сбрасывается, и игрок, победивший этого Люркера, забирает добычу.



КОНЕЦ РАУНДА

После завершения фазы Люкера начинается новый раунд, начиная с Игрока 1.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Любые дополнительные модели, которые вы не смогли разместить на плитках появления в начале игры, можно перенести на карту скрытности с помощью активации движения (по 1 на плитку, как обычно). Они должны войти через тайлы возрождения, с которых начала ваша команда. Плитки не могут превышать обычные 3 маленьких или 1 большую модель(и). Вы можете принести целую плитку моделей с 1 активацией движения. Таким образом, если это плитка из 3 маленьких миниатюр, все они могут быть добавлены с помощью 1 активации движения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ БОЯ

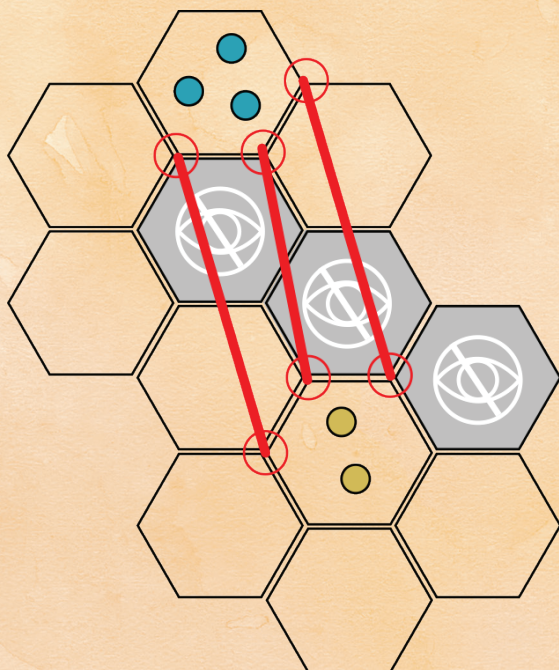
ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Каменные гексы затрудняют обзор: если линия обзора касается какой-либо части этих камней, то обзор закрывается. Чтобы иметь возможность нацеливаться на Модели на других гексах, вы должны, во-первых, иметь достаточную дальность действия, а во-вторых, вы должны иметь возможность видеть по прямой линии от одного свободного угла вашего гекса до свободного угла гекса, на который вы нацеливаетесь. (любой угол на обоих гексах).

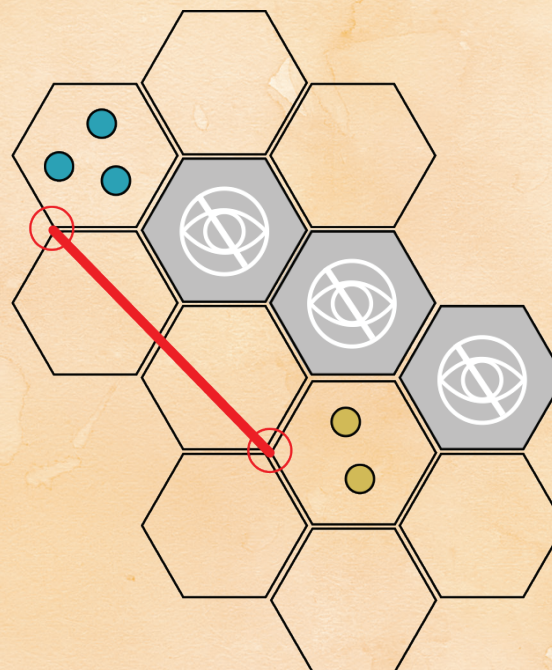


Этот символ обозначает затрудненный обзор и плитку, действующую как стена.

ЗАГРУЖЕННЫЙ ОБЗОР



БЕСПРЕПЯТСТВЕННЫЙ ВЗГЛЯД



СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

Вы можете использовать Эфир, чтобы использовать способность моделей. Каждая модель может использовать одну Способность за **НАПАДЕНИЕ** или **ЗАЩИТА**. Способность или способности каждого персонажа можно найти справа от его изображения на карте персонажа.

Когда миньоны используют способность, вы используете ее для **КАЖДОГО** миньона, но платите за нее только один раз за ход.

Оружие/броня/предметы не являются способностями, поэтому их способности являются автоматическими и их всегда можно использовать, если не указано иное.

THEODORE P. STEVEDORE
COG HERO SMALL

3 BARKER
Boost current or adjacent. All models in hex add 1 to DEFENSE.

1 DON'T BLINK
UPGRADE weakest DEFENSE dice.

X BRUSH IT OFF
Reroll one of the your opponents ATTACK die.

17

ИГРАЛЬНАЯ КОСТЬ, СПОСОБНОСТИ & Часто задаваемые вопросы

МОДЕРНИЗАЦИЯ И Ухудшение игры в кости

Есть 3 цвета кубиков. Белый, Красный и Черный. Белый — самый слабый, черный — самый сильный, а красный — посередине. Определенные карты, плитки или способности могут потребовать от вас ухудшения или улучшения ваших кубиков. Ухудшение качества вашего кубика означает, что вы используете кубик, который слабее того, который вы используете в данный момент. Например: если у вас есть черный кубик и вы его ухудшили, то вместо этого вы должны бросить красный кубик. Если вы улучшите свои кубики, вы будете использовать кубик, который сильнее вашего текущего кубика.

СИЛЬНЕЙШИЙ:



НОРМАЛЬНЫЙ:



СЛАБЫЙ:



ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Есть определенные способности, такие как ОГЛУШЕНИЕ, ЯД, ПАРАЛИЧ и КОНТРОЛЬ, которые будут задействованы во время игры. Ниже описано, как работает каждая способность.

ОГЛУШЕНИЕ: Модель не может АТАКУТЬ в этом ходу, если не выкинет  тогда он может атаковать.

ЯД: модель будет терять 1 сердце каждый ход, пока не вылечится. Вы можете лечить с помощью ПРЕДМЕТА или Способности персонажа, в которых указано, что он может лечить яд.

ПАРАЛИЗ: Модель не может ДВИЖАТЬСЯ или АТАКУТЬ в этом ходу.

КОНТРОЛЬ: Модель теперь входит в команду контролируемых игроков. Контролирующий игрок может использовать эту модель до тех пор, пока контроль не исчезнет. Игрок, потерявший Модель, не может использовать эту модель, пока Контроль не исчезнет.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Что, если мне придется ухудшить белый кубик?

Если вы ухудшаете белый кубик, вы сбрасываете белые кубики.

Что, если мне удастся улучшить черный кубик?

Если вам удастся улучшить черный кубик, вы добавите 1 белый кубик.

Как и когда мне экипировать добычу? Оружие/предметы/броня сразу же экипируются персонажу, который его нашел. Если этот Персонаж не может удержать добычу, она остается на этой плитке или Игрок может обменять Снаряжение на Эфир, равный СТОИМОСТИ ЭФИРА, указанной на карте.

Если Люркер Контролируемый Каково значение СКОРОСТИ?

То же, что и контролирующий персонаж. Управляющий персонаж может перемещать Люркера, как если бы это была его собственная модель.

Если Люркер Контролируемый может ли он использовать свою способность? Да

Если Люркер Контролируемый он движется во время фазы Люркера?

Нет, теперь это Модель Игрока, пока Контроль не исчезнет.

Если после победы над Люркером модель игрока стоит в пещере Люркера, получает ли эта миниатюра иммунитет к дальнейшему бою?

Нет, он получает только +1 красный кубик за защиту.

При активации плитки с двумя или более моделями на ней могут ли все они разойтись или они должны оставаться вместе? И если им разрешено разделиться, пройдут ли они на свое полное расстояние, используя эту активацию одного движения?

Да и да

Если несколько моделей стоят рядом с Люркером, когда он атакует, правила гласят, что Люркер атакует все модели, находящиеся рядом с ним. Проводит ли Люкер новые атаки для каждой модели?

Нет, Люркер бросает один раз, и все модели должны защищаться.



Хронология и история

Примечание:

До нашей эры(До винтика)

переменного тока(После Кога)

НН (История Наутилуса)

СН (История шестерни)

ЛСН (История низких кланов)

АН (История древних)

Примерно 100 000 г. до н.э.

НХ/ЛЧ/АХ- Жизнь среди Древних

НХ/ЛЧ/АХ- Древний указ об управлении эфиром

Примерно 15 000 г. до н.э.

СН-Создатели зажигают искру – глаза-шестеренки просвещаются

НХ/АХ-Аргайл «Грубо говорящий» назначен Древними Великим Вождём

ЛЧ-Луг, «Израненный» из Чамтейлов, претендует на власть над Раффи-Ущельем

ЛСН-Бальдуур Зеп объявляет себя королём Панциря

НХ/АХ-Магнусу «Аколиту» разрешено изучать эфирную магию у Древних.

Примерно 14 950 г. до н.э.

НХ/ЛЧ/АХ-Древние отдали Наутилусу власть над всем Ларком.

НХ/ЛЧ -Балдур и Луг казнены по обвинению в предательстве

Примерно 10 000 г. до н.э.

Ч -Убийство создателей

АХ-Древние покидают Тайник

НХ-The Age of the Lost - Наутилус назначен распорядителем скрытности

Примерно 7500 г. до н.э.

СН-Первое зажигание и начало массового производства населения

Примерно 7250 г. до н.э.

НХ-Эпоха Света. Основан первый Храм Эфира и начинается преподавание Эфирной Магии.

Примерно 7000 г. до н.э.

НХ-Охота на последнего кракена

НХ/ЛСН-Недовольство низших кланов, возникшее на протяжении столетий правления Наутилуса.

Примерно 6900 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Правление Низшими Кланами переходит в Порабощение

НХ/ЛСН-Массовое инакомыслие и неверие в существование Древних.

Примерно 6750 г. до н.э.

НХ-Бэрд «Строитель» строит Коралловые сады для своей умершей жены.

НХ/ЛСН-Некоторые считали эфир священным, но большинство других считали его источником энергии. Начинается массовый сбор эфира.

Примерно 6500 г. до н.э.

СН-Age of Plenty - Шестеренка погружается глубоко в землю

5225 г. до н.э.

СН-Верховный канцлер Рип «Объединитель» Касс положил конец вражде шестерен и объединил кланы в новую Империю шестерен.

4572 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Восстание ScuttleBrute и Chumtail

3953 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Среди удильщиков начинаются волнения

3450 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Панцирные народы открыто выступают против правления вождя Наутилуса. «Панцирь» до этого момента стоял рядом с «Наутилусом».

3014 г. до н.э.

СН-Верховный канцлер Гиббин «Экскаватор» заявляет о нехватке энергии и начинает быструю добычу ресурсов





2254 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Год суровых приливов. Продовольственные ресурсы разорены стаями странствующих люркфидеров.

2125 г. до н.э.

Ч-Ученые-шестеренки ставят под сомнение стабильность ресурсов и призывают к сокращению их использования.

2050 г. до н.э.

НХ/ЛЧ-Полное разногласие с Низшими кланами (морскими существами, не относящимися к Наутилусу)

2003 г. до н.э.

НХ/ЛЧ-Встреча в Затонувшем лесу. Низкие кланы пытаются сделать так, чтобы их голоса были услышаны. Лидеры Низших кланов убиты «Наутилусом».

2002 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Начало Войны Кланов - Полное восстание Низких Кланов.

1806 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Битва Красных Приливов — самая кровавая битва на сегодняшний день

702 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Первый совет бухты Харроуер - Непростой мир между кланами

680 г. до н.э.

СН-Ресурсы винтика истощаются

651 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Убийство Вольфа Инклэйджа (вождя Наутилуса)

627 г. до н.э.

НХ/ЛСН-Второй совет бухты Харроуер — повара низшего клана выбегают наружу. Кровавое пролитие начинается снова.

105 г. до н.э.

СН-Энергетический кризис - Имперская гильдия землекопов и добывающих ресурсов заявляет, что Империи придет конец, поскольку последние ресурсы истощаются.

1 г. до н.э.

СН-Сайлас «Моревард» начинает исследование последней границы Мира-Таинника

СН-Открытие самого мощного ресурса – эфира.

0 переменного тока

СН-Новый враг — вододышащие

НХ-Иностранцы на глубине – истерия среди племен

9 АС

НХ-Единый фронт. Племена объединяют свои ресурсы для высадки на сушу.

58 АС

НХ/СН-Защита бухты Тролльшарк

89 АК

СН-Удаление «Сочувствующих»

90 переменного тока

НХ/ЛСН-Раздоры в племенах

91 АК

НХ/Ч/ЛЧ/АХ-Возвращение Древних. Древние проявляют праведный гнев по поводу заботы об Эфире.

СЕГОДНЯ в 92 году нашей эры

НХ/Ч/ЛЧ/АХ-Бои продолжаются

ВЫБЕРИТЕ СВОЮ ФРАКЦИЮ!

22



СПОСОБНОСТИ И ЖЕТОНЫ



УМЕНЬШИТЬ РАЦИОНЫ
МРАЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ
НИЗКИЕ КЛАНЫ



РУШАЮЩАЯСЯ АУРА
СПОСОБНОСТИ НАДЗОРНИКА
ДРЕВНИЕ



КОРАЛЛОВАЯ СТЕНА
СПОСОБНОСТИ СТЮАРДА
ДРЕВНИЕ



БАРКЕР
СПОСОБНОСТИ ТЕОДОРА
COG



ВИРЛПУЛ
СПОСОБНОСТЬ СТОРОЖА
ДРЕВНИЕ



ЛИНИЯ ЩИТА
СПОСОБНОСТЬ АРРОНАКСА
НИЗКИЕ КЛАНЫ



БОЕВОЙ КЛИЧ
СПОСОБНОСТЬ АЛДЖЕРНОНА
НАУТИЛУС



ЛЕЧЕБНЫЙ КОРАЛЛ
СПОСОБНОСТИ СТЮАРДА
ДРЕВНИЕ



ДЕМОРАЛИЗОВАТЬ
МРАЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ
НИЗКИЕ КЛАНЫ



ТОНУЩИЙ ПЕСОК
СПОСОБНОСТЬ СТОРОЖА
ДРЕВНИЕ



АДРЕНАЛИН МУСКУС
ЭЛЕОНОРА БИЛИТИ
НАУТИЛУС



ПАРАЛИЗОВАТЬ
СПОСОБНОСТИ НАДЗОРНИКА
ДРЕВНИЕ



ЯД
ДОРИАНСКАЯ СПОСОБНОСТЬ
НАУТИЛУС



КАСТ СЕТЬ
СПОСОБНОСТЬ ДРОНА
COG



ШКОЛА РЫБКИ
СПОСОБНОСТЬ ВДОХНОВИТЕЛЯ
ДРЕВНИЕ