ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

V1.03

ОБЗОР

1-5 игроков.
От одного до четырех игроков играют сообща.
Дополнительный игрок может играть за монстров.

Каждая часть игры Dark Tomb содержит все необходимые компоненты для полноценной игры. Персонажи меняются местами в разных играх.

РАСКЛАДКА ПЕРСОНАЖА

Разложите карточки персонажей рубашкой вверх. Каждый игрок выбирает случайного персонажа, затем берет соответствующие карточки действий и кубики соответствующего цвета. Поместите один кубик без меток на самое высокое значение на дорожке HP. Уровень здоровья никогда не может превышать этого максимального значения.

АКТЫ

Приключение состоит из нескольких Актов, которые постепенно усложняются, начиная с Акта 1. Приключение проходит в линейном режиме, но любой Акт можно в любой момент сыграть отдельно. У каждого Акта есть свой цвет и номер, отображенный на обратной стороне карты.

В первый раз, когда вы будете играть, начните свое приключение с Акта 1. Возьмите все карты соответствующего цвета и разложите их на стопки с одинаковыми значками рубашкой вверх. Перемешайте и разложите в отдельные стопки карты монстров, предметов и карт гробницы.

Обратите внимание, что в первом издании "Crypts of Aurelian " используется формулировка Камера а не Акт, так как действие игры полностью разворачивается в склепах. Акты и Камеры - это синонимы в данных играх.

Intro
Начало Акта

Map Tiles
Карта гробницы

Items
Предметы

Monsters
Монстры

Start Tile
Вход

Completion
Конец Акта

ПОДГОТОВКА К АКТУ

Прочитайте карту Начало Акта. Расположите Карты гробницы лицевой стороной вниз в соответствии со схемой на карте Начало Акта. Поместите карту Вход лицевой стороной вверх в место, обозначенное точкой на схеме, поместите кубики персонажей на соответствующие места. При раскрытии Карт гробниц всегда переворачивайте карту, чтобы картинка предмет была в вертикальном положении относительно игрока.

ИНИЦИАТИВА

Разыграйте кубиком, кто из игроков делает первый ход. Положите карточку Событие Акта (карта Stage Turn) справа от этого игрока. Порядок хода меняется по часовой стрелке вокруг стола. Событие Акта разыгрывается в конце раунда.

ХОД ПЕРСОНАЖА

При каждом ходе сначала перемещайте персонажа на любое количество ячеек в пределах его способности движения или не перемещайте вообще.

Затем выполните одно из четырех действий вашего персонажа. Игрок не может выполнять одно и то же действие дважды подряд. Поместите кубик персонажа на свое последнее действие, чтобы отследить это.

Игрок может не выполнять какого-либо действия в свой ход. В этом случае он может убрать кубик с последнего действия или выбрать действие, которое не может быть выполнено в следующий ход (например, атака, которая находится вне зоны досягаемости), переместив кубик на это действие.

ДВИЖЕНИЕ

Перемещение персонажа может осуществляться в любом направлении, но не по диагонали. Персонажи могут проходить сквозь персонажей, но не монстров. Монстры могут проходить сквозь монстров, но не персонажей. Никто не может завершить свое движение на месте, занятом персонажем или монстром.

Любое перемещение, дальность или примыкание в Dark Tomb всегда измеряется по пространству в любом направлении, но не по диагонали.

БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы также можете совершать неограниченное количество Бесплатные действия в любое время в течение своего хода, в том числе во время передвижения. Бесплатные действия включают в себя открытие Карт гробницы, получение Предметов и обмен Предметами между игроками.

ОТКРЫТИЕ КАРТ ГРОБНИЦЫ

В качестве Бесплатного действия вы можете открыть Карту гробницы, расположившись на клетке рядом с ней. Переверните плитку лицевой стороной вверх. Разложите белые кубики Предметов в местах, где знак .

Если на карте изображен монстр , переверните верхнюю карточку Монстра лицевой стороной вверх, и расположите ее рядом с Картой Гробницы.
Так же на Карте Гробницы расположите черный кубик монстра, в соответствии с его типом . Поместите еще один черный кубик на дорожку HP монстра с точками, равными количеству игроков в данном Акте, даже если кто-то из игроков был побежден.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы получить Предмет, вы должны находиться на месте с белым кубиком Предмета. Возьмите верхнюю карточку из стопки предметов и уберите кубик предмета с карты. На карте Предмета указано, когда и как его использовать.

ОБМЕН ПРЕДМЕТАМИ

Вы можете обмениваться предметами с другим персонажем. Для этого оба персонажа должны находиться в радиусе способности движения друг от друга.

ВЫПАВШИЕ ПРЕДМЕТЫ

Если персонаж потерпел поражение и у него были Предметы, поместите белый куб на его место и положите рядом с ним карточки с Предметами. Любой другой персонаж может получить эти предметы, пройдя через это место.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Двойные действия: Некоторые действия, такие как "Shield & Strike" и "Stealth Attack", объединяют два действия в одно. Второе действие из пары вступает в силу только в том случае, если атака выполнена. Атака не обязательно должна быть успешной, но персонаж должен находиться в зоне досягаемости противника и должен попытаться атаковать. Если двойное действие "сгорает", оба действия в паре становятся неактивными на весь раунд.

Щит: Действия, которые защищают от монстров, делают это только в События Акта. Независимо от того, является ли действие щита успешным или нет, оно больше не эффективно после События Акта. Действие Щит также действует на других персонажей, при этом они должны находиться на соседних клетках.

Скрытность: Действия, которые предлагают скрытность от монстров, делают это только на Событие Акта. Независимо от того, является ли действие скрытности успешным или нет, оно больше эффективно после События Акта.

Лечение: Лечение может быть использовано на себе или в соседнем пространстве во время использования.

Перемещение: Перемещение используется вместо движения на любом ходу. После перемещения выполняется действие в соответствии с обычными правилами. Действие может быть Рывком (Dash).

Доски: Доски обеспечивают неограниченную плавучесть, пока они используются. Использование Досок сокращает передвижение на одну единицу за ход. Это влияет только на стандартное передвижение, а не на рывок.

АТАКА

Некоторые действия позволяют персонажам или монстрам атаковать. Атака выполняется, если в пределах досягаемости есть цель подходящая под тип атаки.
Чтобы атаковать, бросьте кубик и добавьте Модификатор атаки. Атака считается успешной, если сумма очков равна или превышает значение Брони цели. Уменьшите броню цели на указанную величину урона. Если в любой момент у монстра или персонажа будет меньше 1 HP, они будут уничтожены и удалятся из Акта.

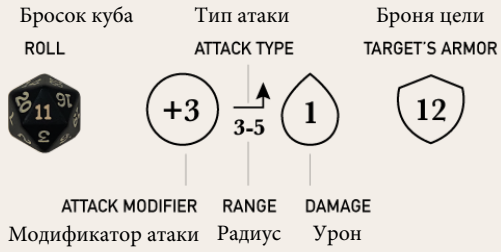
Если у персонажа при атаке выпадает 20, наносимый урон увеличивается на 1 единицу.
Если у персонажа при атаке выпадает 1, он получает 1 единицу урона.
Если у монстра выпадает 1-5 при атаке, он убегает, отодвигаясь на 4 клетки как можно дальше от любых персонажей.

ПРИМЕР АТАКИ

Вход

Бросок на 11 + 3 модификатора = 14. Наносит урон по броне на 12 единиц. Наносит 1 урон.

Roll 11 + 3 modifier = 14. Beats 12 armor. Does 1 damage.



ТИПЫ АТАК

Атака проводится от персонажа до цели относительно траектории, указанной на Действии. Траектория атаки не блокируется ни персонажами, ни монстрами. Преграда ввиде стены блокирует траекторию. Углы в 45 градусов на углах стен будут успешно пройдены, поскольку углы слегка закруглены. Правила блокирования траектории не применяются к специальным атакам, которые могут атаковать цель за углом или за стеной.
Атаки по нескольким целям поражают всех в пределах досягаемости.
Дальние атаки имеют минимальную и максимальную дистанцию.

Пример: 2-4.
Данная дистанция говорит о том что атакующий должен находиться на расстоянии не менее двух и не более четырех клеток от своей цели. Дальность измеряется от клетки к клетке в любом направлении, но не по диагонали.

Атаки, которые могут поворачивать за углы, не обязательно должны поворачивать за углы, атаки, которые могут пробивать стены, не обязательно должны пробивать стены, а атаки, которые могут поражать несколько целей, могут быть направлены только против одной цели.

СОБЫТИЕ АКТА

Во время События Акта в конце раунда состоит из двух фаз:

Первая фаза - бросок кубика. Если выпадет 19-20 происходит Сейсмическое событие, все персонажи получают по 1 единице урона. Монстры урон не получают.

Вторая фаза - каждый монстр делает ход по часовой стрелки. Затем монстры атакуют цель, если могут. Монстры не открывают Карты Гробницы и не берут Предметы.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ

Монстры следуют тем же правилам передвижения, что и персонажи. Монстры перемещаются на наименьшее количество клеток, чтобы атаковать персонажа, и будут двигаться дальше, если это позволит им атаковать нескольких персонажей.

Монстры будут удаляться от цели, если это необходимо для того, чтобы попасть в зону досягаемости (для дистанций с минимальными расстояниями - 2-4). Если монстр заблокирован другими персонажами и не может продвинуться на достаточное расстояние, чтобы достичь своей минимальной дистанции атаки, он все равно может атаковать стандартным способом, но вычитает 1 из своего модификатора атаки.

Если несколько персонажей находятся на равном расстоянии от монстра, то приоритетная дистанция до цели выставляется слева направо, сверху вниз. Приоритетная атака выставляется таким же образом. Если нет возможного пути, который в конечном итоге привел бы к персонажу на следующих ходах, монстр не будет двигаться.

Монстры не двигаются, чтобы предвидеть, что могут сделать персонажи на последующих ходах. Если монстрами управляет другой игрок, они могут перемещаться любым желаемым способом в пределах действия Движения.

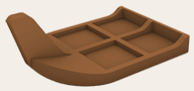
КОНЕЦ АКТА

Акт считается завершенным, когда будут раскрыты все Предметы и побеждены все Монстры (в карточке Начало Акта могут быть указаны дополнительные требования). Акт считается завершенным для всего отряда, включая тех, кто был побежден. Прочтите карту Конец Акта 🏆.

При переходе персонажей в новый Акт здоровье полностью восстанавливается, а все предметы с предыдущего Акта теряются. При желании персонажи могут переключаться между Актами. Если вы завершили финальный Акт, поздравляем!

Если все персонажи побеждены, Акт считается незавершенным. Можете заново перепройти Акт, перемешав колоды.

КОРАБЛЬ



Используется в игре Dark Tomb-Bloodthorn Island.
Корабль занимает прямоугольник размером 2x3 см.

Движение корабля по реке: при каждом ходе персонажа перемещайте корабль на 3 места в любом направлении, но не по диагонали. Корабль продвигается на 2 места вниз по течению. Затем, если какая-либо часть корабля находится в Бурном течении 〰, корабль продолжает двигаться вниз по течению до тех пор, пока не выйдет из Бурного течения.

Рывок перемещает корабль на 1 клетку в любом направлении во время действия хода игрока. Корабль не поворачивается и всегда направлен вниз по течению.

Персонажи не могут сойти с корабля в реке или передвигаться внутри корабля. При атаке с корабля персонажи могут увеличить дальность стрельбы на +1 для любой стандартной атаки (это не относится к Предмету).

Речные монстры плавают согласно своему значению Движения 👣 и не могут подняться на борт корабля. Если корабль перемещается в пространство, занятое монстром, монстр проплывает под ним и перемещается на противоположную сторону коробля. Бурное течение не влияет на передвижение монстров.

Карты Вод открываются, когда они находятся рядом с кораблем. Предметы подбираются персонажем, если любая часть корабля, включая носовую часть, находится рядом с Предметом. Все собранные предметы являются общими для всего корабля и могут быть использованы любым персонажем в свой ход.

ПОВЕРХНОСТЬ

🟫 ЗЕМЛЯ: Камень, грязь, трава. Обычное передвижение и атаки.

⬜ СТЕНЫ: Блокируют передвижение и атаки на при прямой траектории.

🎯 ЗАГРАЖДЕНИЕ: Блокирует передвижение. Не блокирует атаки.

🟦 ВОДА: Персонажи не могут проходить по воде, без специальных предметов. Монстры могут. Нападения могут происходить на воде и над ней.

🔒 ВОРОТА: Прохождение и атаки возможны только тогда, когда они открыты. Ворота можно открыть с помощью ключей и они остаются открытыми всегда.

©2024 KOZZ GAMES