

DIVINITY[®]

ORIGINAL SIN

THE BOARD GAME

RULEBOOK



Оглавление

Компоненты.....	2	Предметы.....	25
Подготовка.....	3	Экипировка.....	25
Новая игровая сессия.....	3	Расходники.....	27
Новая локация.....	5	Получение новых предметов.....	28
Общие принципы игры.....	6	Руны.....	29
Начало игры.....	6	Исследование Локации.....	30
Разыгрывая Локацию.....	6	Поле локации.....	30
Раунд Исследований.....	7	Карта локации.....	32
Раунд Отдыха.....	9	Броски Испытаний.....	32
Раунд Битвы.....	10	Появление врагов.....	33
Перезарядка.....	11	Продолжающиеся события.....	35
Конец раунда.....	12	Обнаружение выхода.....	35
Достигнув Выхода.....	12	Шкала времени.....	36
Ваш Пробуждённый.....	13	Ваш Журнал.....	36
Ваши Теги.....	14	Завершение локации.....	37
Ваша Особая способность.....	14	Перезапуск локации.....	37
Исток.....	14	Фаза интерлюдии.....	37
Повышение уровня.....	14	Завершение игровой сессии.....	39
Здоровье и Урон.....	16	Битва с врагами.....	39
Типы урона.....	16	Начало битвы.....	39
Броня.....	17	Перемещение в битве.....	40
Состояния.....	18	Совершение атак.....	41
Невосприимчивость.....	19	Ход Пробуждённого в битве в деталях.....	44
Нежить.....	20	Ход миньонов в битве в деталях.....	45
Побеждённые враги.....	21	Завершение битвы.....	48
Сбитые с ног Пробуждённые.....	21	Столкновение с Боссами.....	49
Умения.....	22	Варианты игры.....	51
Использование умений.....	22	Титры.....	52
Школы умений.....	23	Алфавитный указатель.....	53
Эффекты умений.....	23		
Умения Истока.....	25		

Компоненты



(18) Жетоны эффектов местности



(10) Жетоны Востока



(24) Жетоны Денег



(16) Кубики



(4) Справочник Игрока



(6) Планшеты и жетоны Миньонов



(4) Показатель ОЗ Пробуждённого



(1) Планшет тактики Босса



(1) Жетон Ключа

(11) Миниатюр



Fane

Lohse

Vali

Tanguistal

Beast

Black Cat



Farzanah

Red Prince



Sebille



Cassian



Ifan



(5) Жетоны ОД и (1) Жетон Времени



(1) Книга-Атлас



(1) Планшет Битвы



(4) Карты Ошейников Востока



(18) Карты Рун



(137) Карты Состояний



(222) Карты Предметов



(166) Карты Умений



(30) Карты Пробуждённых



(68) Карты Журнала

(486) Карты Локаций



(139) Карты Тактик Босса

(101) Карты Миньонов



(36) Жетонов Талантов



(1) Планшет ОЗ Босса и его жетон



(1) Конверт журналов Зала Эхо: Включет (10) буклетов Зала Эхо и (1) буклет Эпилога

Подготовка



Новая игровая сессия

Когда вы начинаете **новую игровую сессию**, следуйте указанным шагам по распаковке и подготовке:

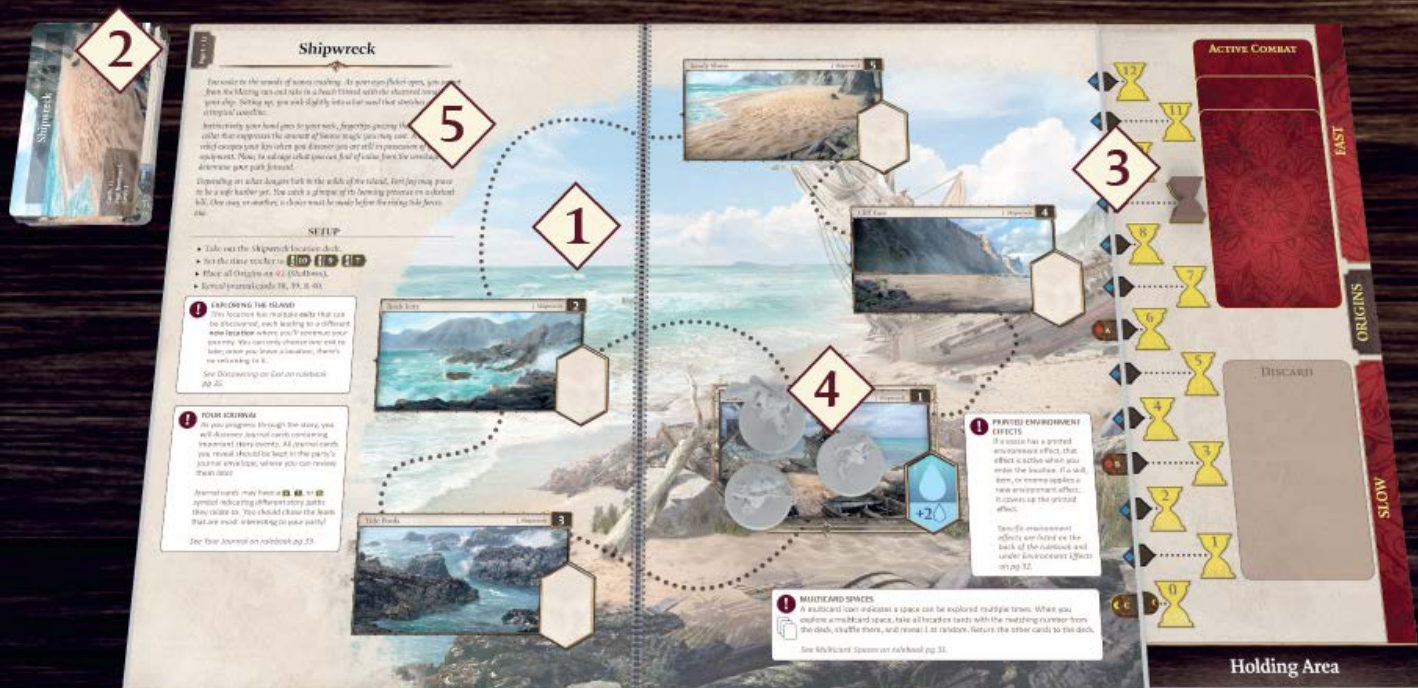
- 1** Положите **Книгу-Атлас** в центре стола, а справа от него положите **планшет битвы**.
- 2** Оставьте коробку рядом, чтобы был доступ к колоде миньонов, колоде предметов, колодам умений и другим колодам, которые используются в игре.
- 3** Отложите **6 планшетов миньонов** и их **подписанные жетоны (A-F)**. Они будут использоваться, когда враги будут появляться. Планшет ОЗ Босса, планшет тактик Босса и жетоны Босса можно оставить в коробке.
- 4** Возьмите **карты состояний** и отложите их, разделив по типам. Положите получившиеся колоды возле Книги-Атласа.
- 5** Создайте резерв **кубиков, жетонов золота и жетонов эффектов местности** (Убедитесь, что запас золота расположен отдельно от накоплений золота группы, см. стр. 28).



6

Каждый игрок выполняет следующие шаги в **своей игровой зоне**:

- A** Возьмите **планшет игрока** и положите перед собой. Положите вашу **карту Пробуждённого** в ячейку Пробуждённого, и любые открытые **жетоны талантов** в ячейки талантов.
- B** Возьмите **Показатель Очков Здоровья (ОЗ)** Пробуждённого и установите на нём **максимальное значение** ♥, указанное на карте Пробуждённого.
- C** Установите **жетон Очков Действия (ОД)** на 0 ●.
- D** Возьмите количество **жетонов Истока** равное **максимальному значению** ❄ на вашей карте Пробуждённого.
- E** Расположите ваши **карты предметов** в ячейки экипировки внизу вашего планшета. Вы также можете сложить до 3-х предметов в ваш **рюкзак**. Расходные предметы не экипируются и должны быть сложены в рюкзак.
- F** Положите **ошейник Истока** рядом с вашим планшетом игрока, соответствующей стороной вверх (неповреждённый или повреждённый). Если это ваша первая игра, ваш ошейник Истока – **неповреждённый**.
- G** Возьмите все ваши **карты умений** в руку.
- H** Положите **Справочник игрока** рядом.



Новая Локация

Каждый раз, когда вы **путешествуете к новой локации**, включая начало вашей игровой сессии, выполните следующие шаги для подготовки локации:

- 1 Откройте **Книгу-Атлас** на странице локации. Переверните планшет битвы на сторону **шкалы времени** и расположите его возле правой станицы Книги-Атласа.
- 2 Откройте **коробку локаций** и найдите заглавную карту, указывающую на **карты локации**, использующиеся в этой локации. **Не глядя** на них, отложите все карты для этой локации (до следующей заглавной карты). Положите их возле Книги-Атласа. **НЕ перемешивайте их**.
- 3 Положите **жетон времени** на начальное положение, указанное в Книге-Атласе для вашего количества игроков.
- 4 Каждый игрок выставляет свою **фигурку Пробуждённого** на **начальную зону**, указанную в Книге-Атласе.
- 5 Прочитайте **вступительный текст** локации в Книге-Атласе и **специальные правила** этой локации, затем начинайте игру!

Общие принципы игры

Начало игры

Divinity: Original Sin — это **игра в режиме кампании**, в которой будет проведено множество игровых сессий. В каждой сессии вы будете играть в одной или более **локаций** на **Книге-Атласе**. Вы можете закончить вашу сессию после завершения локации и позже начать в том месте, где остановились (*Завершение игровой сессии, стр. 39*).

Книга-Атлас начинается с **Обучения**, которое введёт вас в историю *Divinity: Original Sin* и расскажет об основных игровых механиках. Мы **настоятельно рекомендуем** вам начать с Обучения, если не играли в эту игру раньше, так как оно содержит важные элементы истории.

Перед прохождением Обучения, вам нужно будет прочитать о **Подготовке** и **Общих принципах игры** этой книги правил. После этого, вы можете начать Обучение и использовать эту книгу правил, как справочник, когда столкнётесь с неизвестными ситуациями в течение кампании.

Разыгрывая локацию

Когда вы прибываете в новую локацию, у вас есть несколько **раундов**, чтобы исследовать, сражаться с врагами и узнать путь к следующей локации, пока **время не вышло**. Что происходит в каждом раунде зависит от того **исследуете** вы или находитесь в **битве** в начале раунда:

- ▶ Если в начале раунда где-либо на поле **нет** врагов, группа **исследует**, и может выбрать будет ли это **Раунд исследования** (*стр. 7*) или **Раунд отдыха** (*стр. 9*).
- ▶ Если в начале раунда на поле присутствуют **какие-либо** враги (даже если они находятся не в зоне с пробуждённым), группа находится в **битве** и должна выполнить **Раунд битвы** (*стр. 10*).

В конце каждого раунда, **жетон времени** перемещается на **1 деление**. Если жетон достигает **конца шкалы времени** до того, как вы нашли путь к следующей локации, время вышло и вам придётся столкнуться с последствиями (*Конец раунда, стр. 12*).



Раунд Исследований

Исследование – это основной путь продвижения прогресса в локации и нахождения пути к следующей. Пока вы исследуете, вы можете столкнуться с множеством опасностей и врагов, но также найти сокровища и различные преимущества, которые помогут в вашем путешествии.

Если в начале раунда на поле **нет врагов**, группа совместно может решить начать **Раунд исследования**. В течение этого Раунда исследований, каждый пробуждённый получает ход для путешествия на **любое расстояние** к любой **пронумерованной зоне**, к которым они имеют доступ **разблокированными путями** (*Поле локации, стр. 30*).

Как только каждый Пробуждённый переместился, каждая группа Пробуждённых, находящихся в одной зоне вместе, может либо решить **исследовать** эту зону и открыть новую **карту локации**, или разобраться с картой локации, которая была открыта в **предыдущем раунде**, но отложена в сторону в **зону ожидания**.

Раунд исследований

Когда группа Пробуждённых **исследует** зону, они открывают **соответствующую пронумерованную карту** из колоды **локации**, читают **лицевую сторону** и разыгрывают её эффект.

Если группа разделилась на **несколько групп**, чтобы исследовать разные зоны, **каждая группа** вначале должна раскрыть и прочесть их карту локации. Затем игроки совместно решают в каком **порядке** будут их выполнять.

Если группа в зоне, которую **полностью исследовали** (в колоде карт локации не осталось соответствующих карт), они могут выбрать либо выполнить предыдущую открытую карту (*см. следующую секцию*), либо **не** разыгрывать карту локации в этом раунде.



Подсказка: Разделение группы может быть опасным, т.к. каждой группе Пробуждённых придётся самостоятельно столкнуться лицом к лицу с неприятностями.

Розыгрыш Предыдущей Открытой карты

Локация может дать группе вариант – отложить в **зону ожидания** вместо немедленного розыгрыша её эффекта. Любые карты отложенные в зону ожидания, кладутся **лицевой стороной вверх** и могут быть рассмотрены группой в любое время. Ограничений на количество карт в зоне ожидания нет.

В течение Раунда исследования, группа Пробуждённых, находящихся вместе в одной зоне могут выбрать разыграть **любую** карту в зоне ожидания **вместо** исследования зоны, в которой они находятся. Группе **не нужно** находиться в зоне, в которой изначально была раскрыта карта из зоны ожидания. Каждая группа должна решить разыгрывать ли карту из зоны ожидания **до того**, как они раскроют новую карту локации из колоды; раскрыв новую карту, у них уже **нет** возможности вместо этого разыграть карту из зоны ожидания.

Для больших деталей исследования и розыгрыша карт локаций, см. Исследование локаций, стр. 30.

Шаги Розыгрыша в Раунде Исследований:

1

Ход Пробуждённого: Каждому Пробуждённому даётся 1 ход, в любом порядке, по выбору игроков. В свой ход выполните следующие шаги:

- а. **Начало Хода:** разыграйте любые эффекты «начало хода» на вашем треке перезарядки.
(*Состояния, стр. 18; Умения с постоянным эффектом, стр. 24*)
- б. **Путешествие:** Вы можете переместиться на **любое расстояние** к любой **пронумерованной зоне** на карте, до которой можете добраться по незаблокированным путям.
(*Поле локации, стр. 30*)
- в. **Перезарядка:** Переместите все карты на вашем треке перезарядки на 1 ячейку влево.
(*Перезарядка, стр. 11*)

2

Исследование: Когда все Пробуждённые закончили перемещение, каждая группа Пробуждённых, находящихся **в одной зоне**, делает выбор из следующих возможностей в любом порядке:

- Раскрыть **карту локации**, соответствующего **номера вашей зоны**, из колоды и прочитать её; ИЛИ
- Взять любую **1 карту локации** из зоны ожидания и прочитать её всем игрокам.

3

Разыграть карту: Когда каждая группа прочитала карту локации, игроки совместно решают в каком **порядке** будут их выполнять. Затем каждая группа разыгрывает их карту по **одной** за раз.

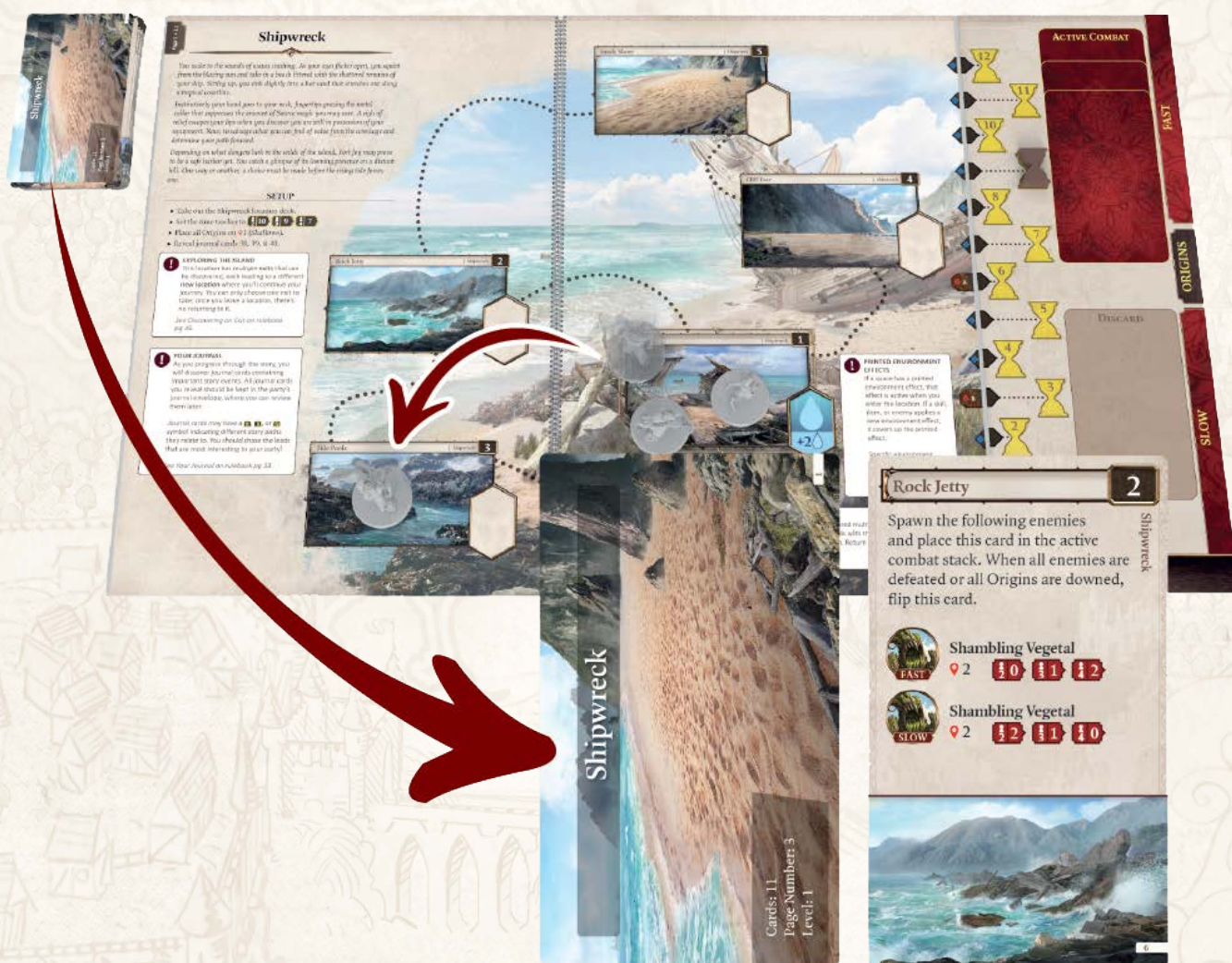
4

Конец раунда: Когда все карты локаций были разыграны, переместите **жетон времени** на 1 и разыграйте **событие**, если до него дошёл жетон. (*Конец раунда*, стр. 12). Затем начинается новый раунд, с определения будет ли это Раунд Исследования, Отдыха или Битвы.

Пример:

Ифан, Себилла и Красный принц начинают своё путешествие в Кораблекрушении. Врагов нет, поэтому они начинают исследование.

Ифан и Себилла остаются на Мелководье, где и начинали, в то время как Красный принц перемещается и исследует Приливной бассейн. Ифан и Себилла раскрывают и читают карту №1 из колоды локации, а Красный принц раскрывает и читает карту №3. Затем игроки решают кто будет разыгрывать карту первым.



Раунд Отдыха

Отдых даёт группе возможность вылечить-ся, перераспределить свой инвентарь и использовать умения и предметы вне битвы. Часто это будет хорошей идеей для группы, чтобы отдохнуть после напряжённой битвы.

Если в начале раунда на поле **нет врагов**, игроки могут сообща выбрать розыгрыш **Раунда отдыха** вместо Раунда исследования. В течение Раунда отдыха каждый Пробуждённый получает ход, чтобы выполнить различные небоевые действия. Если игроки выбирают отдых, **все** Пробуждённые должны будут его выполнить (никто не может выполнять исследования в этом раунде).



Подсказка: Чтобы ускорить Раунд отдыха, Пробуждённые могут выполнять свои ходы одновременно.

Шаги Розыгрыша Раунда Отдыха

1

Ход Пробуждённого: Каждому Пробуждённому даётся 1 ход, в любом порядке, по выбору игроков. В свой ход выполните следующие шаги:

- а. **Начало Хода:** разыграйте любые эффекты «начало хода» на вашем треке перезарядки.
(Состояния, стр. 18; Умения с постоянным эффектом, стр. 24)
- б. **Восстановление:** Мы можете излечить 2 ♥ и сбросить все **состояния** с вашего трека перезарядки в общий резерв, включая положительные состояния (Здоровье и Урон, стр. 16).
- в. **Воскрешение:** Вы можете воскресить и перевести любое количество вашего ♥ в любое количество, **сбитых с ног**, Пробуждённых на карте (Сбитые с ног Пробуждённые, стр. 21).
- г. **Экипировка и обмен:** Вы можете переместить или поменять местами любое количество предметов между ячейками экипировки и рюкзаком, а также дать или взять любое количество предметов другим Пробуждённым в любом месте на поле (Экипировка и Хранение предметов, стр. 26; Обмен предметами, стр. 29).
- д. **Использовать 1 Умение или Предмет:** Вы можете использовать 1 **любое действие** умения или карты предмета, игнорируя стоимость ● (Использование Умений, стр. 22; Использование Предметов, стр. 27; Расходники, стр. 27)
- е. **Перезарядка:** Переместите все карты на вашем треке перезарядки на 1 ячейку влево.
(Перезарядка, стр. 11)

2

Конец раунда: Когда все Пробуждённые отдохнули, переместите **жетон времени** на 1 и разыграйте **событие**, если до него дошёл жетон. (Конец раунда, стр. 12). Затем начинается новый раунд, с определения будет ли это Раунд Исследования, Отдыха или Битвы.



Раунд Битвы

Всякий раз, когда вы обнаруживаете группу врагов, вам нужно найти способ разобраться с ними перед тем как продолжить исследование. Победив врагов, можете получить награды и очистить путь для продвижения к следующей локации.

Если в начале раунда **какие-либо враги** присутствуют на поле, игроки **должны** разыграть Раунд битвы (они не могут выполнять Исследования или Отдых). В каждом Раунде битвы каждому Пробуждённому даётся **1 ход**, чтобы перемещаться, атаковать и других действий. Враги на **FAST** треке **инициативы** начинают ходить первыми (в порядке слева на право), затем следуют Пробуждённые (в порядке по их выбору) и, наконец, враги на **SLOW** треке **инициативы** (слева направо).

Битва продолжается пока либо **все враги** не будут побеждены, либо **все Пробуждённые** сбиты с ног (*Завершение битвы*, стр. 48). Если **в конце** раунда ещё остались враги, то следующий раунд **также** будет Раундом битвы.

Более детально битва описана в разделе *Битва с Врагами*, стр. 39.

Шаги Розыгрыша Раунда Битвы

1 **Ход Быстрых врагов:** Каждому врагу на **FAST** треке инициативы, слева направо, даётся 1 ход. Каждый враг-миньон в свой ход должен проделать нижеследующее (*Ходы врагов боссов описаны в разделе Битва Боссов*, стр. 50)

- a. **Начало Хода:** Выполните все эффекты «начало хода» на треке перезарядки миньонов (*Состояния*, стр. 18)
- b. **Выбор цели:** Бросьте кубик выбора цели. Если выпало , миньон выбирает целью **ближайшего** Пробуждённого. Если выпало , вместо этого используется **специальное правило выбора** цели на карте миньона. (*Выбор цели миньона*, стр. 45)
- в. **Перемещение на максимальное расстояние:** Миньон перемещается к цели или от неё до тех пор, пока расстояние до цели не станет равным **значению его дальности атаки**, или перемещается на количество зон равное его **значению перемещения** (*Перемещение миньона*, стр. 46).

г. **Атака цели:** После перемещения, если миньон находится на расстоянии своей дальности атаки от цели, он делает **бросок атаки**. Если он не на расстоянии дальности атаки, вместо этого, он **лечит**  равное его **уровню** (*Атака миньона*, стр. 46).

г. **Перезарядка:** переместите все карты на треке перезарядки миньонов вниз на 1 ячейку (*Перезарядка*, стр. 11).

2

Ходы Пробуждённых: Когда все **FAST** враги активированы, каждый Пробуждённый получает 1 ход, в любом порядке по выбору игроков. В свой ход выполните следующее:

- a. **Начало хода:** Выполните все эффекты «Начало хода» на вашем треке перезарядки, затем получите **очки действий**  равные **значению**  указанному на вашей карте Пробуждённого (*Очки действий*, стр. 44).
- б. **Действия:** Потратьте ваши , чтобы выполнить действия, указанные на вашем планшете игрока, в любом порядке. Вы можете выполнить одно и тоже действие больше одного раза, если сможете это оплатить (*Действия в Битве*, стр. 45).
- г. **Перезарядка:** Переместите все карты на вашем **треке перезарядки** на 1 ячейку влево (*Перезарядка*, стр. 11).

3

Ход Медленных врагов: Каждый враг на **SLOW** треке инициативы, слева направо, получает 1 ход. Они следуют тем же шагам, что и **FAST** враги.

4

Конец раунда: Когда все Пробуждённые и враги выполнили свои ходы, переместите жетон времени на 1 и разыграйте событие, если до него дошёл жетон (*Конец раунда*, стр. 12). Затем начинается новый раунд, с определения будет ли это Раунд исследования, Отдыха или Битвы.



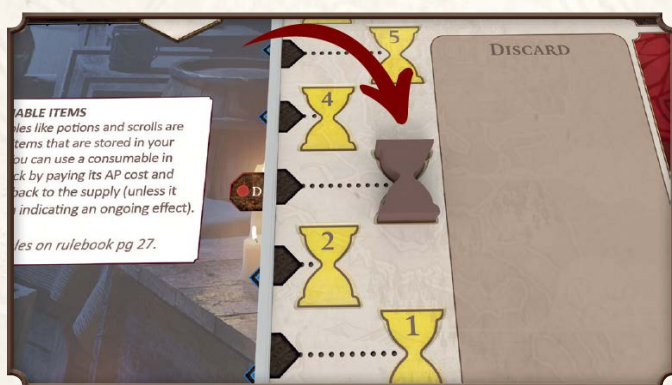
Подсказка: Каждый Раунд битвы продвигает жетон времени, также как при Раундах Исследования и Отдыха, таким образом если вы будете сражаться слишком долго, вам может не хватить времени найти следующую локацию!

Конец раунда

В конце каждого Раунда Битвы, Исследования или Отдыха **жетон времени** смещается вниз к концу сценария. Каждый раз, когда жетон достигает **метки события**, игроки должны раскрыть и разыграть **карту локации** с указанным символом колоды.

- ▶ **События Времени:** Это прогресс времени и по этому событию может сработать как позитивный, так и негативный эффект.
- ▶ **События завершения сценария:** Когда жетон времени достигает этой отметки, ваше время найти следующую локацию вышло и вам придётся столкнуться с последствиями!

Больше деталей о треке времени и событиях смотрите в разделе **Отслеживание времени**, стр. 36



Когда жетон времени достигнет этой метки, группа должна разыграть карту локации D.

Достигнув Выхода

Игроки должны продолжать исследование локации и сражения с врагами до тех пор, пока не **найдут выход** к новой локации (*Обнаружение выхода*, стр. 35). Некоторые локации допускают **несколько** выходов, которые вы можете обнаружить, каждый из которых ведёт в **различные локации**. Некоторые выходы будет сложно достичь, они требуют победы над Боссом или преодоления сложных препятствий.

Когда группа успешно находит выход из локации, у вас будет возможность восстановить ❤️, получить новые предметы и, если указано, повысить уровень до того, как продвинетесь к следующей локации (*Завершение локации*, стр. 37). Также, после выхода из локации, вы можете завершить **игровую сессию**, чтобы продолжить игру в следующий раз (*Завершение игровой сессии*, стр. 39).

! STOP!

Вы готовы начать Обучение!
Откройте Карту-Атлас на разделе Быстрый Старт.



Ваш Пробуждённый



Ваши теги

На вашей карте Пробуждённого указаны несколько **тегов**, которые описывают вашего персонажа и его предысторию. Они помогут вам в определённых **картах локации** при исследовании (*Карты Локаций, стр. 32*).

Вы можете получить дополнительные теги, открывая таланты или экипируя **предметы и руны**. Теги на талантах, экипированных предметах и рунах имеют такой же эффект, как и теги на карте вашего Пробуждённого.

Вы также можете **временно** получить теги, используя **умения** или **расходники**, которые содержат их (*Теги Умений, стр. 23; Теги Расходников, стр. 28*).

Ваша Особая Способность

У каждого Пробуждённого есть уникальная особая способность, которую вы можете использовать в течение игры. Ваша особая способность **не тратит**  для использования. Она остаётся **такой же** при повышении уровня.

Исток

Исток – это энергия Ривеллона, из которой рождается магия. Каждый раз, когда вы путешествуете к **новой локации**, вы **обновляете** жетоны Истока до максимального значения , указанного на карте вашего Пробуждённого. Как и очков здоровья, **у вас не может быть жетонов Истока больше указанного максимума** .

Пока вы в локации, можете расходовать жетоны Истока на следующие особые действия:

- ▶ **Переброс Истока:** После **любого** броска кубиков (выполненного в любое время любым Пробуждённым, Боссом или миньоном), вы можете потратить 1  чтобы перебросить **любое количество** брошенных кубиков (*Перебросы, стр. 43*).
- ▶ **Умения Истока:** В свой ход, в течение Раунда Битвы или Раунда Отдыха, вы можете использовать , чтобы разыграть **Умение Истока** с руки (*Умения Истока, стр. 25*).



Подсказка: У вас будет только несколько жетонов Истока на каждую локацию, поэтому тратьте их разумно!

Ваш Ошейник Истока

В начале кампании у вас есть **ошейник Истока**, который блокирует использование Истока, для получения максимального эффекта. Пока ваш ошейник Истока **неповреждённый**, вы можете использовать жетоны Истока **только** для перебросов.

Повышение уровня

Когда вы **покидаете определённые локации**, игрокам будет указано, что нужно **повысить уровень** (*Завершение Локации, стр. 37*). Все Пробуждённые в группе всегда повышают уровень **вместе**.

Когда вы повышаете уровень, выполните следующее:

1

Повышение Пробуждённого: Замените вашу **карту Пробуждённого**, картой **нового уровня** (если у вас нечётный уровень, **переверните** карту на другую сторону. Если у вас чётный уровень, уберите карту в коробку и возьмите **новую** карту следующего уровня).

2

Открытие Таланта: Если на новой карте Пробуждённого **больше открытых талантов**, чем уже имеется на вашем планшете персонажа, выберите **новый талант** вашего уровня или ниже и добавьте на ваш планшет персонажа (*Открытие талантов, следующая страница*).

3

Изучение умения: Изучите 1 **умение** вашего уровня или ниже. Чтобы выучить **продвинутое умение**, у вас должен быть **талант тренировки** соответствующей **школы умения** (*Изучение умений, следующая страница*).

4

Обновление: Вы можете свободно **заменить** любые таланты и/или умения, разблокированные ранее, другими **такого же уровня или ниже** (которые можете выучить)



Подсказка: Когда вы начинаете новую игровую сессию, вы можете вспомнить какого уровня должна быть группа, по уровню **локации**, в которой находитесь.

Уровень 1:

Пример:

Себилла и её группа покидают локацию, и им указано поднять уровень. Себилла начинает с того, что переворачивает свою карту Пробуждённого на уровень 2, где увеличено её ♥ и бонус уровня ☆. Затем она открывает новый талант, выбирая Собираателя Стрел (уровень 1).

Затем, она может выучить новое умение, и она изучает Пригвоздить (уровень 2). Она не находит очень полезным Удар щупальцем, поэтому решает заменить его на Рикошет (уровень 1).

Уровень 2:



Открытие Талантов

Таланты – это особые способности вашего Пробуждённого, которые он приобретает, получая больше опыта. Некоторые таланты обладают **постоянным эффектом**, в то время как другие таланты могут быть использованы один **раз в каждой локации**, а затем переворачиваются. Таланты всегда используются без траты ●.

Когда вы открываете новый талант, можете выбрать любой жетон таланта из резерва равный вашему **уровню или ниже**. Помните, что существует только 1 экземпляр каждого таланта, поэтому каждый Пробуждённый выбирает **уникальные** таланты.

Изучение умений

Карты умений позволяют вам совершать уникальные действия в течение всей игры. Более детально они расписаны в пункте **Умения** на стр. 22.

Когда вы изучаете новое умение, выберите умение вашего **уровня или ниже** и навсегда добавьте 1 экземпляр себе на руку. **У вас не может быть более 1 экземпляра одного и того же умения**. Вы не можете изучить умение, если в колоде не осталось его экземпляров.



Подсказка: Умения Истока, в отличие от остальных умений, не изучаются при повышении уровня. Вам придётся найти другие пути для их изучения. (Умения Истока, стр. 25)

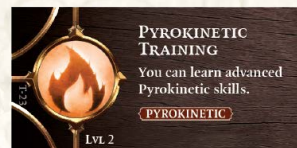
Продвинутые умения и Таланты Тренировки

Изучая умения **2 уровня или ниже**, вы можете выбирать **любое** из 12 колод школ умений. Однако, умения **3 уровня и выше** – это **продвинутые умения** и требуют особого мастерства для изучения. Вы можете изучить **продвинутое умение** только если у вас есть **талант тренировки** соответствующей **школы умения** (*Школы умений, стр. 23*).

Дополнительно к возможности изучать продвинутые умения, таланты тренировки наделяют особыми **тегами**, которые помогут в исследовании при розыгрыше определённых **карт локаций**.



Чтобы изучить умение **Огненный шар**, вы должны быть хотя бы **3 уровня** и иметь талант **тренировка Пирокинетики**.



Здоровье и Урон

У каждого Пробуждённого и врага есть **показатель очков здоровья**, которые показывают сколько нужно нанести урона перед тем как они будут сбиты с ног или побеждены.

- **Урон:** Каждый раз, когда атака или другой эффект успешно наносит **урон** цели, его **очки здоровья ♥ уменьшаются** на количество нанесённого урона, до минимума в **0 ♥**. Если ♥ цели уменьшилось до нуля, он немедленно **сбит с ног** или **побеждён** (*Побеждённые враги, стр. 21; Сбитые с ног Пробуждённые, стр. 21*)

Лечение: Когда умение, предмет или другой эффект **лечит** цель, его ♥ **увеличивается** на значение лечения,

- вплоть до **максимального значения ♥** указанного на их карте Пробуждённого, карте миньона или буклете Босса.

Типы урона

У каждой атаки и эффекта, наносящего урон, есть **тип урона**. Урон определённого типа может быть уменьшен **бронёй** (см. ниже) или вызвать особый эффект вроде **невосприимчивости** (стр. 19) и эффекта **местности** (стр. 32).



Физический урон: уменьшается физической бронёй цели ✕



Урон воздухом: уменьшается магической бронёй цели ⬆



Урон водой: уменьшается магической бронёй цели ⬆



Урон огнём: уменьшается магической бронёй цели ⬆



Урон землёй: уменьшается магической бронёй цели ⬆



Урон ядом: уменьшается магической бронёй цели ⬆



Прямой урон: игнорирует броню цели



Броня

Броня используется для уменьшения входящего урона различного типа. У Пробуждённых и врагов может быть **физическая броня** ✂, которая уменьшает физический урон, а также **магическая броня** ✨, которая уменьшает элементарный урон и урон от яда, или оба типа урона одновременно.

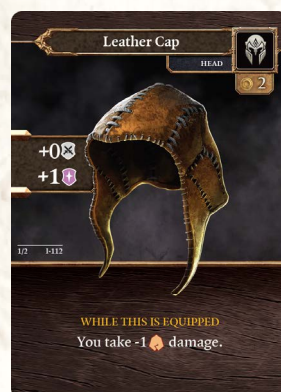
Каждый раз, когда цель получает урон, он сперва **снижается** на значение брони соответствующего типа, затем остаток урона уменьшает ❤. Если броня цели снизила урон до 0 или меньше, цель **не получает урон**.

Значение брони **миньонов** указано на их карте миньона, а значение брони **Босса** указано на его планшете.

Пробуждённые получают броню экипируя защитные **предметы**, такие как шлемы, нагрудники и щиты (*Защитные предметы*, стр. 26). Броня из разных источников и эффектов **объединяется**, таким образом вы всегда используете **общую** броню ото всех источников.

Снижение урона

В дополнение к броне, определённые защитные предметы могут **снизить урон определённого типа**. Эти эффекты объединяются с бронёй.

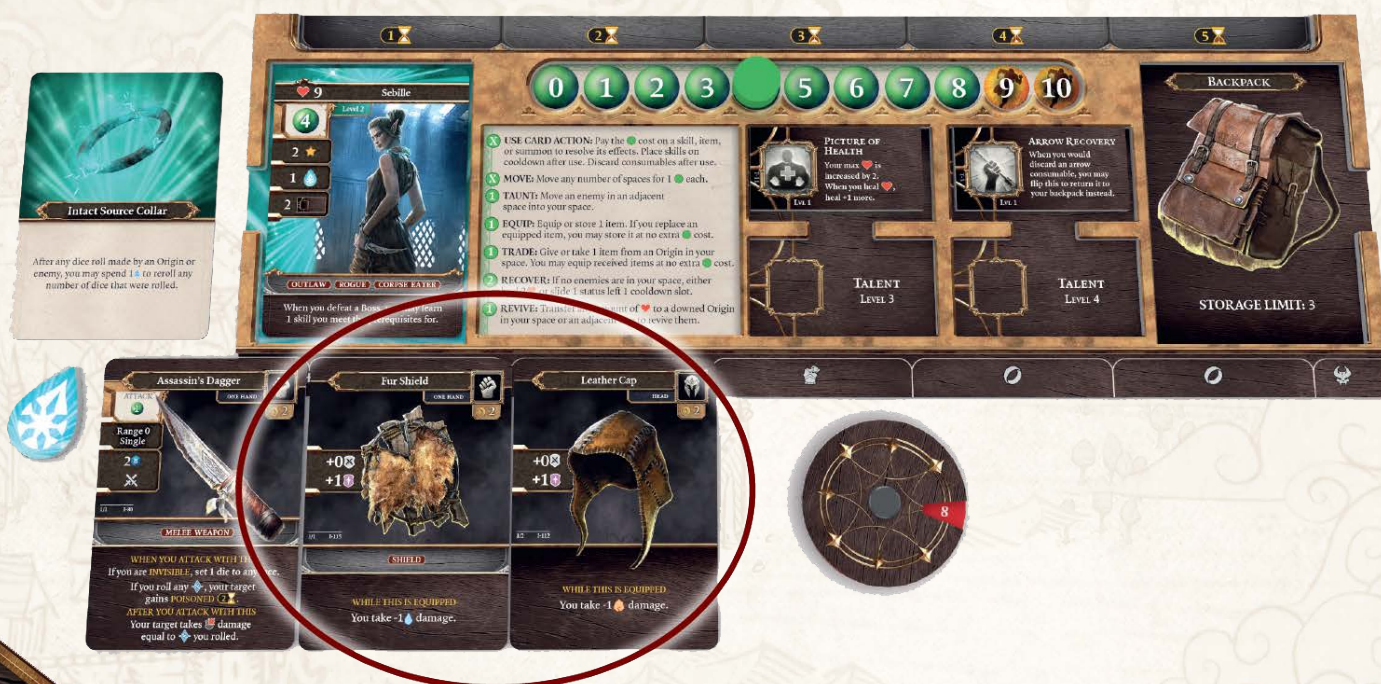


У этой Кожаной шапки +1 магической брони и уменьшение урона землёй на 1. Это значит, что когда вы получаете урон землёй, вы получаете **на 2 меньше**. Когда вы получаете урон другого магического типа, **уменьшаете его только на 1**.

Пример брони:

Вы угодили в ловушку, которая взорвалась, нанося 3 🔥.

У вас экипирован щит, который даёт +1 магической брони и шлем, дающий ещё +1 магической брони, таким образом вы теряете только 1 ❤.



Состояния

Состояния – это **постоянные эффекты**, которые продолжаются несколько раундов после того, как были получены. Они могут быть **положительными** (например, **УСКОРЕНИЕ** или **НЕВИДИМОСТЬ**) или **отрицательными** (такие как **ОТРАВЛЕНИЕ** или **КРОВОТЕЧЕНИЕ**).

Когда Пробуждённый или враг получает новое состояние, возьмите соответствующую **карту состояния** из резерва и положите в **ячейку перезарядки** в зависимости от того, на какую цель применён этот эффект. Если целью оказался **Пробуждённый** или **Босс**, положите карту на **тёмно-коричневую** сторону (вертикально) лицом вверх. Если это **миньон**, положите карту на **красную** сторону (горизонтально) лицом вверх. В одной ячейке перезарядки может находиться сразу несколько карт состояний.

Состояния всегда применяются после нанесения урона (*Проведение атак, стр. 41*). Каждое состояние остаётся активным до тех пор, пока не будет очищено из трека перезарядки. Состояния сохраняют эффект, когда Пробуждённые получают ходы во время **Раундов Исследования** или **Отдыха**, даже если они решают не перемещаться или не выполнять какие-либо действия.

Каждый раз, когда состояние смещается с **конца трека** перезарядки цели, оно **очищается** (*Перезарядка, стр. 11*). Некоторые умения, предметы и другие эффекты могут **немедленно** очистить определённые состояния, **удаляя** их с вашего трека. Как только состояние очищено, его эффект больше не действует, и оно возвращается в резерв.



Подсказка: Состояния, которые вы получаете в битве, продолжают действовать и после её окончания. Раунд Отдыха позволит вам снять все состояния, но отнимет время..

Пример:

Ифана атаковал Крокодил. Он выкинул на кубиках знак , который активировал умение, добавляющее +3  и **КРОВОТЕЧЕНИЕ** на 2 раунда. Ифан берёт карту состояния **КРОВОТЕЧЕНИЕ** и кладёт её в ячейку  своего планшета.

В начале его следующего хода, он получит 1  и должен будет получить дополнительный урон за каждое перемещение. В конце своего хода он сместит **КРОВОТЕЧЕНИЕ** на ячейку , а значит оно будет действовать ещё 1 раунд пока не очистится.



Эффекты Начала хода

Эффекты с формулировкой «в начале хода» всегда применяются в начале хода соответствующего Пробуждённого или Босса до того, как они что-то смогут сделать.

Если на вас воздействуют **несколько** эффектов начала хода от состояний, постоянных умений, постоянных расходников или талантов, вы можете **выбрать** в каком порядке они будут применяться.

Обновление состояния

Если у Пробуждённого или врага имеется состояние на его треке перезарядки и к нему применяется **такой же эффект**, он **не получает** вторую копию этого состояния.

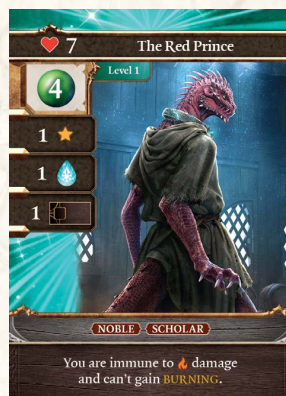
Вместо этого сравните **время перезарядки**, указанное на новом состоянии с **текущей ячейкой перезарядки** текущего состояния. Если время перезарядки нового состояния **выше**, переместите существующее состояние в ячейку большего номера, **увеличивая время его действия**.

Продолжительность состояний **не может** превышать 5 (или 3 для миньонов).

Невосприимчивость

Если у цели **невосприимчивость** к определённому типу урона, она **не получает урон** от атаки или эффекта этого типа. Если у цели невосприимчивость к отдельному **состоянию**, атаки или эффекты, которые обычно применяют это состояние, не смогут сделать этого.

У Красного принца невосприимчивость к , и он не может получить **ГОРЕНИЕ**. Когда Красный принц атакован 4  с применением **ГОРЕНИЯ**, он не получает урон и не получает этого состояния.



Неколебим (Immovable)

Если цель **неколебима**, её нельзя заставить переместиться или запретить перемещение каким-либо образом, и у неё невосприимчивость к состоянию **НОКАУТ**. Но они могут перемещаться по своему желанию.

Пример:

У Красного принца **ОХЛАЖДЕНИЕ** на 1  его трека перезарядки. Атака врага накладывает на него новое **ОХЛАЖДЕНИЕ** 2 . Вместо получения нового состояния, он перемещает **ОХЛАЖДЕНИЕ** с 1  на 2 .



Нежить

Пробуждённые и враги с тегом **UNDEAD** не **лечатся**, как остальные:

- Определённые умения, расходники и другие эффекты, которые обычно **лечат** цель, вместо этого **будут наносить прямой урон** цели **UNDEAD**. Это указано в описании эффекта. Если лечащий эффект не содержит указаний о нанесении урона **UNDEAD**, он лечит нормальным образом.

Каждый раз, когда **UNDEAD** получает **урон от яда** вместо этого он **лечит** столько , сколько должен был получить урона, **игнорируя броню**. Это указано на карте **UNDEAD** Пробуждённого, миньона или Босса.

Если вы **UNDEAD**, ваши союзники могут выбирать вас целью **атак**, чтобы вылечить вас. Вы также можете выбрать целью **себя** для атак и любого урона по области в вашей **зоне**, чтобы вылечить себя (Одиночная Цель и Область, стр. 44).



Подсказка: Пробуждённые Нежить могут подниматься и лечиться, как обычно, во время Раунда Отдыха или когда применяют действие Восстановления в битве.

Пример:

Себилла и Красный принц в зоне с Лучником-Нежитью. Себилла решает бросить Лечащую гранату, которая воздействует на всех врагов и союзников в её зоне.

Она выбрасывает 6, таким образом она и Красный принц лечат по 6 каждый, а Лучник-Нежить получает 6 , так как он **UNDEAD**.



Побеждённые враги

Каждый раз, когда у врага миньона или Босса становится 0 ♥, они **побеждены**. Уберите их фигурку или жетон с поля и удалите их с трека инициативы. Когда вы побеждаете **последнего врага на поле** (миньона или Босса), битва немедленно **завершается победой** игроков (*Завершение битвы, стр. 48*).

Сбитые с ног Пробуждённые

Каждый раз, когда у Пробуждённого становится 0 ♥, он немедленно сбит с ног и должен положить свою фигурку на бок на карте.

Когда Пробуждённый **сбит с ног**:

- ▶ **Не может** перемещаться, выполнять действия, получать или отдавать предметы, или совершать броски испытаний.
- ▶ **Не может** получать урон или лечение (*следующая секция*).
- ▶ Все враги (включая Боссов) **игнорируют** его при выборе цели (*Выбор цели миньона, стр. 45*).
- ▶ **Может** быть целью умений Пробуждённых или предметов.
- ▶ **Оставляет** все состояния и умения на своём треке перезарядки. Всё ещё **может** получать новые состояния (*например, от атак по области; стр. 44*) или состояния могут сниматься (*например, если союзник использовал зелье; стр. 27*).

Во время Раунда Битвы, Отдыха или Исследования, сбитые с ног Пробуждённые получают ход, как обычно, но могут **только** получить ● (до своего максимума) и изменяют перезарядки. Если сбитый с ног Пробуждённый поднимается **до** своего хода, то в свой ход он может действовать как обычно.

Воскрешение

Сбитые с ног Пробуждённые должны быть воскрешены **до того**, как будут получать какие-либо лечащие эффекты. Лечащие умения и предметы **не будут оказывать эффекта** на сбитых с ног Пробуждённых, кроме умений и предметов, напрямую **воскрешающих** цель.

Пробуждённый может быть воскрешён следующими способами:

- ▶ **Действие воскрешения:** Во время Раунда Битвы вы можете потратить 1 ●, чтобы перевести немного **вашего** ♥ сбитому с ног Пробуждённому в вашей или соседней зоне. Пробуждённый поднимается с тем количеством ♥, сколько вы при этом потеряли. Вы должны потратить хотя бы 1 ♥, но в любом случае, можете перевести любое количество, которое вам доступно. Если вы переводите **всё** оставшееся ♥, вы немедленно сбиты с ног (*Ход Пробуждённых в битве в деталях; стр. 44*).
- ▶ **Завершение Битвы:** Когда битва заканчивается, **все** сбитые с ног Пробуждённые немедленно поднимаются с 1 ♥. Это происходит **вне зависимости** от того как завершилась битва - **победой** или **поражением** (если только эффекты победы или поражения не говорят обратного) (*Завершение Битвы; стр. 48*).
- ▶ **Раунд Отдыха:** Во время Раунда Отдыха вы можете перевести **своё** ♥ **любому количеству** сбитых с ног Пробуждённых в **любом месте** на поле, не расходуя ●. (*Раунд Отдыха; стр. 9*).
- ▶ **Новая локация:** Когда ваша группа путешествует к новой локации, **все** сбитые с ног Пробуждённые поднимаются и излечиваются до их **максимального значения** ♥ (*Фаза интерлюдии; стр. 37*).



Подсказка: Эффекты, запрещающие Пробуждённым лечиться, такие как **ОТРАВЛЕНИЕ**, не запрещают воскрешаться..



Умения

Умения, которые вы изучаете, добавляют вам вариативности в уникальных действиях и особые эффекты. Некоторые умения могут быть использованы для атаки врагов, в то время как другие – для лечения группы или применения постоянных эффектов на несколько раундов.



Использование Умений

Когда вы **путешествуете к новой локации**, все умения, которые вы изучили, находятся у вас **на руке**. Вы можете использовать любые умения в руке во время **битвы**, оплатив их стоимость ●. (Действия в битве; стр. 45), или бесплатно во время **Раунда отдыха** (стр. 9). Вы также можете использовать некоторые умения, чтобы временно получить **теги**, когда разыгрываете события или во время броска испытаний с **карты локации** (Теги умений, след. страница).

После применения любого умения, положите её на ваш **трек перезарядки**, в ячейку, соответствующую номеру, указанному на карте. Каждое умение кладётся на трек перезарядки **лицевой стороной вниз**, если **только** на нём не указан знак ⚡, который говорит, что положить надо **лицевой стороной вверх** (Умения с постоянным эффектом; стр. 24).

Когда умение смещается с **конца вашего трека перезарядки**, оно возвращается в вашу **руку** и может быть сыграно снова (Перезарядка; стр. 11). Умения **без указанной перезарядки** возвращаются в вашу руку сразу после розыгрыша и могут быть сыграны снова в этом же ходу, если у вас достаточно ●.

Требования предметов

Некоторые умения можно разыграть **только** если у вас экипирован предмет со специальным **тегом** (такие как **BOW** или **SHIELD**). Если у вас **не экипирован** предмет с нужным типом, вы **не можете** разыграть умение.

Бонус вашего уровня ★

Некоторые умения становятся сильнее с повышением вашего **уровня**. Когда на умении есть **изображение** ★, оно означает **бонус** равный текущему уровню, указанному на вашей **карте Пробуждённого**.



Для этой атаки бросьте 3 красных кубика и добавьте ваш текущий уровень в качестве бонуса.

Теги умений

Некоторые умения могут дать вам **временные** теги, чтобы помочь выполнить определённые карты локации (*Карты локации; стр. 32*).

Когда вы сталкиваетесь с событием или броском испытания с **тегом в условии**, вы можете **разыграть** умение из руки с этим тегом, чтобы выполнить условие (не тратя ●). Сразу же положите умение на указанную ячейку перезарядки и **не выполняйте любые другие эффекты этого умения**. Положите это умение **лицевой стороной вниз** даже если обычно оно даёт постоянный эффект.

Школы умений

Умения относятся к различным **школам**. Умения из одной и той же школы обладают схожими эффектами и синергией друг с другом.



Аэротургия: Используйте силу Воздуха, чтобы нанести урон ⚡, телепортироваться и оглушать врагов.



Гидрософистика: Используйте силу Воды, чтобы наносить урон 💧 и лечить союзников.



Пирокинетика: Используйте силу Огня, чтобы наносить урон 🔥, усиливать союзников и совершать мощные атаки по области.



Геомантия: Используйте силу Земли, чтобы нанести урон 🪨 и 🪴, а также наносить максимальный урон по уже отравленным врагам.



Некромантия: Забирайте жизненную силу врагов для лечения себя, а также жертвуйте своим здоровьем, чтобы накладывать на врагов увечья, отравление и кровотечение.



Полиморфизм: Трансформируйте своё тело и обуздайте силы природы против ваших врагов.



Призыв: Создавайте призванных существ и доминируйте над миньонами, чтобы сеять хаос в рядах врагов.



Искусство убийства: Специализируется на скрытности и убийственных внезапных атаках.



Военное дело: Мастер тактики, перемещения и защиты на поле боя.



Дуэлист: Обрушайте шквал атак одноручными оружием чтобы без труда сразить легкобронированных врагов.



Мастерство охоты: Атакуйте врагов с безопасной дистанции, используя луки и арбалеты.



Двуручное: Прорывайтесь через вражескую защиту и наносите максимальный урон двуручным оружием.



Подсказка: В течение всей кампании, ваш Пробуждённый может сфокусироваться в развитии определённых школ умений. Как правило, хорошей идеей будет вложиться в обучение небольшого количества школ, нежели распределить ваши умения по большому множеству школ.

Эффекты умений

Атакующие умения

Многие умения позволяют вам сделать **бросок атаки** против врага. Это будет подробнее описано в разделе **Совершение Атак** на стр. 41.



Это умение стоит 2 ● для использования. Оно позволяет сделать бросок атаки против одиночной цели в вашей или соседней зоне. После использования, положите её **лицевой стороной вниз** на ячейку 2 перезарядки.

Если умение позволяет вам совершить одну или более атак **экипированным предметом** или **активировать призванного**, каждая такая атака использует параметры экипированного оружия или призванного (*Совершение атак; стр. 41*). Вы не расходуете ● этих предметов или призванного. Это включает в себя случаи, когда умение позволяет вам провести атаку, как реакцию вне вашего хода.



Это умение стоит 2 ●. Оно позволяет вам совершить 2 атаки по одной и той же цели, используя параметры и специальные эффекты экипированного одноручного оружия и добавить бонус вашего уровня к каждому броску. Игнорируйте стоимость ● оружия.

Умения с постоянным эффектом

Некоторые умения добавляют **постоянный эффект**, который действует определённое количество раундов. Когда вы разыгрываете постоянно действующее умение с таким изображением , положите его **лицевой стороной вверх** на указанную ячейку перезарядки. Этот эффект **остаётся активным**, пока умение лежит **лицевой стороной вверх** на вашем треке перезарядки.

Каждое умение с постоянным эффектом имеет указание о **другой ячейке перезарядки** со значком . Каждый раз, когда такое умение достигает  ячейки на вашем треке, немедленно **переверните это умение лицевой стороной вниз**. Эффект этого умения **больше не активен**, но оно всё равно должно достичь конца трека перед тем как окажется у вас на руке.



Это умение стоит 1  для использования. Когда вы его применяете, положите **лицевой стороной вверх** на 4 ячейку перезарядки. Оно остаётся активным пока не достигнет 1 ячейки, затем **будет перевернуто**.

Объединение постоянных эффектов

Каждый раз, когда вы выполняете действие, вызывающее **несколько** постоянных эффектов, они должны быть разыграны друг за другом **в порядке по вашему выбору**.



Ифан находится в зоне с Себиллой. У него на треке перезарядки активна Аура Молний, в то время как у Себиллы – Аура Холода. Когда Ифан выполняет физическую атаку, он должен выбрать какую из аур разыграть первой, чтобы конвертировать его урон **либо** в электрический, **либо** в водный.

Призыв

Некоторые умения с постоянным эффектом позволяют вам **призывать** магические существа для помощи в битве. Когда вы используете умение, которое создаёт призванного, найдите **соответствующую карту призванного** из колоды призванных и положите её в **ячейку активного призванного**  внизу вашего планшета. Если у вас уже есть активный призванный, вы должны **сбросить** его в резерв (у вас не может быть больше 1 активного призванного за раз).

Ваш призванный всегда считается, находящимся в вашей зоне, и не может получать урон или быть побеждённым. Во время битвы, вы можете оплатить стоимость  вашего призванного, чтобы выполнить его **действие** (*Действия в битве; стр. 45*). У призванного **нет** перезарядки, так что вы можете использовать его **несколько раз** в одном и том же ходу, если достаточно .

Когда умение, которое создало вашего призванного **переворачивается лицевой стороной вниз** на вашем треке перезарядки (или вы используете особый эффект, чтобы вернуть его себе прямо на руку), немедленно **сбросьте** вашего призванного в резерв. Вы можете перепризвать его позже, разыграв это же умение из вашей руки.



Это умение стоит 1 . Когда вы используете его, положите его **лицевой стороной вверх** на ячейку 5 перезарядки и возьмите **Инкарнанта** как активного призванного. Когда умение достигнет ячейки 2 перезарядки, оно перевернётся, и вы должны будете сбросить вашего Инкарнанта.

Особые умения

В дополнение к атакующим и умениям с постоянными эффектами, вы можете изучить умения с особыми эффектами, такие как **лечение** или **телепортация**. На каждом умении со специальным эффектом написано, что именно оно делает.

Все действия на умении могут быть совершены без траты дополнительных ●, кроме случаев, когда в умении сказано обратное. Если умение позволяет вам переместиться в другую зону, игнорируйте стоимость ● всех зон на вашем пути.

Умения Истока

Каждый Пробуждённый обладает уникальным умением Истока, которое может быть разблокировано в ходе кампании. Они **не могут** быть изучены при повышении уровня, как обычные умения.

Единожды разблокировав умение Истока, вы оставляете его у себя на руке и можете оплатить **стоимость** ❄, чтобы разыграть его в любое время, как разыгрываете обычные умения (Исток; стр. 14).



Подсказка: Чтобы разблокировать и разыгрывать умения Истока, вам нужно найти способ сломать ваш **ошейник Истока** (Ваш ошейник исток; стр. 14)

Предметы

Предметы – это различные удобные инструменты, которые можете найти в вашем приключении или получить за золото во время кампании. Вы можете **экипировать** предметы, положив их в соответствующие **ячейки экипировки** внизу вашего планшета, а также в любое время можете **сложить** до 3 предметов в **рюкзак**.

Экипировка

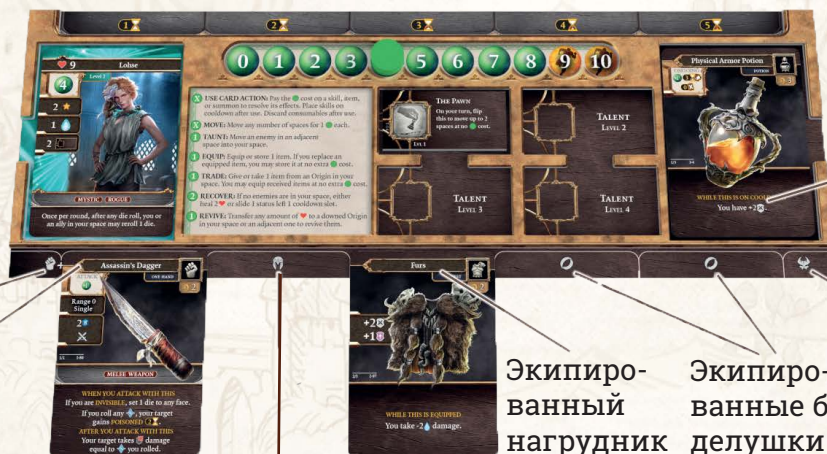
Предметы, которые можно **экипировать**, имеют **значок ячейки экипировки** (как или ○) в правом верхнем углу. В каждой ячейке экипировки одновременно может находиться только **1 предмет**.

Пока предмет экипирован, он может давать **постоянный эффект**, например, предоставлять **броню** (Броня, стр. 17), или предоставлять действия, которые вы можете выполнить за ● (Использование экипировки, стр. 27).

Предметы экипировки также можно **сложить** в ваш рюкзак, пока вы их не используете. Пока экипировка лежит в рюкзаке, у неё **нет никаких эффектов**.



Подсказка: В дополнение к вашим ячейкам экипировки, у вас есть 1 ячейка для **призванного** внизу вашего планшета. Призванные **не** считаются предметами и обычно предоставляют **постоянный эффект** (Призыв, стр. 24)



Расходники и сложенная экипировка (макс. 3)

Экипированное оружие/щит

Экипированный шлем

Экипированный нагрудник

Экипированные безделушки

Активный призывной



Экипировка и хранение предметов

Когда вы **начинаете новую игровую сессию** (Подготовка, стр. 3) или **путешествуете к новой локации** (Завершение локации, стр. 37), вы можете свободно экипировать **любые** ваши предметы или сложить в рюкзак.

Когда вы находитесь в локации, вы можете экипировать или складывать предметы во время **Раунда Битвы** или **Раунда Отдыха**:

- ▶ **Во время Раунда Битвы:** Во время своего хода, вы можете экипировать или сложить в рюкзак любое количество предметов, потратив по 1 за каждый. Вы можете экипировать предмет в ячейку, где **уже находится другой предмет**; в таком случае, вы можете сбросить или сложить в рюкзак предыдущий предмет без траты дополнительных (Действия в битве, стр. 45).
- ▶ **Во время Раунда Отдыха:** Во время своего хода, вы можете свободно экипировать или складывать в рюкзак любые предметы (Раунд Отдыха, стр. 9).

Одноручное и Двуручное

У вас есть 2 **ячейки для рук**, куда можно экипировать предметы, такие как **оружие** (которые предоставляют действия атаки) и **щиты** (которые предоставляют броню).

У вас может быть экипированы до 2 **одноручных предметов** или 1 **двуручный предмет**. Здесь нет ограничений какие именно одноручные предметы вы экипируете. Но если вы экипируете двуручный предмет, вы не можете использовать второй слот для руки.

Защитная экипировка

Такая экипировка как шлемы, доспехи и щиты могут увеличивать вашу **физическую** и **магическую** броню (Броня, стр. 17). Также они могут накладывать дополнительные **постоянные эффекты**, такие как снижение урона определённого типа (Снижение урона, стр. 17).



Пока на вас надета Грубая Роба, вы получаете +2 физической брони и +1 магической брони. Дополнительно, когда вы получаете урон от электричества, получаете на 2 меньше.



Использование предметов

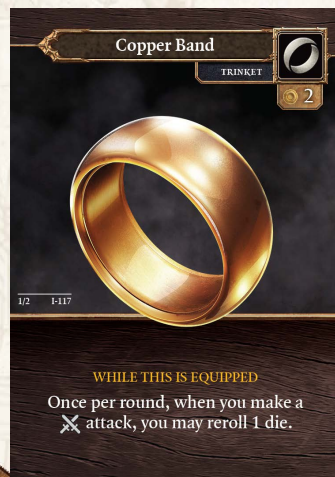
Некоторые предметы предоставляют вам **действия**, которые можно выполнить, потратив количество ●, напечатанное на этих предметах. В частности, **оружие** позволяет вам выполнить **бросок атаки** против врага (*Совершение атак*, стр. 41). У экипированных предметов **нет** времени перезарядки, поэтому вы можете использовать их **несколько раз** в одном и том же ходу, если хватает ● (если на карте предмета не указано обратного).



Пока у вас в руках Нож Убийцы, вы можете потратить 1 ●, чтобы атаковать одиночную цель в вашей зоне. Эта атака наносит дополнительный урон и состояние **Отравление**, если вы выбросите ◆.

Безделушки

Некоторые безделушки ○ предоставляют **постоянные эффекты**, которые действуют пока этот предмет экипирован. Другие предоставляют уникальные эффекты, которые можно использовать **раз в раунд** или **раз в локации**.



Пока у вас надето Медное кольцо, вы можете использовать его один раз в Раунде Битвы, чтобы перебросить 1 кубик, когда совершаете физическую атаку.



Теги экипировки

Как и у вашей карты Пробуждённого, некоторые предметы имеют **теги**, которые помогут вам при розыгрыше определённых **карт локации** (*Карты локации*, стр. 32). Пока предметы экипированы, их теги работают также, как и напечатанные на вашей карте Пробуждённого (*Ваши Теги*, стр. 14). Вам **не нужно** сбрасывать или класть экипированный предмет в зону перезарядки, чтобы получить теги с него.

Расходники

Расходники – это **одноразовые предметы**, которые находятся в вашем **рюкзаке**. Для них существует 4 разных колоды (свитки, зелья, гранаты и стрелы). Каждый расходник предоставляет вам особые **действия**, которые вы можете выполнить, потратив ●, напечатанные на них. В отличие от экипировки, расходники **не нужно** экипировать, чтобы воспользоваться ими; вы можете использовать любые расходники прямо из **рюкзака**.

Каждый раз, когда вы разыгрываете эффект с такой карты, сразу же **сбрасывайте** её, если только она не предоставляет **постоянный эффект** (*Расходники с постоянным эффектом*, 28). Сброшенную карту положите под низ колоды.



Расходники с постоянным эффектом

Когда вы разыгрываете расходники с таким изображением ⌚, положите его **лицевой стороной вверх** на указанную **ячейку перезарядки**. Этот эффект **остаётся активным** до тех пор, пока карта находится на вашем треке перезарядки.

Когда такой расходник **смещается с конца трека перезарядки, сбросьте** его, убрав под низ колоды.



Вы можете сыграть это Зелье Физической Брони из своего рюкзака за 1 ●, чтобы получить 2 физической брони ⌚ на следующие 3 раунда.

Теги Расходников

Некоторые расходники могут дать вам теги **на время**, чтобы помочь при розыгрыше определённых **карт локаций** (Карты локаций, стр. 32).

Когда вы сталкиваетесь с событием или броском испытания с **тегом в условии**, вы можете **разыграть** расходник с этим тегом, чтобы полностью удовлетворить условиям (не расходуя ●). Вы должны немедленно **сбросить** этот расходник в резерв (даже если на нём есть значок ⌚) и **не применять** остальные его эффекты.



Получение новых предметов

Группа может получать новые предметы **исследуя локации** или **получая их за золото**, когда путешествуют к новой локации.

Получение и трата золота

Всё золото, которое собирают Пробуждённые, является **общим** и хранится в **сундуке группы**, и игроки совместно решают каким образом его тратить. Золото может быть потрачено для приобретения предметов, когда группа **путешествует к новой локации** и посещает **Торговца** (Завершение локации, стр. 37).

Подбор трофеев

Когда вы переживаете события, побеждаете врагов или выполняете испытания, вы можете получить награду:

- ▶ Когда вы находите **золото**, добавьте жетоны золота из резерва в **сундук группы** (см. предыдущую секцию).
- ▶ Когда вы находите **уникальные предметы, руны** или другие **специфические награды**, найдите в соответствующей колоде нужную карту.
- ▶ Когда вы находите 1 или больше **обычных предметов** (таких как расходники или предметы 1 уровня), возьмите указанное количество предметов из соответствующей колоды случайным образом.



Если вы нашли предмет, **исследуя зону** (или разыгрывая карту этой зоны), любой Пробуждённый **в вашей зоне** может сразу же экипировать этот предмет или убрать в рюкзак без траты ●. Если группа получает предмет в награду **в конце битвы**, любой Пробуждённый **в любой зоне** может сразу же экипировать его или сложить в рюкзак без траты ●. (Экипировка и хранение предметов, стр. 26).

Обмен предметами

Когда вы **начинаете новую игровую сессию** (Подготовка, стр. 3) или **путешествуете к новой локации** (Завершение локации, стр. 37), все Пробуждённые могут свободно обмениваться друг с другом предметами.

Когда вы находитесь в локации, вы можете обмениваться предметами в Раундах **Битвы** или **Отдыха**:

- ▶ **Во время Раунда Битвы:** В свой ход вы можете **отдать** или **получить** любое количество предметов от другого Пробуждённого в вашей зоне, потратив 1 ● за каждый предмет (Действия в битве, стр. 45).
- ▶ **Во время Раунда Отдыха:** В свой ход вы можете свободно обмениваться любыми предметами с любыми Пробуждёнными **где угодно** на поле (Раунд Отдыха, стр. 9).

Каждый раз, когда вы **берёте** предмет или вам его **передают**, можете **сразу же** экипировать его или сложить в рюкзак, не тратя ●.

Нехватка места и Сброс предметов

Вы можете получить новый предмет **только** если у вас есть свободное место для **экипировки** или **в рюкзаке**. Если вы получаете новый предмет и при этом у вас нет места для него, вам нужно либо **сбросить** этот предмет, либо сбросить **другой предмет**, чтобы освободить место. Сброшенные предметы возвращаются в резерв под низ соответствующих колод.

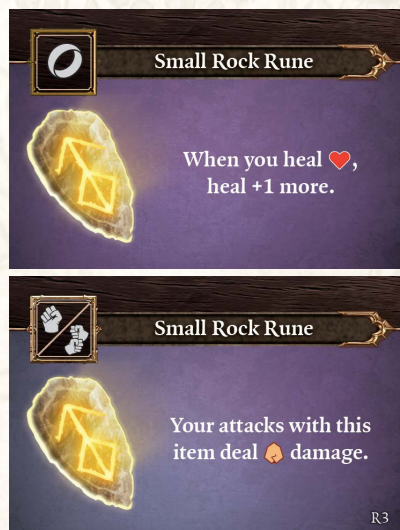
Уникальные предметы

Колода уникальных предметов содержит сокровища, которые могут быть получены **только** во время исследований и **никогда** не могут быть куплены у Торговца. Полученными уникальными предметами, всё равно можно **обмениваться** между Пробуждёнными, **сбросить** для освобождения места или **продать** за золото при посещении Торговца. (см. стр. 37).

Руны

Руны могут быть **прикреплены** к вашим экипированным предметам, добавляя тем самым **особые эффекты**.

Каждая карта Руны **двухсторонняя**, и на каждой стороне указана различная **ячейка экипировки** в левом верхнем углу (такие как 🧤 или 🪖). Руна может быть прикреплена **только** к предмету, экипированному в одной из этих ячеек. Предоставляя тем самым **различные эффекты** в зависимости от выбранной ячейки.



Эта руна может быть прикреплена к безделушке, добавляя +1 ❤️, когда вы лечитесь, или к предмету в руке, наделяя ваши атаки этим предметом 🔥 уроном.

Прикрепление, Хранение и Обмен Рунами

Каждый раз, когда у вас есть возможность **экипировать** предмет, вы можете вместо этого **прикрепить руну** к одному из экипированных предметов. Переверните руну соответствующей стороной и положите её снизу предмета. Вы можете **перемещать** прикрепленные руны к разным предметам (переворачивая их при необходимости).

Руны также можно **сложить** в рюкзак, где они также учитываются для лимита в 3. Вы можете **обмениваться** рунами или **сбрасывать** их, но не можете продавать их Торговцу (Посещение Торговца, стр. 37).

Когда вы **заменяете** экипированный предмет с **прикреплённой руной**, можете прикрепить эту руну к **новому** экипируемому предмету без трат ●. Однако, если вы **складываете** в рюкзак экипированный предмет с руной и **не заменяете** его, то сложите руну в рюкзак, либо сбросьте эту руну.

Исследование Локации

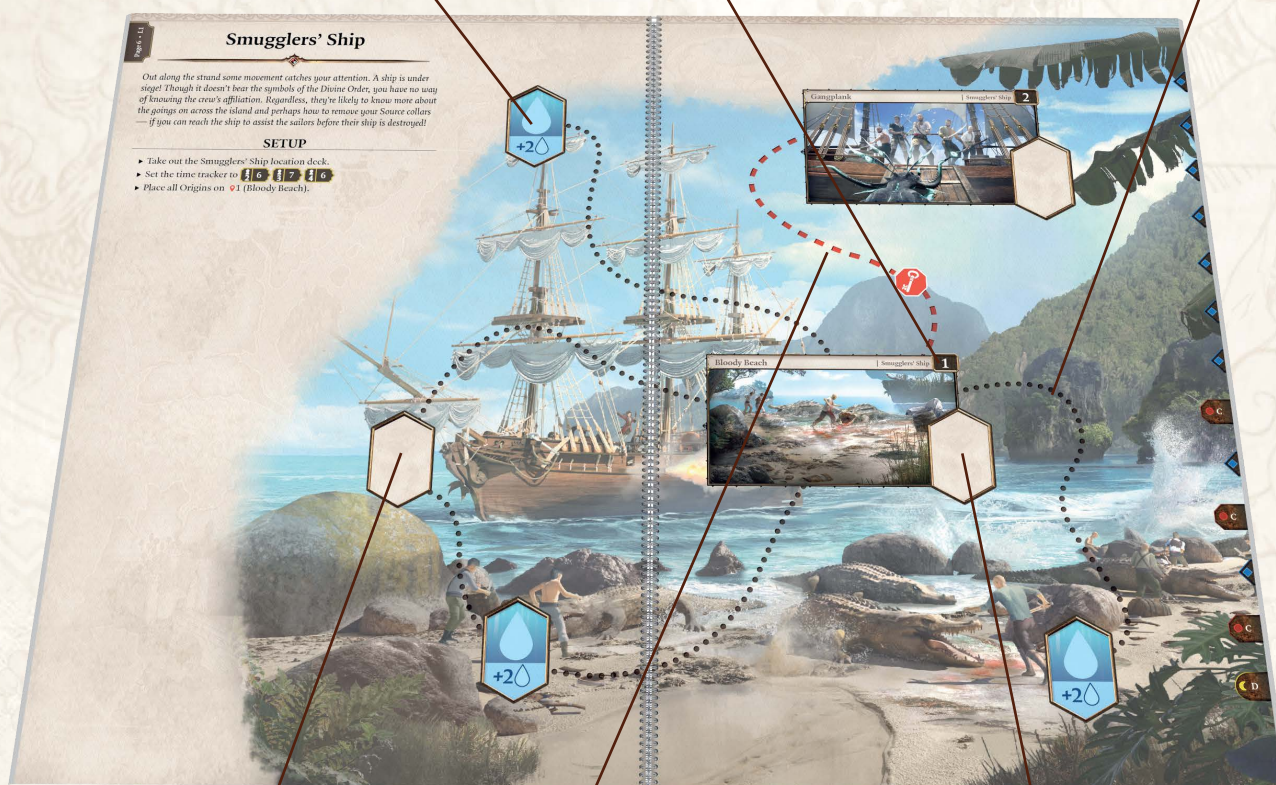
Поле локации

Поля локаций соответствуют местам, указанным в Карте-Атласе.

Напечатанный эффект местности

Пронумерованная зона

Путь



Тактическая зона

Заблокированный путь

Ячейка эффекта местности



Заблокированные пути

Заблокированные пути препятствуют проходу к определённым зонам на карте. Пока путь заблокирован, ни Пробуждённые, ни враги не могут перемещаться или быть перемещёнными по этим путям **никаким образом** во время Раундов Битвы, Исследования или Отдыха. Включая как обычное перемещение, так и использование умений или предметов.

Некоторые карты локаций могут предписывать положить **жетон ключа** на заблокированный путь. Когда на заблокированном пути есть жетон ключа, он считается **разблокированным**, и вы можете использовать его как обычный путь.

Заблокированные зоны

Заблокированные зоны – это ещё не обнаруженные вами зоны, и к ним нельзя путешествовать. Пока зона заблокирована ни Пробуждённые, ни враги не могут перемещаться или быть перемещёнными в них **никаким образом** во время Раундов Битвы, Исследования или Отдыха.

Продвигаясь по прогрессу локации, вы можете получить указание **положить карту локации** на заблокированную зону. Когда на заблокированной зоне есть карта локации, она считается обычной **пронумерованной зоной**, кроме того когда вы **исследуете** её, не тяните новую карту из колоды. Вместо этого выполните указание «**Когда Исследовано**», напечатанное на лежащей здесь карте (*Продолжающиеся события, стр. 35*).



Пока эта зона пуста, вы не можете перемещаться в неё, или проходить через неё. Единоразово положив карту локации на эту зону, вы узнали про неё и можете перемещаться сюда, чтобы исследовать её.

Тактические зоны

Некоторые локации содержат дополнительную зону, **только** для эффектов местности и **не содержат** номера или названия. Это **тактические зоны**.

Во время исследования, вы можете свободно **перемещаться** по тактическим зонам на разблокированных путях, но **не можете завершать перемещение** в них. Однако, во время битвы вам **нужно** учитывать тактические зоны для определения дальности и перемещения. (*Перемещение в битве, стр. 40*)

Зоны с множеством карт

Некоторые локации содержат зоны, которые можно **исследовать** несколько раз. Они обозначены значком **множества карт**.

Когда вы **исследуете** зону с множеством карт, возьмите **все** карты локации с соответствующим номером из колоды, **перемешайте** их и раскройте **1 случайную**. Вы можете раскрыть только **1 карту локации за раунд** в зоне с множеством карт, но вы сможете исследовать эту локацию снова в следующих раундах (пока все карты в этой зоне не будут сброшены).

Верните все нераскрытые карты обратно в колоду. Раскрытые карты могут предписывать вам вернуть её обратно в колоду после розыгрыша, это может произойти и тогда, когда вы тянете случайную карту для этой зоны в последующих Раундах Исследования (*Продолжающиеся события, стр. 35*).



Эффекты местности

Эффекты местности – это **постоянные эффекты**, действующие на всех Пробуждённых и врагов в зоне, на которую воздействуют эти эффекты.

У каждой зоны на карте есть ромбовидная ячейка, где может быть **напечатан** эффект местности либо он применяется выкладыванием **жетона**. Одновременно зона может содержать только **1 эффект местности**.

Когда атака или другой эффект накладывают эффект местности на зону, положите соответствующий жетон из запаса в эту ячейку (перекрывая любой напечатанный эффект) и сбросьте любые другие жетоны. Эффект местности всегда применяется **после** атаки (*Совершение Атак, стр. 41*)



Подсказка: Труднопроходимая местность воздействует только на перемещение в битве. Вы можете игнорировать её во время исследований.

Карты локаций

У каждой локации уникальная колода **карт локаций**, которые раскрываются во время исследований, событий и другими эффектами.

Всякий раз, когда вам даётся указание **разыграть** новую карту локации, найдите в колоде нужную карту и **прочтите только её лицевую сторону**. Не смотрите обратную сторону карты пока вам напрямую не будет указано сделать это.

Карта локации может предписывать вам сделать что-либо из следующего:

- ▶ Совершить **бросок испытания** (*следующая секция*)
- ▶ Появление **врагов** (*стр. 33*)
- ▶ Положить **жетон ключа**  на заблокированный путь (*стр. 30*)
- ▶ Разыграть другую **карту локации** или разыграть **карту журнала** (*стр. 36*)
- ▶ Выход к **новой локации** (*стр. 5*)
- ▶ Получение **предметов, золота** или других **наград** (*стр. 28*)
- ▶ Положить карту в **Зону ожидания** (*стр. 7*)

После того как вы **полностью разыграли** карту локации, положите её лицевой стороной вниз **в сброс** на планшете битвы (если на карте не указано иного).



Наэлектризовано: Когда кто-либо здесь получает  урон, он получает +2 дополнительно.



Влажно: Когда кто-либо здесь получает урон, он получает +2 дополнительно.



Жарко: Когда кто-либо здесь получает урон, он получает +2 дополнительно.



Масляно: Когда кто-либо здесь получает урон, он получает +2 дополнительно.



Сложная местность: Только во время битвы, Пробуждённые должны тратить +1  чтобы войти в эту зону, и миньоны должны тратить +1 движение для перемещения в эту зону. Боссы игнорируют **Сложную местность** (*Перемещение в битве, стр. 40*)

Бросок испытания

Некоторые карты локации предписывают совершить **бросок испытания**, чтобы попытаться выполнить сложную или опасную задачу. В зависимости от карты может потребоваться, чтобы **каждый Пробуждённый** в вашей зоне совершил бросок или вам нужно будет выбрать **1 Пробуждённого**, который и будет делать этот бросок. Каждый Пробуждённый, совершающий этот бросок, делает это **независимо** от других и не может получить помощь от других Пробуждённых в его зоне (если на карте не указано иного).

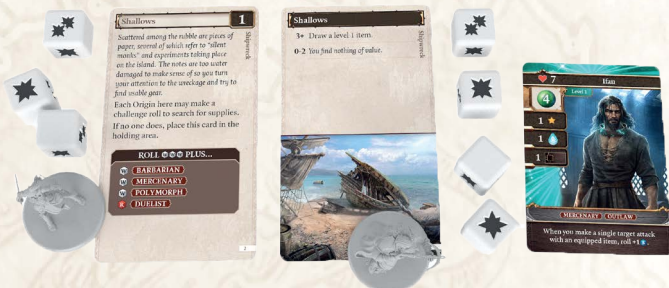
Каждый Пробуждённый, совершающий попытку пройти испытание начинает с **3 белыми кубиками** . В испытание может быть **добавлены кубики** за определённые **условия**, такие как наличие определённых **тегов** или наличие других Пробуждённых. Вы можете бросить **1 дополнительный** кубик указанного цвета за каждое условие, которое удовлетворяется, до максимума в 5 каждого цвета (*Кубики, стр. 43*).

Бросьте все, полученные вами, кубики и подсчитайте количество **попаданий**  (Особые  знаки в счёт **не идут**). Затем **переверните** карту локации и разыграйте **результат** в зависимости от полученной суммы. Когда всё сделано, сбросьте эту карту (*см. пример на следующей странице*).

Пример:

Ифан и Себилла совместно исследуют зону, и им предоставляется возможность пройти испытание, чтобы найти припасы. Они решают попытаться сделать это.

Ифан бросает 3 белых кубика, плюс 4-ый потому что на его карте Пробуждённого есть тег **Наёмник**. У Себиллы нет каких-либо нужных тегов, поэтому она бросает только 3 белых кубика.



Автоматический успех

У некоторых испытаний указаны **теги**, позволяющие вам получить **автоуспех** без броска. Если у вас есть такой тег и вы решаете воспользоваться этим, сразу же переверните карту испытания и **выберите** результат для розыгрыша. Вы должны решить это **до броска** кубиков.

Пример:

Ифан и Себилла выполняют испытание в зоне. Ифан разыгрывает умение Прыжок феникса, которое добавляет тег **Телепортация** и кладёт его лицевой стороной вниз на **3X** своего трека перезарядки. Затем он переворачивает карту испытания и выбирает наилучший результат.



Подсказка: Если у вас есть тег на вашей карте Пробуждённого, на таланте или экипированном предмете, или руне, у вас **всегда** есть этот тег для прохождения испытания (Ваши теги, стр. 14). Однако, если вам нужен тег от умения или расходника, вам придётся **разыграть** его, чтобы удовлетворить условиям испытания (Теги умений, стр. 23; Теги Расходников, стр. 28)

Появление врагов

Карты локаций могут предписывать выставление врагов, с которыми вам придётся сразиться перед тем как исследовать дальше.

Когда вам указывают разместить одного или более **миньонов**, проделайте шаги, указанные ниже. Если вам нужно выставить Босса, следуйте указаниям Подготовки Босса на стр. 49. Как только вы выставите всех врагов, завершите розыгрыш любых других, раскрытых карт локации, затем завершите раунд обычным образом. Поскольку теперь на карте есть враги, следующим раундом будет **Раунд Битвы** (Раунд битвы, стр. 10).

Шаги выставления миньонов:

1

За каждую строку миньонов на карте локации, проверьте **знак количества игроков**, чтобы узнать **сколько** миньонов этого типа появится.

2

За **каждого** появляющегося миньона, найдите соответствующую карту из **колоты миньонов** и положите её в ячейку планшета миньонов. Выставьте счётчик здоровья на планшете равный значению **♥** на карте миньона. Положите планшет либо на **FAST**, либо на **SLOW** ячейку трека инициативы на планшете битвы, как указано на карте локации.

3

За каждый выложенный планшет миньона, найдите жетон с соответствующей **буквой** и положите его на поле в пронумерованную зону, указанную на карте локации.

4

Положите карту локации лицевой стороной вверх в **активную ячейку битвы** на планшете битвы.



Пример:

При игре втроём, Ифан и его друзья исследуют зону №3 на карте и обнаруживают отряд Прислужников Дархана!

Так как участвуют 3 игрока, карта предписывает Ифану выставить 1 **FAST** прислужника и 2 **SLOW** прислужников, все они появляются в зоне №3 на карте.

Ифан находит 3 карты Прислужников Дархана в колоде миньонов и размещает их в планшетах миньонов А, В и С.

Он выставляет на каждом планшете счётчик ОЗ на 28 ♥ и размещает 1 из них на **FAST**, а 2 других на **SLOW**. Затем помещает жетоны А, В и С в зону №3. И, наконец, он кладёт карту локации в активную ячейку битвы.



Подсказка: Враги иногда появляются в другом месте, нежели то, где вы исследовали. А одна карта локации может даже выставить врагов в нескольких зонах – это засада!

Совмещённые битвы

Если группа решает исследовать **различные зоны** в один и тот же ход, потенциально они могут вытянуть **несколько** карт локации, которые призывают врагов. Когда это случается, выставьте **всех** врагов со **всех** соответствующих карт локации, и **сложите** карты локации вместе в активную ячейку битвы.

В течение следующих Раундов Битвы, группа должна сразиться в **совмещённой битве** против **всех** появившихся врагов. Когда совмещённая битва заканчивается, игроки переворачивают **все** карты в ячейке активной битвы и должны выполнить эффекты победы или поражения с них (Завершение битвы, стр. 48).

Лимит миньонов

На поле **не может** находиться более **6 миньонов** одновременно. Если используются все 6 планшетов миньонов и жетонов, и вам нужно выставить ещё, **не делайте** этого. Если возможно выставить только несколько миньонов из карты локации, то они появляются в порядке, указанном на карте сверху вниз.

Боссы не входят в лимит миньонов.

Ветераны миньонов

Каждая карта миньонов **двусторонняя**, с **обычным** миньоном на одной стороне и более сложным ветераном – на другой. Выставляйте версию ветерана только если карта локации указывает на это.

Продолжающиеся события

Победа над врагами и разрешение испытаний могут привести к **дальнейшим событиям**.

- ▶ Если карта локации указывает вам **вернуть её** или **разыграть другую карту локации** из колоды, сразу же прочитайте и приступайте к разыгрыванию эффектов с новой карты. Если карта указывает разыграть карту, которой уже нет в колоде (потому что она уже была разыграна или сброшена) не разыгрывайте её повторно.
- ▶ Если карта локации указывает **положить её на поле**, положите её наверх указанной пронумерованной зоны и поместите на неё любых Пробуждённых, врагов и эффекты местности с текущей. Любые **постоянные эффекты** остаются активными пока эта карта будет на поле.
- ▶ Если карта локации указывает вам **положить новую карту локации на поле**, найдите новую карту локации в колоде, положите её на указанную зону и переместите на неё любых Пробуждённых, врагов и эффекты местности с текущей. Во время следующего **Раунда Исследования**, если группа решит **исследовать** эту зону, выполните эффект «когда исследована» (вместо взятия новой карты из колоды) (*Заблокированные зоны, стр. 31*).
- ▶ Если карта локации указывает вам **вернуть её в колоду локации** вместо сбрасывания, положите её обратно в колоду в порядке номера. Если она была открыта во время **исследования зоны**, эту зону можно **исследовать снова**, раскрыв и разыграв карту. Если она была открыта во время исследования **зоны с множеством карт**, она добавляется к тем картам, из которых будут тянуться в случайном порядке при последующем исследовании этой зоны (*Зоны с множеством карт, стр. 31*).

Обнаружение выхода



Некоторые карты локаций позволяют вам покинуть текущую локацию и проследовать к новой локации. Каждый **выход**  содержит **названия** локаций и **номера страниц** в Карте-Атласе, куда группа может отправиться. Когда любой Пробуждённый разыгрывает карту с выходом, **вся группа** покидает локацию и завершает сценарий (*Завершение локаций, стр. 37*).

Варианты Выхода

Карта выхода может дать группе вариант отложить эту карту в **зону ожидания** вместо немедленного розыгрыша. Когда игроки впервые обнаруживают возможность выхода, они должны совместно решить **либо** воспользоваться им прямо сейчас, **либо** продолжить исследования пока не будут готовы к путешествию к следующей локации.

Во время любого **Раунда Исследования**, любая группа Пробуждённых в одной зоне могут выбрать розыгрыш карты выхода, находящейся в зоне ожидания **вместо** исследования новой зоны (*Розыгрыш предыдущей открытой карты, стр. 7*). Но всё равно согласиться разыграть выход должны **все** игроки (иначе карта возвращается в зону ожидания).



Подсказка: Помните, что когда группа открывает **несколько** карт локаций во время Раунда Исследования, они выбирают в каком **порядке** разыгрывать эти карты. Если игроки выбирают **вначале** разыграть карту выхода, сценарий **немедленно** завершается и другие карты локаций не разыгрываются. Таким образом можно избежать опасной битвы!

Обязательный выход

Если карта выхода **не** предоставляет игрокам возможность отложить её в зону ожидания, то она **обязательна** и группа **должна** немедленно проследовать к следующей локации.

Шкала времени

Жетон времени говорит вам **сколько раундов** осталось до завершения вашей локации и когда произойдут **события по времени** (Конец раунда, стр. 12)

Если жетон достигает нижней части шкалы времени, вам нужно раскрыть  **событие** из колоды локации и разыграть её эффект. Такое событие **не** всегда сразу же завершает сценарий или заставляет вас перезапустить локацию (и даже иногда может быть положительным).

Жетон времени на паузе

Если карта локации или что-то другое указывает вам поставить шкалу времени на **паузу**, остановите продвижение жетона в конце раунда и не выполняйте любые события времени до тех пор, пока не будет указано **снять с паузы** шкалу времени.

Локации без шкалы времени

Если при подготовке локации вам указывает **не выставлять** жетон времени, это означает, что у вас **нет** лимита времени для этой локации. Если жетон времени не выставлен, он не продвигается в конце раунда, и события времени не работают.

Во время продвижения по локации, можете обнаружить карту локации или другие указания о **выставлении жетона времени**. Если это происходит, положите жетон времени на указанную ячейку и в конце раунда он будет продвигаться как обычно.

Ваш журнал

По мере продвижения по кампании, вы будете находить **карты журнала**, содержащие важные подсказки и события истории. События, с которыми вы сталкиваетесь могут повлиять на происходящее в будущем.

Каждый раз, когда карта локации или что-то другое указывает вам **открыть карту журнала**, найдите карту с соответствующим номером в колоде журнала и прочитайте её всем игрокам, затем уберите в **конверт журнала**. Конверт журнала содержит, сохранённое в конце игровой сессии золото и другие компоненты, и может быть просмотрено кем угодно в любое время кампании.

Собирая карты журнала с одним и тем же **символом** (  или ) , вы будете продвигать историю в определённом направлении.



Завершение локации

Когда группа разыгрывает **выход** с карты локации, сценарий завершается. Уберите всех миньонов и жетоны с поля и верните их в коробку.

Перед путешествием к новой локации, игроки разыгрывают **фазу интерлюдии**, где каждый Пробуждённый может поднять уровень, восстановить **♥**, получить предметы. После интерлюдии вы можете либо **завершить игровую сессию** и сохранить ваш прогресс для следующего раза, либо перейти к подготовке **Новой локации** (шаги подготовки описаны на стр. 5), чтобы продолжить игру в следующей локации.

Перезапуск локации

Группа может столкнуться с крупной неудачей, которая может заставить вас **перезапустить локацию**. Когда такое случается, удалите всё с поля, верните все **карты локации** в колоду, и проследуйте шагам подготовки **Новой локации**, описанным на стр. 5.

Каждый раз, когда форсируется перезапуск, вы должны **сбросить всё золото** из своего сундука (*Получение и трата золота*, стр. 28). Однако, группа может **оставить** любые предметы и другие награды, найденные в локации.

После перезапуска локации, если вы найдёте **уникальные предметы, руны** или другие особые **награды** полученные в **предыдущей попытке**, вы **не** получаете копию этих наград ещё раз. Если вы находите **обычные награды**, такие как золото или предметы 1 уровня, **можете** получить их снова (*Подбор трофеев*, стр. 28).

Фаза интерлюдии

Когда группа выходит из локации, переверните **планшет битвы стороной интерлюдии** и сделайте следующие шаги:

- 1 Повышение уровня:** Если группе было указано **повысить уровень** при выходе, каждый Пробуждённый повышает уровень, по шагам, описанным на стр. 14
- 2 Воскрешение и Восстановление:** Каждый сбитый с ног Пробуждённый **поднимается**, и затем каждый Пробуждённый **восстанавливает ♥** до своего **максимального значения ♥**, указанного на его карте Пробуждённого. Каждый пробуждённый, также очищает **все карты** со своего трека перезарядки (*Здоровье и Урон*, стр. 16)

- 3 Восстановление Истока:** Каждый Пробуждённый восстанавливает все **жетоны Истоки** до своего максимального значения **✦**, указанного на карте Пробуждённого (*Исток*, стр. 14)
- 4 Обновление талантов:** Каждый Пробуждённый **переворачивает** все их таланты, которые используются раз в локации, таким образом их можно использовать снова (*Открытие талантов*, стр. 15).
- 5 Экипировка и Обмен предметами:** Каждый Пробуждённый может свободно экипировать или складывать предметы, и обмениваться предметами с любым Пробуждённым в группе (*Экипировка и хранение предметов*, стр. 26; *Обмен предметами*, стр. 29).
- 6 Посетить торговца:** Группа может посетить Торговца, чтобы **купить и продать предметы** (см. ниже)

Посещение Торговца

Во время фазы интерлюдии, игроки могут совместно решить посетить Торговца для покупки или продажи предметов. Когда посещаете Торговца, сделайте следующие шаги:

- 1 Стартовый взнос:** Для начала, группа должна потратить **золото**, чтобы увидеть ассортимент Торговца. Выберите **колоду экипировки вашего уровня или ниже** и заплатите сумму равную этому **уровню**.
- 2 Открытие предметов:** Перемешайте выбранную колоду и раскройте **1 предмет экипировки за игрока плюс 1 дополнительный**. Затем игроки могут также выбрать 1 из **4 колод расходников**, перемешать её и раскрыть такое же количество предметов расходников.
- 3 Приобретение предметов:** Игроки совместно могут решить приобрести **любое количество** раскрытых предметов за указанную на них стоимость. Полученные предметы могут быть сразу экипированы или сохранены любым Пробуждённым в группе (*Получение новых предметов*, стр. 28).
- 4 Продажа:** В любое время, после внесения стартового взноса, любой Пробуждённый может продать любые свои экипированные или сохранённые предметы за **половину** их стоимости, с округлением вверх. Когда предмет продан, положите его под низ соответствующей колоды и добавьте полученное золото в **сундук группы**.

5

Пополнить ассортимент: В любое время, после оплаты стартового взноса, если игроки хотят увидеть **больше** предметов, они могут выбрать колоду экипировки своего уровня или ниже ИЛИ любую колоду расходников и оплатить ещё один взнос, чтобы раскрыть 1 предмет за игрока плюс 1 из этой колоды. Пополнение ассортимента из колоды расходников всегда стоит **1 золотой**. Группа может пополнять ассортимент **любое количество** раз.

Когда вы посещаете Торговца, вы не можете **смотреть** или получать что-либо из **колоды уникальных предметов, колоды рун или колоды призванных**. Уникальные предметы, имеющие стоимость, **могут** быть проданы Торговцу за половину цены, но он не покупает руны.



Подсказка: Когда вы платите Торговцу взнос, вы **также** смотрите набор расходников без дополнительной оплаты. Однако, каждое **пополнение** ассортимента расходников обойдётся ещё в 1 золотой.

Пример:

Покинув локацию, Ифан, Себилла и Красный принц набрали 9 золотых. Они решают посетить Торговца.

У них 2 уровень, поэтому они платят 2 золотых, чтобы посмотреть 4 предмета из колоды 2 уровня. Это также позволяет им увидеть 4 расходника из колоды по их выбору; они выбирают зелья.

Один из раскрытых предметов – Посох огня, который хочет себе купить Красный принц. Он продаёт Длинный меч за 1 золотой (его цена 2), затем убеждает группу потратить 3 золотых, чтобы купить Посох. Он сразу же его экипирует.

Группе не нравятся предложенные зелья, поэтому они решают потратить ещё 1 золотой, чтобы посмотреть 4 расходника стрел. Затем они покупают Благословенные стрелы за 3 золотых, которые Себилла складывает себе в рюкзак. После этого у них не остаётся денег, поэтому они продвигаются к следующей локации.

Стартовый взнос



Оплата пополнения



Завершение игровой сессии

После завершения фазы интерлюдии (или после форсированного перезапуска локации) игроки могут решить **завершить игровую сессию**, чтобы продолжить играть позже.

Когда вы решаете завершить игровую сессию, сделайте следующее:

- 1 Воспользуйтесь **лентой для закладок** в Книге-Атласе, чтобы отметить станицу со следующей локацией.
- 2 Возьмите **коробку сохранений**. Каждый Пробуждённый складывает следующие компоненты по разным отсекам:
 - ▶ Его **карта Пробуждённого** (только текущего уровня)
 - ▶ Его открытые таланты.
 - ▶ Его карты умений.
 - ▶ Его экипированные и сложенные **предметы и руны**.

- 3 Сложите **золото группы** и **конверт журнала** в коробку сохранений любого Пробуждённого.

Пробуждённым не нужно сохранять **текущее здоровье** ♥ или **Исток** ❄, т.к. они **полностью восстанавливаются** при переходе к новой локации. Вам также нет необходимости запоминать какие из ваших **предметов** были экипированы, а какие хранились в рюкзаке, потому что вы свободно можете реорганизовать их во время путешествия к новой локации.

Битва с врагами

Начало битвы

Если где-либо на поле есть враги в начале раунда, группа находится **в битве** и должны разыграть **Раунд Битвы** (стр. 10) до тех пор, пока не **будут побеждены все враги** или **все Пробуждённые окажутся сбиты с ног** (Завершение битвы, стр. 48).



Ячейка активной битвы

Когда появляются враги, карта локации, которая призвала этих врагов кладётся в **ячейку активной битвы**. Когда битва **завершается** победой или поражением, все карты в ячейке активной битвы переворачиваются, разыгрываются и сбрасываются (*Завершение битвы, стр. 48*).

Враги, Союзники и Кто угодно

Участники битвы делятся на следующие категории:

- ▶ К **Врагам** относятся миньоны и Боссы.
- ▶ К **Союзникам** относятся другие Пробуждённые
- ▶ **Кто угодно/любой** – это все фигурки и жетоны, включая и врагов, и союзников.

Трек инициативы и Трек врагов

Во время Раунда Битвы, враги на **FAST** треке инициативы ходят до Пробуждённых. Враги на **SLOW** треке инициативы ходят **после** Пробуждённых.

На планшетах миньонов и Боссов указаны **характеристики и перезарядка**. Когда враг побеждён, его планшет убирается из трека инициативы и возвращается в резерв (*Побеждённые враги, стр. 21*).

Перемещение в битве

Во время битвы ваше перемещение **ограничено количеством** ●, которые можете потратить в свой ход. За каждую зону, в которую вы входите, включая тактические зоны, нужно потратить 1 ● (*Действия в битве, стр. 45*). Перемещение в зону с **труднопроходимой местностью** требует +1 ● (*Эффекты местности, стр. 32*).

Как и при исследовании, вы должны перемещаться по **путям** и не можете использовать **заблокированные** пути (*стр. 30*) или перемещаться в или через **заблокированные зоны** (*стр. 31*).

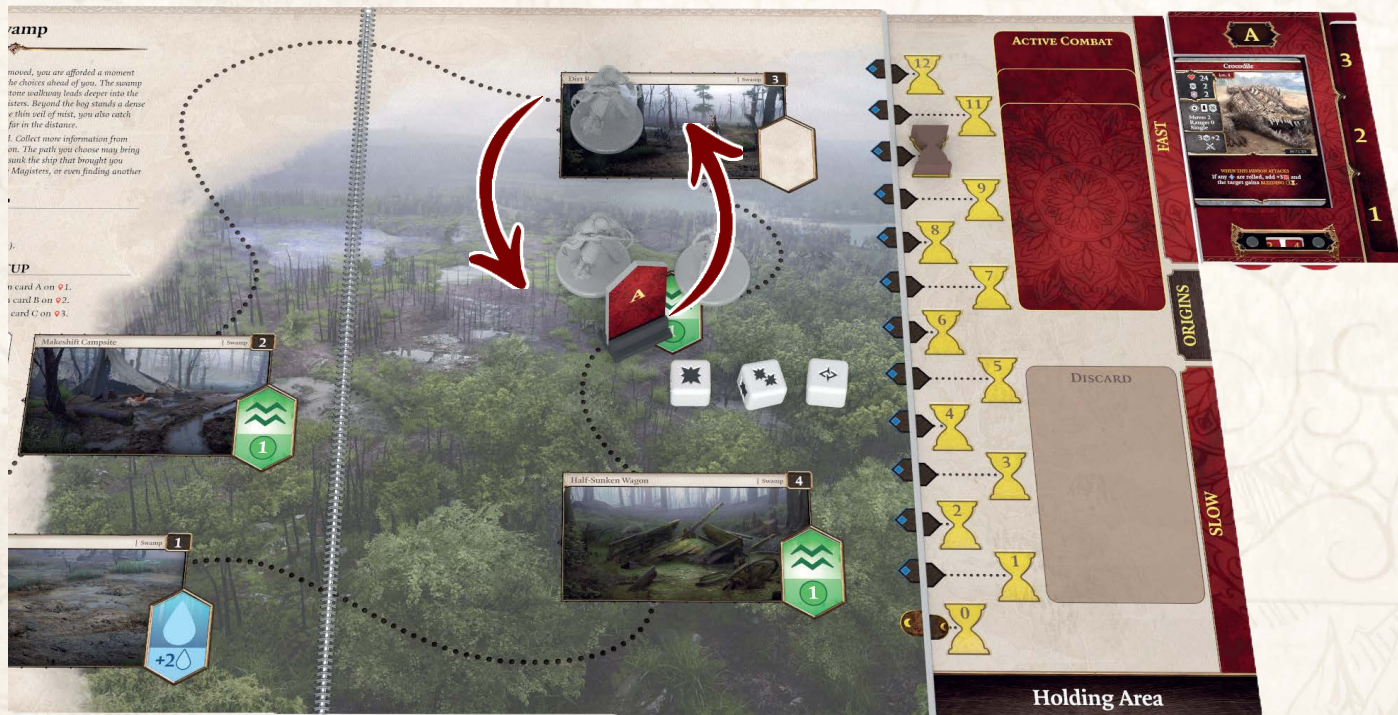
Тактические зоны в Битве

Во время битвы Пробуждённые и враги могут перемещаться в или через **тактические зоны** как в обычные нумерованные зоны. Перемещение в тактические зоны требует 1 ● для Пробуждённых и 1 **перемещение** для миньонов, как и в пронумерованные зоны.

Пробуждённые могут **заканчивать свой ход** в тактической зоне только если **там нет других Пробуждённых** (или если вас не заставил сделать это какой-либо эффект, как например состояние **НОКДАУН**). Однако, во время хода Пробуждённого, он может перемещаться **через** тактические зоны, занятые другим Пробуждённым и может останавливаться **на время**, чтобы выполнить действия. Пробуждённый также может быть **перемещён** в тактическую зону с другим Пробуждённым **не в свой ход** (например, по особому эффекту врага).

Описанные выше ограничения распространяются **только** на Пробуждённых. Миньоны и Боссы **могут** заканчивать ход в тактических зонах с другими врагами.





Пример:

Сейчас ход Ифана. Он хочет атаковать Крокодила в соседней тактической зоне, но в этой зоне уже находится Себила. Ему нужно потратить 2 ● для перемещения в эту зону, потому что там ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ.

Во время этого перемещения он тратит ещё 2 ● на атаку Крокодила своим Длинным мечом. Затем он тратит ещё 1 ●, чтобы вернуться в первоначальную зону.

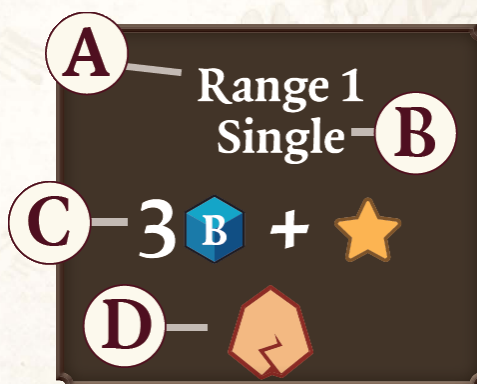
Совершение атак

В течение битвы Пробуждённые и враги будут совершать **боевые броски** против друг друга. Пробуждённые могут использовать **умения и предметы**, чтобы совершать атаки, в то время как миньоны совершают обычную атаку, указанную на их **карте миньона**.

Каждая атака имеет следующие параметры:

- A** **Дистанция:** Максимальное расстояние, на котором может быть цель. Расстояние должно отсчитываться по **путям** и включать **тактические зоны**. Дистанция 0 означает **ближнюю** атаку, которую можно провести только по цели в зоне атакующего.
- B** **Цели:** Обозначает будет ли атака по **одиночной цели** или по **области** (Одиночная цель и область, стр. 44)

- C** **Кубики:** Количество и цвет кубиков для броска в этой атаке, а также количество **бонусных попаданий**, добавляемых к результату
- D** **Тип урона:** Тип урона, который наносит атака (Типы урона, стр. 16).



Шаги выполнения броска атаки

- 1 Бросок:** Бросьте кубики атаки и разыграйте другие эффекты (*Кубики, след. страница*)
- 2 Подсчёт попаданий:** К общему количеству выпавших **★ попаданий** добавьте **бонусные попадания**. Также добавьте к атаке любые **дополнительные** попадания от особых эффектов, экипированных предметов и других источников.
- 3 Нанесение урона:** Проверьте **тип урона** в атаке и **значение соответствующей брони** (✕ или ☆) цели, и вычтите её значение из общего количества урона. Уменьшите ♥ цели на количество оставшихся попаданий.
- 4 Применение состояний:** Если атака накладывает состояния, положите соответствующую карту состояния на трек перезарядки цели в указанную ячейку. Цели не обязательно терять ♥, чтобы на него применялось состояние (если атака не указывает иного) (*Состояния, стр. 18*).
- 5 Эффекты местности:** Если атака накладывает эффекты местности, положите соответствующий жетон в зону цели (*Эффекты местности, стр. 32*)

Пример:

Красный принц использует свой Посох Огня, атакуя Бандита Гидрософиста в его зоне.

Он бросает 3 белых кубика и получает 3 ★ и 4 ✧. Добавляет 2 бонусных попадания с Посоха и в итоге получает 5 🔥 урона.

Он сражается в области с ЖАРОЙ, поэтому Гидрософист получает ещё +2 🔥. Однако, у Гидрософиста 2 ☆, таким образом урон уменьшается на 2, а бандит теряет 5 ♥.

Так как Красный Принц выбросил 4 ✧, его Посох Огня накладывает ГОРЕНИЕ на Гидрософиста на 2 раунда.



Знак Особенности



У некоторых атак есть особые эффекты, которые срабатывают, когда выброшен **знак особенности** , такие как добавление к броску попаданий или применение состояний в конце атаки. Если у атаки нет каких-либо особых эффектов за , этот знак не оказывает эффекта.

Кубики

Кубики используются в битвах и испытаниях, и бывают **3 цветов**.

- ▶  **Белые кубики** – базовые кубики с **наименьшим** количеством попаданий  и знаков особенностей .
- ▶  **Синий** – имеет **больше** особых знаков .
- ▶  **Красный** – имеет **больше** попаданий .

В любом броске может быть использовано максимум **5 кубиков каждого цвета** (сюда входят атаки Пробуждённых, атаки врагов и броски испытаний). Каждый раз, когда один или более эффектов позволяют вам бросить более 5 кубиков одного цвета, бросайте только 5 кубиков одного цвета.

Пример:

Себилла использует умение **Ядовитый Дротик**, чтобы совершить атаку 4 , и выбрасывает 3 промаха и 1 попадание. Т.к. цель в её зоне, **Ядовитый Дротик** позволяет ей перебросить 1 кубик. Она перебрасывает 1 промах и снова выбрасывает промах.



Уменьшение кубиков

Некоторые эффекты могут заставить Пробуждённых или врагов **бросать меньше кубиков**. Если в своём броске вы используете кубики разных цветов, можете **выбрать** какие именно кубики удалить. Если враг теряет кубики, игроки совместно решают какие именно удалить.

Такие эффекты могут уменьшить количество кубиков **до 0**. В этом случае применяются **только** бонусные попадания, если они есть. Например, если в атаке 3  +2 убрали 3 кубика, она наносит **только 2 попадания** без броска.

Переброски

Некоторые эффекты позволяют вам **перебросить кубики** после совершения атаки или броска испытания.

Если эффект позволяет вам перебросить **больше одного кубика**, вы должны перебросить все возможные кубики за раз (вы не можете перебрасывать их по одному).

Если применяется **несколько эффектов для переброски** кубиков в одном броске, вы можете разыграть каждый из них в порядке по вашему выбору.

Затем она решает потратить 1 , чтобы перебросить все 3 промаха. В этот раз она получает на 2 попадания больше, увеличивая урон.



Одиночная цель и Область

Большинство атак и эффектов нацелены на **одиночную** цель, но некоторые применяются ко **всем в зоне цели**.

- **Одиночная:** Выберите **одиночную цель** на доступной дистанции. Вы можете выбрать цель в вашей зоне, включая себя. Весь урон, состояния и другие эффекты применяются только к вашей цели.
- **Область:** Выберите **зону** на доступной дистанции. Это может быть тактическая или пронумерованная зона, вы можете выбрать и свою зону. **Все** в этой зоне, **включая союзников**, но кроме вас, становятся целями, и весь урон, состояния и другие эффекты применяются ко всем целям.

Если вы находитесь в целевой зоне, вы также можете выбрать целью и себя. Враги же всегда выбирают не становиться целью, если только особый эффект не укажет иного.

Сбитые с ног Пробуждённые не получают урон от атак по области, но могут от них получать состояния (*Сбитые с ног Пробуждённые*, стр. 21).



Когда вы совершаете эту ближнюю атаку, бросаете 2 синих кубика и добавляете 1 бонусное попадание, затем нанесите  урон всем в вашей зоне, кроме вас (если только сами не решите получить этот урон).



Подсказка: Возможно вы не захотите получать урон по себе от атак по области, но захотите получить лечение на себя от лечащих умений по области.

Ход Пробуждённого в битве в деталях

Когда во время Раунда Битвы наступает очередь Пробуждённых, игроки сами решают в **каком порядке** будут ходить Пробуждённые.

Очки Действий ●

Пробуждённые используют **очки действий** ● чтобы выполнять **действия** в бою. Каждый раз, когда вы **получаете** ●, переместите жетон вправо на указанную ячейку. **Максимум** у вас может быть **8** ● за раз (если нет состояния **УСКОРЕНИЕ**, которое увеличивает максимум до **10** ●). Любые ●, полученные сверх максимума теряются.

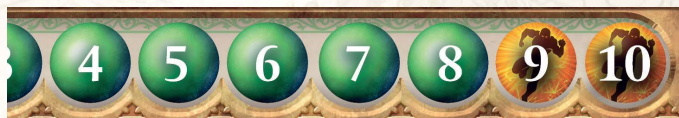
В начале вашего хода в бою, вы получаете столько ●, сколько указано на вашей карте Пробуждённого. Если у вас **остались** ● с прошлого хода, ваши новые ● **добавляются** к оставшимся до вашего максимума.

Затем вы можете выполнять действия, **расходуя** ● (смещая жетон влево). Если у вас осталось **0** ●, вы всё ещё можете выполнять действия, не требующие ● (например, использование умений Истока или таланты, применяемые раз в локацию) пока не решите завершить ход.

Вы можете по своему желанию завершить ход с оставшимися ●, чтобы **сохранить** их на следующий ход в битве. Между битвами ● не сохраняются (*Завершение битвы*, стр. 48).

Ускорение

На треке ● вашего планшета игрока указаны **2 дополнительных ячейки**, которые могут быть использованы **только** пока у вас есть состояние **УСКОРЕНИЕ** или другой эффект, увеличивающий ваш максимум ● (*Состояния*, стр. 18). Пока на вас состояние **УСКОРЕНИЕ**, ваш максимум ● равен **10** вместо 8.



Действия в Битве

Действия, которые вы можете выполнить в битве, указаны на вашем **планшете игрока** вместе со **стоимостью** ●.

- **Использовать Карту действия:** Потратить цену ● умения в руке, экипированного предмета, активации призванного или расходника в рюкзаке и разыграть его эффект. Умение, после использования, должно быть положено в **перезарядку**, в то время как расходники **сбрасываются** (Использование умений, стр. 22; Использование экипировки, стр. 27; Расходники, стр. 27)
- **Перемещение:** Переместиться на любое количество зон за 1 ● за каждую. Перемещение в зону с **ТРУДНОПРОХОДИМОЙ МЕСТНОСТЬЮ** требует +1 ● (Перемещение в битве, стр. 41)
- **Насмешка:** Потратить 1 ●, чтобы переместить врага по вашему выбору из соседней зоны в вашу зону, игнорируя **ТРУДНОПРОХОДИМОЙ МЕСТНОСТЬ**.
- **Экипировать:** Потратить 1 ●, чтобы экипировать или сложить в рюкзак 1 предмет (Экипировка и хранение предметов, стр. 26)
- **Обмен:** Потратить 1 ●, чтобы отдать 1 предмет или получить 1 предмет от Пробуждённого в вашей зоне (Обмен предметами, стр. 29)
- **Восстановление:** Если в вашей зоне нет врагов, потратьте 2 ●, чтобы вылечить 2 ♥ или переместить 1 состояние по вашему выбору на 1 ячейку по треку перезарядки (Здоровье и урон, стр. 16)
- **Воскресить:** Потратить 1 ●, чтобы перевести любое количество своего ♥ сбитому с ног Пробуждённому в вашей или соседней зоне. Пробуждённый поднимается с соответствующим количеством ♥. Вы должны перевести хотя бы 1 ♥ (Сбитые с ног Пробуждённые, стр. 21)

Ход миньонов в битве в деталях

Враги миньоны и Боссы получают ходы один за другим, **слева направо** на каждом треке инициативы. Ход Босса будет детально описан в разделе **Битва с Боссом** на стр. 50.

Уровень миньона

Максимум ОЗ и Броня

Спец правила выбора цели

Перемещения за ход

Дальность атаки и цели

Кубики атаки и тип урона

Специальные эффекты



Выбор цели миньона

В начале хода миньона, он бросает **кубик выбора**, чтобы определить кто из Пробуждённых станет его **целью**:

- Если миньону выпал **1**, он выбирает ближайшего к нему Пробуждённого.
- Если миньону выпал **6**, он выбирает Пробуждённого, используя правило выбора на своей карте миньона (см. таблицу на следующей странице).

Когда **несколько** Пробуждённых могут быть выбраны целью (например, несколько Пробуждённых являются ближайшими), игроки **совместно** решают кто из них будет целью.

Когда миньон выбирает целью Пробуждённого с **большим** или **меньшим** количеством чего-нибудь, он всегда использует **общее текущее количество** выбранного элемента у этого Пробуждённого. Например, когда выбирает Пробуждённого с **наименьшей бронёй** определённого типа, он учитывает броню, предоставляемую предметами, умениями с постоянным эффектом и всеми другими эффектами.

При выборе цели, миньоны игнорируют Пробуждённых **сбитых с ног** и в состоянии **НЕВИДИМОСТИ** (Сбитые с ног Пробуждённые, стр. 21; Состояния, стр. 18). Если какие-либо миньоны в состоянии **ПОД КОНТРОЛЕМ**, враги миньоны для выбора цели считают их Пробуждёнными (Миньоны под контролем, стр. 48).



Миньон выбирает целью ближайшего Пробуждённого.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наибольшим количеством текущих очков здоровья.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наименьшим количеством текущих очков здоровья.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наибольшим показателем физической брони.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наименьшим показателем физической брони.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наибольшим показателем магической брони.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наименьшим показателем магической брони.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наибольшим количеством жетонов Истока.



Миньон выбирает целью Пробуждённого с наименьшим количеством жетонов Истока.



Миньон выбирает целью зону с наибольшим количеством Пробуждённых.



Миньон выбирает целью зону с наименьшим количеством Пробуждённых.

Особое Особые эффекты объясняют каким образом миньон выбирает цель.

Перемещение миньонов

Когда миньон выбрал цель, он пытается переместиться на **максимальную дистанцию** атаки от своей цели:

- ▶ Если текущее расстояние до цели **равно** значению дистанции атаки миньона, он **не** перемещается.
- ▶ Если текущее расстояние до цели **больше** значения дистанции атаки миньона, он перемещается **к цели** пока не достигнет значения дистанции атаки.
- ▶ Если текущее расстояние до цели **меньше** значения дистанции атаки миньона, он перемещается **от цели** пока не достигнет максимального значения дистанции атаки.

У каждого миньона есть **значение перемещения**, которое означает **максимальное** количество зон, в которые он может переместиться, чтобы достичь своей максимальной дистанции атаки (включая тактические зоны). Когда миньон использовал все свои перемещения, он **останавливается**, даже если не достиг значения своей дистанции атаки.

Миньон всегда перемещается к своей цели по **кратчайшему пути**, если это возможно. Если несколько путей ведут к месту назначения, он предпочитает путь, который закончится **дальше** от **всех Пробуждённых**, кроме **целевого**. Если всё ещё таких путей несколько, игроки совместно выбирают маршрут миньона.

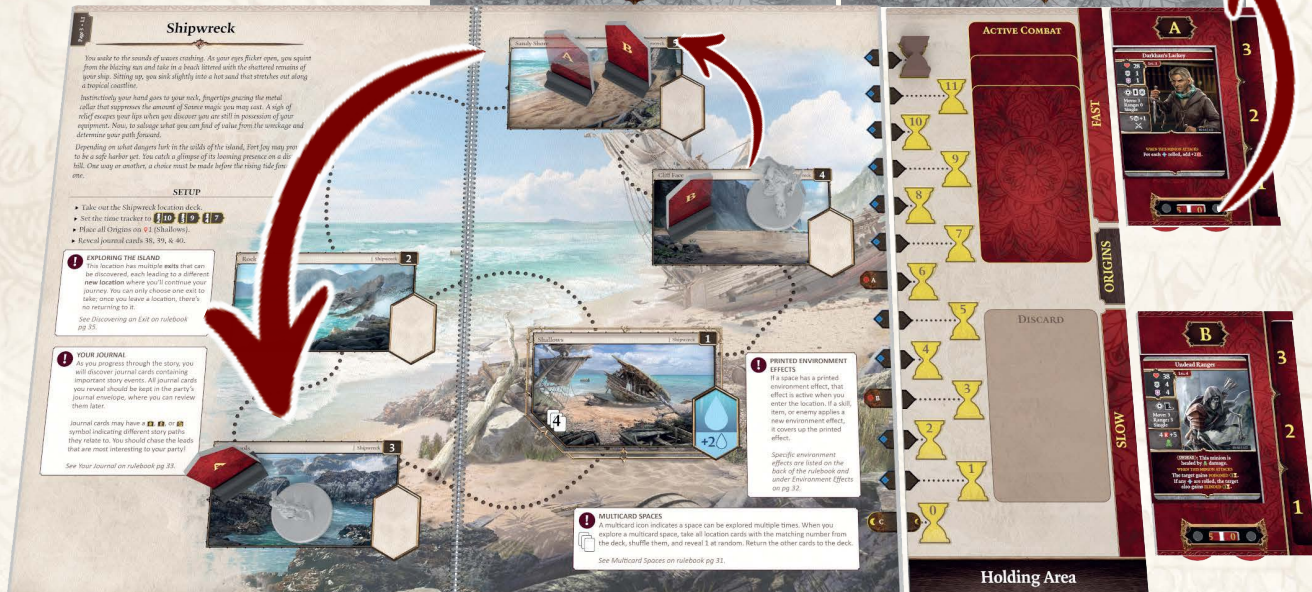
Как и Пробуждённые, миньоны должны перемещаться по путям и не могут двигаться по заблокированным **путям** и заблокированным зонам. Однако, сколько угодно миньонов могут занимать **тактическую зону** в любое время. Чтобы войти в зону с **ТРУДНОПРОХОДИМОЙ МЕСТНОСТЬЮ**, миньону нужно потратить **+1 перемещение**. Если у миньона не хватает оставшихся перемещений для входа в **ТРУДНОПРОХОДИМУЮ МЕСТНОСТЬ**, он заканчивает перемещение.

Атаки миньонов

После перемещения, миньон будет пытаться **атаковать** выбранную цель. Миньоны следуют всем правилам из раздела **Совершение атак** на стр. 41.

Миньон будет совершать атаку только если находится **на расстоянии своей дистанции атаки** (он всё равно будет атаковать если находится ближе своей максимальной дистанции атаки). Если миньон использовал все свои перемещения и всё ещё **не находится на дистанции атаки**, чтобы атаковать выбранную цель, он **не** совершает атаку, **даже если другой Пробуждённый находится на дистанции атаки**. Вместо этого он **лечит** себе  равное своему уровню.

Если у миньона атака **по области**, он будет пытаться **атаковать зону**, в которой находится Пробуждённый. Эта атака воздействует **на всех** в целевой зоне, **кроме** атакующего миньона (миньоны никогда не выбирают себя при атаках по области).



Пример 1:

Один из Прислужников Дархана начинает свой ход и бросает кубик выбора цели. Он выкидывает 🎯, поэтому использует своё правило выбора цели, чтобы сфокусироваться на Пробуждённом с наименьшим количеством физической брони, которой стала Себилла.

Себилла всего в 2 зонах от Прислужника, у которого дистанция атаки 0, поэтому он перемещается в её зону и останавливается. Затем он делает бросок 🗡️ атаки, добавляя +2 🔴 за каждый ⚡. Общий урон получается 8 🗡️, но у Себиллы 2 🗡️ и она теряет только 6 ❤️.

Пример 2:

Лучник Нежить в зоне с Красным Принцем. В начале своего хода он бросает кубик выбора цели и получает 🦶, поэтому его целью становится Красный Принц.

Дистанция атаки Лучника 1, поэтому перед атакой он отойдёт на 1 зону от Красного Принца. Так как в зоне №3 другой Пробуждённый, он выбирает другое направление.

Затем Лучник делает бросок 🧟 атаки, накладывая **Отравление** на 3 раунда и нанося 10 🧟 уменьшенных на 5 🧟 за счёт 5 🟡 Красного Принца.

Миньоны под контролем

Когда миньоны в состоянии **ПОД КОНТРОЛЕМ**, во время боя они не бросают кубик выбора цели. Вместо этого игроки **решают** кто станет его целью, которой может быть и другой враг. Затем он будет подходить к своей цели и атаковать, если может.

Когда другие враги **выбирают свою цель**, они считают миньонов под контролем, как если бы они были **Пробуждёнными** (*Выбор цели миньона, стр. 45*). Миньон под контролем всё равно должен быть побеждён, чтобы битва завершилась. Если Пробуждённый атакует миньона под контролем, атака не влияет на это состояние.



Завершение битвы

Битва завершается немедленно, как только случается одно из следующего:

- ▶ Все враги побеждены; ИЛИ
- ▶ Все Пробуждённые сбиты с ног; ИЛИ
- ▶ Срабатывает особое условие **карты в ячейке активной битвы**.

Шаги завершения битвы

Когда битва завершается, сразу же выполните следующее:

- 1 **Эффекты Победы/Поражения:** Переверните **все** карты локации в ячейке **активной битвы**. Если группа победила всех врагов (или выполнила особое условие), прочитайте и разыграйте все эффекты **победы**. Если группа была сбита с ног, прочитайте и разыграйте все эффекты **поражения**. Затем **сбросьте** все карты из ячейки активной битвы.
- 2 **Состояния и Перезарядки:** Каждый Пробуждённый, который ещё **не делал ход** в этом раунде, разыгрывает эффекты «Начало хода» на своём треке перезарядки, затем перемещает все карты на треке перезарядки на 1 ячейку влево (*Состояния, стр. 18; Перезарядка, стр. 11*).
- 3 **Воскрешение Пробуждённых:** Каждый сбитый с ног Пробуждённый **поднимается** с 1 ♥ (*Сбитые с ног Пробуждённые, стр. 21*).
- 4 **Сброс ОД:** Каждый Пробуждённый устанавливает свой **жетон ОД** на 0 (*Очки действий, стр. 44*).
- 5 **Конец раунда:** Продвиньте **жетон времени** на 1 и разыграйте **событие**, если жетон дошёл до него (*Конец раунда, стр. 12*). Затем начинается новый раунд.



Подсказка: Когда битва завершается, Пробуждённые, которые ещё не сходили, не выполняют действий, но всё равно разыгрывают эффекты состояний и смещают карты на треке перезарядки.

Столкновение с Боссами

Боссы – это могущественные враги, которых нужно победить, чтобы продолжить ваше приключение. Для каждого Босса есть страница в **Буклете боссов**, где описаны их уникальные правила и поведение.

Подготовка Босса

Каждый раз, когда карта локации указывает вам **выставить Босса** (Появление врагов, стр. 33), проделайте следующие шаги:

- 1 Возьмите **Буклет боссов** и откройте его на странице этого Босса. Положите его рядом с Картой-Атласом.
- 2 Возьмите **планшет тактики Босса** и положите рядом с буклетом. Поставьте **жетон ОД** на 0 трека Босса.
- 3 Откройте коробку врагов и найдите титульную карту, на которой указаны **карты тактики**, которые использует Босс. Отложите все карты этого Босса (до следующей титульной карты). Отложите в сторону титульную карту Босса, затем замешайте тактики, сформировав колоду, и положите их лицевой стороной вниз на планшет тактики.
- 4 Возьмите **Показатель ОЗ Босса** и положите в его ячейку титульную карту. Установите значение ОЗ Босса на максимальное для вашего **количества игроков** и положите его на **FAST** или **SLOW** трек инициативы, указанный в буклете Боссов.
- 5 Найдите **жетон Босса** и поставьте его на поле, в зону, указанную в буклете Боссов.
- 6 Следуйте **дополнительным правилам подготовки**, указанным в буклете Боссов, затем прочитайте **особые правила** Босса игрокам.



Битва с Боссом

Во время битвы, босс будет совершать свой ход, согласно треку **инициативы**, куда был выложен его **Показатель ОЗ** во время подготовки. В свой ход Босс будет **получать и тратить очки действий** ●, чтобы совершать действия, как это делают Пробуждённые. Каждое действие Босса продиктовано его **колодой тактики**.

Шаги розыгрыша хода Босса

- ▶ **Начало хода:** Разыграйте любой эффект «начало хода» на треке перезарядки Босса. Затем он получает очки действий ● равные значению ● в буклете Босса (*Очки действий, стр. 44*)
- ▶ **Розыгрыш тактик:** Босс тратит доступные ●, чтобы перевернуть и разыграть тактику из его колоды до тех пор, пока не закончатся ● (*Розыгрыш тактик Босса, ниже*)
- ▶ **Перезарядка:** Сместите все карты на треке перезарядки Босса на 1 ячейку влево (*Перезарядка, стр. 11; Перезарядки у Босса, в конце этой страницы*)

Розыгрыш тактик Босса

Босс начинает разыгрывать тактики расходуя ●. Чтобы перевернуть и разыграть тактику, её стоимость указана на оборотной стороне верхней тактики в колоде.

Когда Босс заканчивает разыгрывать свою тактику, она кладётся на трек перезарядки, затем проверяется достаточно ли оставшихся ●, чтобы разыграть следующую тактику из колоды. Если достаточно, то эта карта тактики также переворачивается и разыгрывается, затем складывается на трек перезарядки.

Это продолжается до тех пор, пока у Босса достаточно ●, чтобы выполнить следующую тактику из колоды. Когда ● недостаточно, Босс заканчивает свой ход и сохраняет все оставшиеся ● для следующего Раунда битвы.

Перезарядки у Босса

Каждая разыгранная тактика Босса кладётся **лицевой стороной вниз** в указанную **ячейку перезарядки** (если на ней нет значка ⚡). Каждая тактика уходит на перезарядку даже если у Босса **нет возможности** выполнить какие-либо её эффекты или он **вернул** ● за неудачную атаку.

Каждый раз, когда тактика смещается с **конца трека** перезарядки Босса, она кладётся **под низ колоды тактик Босса**.

Тактики Атаки

Когда Босс совершает атаку, проделайте эти шаги:

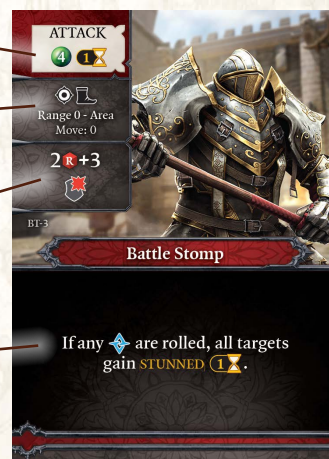
- ▶ **Выбор цели:** Босс всегда выбирает цель, используя **особые правила выбора** цели его карты тактики. Он **не** бросает кубик выбора цели. Босс следует всем другим правилам выбора цели, как и миньоны (*Выбор цели миньона, стр. 45*)
- ▶ **Перемещение на максимальную дистанцию:** Босс перемещается к или от своей цели пока расстояние до цели не станет равным **значению его дистанции атаки**, или он переместился на количество зон, равное **значению его перемещения** на карте тактики. Он следует всем правилам перемещения для миньонов, но **игнорирует** эффект **ТРУДНОПРОХОДИМОЙ МЕСТНОСТИ** (*Перемещение миньонов, стр. 46*)
- ▶ **Атака по цели:** После перемещения, если Босс на дистанции атаки от своей цели, он совершает **бросок атаки**. Если он не на дистанции атаки от своей цели или в зоне, в которую он целился нет Пробуждённых, он не совершает атаку и, вместо этого, **возвращает все** ● потраченные на эту тактику (он не лечится, как это делают миньоны) (*Совершение атак, стр. 41*)

ОД и Перезарядка

Дистанция атаки и цели

Кубики атаки и тип урона

Специальные эффекты



Постоянные и Особые тактики

Когда Босс разыгрывает тактики с этим значком , она кладётся лицевой стороной вверх на его трек перезарядки, как и умения с постоянным эффектом. Она остаётся активной пока не перевернётся лицевой стороной вниз (*Умения с постоянным эффектом, стр. 24*)

У Босса также могут быть особые тактики, позволяющие лечиться, убирать состояния, призывать врагов или взаимодействовать по особым правилам. Когда Босс разыгрывает особую тактику, следуйте её инструкциям. Босс не перемещается или атакует, пока карта не укажет на это.

Невосприимчивости Босса

На странице каждого Босса указаны типы урона и состояния, к которым у них **невосприимчивость**. Все Боссы также **неколебимы**, это значит, что их нельзя заставить переместиться или запретить им перемещение (*Невосприимчивость, стр. 19*).

Победа над Боссом

Когда у Босса 0 ❤️, он побеждён и убирается с поля, и с трека инициативы. Если все враги побеждены (или если особое условие в ячейке активной битвы полностью выполнено), битва тут же завершается победой игроков (*Завершение битвы, стр. 48*).

Особые правила Босса

Каждое столкновение с Боссом вводит особые правила, которые детально описаны в **буклете Босса**. Убедитесь, что **тщательно** прочитали все правила в буклете Босса перед столкновением.

Варианты игры

Таланты без ограничений

Выбор опытных игроков. **Игнорируйте ограничение по уровню**, когда открываете новые таланты.

В этом режиме каждый игрок может выбрать **любой талант любого уровня**, когда создаёт Пробуждённого, повышает уровень или обновляет таланты. Это распространяется **только** на таланты; Пробуждённые по-прежнему могут изучать умения и получать предметы только их уровня или ниже.

Режим Доблесть

Если у вас исключительно храбрая группа, можете выбрать прохождение кампании в **режиме Доблести**.

В этом режиме, каждый раз, когда игроков заставляют **перезапустить локацию**, вместо этого они должны **перезапустить кампанию и начать заново** с вновь созданными Пробуждёнными.



Титры

Larian Studios

Founder: Swen Vincke

Creative Direction: Kieron Kelly

Art Direction: Cliff Laureys, Joachim Vleminckx

Narrative Editors: Emily Gera, Monica Boyajiev

Support: Jack Brophy

Boardgame Designers, Story and Narrative

Game Design & Development: Brian Neff, Noah Cohen

Story & Narrative Design: Kat Kruger, Brian Neff

Graphic Design: Matthew Paquette, Sarah Kelly, Andrew Frisch

Technical Editors: Jeff Fraser, Eric Slauson, Niamh Germaine, Tucker White

TenTen Studios

Art Directors: Jarold Sng Koon Shan, Cloud Khoo Hao Qian

Art Coordinator: Stevie Chong Dee Wei

Lead Artist: Teh Jia Yi

Concept Artists: Tong Cheng Hin, Shane Teng Xie Le, Yong Jie Yin, Toby Tee Tou Yi, Pua Zung Wey, Aki Lim Pui Ling, Kong Ka Lun, Vincentius Matthew Djaya, Quah Yu Qin, Jerry Loh Zheng Yue and Ernesto Martizen Iglesias.

Supporting Concept Artists: Jacky Lian Wei How, Alric Voon Tze Chien, Valerie Teoh Wan Ni, Quah Yu Sean, Joseph Ong, Yusna Lim, Philemon Chung Sze Jie, Chin Yang, Juanita Wijaya, Erel Maatita and Dawson Loo Weng Hong.

Miniatures, 3D Support: Jett Ong, Chung HorKit

Playtesters

Niamh Germaine, Katri Korte-McGrath, Seán O'Dálaigh-Pulford, Sean Nugent, Jessie Danner, Serena Manassero, Kevin Maguire, Daniel Porter, Fintan O'Dwyer, Andrew Ormsby, Matthias Greferath, Jin Kuan Moo, Robert Farrell, Robert Whitford, Matt West, Chris Harris, Christophe Montoya Timperly, Chris Power, Matt Fry, Sarah Fry, Alex Fry, Gillian Fry, Alex Davidson, Matthew Gallagher, Harvey O'Brien, Catherine O'Brien, Barry O'Brien, Eimear O'Brien, Cathal O'Brien, Ciara O'Brien, Jacqueline O'Brien, Niall O'Gorman, Conn O'Gorman, Oscar O'Gorman, Michael McKenna, Mandy Kealy, Jude Mapp, Mary Mapp, Brian Brothwood, Avril Brothwood, Aoife Brothwood, James Brothwood, Guillaume Mestdagh, Toya Vandenhende, Lisa Boen, Maarten Rigole, Brech D'hondt, Thomas Van Assche, Dimitri Coussens, Dean Giersch, Tamás Szabadi, Agi Szabadi, Mike Verhaeghe, Yodi Vandenhende, Jessica Avelsgaard, Julian Avelsgaard, Asia Larkin, Thomas Hamasaki, Dave Smith, David Lockhart, Rachel Palmer, Doug Germaine, Christian Ludlow, Erin John Cooley, Oisín Browne, Adam Kaufman, Wendy Kaufman, Naomi Kaufman, Ryan O'Connor, Niamh Homan, Mark Lambe, Charles Kelly, Declan Cooke, Aoife Lonergan, James Mohan, Connor Loughran, Leo Flood, Ciaran Honer, Lisa McCabe, Kellie Meagher, Joelle Tierney, Olivia Goncalves-Low, Rick Blanco, Adam Humphrey, and David Haddon.

Special Thanks To:

Valerie Coessens, Lucy Kelly, Rob Daviau, Peter Wocken, Michael Douse, Molly Carroll, Dominik Warkiewicz, Julian Avelsgaard, Salomé Moreira García, Francois Fabre, Karol Kosci, Kathleen De Cock, Natalie Murphy, Lynn Vanbesien, Chris Vossen, Isibéal Sweeney, Kyle Webb, Chris Mitchell, Chris Jennings, Anthony Verheggen, Vasilena Dadacheva, Ronan Cogan, Christophe De Meyer, Eveline Jonckheere, Tiffany Dierickx, John Corcoran, Stijn Doyen, Nick Pechenin, Artem Titov, David Walgrave, Alena Dubrovina, Edouard Imbert, Daan Nijs, Baudelaire Welch, Willem Goethals, Rick van Meer, Reinaert Depourcq, Ward D'Heer, Samantha Law, Tomoko Choo, Chong Fong Kai, Haley Valencia, Anna Prein, Alexandre Barrette, Alexandre Choquet, Petro Gornostayev, Mohd Amir bin Azmi, Jim Son Tan, Kyle Gan, Megat Denney, Putri Elissa Denney, Leonard McDonald, Jordis Vargas-Bertrand, Nick Zaharias, Mike Anthony, Yodi Vandenhende, Nguyễn Thị Hoài Châu, Christopher Eggett, John Healy, Basil Lim, Dave Stokes, Jason Latino, Vivian Yip, Dan Iorgulescu, Maxime Ponslet, Sebastian Brzuszczyk, Krzysztof Bieganski, Lukasz Hacura, Declan Dowling, Annika Bartels, South Dublin Board Gamers, Ross Print Services and Spencer Low.

Based on the foundational design by Dylan Birtolo and Josh Derkson

Перевод и верстка: kostyarus

Алфавитный указатель

- А**
Автоматический успех 33
Атака по области 44
- Б**
Безделушки 27
Благословление 18
Бонус Уровня 22
Босс 49
Броня 17
Бросок атаки 42
Бросок Испытания 32
Буклет Босса 49
Быстрые Враги 40
- В**
Влажно 32
Воскрешение Пробуждённого 21
Враги 33, 39, 40, 45
Выход из Локации 35
- Г**
Голова 25
Горение 18
Гранаты 27
- Д**
Двуручное 26
Действие 45
Действие Воскрешения 21, 37
Действие Восстановления 9, 45
Действие Движения 40, 45
Действие Насмешка 45
Действие Обмена 29, 45
Действия для экипировки 26, 45
Дистанция 41
- Ж**
Жарко 32
- З**
Заблокированные Зоны 31
Заблокированные Пути 30
Завершение Битвы 48
Завершение Локации 37
- Заморожен 18
Зелье 27
Знак Особенности (Спец) 43
Золото 28
Зона Ожидания 7
Зона с множеством карт 31
- И**
Инициатива врагов 40
Исследование Локации 30
Исток 14
- К**
Карта Журнала 36
Карта Локации 7, 32
Карта-Атлас 30
Конец Раунда 12
Кровотечение 18
Кто угодно 40
Кубик выбора цели 45
Курица 18
- Л**
Лечение 16
- М**
Магическая броня 17
Масляно 32
Медленные Враги 40
Миньон 33, 45
Миньон Ветеран 35
Миньоны под контролем 48
- Н**
Нагрудник 25
Наэлектризовано 32
Невидимость 18
Невосприимчивость 19
Неколебим 19
Нокаут 18
- О**
Оглушение 18
Одиночная цель 44
Одноручное 26
Оружие 25, 27
Ослепление 18
Остановка Трекера Времени 36
Отравление 18
- Очки действий (ОД) 44
Очки Здоровья (ОЗ) 16
Ошейник Истока 14
- П**
Переброски 43
Перезапуск Локации 37
Перезарядки 11
Побеждённые враги 21
Повышение Уровня 14
Показатель ОЗ 16
Поле локации
Попадание 42
Постоянный эффект 18, 24, 27
Появление Врагов 33
Предмет 25
Призыв 24
Пробуждённый 13
Продвинутые умения 16
Пронумерованная зона 30
Прямой урон 16
Путь 30, 40
- Р**
Раскол 18
Расходники 27
Раунд Битвы 10, 39
Раунд Исследования 7
Раунд Отдыха 9
Руны 29
Рюкзак 25
- С**
Сбитые с ног Пробуждённые 21
Свитки 27
Слоты экипировки 25
Снижение урона 17
Событие по времени 36
Состояния 18
Союзник 40
Стрелы 27
- С**
Сбитые с ног Пробуждённые 21
Свитки 27
Слоты экипировки 25
Снижение урона 17
Событие по времени 36
- Состояния 18
Союзник 40
Стрелы 27
- У**
Умения 22
Умения Истока 25
Уменьшение кубиков 43
Уникальные предметы 29
Уровень 14
Урон 16
Урон Водой 16
Урон Воздухом 16
Урон Землёй 16
Урон Огнём 16
Урон Ядом 16
Ускорение 18, 44
Уязвимый 18
- Ф**
Фаза Интерлюдии 37
Физическая броня 17
Физический Урон 16
- Х**
Хранение предметов 26
- Ш**
Шкала Времени 12, 36
Школа Умений 23
Шлем 25
Шок 18
- Щ**
Щит 25
- Э**
Экипировать предмет 26
Экипировка 25
Эффекты Начала хода 19
- Я**
Ячейка активной битвы 40



Памятка

Броски кубиков

-  Белый кубик
-  Синий кубик
-  Красный кубик
-  Попадание
-  Спец символ
-  Автоуспех

Характеристики

-  ОЗ (Очки Здоровья)
-  ОД (Очки Действий)
Исток: Потратить для переброса броска атаки или испытания, или сыграть Умение Истока
-  Бонус Уровня: Добавить к некоторым умениям и эффектам предметов.
-  Физическая броня: Уменьш: 
-  Магическая броня: Уменьш:     

Поле Локации (стр. 30)

-  **Заблокированный путь:** Вы не можете использовать этот путь, пока не положите сюда .
-  **Заблокированная зона:** Вы не можете войти или проходить через эту зону, пока не положите сюда карту локации.
-  **Тактическая зона:** Вы можете перемещаться через них во время Исследования или битвы. В Битве можете останавливаться только если тут нет других Пробуждённых.
-  **Зона с множеством карт:** Когда Исследуете в этой зоне, перемешайте все соответствующие карты локации и возьмите 1.

Перезарядки (стр. 11)

-  Положить лицом вниз на ячейку 2.
-  Положить лицом вверх на ячейку 2.
-  Перевернуть лицом вниз на ячейке 1.
-  Сбросить сразу же.
-  Сбросить, когда покинет трека перезарядки.

Типы Урона (стр. 16)

-  Физический урон
-  Магический урон
-  Урон Водой
-  Урон Огнём
-  Урон Землёй
-  Урон Ядом
-  Прямой урон
Игнорирует всю броню

Эффекты местности (стр. 32)

-  **НАЭЛЕКТРИЗОВАНО:**
Когда получают урон  получают +2 урона.
-  **ВЛАЖНО:** Когда получают урон  получают +2 урона.
-  **ЖАРКО:** Когда получают урон  получают +2 урона.
-  **МАСЛЯНО:** Когда получают урон  получают +2 урона.
-  **ТРУДНОПРОХОДИМАЯ:**
Пробуждённые должны тратить +1 . Миньоны тратят +1 перемещение.

Выбор Цели (стр. 45)

- Range 0** Выбирает цель в своей зоне.
- Range X** Выбирает цель в пределах X зон.
- Single** Выбирает целью одного.
- Area** Выбирает Зону. В ней все кроме самого становятся целью.
-  Использует специальные правила выбора цели.
-  Выбирает ближайшего.
-  Выбирает у кого меньшее значение.
-  Выбирает у кого большее значение.