

PRIMAL

— ПРОБУЖДЕНИЕ —



КНИГА ПРАВИЛ



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	3	Правила режима экспедиции	66
Сценарий «Пролог»	4	Подготовка сценария экспедиции	66
Монстр	6	Готовые наборы охотников	82
Охотники	9	Дополнительные правила	90
Поле сражения	12	Жетоны окружения	90
Подготовка сценария «Пролог»	14	О монстрах	92
Основные правила игры	18	Термины игры	104
Конец «Пролога»	37	Символы	104
Правила режима кампании	38	Ключевые слова	107
Полный список компонентов	40	Алфавитный указатель	117
Ключевые понятия	44	Хранение компонентов игры	121
Как подготовить кампанию	56		
Как проходить кампанию	59		

ВСТУПЛЕНИЕ

«*Primal. Пробуждение*» — это кооперативная игра для 1–4 участников. События игры разворачиваются в эпическом фэнтезийном мире, где люди борются за выживание в дикой природе среди огромных чудовищ. В каждом сценарии игроки — это охотники, сражающиеся с монстром. Им предстоит защитить человечество и раскрыть тайну загадочного *Пробуждения*.

В **режиме экспедиции** участники могут проходить каждый сценарий по отдельности, а в **режиме кампании** — пройти серию сценариев, связанных воедино в эпический сюжет.

Книга правил, которую вы читаете, шаг за шагом обучит вас основам игры, начиная с вводного сценария — «*Пролога*», а затем постепенно погрузит в правила режимов кампании и экспедиции.

СЦЕНАРИЙ «ПРОЛОГ»

Вы начинаете приключение с «*Пролога*» (с. 4) — первого сценария режима кампании, который обучит вас основам игры. Начните с него, если играете впервые.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Вы можете проходить «*Primal. Пробуждение*» как серию из нескольких сценариев, связанных между собой общей сюжетной линией.

Особенности **режима кампании**:

- **Нелинейная история.** Выбирайте свой путь — перед вами 30 различных заданий. Отправляйтесь на любые и заодно изучайте мир игры.
- **Создание снаряжения.** Создавайте оружие и доспехи из материй, которые вы добываете при победах над монстрами.
- **Развитие персонажей.** Повышайте уровень своего охотника — улучшайте его колоду и усиливайте способности.

Правила режима кампании подробно описаны на с. 38.

РЕЖИМ ЭКСПЕДИЦИИ

Режим экспедиции подходит игрокам, предпочитающим быстрые отдельные партии вместо продолжительной сюжетной кампании.

Особенности **режима экспедиции**:

- **Самостоятельные сценарии.** Выберите сценарий из большого многообразия и установите любой уровень сложности.
- **Быстрая подготовка.** Следуйте простым правилам подготовки сценария и начните играть за считанные минуты.
- **Составление уникальных колод охотников.** Можете использовать готовые наборы охотников, а можете составить свои.

Правила режима экспедиции подробно описаны на с. 66.

СЦЕНАРИЙ «ПРОЛОГ»

Пока вы шли к сердцу древнего Багрового леса, от земли поднимался тёплый влажный воздух. Издали казалось, будто алая листва затеплилась сотнями маленьких огоньков, чтобы согреть лес. Листья застыли, точно свечи, чьи огненные языки перестали мерцать. Безмолвно вы пробирались сквозь растения, обвившие массивные стволы тёмных деревьев.

Командир Реджа собрала ваш отряд недавно — вам предстоит отыскать пропавшую экспедицию. Всю дорогу Дареон шёл в задумчивости. Сложно не заметить его недоверчивый взгляд в глубь леса, столь же тяжёлый, как и меч на его плечах. Впереди грациозно и непринуждённо ступала Мира. Она знала: даже в этом незнакомом лесу едва ли что-то ускользнёт от её острого чутья. Торег и Льонар замыкали группу. Торег шёл размеренными, твёрдыми шагами в блестящих доспехах. Именно он обладал опытом и хладнокровием, присущими лидеру. Последним брёл Льонар, закинув на плечо исполинский щит. Вид этого человека внушал уважение: во благо отряда и товарищей он готов на любую ношу.

Добравшись до перепутья в подлеске, вы остановились, чтобы свериться с картой. Экспедиция главного искателя изучала долины к западу от вулкана Волтьяра. Вам не впервой продираться сквозь опасные земли. Всё то время, что вы знакомы с краями Тиреи — этого острова, — природа проявляла свой неукротимый и свирепый характер. Здесь господствуют чудовищные существа, а люди, что ступили на этот остров, лишь подчиняются естественной иерархии и прячутся в укреплённом городе — Альборее. Только отряд искателей и охотников, как ваш, может покидать альборейские стены, чтобы добывать ресурсы и раскрывать тайны острова.

Тропа под ногами сужалась — казалось, она пытается нырнуть под корни деревьев и спрятаться за колючками красных кустов. Вы приближались к точке, отмеченной командиром. Неожиданно тишину нарушил низкий рёв вдалеке. Тут и там, со всех сторон леса, донеслись звериные крики. Вы нашли просвет в пологе деревьев. Мира стояла впереди всех и, замерев, всматривалась ввысь. Кратер Волтьяра начал выплёвывать пепел, образуя чёр-

ное облако, заполнявшее небо. Великий вулкан Тиреи, дремавший столетиями, только что пробудился!

Земля яростно затряслась. «Нет времени на страх», — так всегда говорила командир Реджа на тренировках. Подобно хищникам, вы ринулись вперёд что есть мочи, выкашивая корни на своём пути и перепрыгивая через кустарники. Вскоре вы вышли на поляну, с которой лучше открывалось это мрачное, ужасающее зрелище. Пробуждение вулкана изменит всё. Но тогда вы ещё не представляли насколько.

Вы заметили, что Льонар, прищурившись, указывает куда-то вдаль. Вы проследили за его пальцем и увидели, как из пепельной завесы явился силуэт невиданного существа с распростёртыми крыльями. Словно лавовая бомба, гигантский кроваво-красный дракон кружил в небе, заставляя колыхаться алую листву, в которой вы укрылись. Его рык разнёсся эхом по долинам Волтьяра, будто выпуская многовековой гнев леса.

Понадеялись вы было, что существо не учуяло ваш запах, как оно тут же на вас спикировало. В последний миг вы едва успели отпрянуть и покатались по земле под резкий лязг металла, пока ваши доспехи собирали сухую траву. Поднявшись, вы наблюдали, как исполинский дракон возвышается над вами и сердито принюхивается. Построившись в ряд, вы приготовились вступить в бой со зверем. Его горящие вены пульсировали и вспыхивали углями по мускулистому телу — казалось, он воплощение самой ярости вулкана. Монстр развернул огромные челюсти и выпустил гудящее пламя. Но вы охотники и всегда помните — в битве нет времени на страх.

-
- ◆ Прочтите разделы на с. 6-13, чтобы узнать о ключевых понятиях игры.
 - ◆ Подготовьте сценарий «Пролог», как описано на с. 14-17.
 - ◆ Прочтите разделы на с. 18-37, чтобы изучить основные правила игры.



МОНСТР

В игре «Primal. Пробуждение» цель каждого сценария — победить указанного монстра.

В сценарии «Пролог» вы сразитесь против *вираксена*. В этом разделе вы найдёте ключевые понятия, связанные с монстрами, и описание их компонентов.



Общий вид компонентов вираксена

- 1. Фигурка.** Каждый монстр представлен уникальной фигуркой.
- 2. Планшет монстра.** Здесь указано следующее:
 - 2а.** Название монстра (название вида таких существ).
 - 2б.** Символ трофея монстра.
 - 2в.** Стихия монстра (большой символ) и слабость монстра к другим стихиям (маленькие символы).
 - 2г.** Шкала здоровья монстра.
 - 2д.** Три ячейки для карт поведения.
- 3. Колода поведения.** Это основная колода монстра — она определяет, как монстр действует в сражении.
- 4. Колода стойки.** Карты стойки обозначают разные стадии сражения. Получая раны, монстр будет повышать уровень стойки и становиться свирепее.
- 5. Карты опасности.** На картах опасности указаны особые способности монстра, которые входят в игру вместе со стойкой определённого уровня.
- 6. Карта приёма против этого монстра.** Охотники могут выполнить указанный на карте приём, чтобы ослабить монстра.
- 7. Колода натиска.** В свой ход на этапе натиска каждый охотник раскрывает карты из этой колоды, чтобы проверить, получает ли он урон от натиска монстра из-за разыгранных карт.
- 8. Жетоны ярости.** В сражении монстр накапливает жетоны ярости, которые впоследствии может сбросить, чтобы разыграть мощные эффекты.

ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ МОНСТРА

Маркер здоровья



В сражении отмечайте текущее значение здоровья монстра на соответствующей шкале. В начале сценария у монстра 10 очков здоровья — обозначьте это соответствующим маркером (поместите его на деление «10» шкалы здоровья).

Нанося монстру раны, охотники уменьшают значение его здоровья. Если маркер здоровья достиг значения «0», монстр побеждён. Подробнее об уроне и ранах см. в разделе «Урон монстру и раны монстра» на с. 24.

КАРТЫ ПОВЕДЕНИЯ

У каждого монстра своя колода поведения. На оборотах таких карт изображён **символ трофея** — так можно определить, к какому монстру относится эта карта. Карты поведения обозначают уникальные действия и атаки монстра.

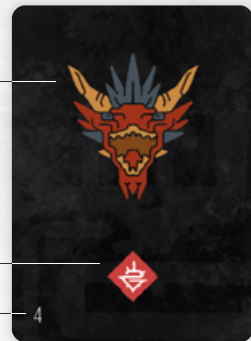
В сражении монстр разыгрывает карты поведения в ответ на действия охотников. На обороте каждой карты поведения изображён **символ реакции**, обозначающий условие, при котором эта карта активируется. Подробнее о реакциях монстров см. на с. 32.

Охотникам придётся изучать поведение каждого монстра, чтобы научиться избегать его атак и лучше планировать бой.

Символ трофея монстра

Символ реакции

Значение обновления



Карта поведения (оборотная сторона)

Символ трофея монстра

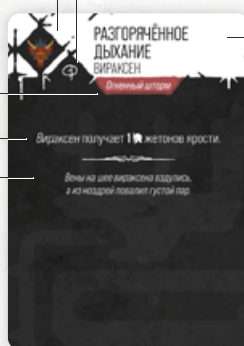
Символ враждебности

Пометка на карте

Основная способность

Художественный текст

Название карты и монстра



Карта поведения (лицевая сторона)



Карта поведения с усиленной способностью (лицевая сторона)

Стоимость усиления

Усиленная способность

Подробнее о том, как активируются и разыгрываются карты поведения, см. в разделе «Розыгрыш карт поведения» на с. 33.

КАРТЫ СТОЙКИ

Карты стойки обозначают разные стадии сражения. У каждого монстра по 3 карты стойки, уровень которых отмечен римскими цифрами — I, II и III.

Монстр всегда начинает сценарий с картой стойки I. Из-за полученных ран он становится свирепее и переходит на стойку следующего уровня (с I — на II, со II — на III).

Подробнее о важности карт стойки см. в разделе «Урон монстру и раны монстра» на с. 24.

Уровень
враждебности
(от 0 до 3)

Значение
прочности

Требование
к повышению
уровня стойки

Сила монстра

Текущий
уровень стойки
(римская цифра)

Схема защищённости
монстра



КАРТЫ ОПАСНОСТИ И КАРТЫ ПРИЁМА

Каждая карта опасности и приёма связана с картой стойки того же уровня (I, II или III). Пока стойка определённого уровня в игре, связанные с ней карты опасности добавляют монстру особые способности, а карта приёма позволяет охотникам выполнить указанное условие, чтобы получить преимущество.

Карта опасности

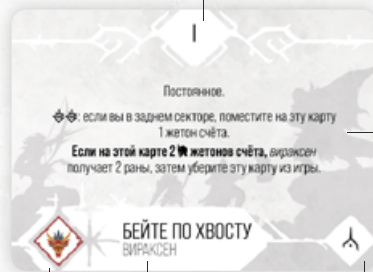
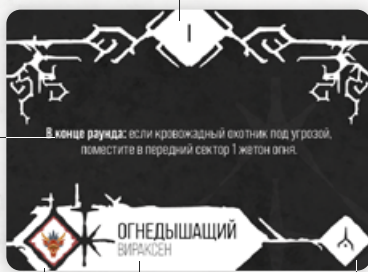
Карта приёма

Требуемый уровень стойки

Требуемый уровень стойки

Способность

Способность



Символ трофея
монстра

Название карты
и монстра

Символ
враждебности

Символ трофея
монстра

Название карты
и монстра

Символ
враждебности

Карты опасности и приёмов добавляются в игру вместе с картой стойки соответствующего уровня и могут выйти из игры, когда монстр переходит на стойку следующего уровня. Подробнее о том, как сменяются стойки, см. на с. 24.

ОХОТНИКИ

В этом разделе вы найдёте ключевые понятия, связанные с охотниками, и описание их компонентов.

Перед началом сценария игроки создают отряд из 2-4 охотников, т. е. каждый участник выбирает себе одного охотника из списка доступных.


У каждого охотника свой боевой стиль и уникальный тип оружия, **отмеченный символом соответствующего класса**.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В отряде всегда должно быть хотя бы двое охотников. Если вы играете в одиночку, выберите двух или более охотников, чтобы управлять ими поочерёдно. Остальные правила остаются прежними.


ДАРЕОН



 Большой меч
[символ класса]


ТОРЕГ



 Молот
[символ класса]


МИРА



 Большой лук
[символ класса]

ЛЬОНАР








 Щит и меч
[символ класса]

Ниже приведён пример расположения компонентов *Дареона (большой меч)*:



- 1. Фигурка.** Каждый охотник представлен уникальной фигуркой.
- 2. Планшет охотника.** Содержит ячейки для хранения карт снаряжения и зелий.
- 3. Колода действий охотника.** На картах действий указаны наступательные и защитные действия, которые охотник может выполнять в сражении.

- 4. Карта мастерства.** На карте мастерства указаны уникальные способности охотника, доступ к которым предстоит открыть в сражении.
- 5. Карты снаряжения и зелий.** Противостоять чудовищам *Тирей* охотнику помогут оружие (в случае *Дареона* с символом ) , шлем () , доспех () , предмет () и зелья () .

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий обозначают технику боя, которой ваш охотник придерживается в сражении.

Карты действий делятся на 2 типа — защитные [🛡️] и наступательные [⚔️]. **Карты каждого типа также бывают одного из 2 цветов.** Карты уклонения [🟢] и парирования [🟡] — это защитные карты, а карты манёвра [🟠] и атаки [🔴] — наступательные.

Подробнее о том, как разыгрывать карты действий, см. на с. 22.



КАРТЫ МАСТЕРСТВА

У каждого охотника есть уникальная карта мастерства — на ней указаны особые способности, дополняющие его боевой стиль.

Примечание. Не замешивайте в колоду охотника карту мастерства — храните её отдельно.

В начале сценария мастерство каждого охотника не раскрыто (такие карты лежат серой стороной вверх). В сражении охотник может **раскрыть мастерство** — выполнить условия, указанные на его карте мастерства, чтобы перевернуть её на оранжевую сторону (с символом ✂). **Раскрытое мастерство предоставляет своему охотнику мощные способности.** Подробнее о том, как раскрыть мастерство, см. на с. 26.



КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Число в нижней части вашей карты оружия определяет, сколько урона вы наносите в сражении (**урон оружием**), а в левой части этой карты указано **точное количество карт действий каждого цвета, которое вы должны включить в свою колоду действий.**

Примечание. Улучшенное оружие позволяет вам составлять колоды иначе, подстраивая их под желаемый боевой стиль.

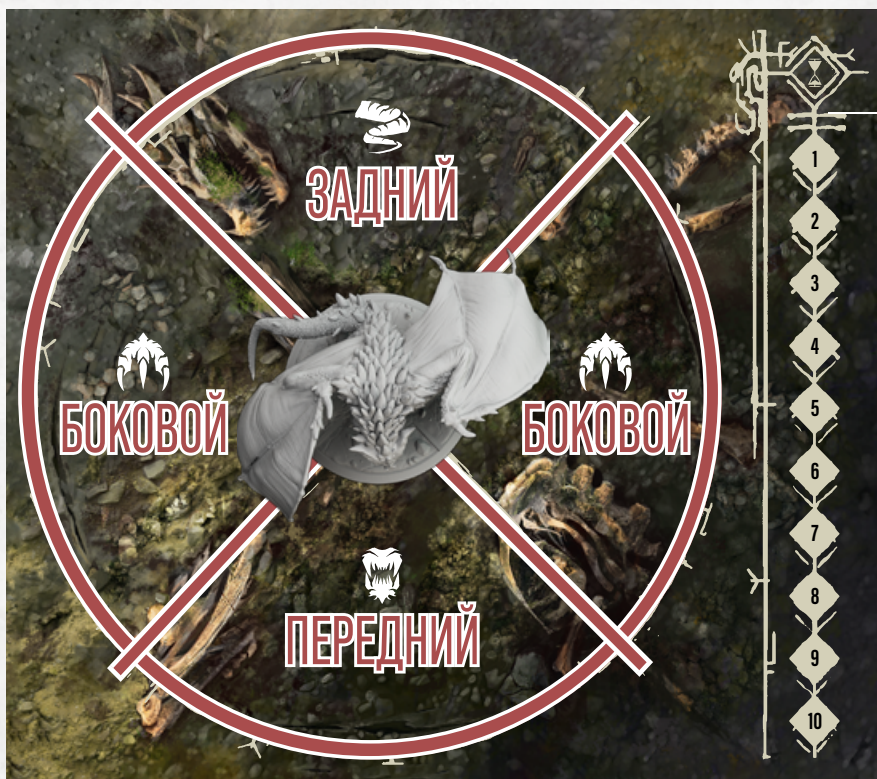


Шлем и доспех определяют значение здоровья вашего охотника. **Значение здоровья охотника равно сумме очков здоровья на шлеме и доспехе, которыми он экипирован.** Значение здоровья — это количество урона, накопив которое ваш охотник потеряет сознание (подробнее о потере сознания см. на с. 30).

ПОЛЕ СРАЖЕНИЯ

Поле сражения — это участок земли, где происходит бой с монстром. **Монстр всегда занимает центр поля сражения**, как показано на рисунке ниже. Поле разделено на 4 сектора — передний, задний и 2 боковых. Каждый сектор связан с определённой стороной монстра.

Примечание. Именно направление монстра определяет, какой сектор сейчас считается **передним**, какие — **боковыми**, а какой — **задним**.



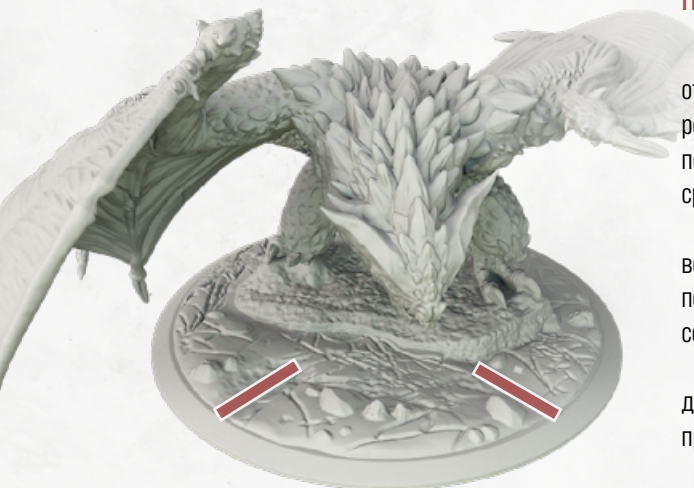
Поле сражения

НАПРАВЛЕНИЕ МОНСТРА

У подставок монстров есть приподнятые полоски — они отмечают переднюю сторону монстра, которая, в свою очередь, всегда указывает на передний сектор. Кроме того, эти полоски помогают правильно расположить фигурку на поле сражения.

В сражении монстр будет часто менять направление, поворачиваясь к определённому сектору. Когда это происходит, поверните фигурку монстра так, чтобы полоски на подставке совпали с линиями этого сектора на поле.

Примечание. Как только монстр повернулся, заново определите название каждого сектора относительно нового направления фигурки.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И РАСПОЛОЖЕНИЕ

Во время боя охотники перемещаются вокруг монстра по секторам (подробнее о перемещениях см. на с. 20). Способности охотников могут зависеть от сектора, в котором они находятся, поэтому тактически важно располагать их на поле так, чтобы получать превосходство над монстром и избегать его атак. Сектор, в котором есть хотя бы один охотник, — это **занятый сектор**.

См. ниже примеры перемещения и расположения охотников на поле в зависимости от направления монстра.



Мира (1) перемещается из переднего сектора в соседний боковой сектор (2)



Позже монстр меняет направление, поворачиваясь к Торегу (1). Теперь Торег в переднем секторе, Дареон (2) — в боковом, а Мира — в заднем (3)

ЖЕТОНЫ ОКРУЖЕНИЯ

Жетоны окружения обозначают природную обстановку вокруг боевой сцены. В подготовке каждого сценария будет указано, сколько и каких жетонов окружения необходимо разместить по секторам поля.

Каждый жетон окружения занимает один сектор и добавляет ему особые игровые эффекты (подробнее об эффектах жетонов окружения см. в разделе «Дополнительные правила» на с. 90–91).

Примечание. В сражении из-за особых эффектов на поле могут появляться новые жетоны окружения (например, монстр может дышать огнём или поднимать в воздух пыль!).



Примеры жетонов окружения: цирика, бетанис и кустарник

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ «ПРОЛОГ»

В сценарии «Пролог» вам понадобятся только компоненты из списка ниже. Остальные компоненты используются в режимах кампании и экспедиции, поэтому пока оставьте их в коробке.

Примечание. Полный список компонентов игры см. на с. 40–43.

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ «ПРОЛОГА»



Поле сражения



4 жетона огня



1 жетон кустарника



1 жетон цирики



1 жетон бетаниса



Маркер раунда



Маркер здоровья



3 жетона активации



Жетон первого охотника



Жетон кровожадности



4 жетона угрозы



8 жетонов износа



Жетон уязвимости



Жетон оглушения



Жетон ослепления



Жетон замешательства



4 жетона потери сознания



10 основных карт натиска



6 жетонов ярости



3 жетона бонуса к силе монстра



4 жетона усадки сил



25 жетонов счёта



5 жетонов бонуса +1/+3 к урону оружием



8 жетонов выносливости



20 жетонов урона со значениями «1»/«5»



10 жетонов урона со значениями «10»/«50»



Символ трофея вираксена



Планшет вираксена



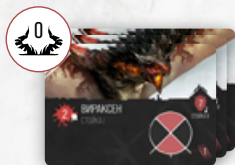
Фигурка вираксена

КОМПОНЕНТЫ ВИРАКСЕНА

Найдите планшет монстра *вираксена* и все его карты по названию монстра и символу трофея.

Среди карт *вираксена* возьмите только указанные ниже и отложите их:

- Карты «Стойка I», «Стойка II» и «Стойка III», в левом верхнем углу которых изображён символ (нулевой уровень враждебности монстра). Это двусторонние карты, поэтому используйте сторону с .
- Карты поведения, на лицевой стороне которых изображены символы враждебности , и (итого 9 карт поведения).
- 3 карты опасности и 1 карту приёма с символом враждебности .



3 карты стойки (уровни I, II и III)



9 карт поведения



3 карты опасности



Карта приёма «Бейте по хвосту»

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР ОХОТНИКА И НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

У каждого охотника свой начальный набор, который он использует в «Прологе». Набор состоит из начальной колоды (24 карты действий) и одной карты мастерства (см. список ниже). **Все карты начальных наборов отмечены в правом нижнем углу буквой «Н» (определителем карты).**

Примечание. При прохождении кампании игроки получают доступ к остальным картам действий и мастерства в качестве улучшений.

В «Прологе» начальное снаряжение каждого охотника состоит из основной карты оружия 1-го уровня (с символом класса этого охотника), карты «Основной шлем» и карты «Основной доспех». Также каждый охотник получает 1 карту зелья «Алемор».

ВЫБЕРИТЕ ОХОТНИКА

Каждый участник **выбирает персонажа** — охотника, за которого будет играть. Если вы решите продолжить кампанию, то выбранные в «Прологе» персонажи будут закреплены за теми же игроками.



Фигурка Дареона



Планшет Дареона



Основная карта оружия «Большой меч»



4 карты «Основной шлем»



4 карты «Основной доспех»



4 карты зелья «Алемор»



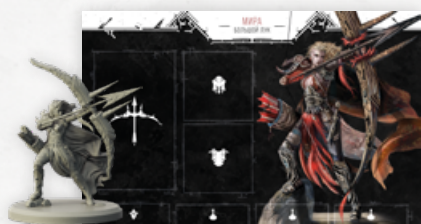
Карта мастерства «Безжалостное нападение»



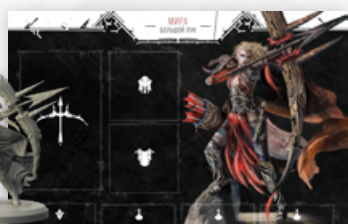
Начальная колода Дареона (24 карты действий)



1 карта раны



Фигурка Миры



Планшет Миры



Основная карта оружия «Большой лук»



Карта мастерства «Контрольный выстрел»



Начальная колода Миры (24 карты действий)



1 карта раны



Фигурка Торегя



Планшет Торегя



Основная карта оружия «Молот»



Карта мастерства «Мощный взмах»



Начальная колода Торегя (24 карты действий)



1 карта раны



Фигурка Льонара



Планшет Льонара



Основная карта оружия «Щит и меч»



Карта мастерства «Мастер щита»



Начальная колода Льонара (24 карты действий)



1 карта раны

ПОДГОТОВКА «ПРОЛОГА»

Чтобы подготовить сценарий «Пролог», выполните следующее в указанном порядке.

Примечание. На рисунке пример подготовки для 2 охотников.



1. Поместите **поле сражения** в центр стола.
 2. Поместите **фигурку монстра** в центр поля сражения так, чтобы нижний сектор оказался передним сектором.
 3. Поместите **фигурки охотников** в передний сектор.
 4. Поместите в сектора 3 жетона окружения так, как показано на рисунке: **1 кустарник** (4а), **1 цирику** (4б), **1 бетанис** (4в).
 5. Поместите **маркер раунда** на деление «1» шкалы раундов.
 6. Поместите все **жетоны** (для «Пролога» только те, что указаны на с. 14) в общий запас рядом с полем сражения.
 7. Подготовьте компоненты **вираксена**, как показано на рисунке.
- 7.1. Поместите планшет монстра рядом с полем сражения.
 - 7.2. Поместите маркер здоровья на планшет монстра на деление «10» шкалы здоровья.
 - 7.3. Перемешайте карты поведения и положите лицевой стороной вниз слева от планшета монстра.
 - 7.4. Положите на карту стойки III карту стойки II, а сверху — карту стойки I. Поместите получившуюся стопку ниже планшета монстра. Рядом выложите карту опасности и карту приёма уровня I (остальные карты опасности отложите — они добавятся в игру позднее).
 - 7.5. Перемешайте 10 основных карт натиска и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом монстра.

5



7

8



9



8. Каждый игрок выполняет следующее:

- 8.1. Положите планшет выбранного охотника перед собой.
 - 8.2. Выложите начальное снаряжение и карту зелья на свой планшет в ячейки с соответствующими символами.
 - 8.3. Перемешайте колоду действий выбранного охотника и положите её слева от своего планшета.
 - 8.4. Положите свою карту мастерства серой стороной вверх справа от своего планшета.
9. Выберите любого охотника — он получает жетон кровожадности [этот охотник считается кровожадным на начало сценария].

10. Каждый игрок берёт в руку 5 карт с верха своей колоды действий.

11. Положите лицевой стороной вниз 3 карты с верха колоды поведения в 3 ячейки поведения на планшете монстра (не раскрывайте эти карты).

Теперь вы готовы к сражению!

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Сценарий длится не более 10 раундов. Игроки побеждают, если до окончания 10-го раунда снизили значение здоровья монстра до 0 (подробнее об условиях победы и поражения см. на с. 36).

В этом разделе вы найдёте подробные правила игры и сценариев. Раздел начинается с описания структуры раунда, затем подробно рассматривается ход охотника, и, наконец, объясняется, как монстр ведёт себя в сражении. К концу раздела вы будете знать достаточно правил, чтобы начать сценарий «Пролог».

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый сценарий длится несколько раундов. Каждый раунд разделён на 4 фазы, которые следует проводить в указанном порядке.

1. ФАЗА ПЕРЕДЫШКИ

Каждый охотник может выбрать **одну способность с ключевым словом «передышка»** среди своих карт (т. е. способность, которая начинается со слова «передышка») и **использовать её**. Участники используют такие способности в любом порядке.

Примечание. Каждый охотник может использовать только одну способность с ключевым словом «передышка» в каждом раунде.

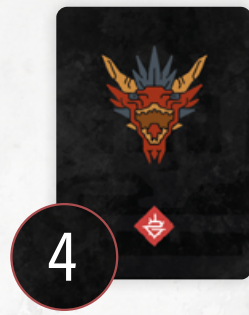
2. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ МОНСТРА

Чтобы обновить монстра, пройдите следующие шаги:

А. Обновление карт поведения (пропустите в 1-м раунде). Посмотрите на **карты поведения в игре** (т. е. те, что лежат на планшете монстра). Сбросьте карту поведения с меньшим значением обновления и выложите на её место новую карту с верха колоды поведения.

Примечание. Если на планшете более одной такой карты, сбросьте все карты с меньшим значением и выложите на их места новые карты.

Б. Добавление ярости. Монстр получает **1 жетон ярости** (т. е. по 1 жетону ярости за охотника; подробнее см. «Символ количества охотников» ниже). Когда монстр получает любое количество жетонов ярости, помещайте их на планшет монстра.



Значение обновления (оборот карты поведения)

3. ФАЗА ОХОТНИКОВ

В начале этой фазы **охотник, у которого сейчас жетон кровожадности, становится первым охотником** (получает жетон первого охотника).

Начиная с первого охотника и далее по часовой стрелке, каждый охотник совершает по одному ходу. Охотник, за которого сейчас совершают ход, называется **активным охотником**.

Структура хода охотника подробно описана в следующем разделе (см. с. 20).

Примечание. В раунде нет отдельной фазы, в которой действует монстр. В сражении он реагирует на действия охотников с помощью карт поведения на своём планшете. Подробнее о реакциях монстров см. на с. 32.




4. ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Когда каждый охотник совершил по одному ходу, разыграйте **все** эффекты, начинающиеся со слов «в конце раунда».

Теперь раунд завершается: **все** эффекты «до конца раунда» перестают действовать. Продвиньте маркер раунда на 1 (т. е. переместите маркер по шкале раундов на 1 деление вниз).

Начните следующий раунд снова с фазы передышки.

СИМВОЛ КОЛИЧЕСТВА ОХОТНИКОВ

Вы будете часто встречать символ  — он обозначает количество охотников, начавших сценарий. Символ X  обозначает число, равное X , умноженному на .

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗЕЛЬЯ

Карты зелий — важная часть снаряжения охотников. Зелья предоставляют мощные, но одноразовые способности.



Используя карту зелья, разыграйте указанный на ней эффект, который начинается с ключевого слова «передышка», а затем **уберите эту карту из игры** (верните в коробку).



Карта зелья «Алемор»

ЖЕТОНЫ ЯРОСТИ И ВЫПЛЕСК ЯРОСТИ

Каждый раз, как только монстр получил жетон(ы) ярости, проверьте, сколько ярости он накопил. Если у него **3 или больше ярости** (т. е. 3 за охотника, например, 9 ярости при игре втроём), то немедленно разыграйте **выплеск ярости** — выполните следующее:

- 1. Монстр в ярости.** Каждый охотник немедленно получает урон, равный **силе монстра**, т. е. столько урона, сколько указано на символе  в правом нижнем углу текущей карты стойки (подробнее см. на с. 28).
- 2. Монстр успокаивается.** Сбрасывайте жетоны ярости до тех пор, пока у монстра не останется ровно **1**  ярости (по 1 ярости за охотника).



Жетон ярости
(двусторонний)

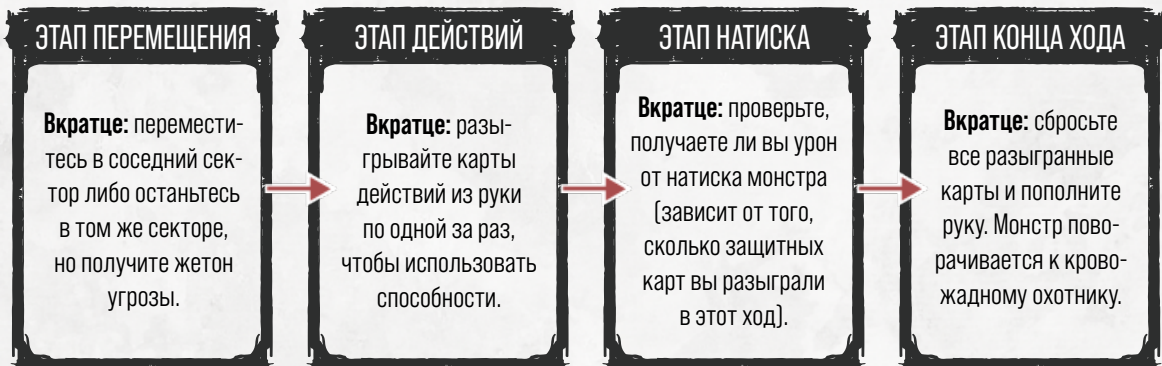
Некоторые монстры стараются накопить ярость, чтобы затем выплеснуть её, в то время как другие монстры тратят ярость на усиленные способности (подробнее об усиленных способностях см. на с. 33).

Крайне важно следить, сколько жетонов ярости накопил монстр. Не забывайте разыгрывать выплески ярости! У охотников есть несколько способов сбрасывать такие жетоны с помощью эффектов карт. Найдите баланс между тем, чтобы атаковать, защищаться и сбрасывать жетоны ярости.




СТРУКТУРА ХОДА ОХОТНИКА

Ход охотника делится на 4 этапа: **этап перемещения**, **этап действий**, **этап натиска** и **этап конца хода**. Каждый охотник проходит эти этапы в указанном порядке.




ЭТАП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

На этапе перемещения вы решаете, хотите ли остаться в том же секторе или переместиться в соседний.

- **Если перемещаетесь:** потратите 1  (1 выносливость), чтобы переместить свою фигурку в соседний сектор (два сектора считаются соседними, если у них есть общая граница). Подробнее о том, как тратить выносливость, см. на с. 21.

Примечание 1. На этапе перемещения можно переместиться только один раз.

Примечание 2. Если не указано иное, вы должны тратить 1  каждый раз, когда перемещаетесь из-за любого игрового эффекта.

- **Если не перемещаетесь:** вы оказываетесь **под угрозой** — получите жетон угрозы (если у вас его ещё нет).

Примечание. Если вы под угрозой и должны снова оказаться под угрозой, оставьте соответствующий жетон у себя (у каждого охотника может быть только 1 жетон угрозы) и разыграйте остальные эффекты угрозы.

Если из-за любого эффекта вы пропускаете этап перемещения, вы всё равно оказываетесь под угрозой, поскольку не переместились.

ПОД УГРОЗОЙ

Оставаться в одном секторе опасно — это делает вас лёгкой добычей для монстра!

Пока вы под угрозой, у вас больше шансов получить урон от натиска монстра (подробнее об этапе натиска см. на с. 28). Кроме того, у некоторых карт поведения и опасности есть более карающие эффекты для охотников под угрозой.


Как избавиться от жетона угрозы. Чтобы перестать быть под угрозой, достаточно любым способом переместиться в другой сектор. **Как только вы переместились, немедленно сбросьте жетон угрозы** — вы больше не под угрозой.



Жетон угрозы

КАК ТРАТИТЬ ВЫНОСЛИВОСТЬ

Карты действий у вас в руке отражают как ваши боевые возможности, так и количество выносливости на текущий ход. Вы будете часто тратить выносливость, например чтобы переместиться в соседний сектор и/или разыграть карты действий из руки.

Чтобы разыграть карту, вы должны оплатить её стоимость розыгрыша. Для этого вам нужно **выработать** указанное количество выносливости. **Чтобы выработать выносливость, сбросьте из руки одну или несколько карт действий** — каждая карта, сброшенная таким способом, вырабатывает 1 выносливость за каждый символ  в её левом нижнем углу.


Примечание. Вы можете сбросить несколько карт, пока не выработаете достаточно выносливости. **Если вы выработали больше выносливости, чем требуется, излишняя выносливость ничего не приносит.** Однако нельзя сбрасывать карты просто так, вырабатывая излишнюю выносливость.

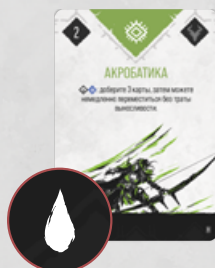
Пример оплаты розыгрыша карты

Стоимость розыгрыша карты «Железный шквал» — 3. Необходимо выработать хотя бы 3 выносливости, сбрасывая карты из руки.



Пример оплаты перемещения

Алиса играет за *Миру* (1) и хочет переместить её фигурку из переднего сектора в соседний боковой сектор (2). Ей нужно потратить 1 выносливость, и для этого она сбрасывает из руки «Акробатика» [].



ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

В свой ход на этапе действий вы можете выполнять любые из указанных действий в любом порядке:

- Разыграть из руки в свою последовательность карту действия, оплатив её стоимость (не более 5 карт).
- Использовать способность, которая начинается с ключевого слова «**действие**» (сколько угодно раз, если не указано иное).
- Подлечить (только один раз в ход).

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход на этапе действий **вы можете разыграть из руки не более 5 карт действий** в ряд слева направо — это ваша **последовательность**. Разыгрывая карты в последовательность, вы используете указанные на них способности. Порядок, в котором вы разыгрываете карты, важен для многих эффектов (например, для активации некоторых способностей, реакций монстра и т. д.).

Примечание. Предел последовательности каждого охотника — 5 карт в ход.



Чтобы разыграть в свою последовательность карту действия, оплатите стоимость, указанную в левом верхнем углу карты (подробнее о том, как оплатить стоимость, см. на с. 21). Разыграв карту в последовательность, **сначала используйте указанную способность, а затем, если это красная или синяя карта, разыграйте дополнительный эффект.**



Атака (красная карта). Нанесите монстру **урон оружием** — т. е. столько урона, сколько указано в нижней части вашей карты оружия (подробнее об уроне монстру и его ранах см. на с. 24).

Примечание. Вы можете разыгрывать **красные карты, только если ваш охотник в секторе с незащищённой стороной монстра**. Незащищённые стороны выделены **красным** цветом на текущей карте стойки (подробнее о незащищённых сторонах монстра см. на с. 23).



Манёвр (синяя карта). Сбросьте **1 жетон ярости** с планшета монстра.



Уклонение (зелёная карта) и парирование (жёлтая карта). У защитных карт нет дополнительного эффекта, который зависит от цвета. Поэтому, разыграв карту уклонения или парирования, просто используйте её способность.

Примечание. Количество защитных карт, которое вы разыграли в свою последовательность, важно, **чтобы избежать урона от натиска** (подробнее об этапе натиска см. на с. 28).

КАРТЫ КРОВОЖАДНОСТИ

У карт действий в правом верхнем углу указан символ кровожадности — он может быть серым (☞) или красным (☛). Карты с красным символом кровожадности называются **картами кровожадности**.

Как только вы разыграли в свою последовательность карту кровожадности, **немедленно заберите жетон кровожадности (если он ещё не у вас)**. Это значит, что вы привлекли внимание монстра и он повернётся к вашему сектору в конце вашего хода (подробнее см. на с. 31).



Символы кровожадности

НЕЗАЩИЩЁННЫЕ СТОРОНЫ МОНСТРА

На каждой карте стойки есть схема защищённости с 4 сторонами монстра, при этом передний сектор (т. е. сторона с головой) всегда изображён на схеме внизу. Сектора, выделенные **красным цветом**, — это **незащищённые** стороны монстра (их можно атаковать с помощью красных карт), а **чёрным цветом** выделены **защищённые** стороны (их нельзя атаковать).

Схема защищённости определяет, в каких секторах относительно направления монстра охотники могут разыгрывать карты атаки.

Примечание. Если вы разыграли карту атаки, но, пока применяли её эффекты, монстр сменил стойку, вы всё равно наносите урон, даже если теперь вы в секторе с защищённой стороной.



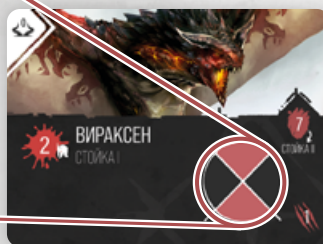
Схема защищённости вираксена



Пример 1. Поле сражения

Незащищённые стороны. Пример 1

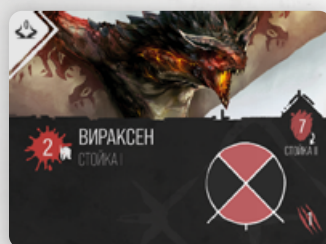
На схеме защищённости *вираксена* указано, что его можно атаковать с передней и задней стороны. Значит, сейчас только *Дареон* (1) и *Мира* (2) в секторах с незащищёнными сторонами.



Пример 2. Поле сражения

Незащищённые стороны. Пример 2

Вираксен повернулся к сектору *Льюнара* (3). Незащищённые стороны монстра — по-прежнему передняя и задняя, а значит, теперь только *Льюнара* (3) и *Торег* (4) в секторах с незащищёнными сторонами.

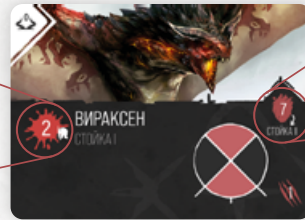


УРОН МОНСТРУ И РАНЫ МОНСТРА

Нанеся монстру урон, поместите на текущую карту стойки жетоны урона с соответствующим количеством урона. Затем, если накопленный монстром урон равен прочности на текущей карте стойки или превышает это значение, **нанесите рану** — выполните следующее:

1. Уменьшите значение здоровья монстра на 1.
2. Сбросьте жетоны урона с количеством урона, равным значению прочности.

Значение прочности. В этом примере равно количеству охотников, умноженному на 2 (например, 6 при игре вдвоём)



Требование к повышению уровня стойки. В этом примере — 7 очков здоровья у монстра

Получая раны, монстр будет повышать уровень стойки и становиться свирепее. **Как только здоровье монстра достигло значения, указанного на текущей карте стойки, монстр переходит на стойку следующего уровня:**

1. Уберите из игры текущую карту стойки (верните её в коробку).
2. Так вы раскроете карту стойки следующего уровня (после уровня I — II, после уровня II — III). Перенесите на неё все жетоны урона (если есть) с предыдущей карты стойки.
3. Уберите из игры карты опасности и приёма, связанные с прошлым уровнем стойки, и выложите все карты, связанные с новым уровнем (если есть).

Примечание. Если вы нанесли монстру достаточно урона, чтобы он получил сразу несколько ран, то наносите раны по одной за раз, поскольку, теряя здоровье, монстр может перейти на стойку следующего уровня с другим значением прочности (см. пример ниже).

Пример получения урона и ран

В этом примере сражаются двое охотников. У *вираксена* стойка I и осталось 9 очков здоровья.

1. Алиса одной атакой наносит *вираксену* 13 урона и кладёт соответствующие жетоны урона на его карту стойки. Этого достаточно, чтобы нанести несколько ран, — сейчас значение прочности равно 2 за охотника, а при игре вдвоём это 4. Алиса уменьшает значение здоровья монстра до 8 и сбрасывает с карты стойки жетоны урона ценностью 4. На карте стойки всё ещё 9 урона, поэтому Алиса наносит 2-ю рану — сбрасывает ещё жетоны урона ценностью 4 и снижает здоровье монстра до 7.
2. На текущей карте стойки остаётся 5 урона, однако достигнуто значение здоровья, при котором *вираксен* переходит на *стойку II*. Весь оставшийся урон переносится на карту *стойки II*, однако значение прочности на этой карте равно 6 (3 за охотника), так что 5 урона недостаточно, чтобы нанести 3-ю рану.

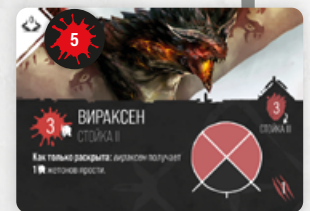
Итого, нанеся 13 урона, Алиса смогла нанести монстру 2 раны, при этом у него осталось ещё 5 урона.



1



2



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ И АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Когда вы разыгрываете карту в свою последовательность, это **может активировать способности на других ваших картах** (например, на картах снаряжения, мастерства и/или других картах действий в последовательности). В таком случае **вы сами решаете, в каком порядке использовать все эти способности** (включая способность только что разыгранной карты).

Примечание. Разыграв карту в последовательность, вы должны разыграть все связанные с ней эффекты (включая активацию других способностей и реакций монстра, см. с. 32), **прежде чем разыгрывать в последовательность следующую карту.**

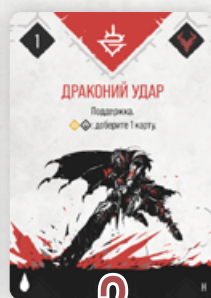
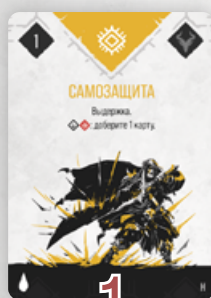
Примечание. Предел последовательности каждого охотника — 5 карт в ход.

См. ниже 2 примера, как порядок карт в последовательности может создавать мощные сочетания эффектов. Кроме того, вы увидите часто встречающиеся **символы активации** способностей (все символы активации подробно описаны в разделе «Символы» на с. 104–106).

Последовательность карт. Пример 1

1. Первая карта, которую Алиса разыгрывает в свою последовательность, — «Самозащита». Это карта парирования [🔱], поэтому, кроме самой способности, у карты нет дополнительного эффекта. Символы активации [🔱] [🔱] означают, что указанная способность активируется, если следующей картой в последовательности будет карта атаки [🔱].
2. Теперь Алиса разыгрывает «Драконий удар». Это карта с символом 🐉, поэтому Алиса забирает жетон кровожадности. Разыграв карту атаки [🔱], она активировала сразу 3 способности — на картах «Самозащита», «Ауреанский клинок» (её оружие) и самом «Драконьем ударе». Символы активации [🔱] [🔱] на «Драконьем ударе» означают, что способность активируется, если разыграть эту карту сразу после карты парирования [🔱]. Алиса выбирает порядок, в котором использует все 3 способности. Она подсматривает карту с верха колоды натиска и решает сбросить её [способность «Ауреанского клинка»], а затем добывает из колоды 2 карты (по одной за способности на «Самозащите» и «Драконьем ударе»). Наконец, поскольку «Драконий удар» — это карта атаки, Алиса наносит 4 урона оружием (столько указано на её карте оружия).

Примечание. У ключевого слова «поддержка» нет эффекта, если оно указано на карте, которую вы разыграли в последовательность (подробнее см. ниже).

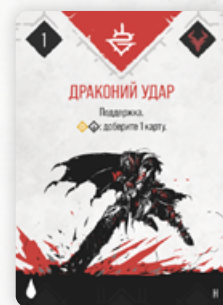


ПОДДЕРЖКА

«Поддержка» — ключевое слово, которое часто встречается на картах действий. На этапе действий другого охотника (активного охотника), до или после любого его действия, вы можете поддержать его, **сбросив из руки 1 карту с ключевым словом «поддержка»**. В этом случае активный охотник **добывает 1 карту из своей колоды**.

Каждый охотник может только по одному разу поддержать активного охотника в его ход (т. е. активный охотник может получить ровно по одной поддержке от каждого другого охотника).

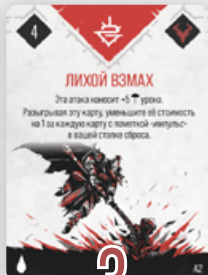
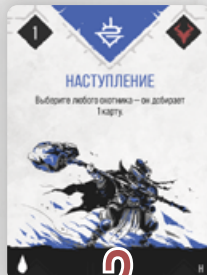
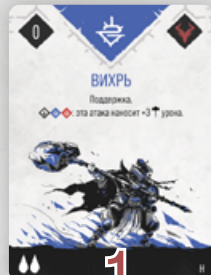
Примечание. Все ключевые слова подробно описаны в разделе «Ключевые слова» на с. 107–116.



Ключевое слово «поддержка»

Последовательность карт. Пример 2

1. Вадим разыгрывает карту «Вихрь» и забирает жетон кровожадности. Способность «Вихря» активируется, только если следующими двумя картами Вадим разыграет сначала манёвр, затем атаку [♠♦]. Поскольку «Вихрь» — это карта манёвра, Вадим сбрасывает 1 жетон ярости с планшета монстра.



2. Теперь Вадим разыгрывает «Наступление». Способность позволяет ему немедленно выбрать охотника, который доберёт 1 карту (можно выбрать себя). После этого Вадим сбрасывает 1 жетон ярости.
3. Наконец, Вадим разыгрывает «Лихой взмах», тем самым активируя сразу 2 способности — на картах «Вихрь» и «Рыцарь с молотом» (карта мастерства). Сначала Вадим решает поместить жетон счёта на «Рыцаря с молотом», затем использует способности с карт «Вихрь» и «Лихой взмах» (обе увеличивают урон). Вадим прибавляет эти бонусы к урону оружием и наносит монстру итоговое число урона.

Примечание. В способностях символы классов [♠ / ♣ / ♣ / ♣] обозначают ваш **уровень оружия**. Так, если вы играете за *Торгеа*, а атака наносит +3 ♣ урона, то вам нужно прибавить к начальному урону оружием число, равное утроенному уровню вашего оружия (например, если у оружия 2-й уровень, прибавьте 6 урона).

КАК РАСКРЫТЬ МАСТЕРСТВО

Чтобы перевернуть свою карту мастерства на оранжевую сторону, вам нужно накопить на ней столько жетонов счёта, сколько указано в **требовании для раскрытия мастерства**. Вы помещаете на эту карту жетоны счёта каждый раз, когда активируется **способность для раскрытия мастерства**.

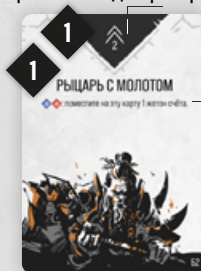
Как только вы накопите указанное количество жетонов счёта, сбросьте их и переверните карту на оранжевую сторону. Немедленно разыграйте эффекты после ключевого слова **«Как только раскрыто»** (если есть). Теперь вам доступны **способности мастерства**. С этого времени все способности на карте мастерства могут активироваться только в следующий раз — тогда, когда указано.

Примечание. Способности мастерства останутся доступными до конца сценария, если какой-либо эффект не укажет «растерять мастерство».

Пример раскрытия мастерства

В способности для раскрытия мастерства на карте «Рыцарь с молотом» указан символ активации [♠♦]. Чтобы поместить сюда жетон счёта, нужно разыграть в последовательность карту манёвра [♠], а сразу после неё карту атаки [♠♦]. Поместив на эту карту 2-й жетон счёта, вы выполните требование и немедленно перевернёте «Рыцаря с молотом» на оранжевую сторону.

Требование для раскрытия мастерства



Серая сторона




Способность для раскрытия мастерства



Оранжевая сторона

УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ

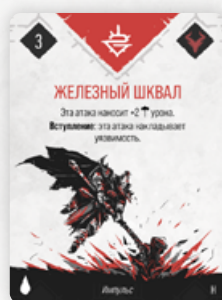
Некоторые способности можно использовать, только если они активировались из-за определённых условий. Условие активации указано в начале способности и может обозначаться с помощью:

- **Текста жирным шрифтом**, обычно начинающегося со слов «если» или «как только».
- Ключевого слова активации, выделенного **жирным шрифтом**. Например, «**вступление**».
- Символа(-ов) активации. Например,   или .

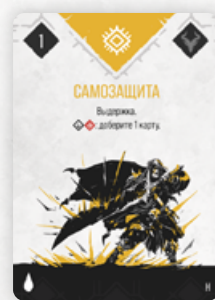
Все символы и ключевые слова подробно описаны в разделе «*Термины игры*» со с. 104. См. ниже примеры условий активации способностей.



Условие активации, выделенное жирным шрифтом



Ключевое слово активации («вступление»)




Символы активации ( )

Примечание. Некоторые способности могут активироваться даже в ход другого охотника, если выполнено условие активации (например, на карте «*Огневое прикрытие*» *Миры*). Если условие выполнено, просто немедленно используйте эту способность.

ДЕЙСТВИЕ «ПОДЛЕЧИТЬ»


«Подлечить» — это действие, благодаря которому вы можете помочь другому охотнику скорее прийти в сознание, чтобы он продолжил бой (подробнее о потере сознания см. на с. 30).

Один раз в свой ход на этапе действий, если вы в секторе с охотником, потерявшим сознание, вы можете потратить 2  (2 выносливости), чтобы подлечить этого охотника, — **он переворачивает свой жетон потери сознания белой стороной вверх**. Если жетон уже был белой стороной вверх, вместо этого он сбрасывает его. Сбросив жетон, этот охотник **приходит в сознание** (подробнее см. на с. 30).

КОНЕЦ ЭТАПА ДЕЙСТВИЙ

Когда вы больше не хотите или не можете выполнять никаких действий, завершите свой этап действий.

В конце этапа действий, **если у вас в руке осталось хотя бы 2 карты действий, получите 1 жетон выносливости** (поместите на свой планшет).

Когда вам потребуется оплатить стоимость в выносливости, **вы можете сбросить жетон(ы) выносливости, чтобы за каждый выработать по 1 **.

Примечание. У каждого охотника может быть только 1 жетон выносливости (если иное не указано в способностях карт).



Жетон выносливости

ЭТАП НАТИСКА

Чем агрессивнее вы играете, тем выше вероятность, что ваш охотник получит урон от натиска монстра.

В свой ход на этапе натиска охотник должен провести **проверку на натиск**:

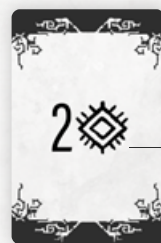
1. Раскройте карту с верха колоды натиска и посмотрите на **значение натиска**.
2. Посчитайте, сколько в вашей последовательности защитных карт (♦ и/или ♠). Если их количество равно значению натиска или больше него, ничего не происходит. В противном случае получите **урон от натиска** — т. е. X урона, где X равен **силе монстра** (сила указана на символе ⚡ на текущей карте стойки; подробнее см. ниже).
3. Сбросьте раскрытую карту натиска.

Примечание. Если вам нужно раскрыть карту натиска, а соответствующая колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду натиска.

Примечание. Урон от натиска можно получить только на этапе натиска. Если охотник получает урон (⚡) по другой причине, это не считается уроном от натиска.



Если вы под угрозой, то вместо одной карты натиска раскройте 2 карты с верха соответствующей колоды. Разыграйте ту карту, которая больше навредит вашему охотнику.



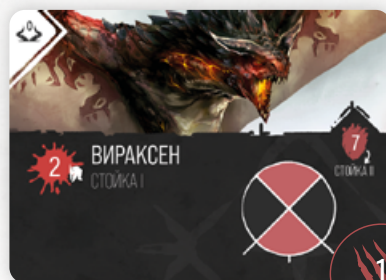
Значение
натиска

Карта натиска

СИЛА МОНСТРА

Урон, который монстр наносит, зависит от его текущей стойки, поэтому на протяжении сценария будет меняться.

Если из-за любого эффекта охотник должен получить ⚡, он получает X урона, где X равен числу на символе силы монстра (⚡) в правом нижнем углу текущей карты стойки (подробнее об уроне охотникам см. на с. 30).

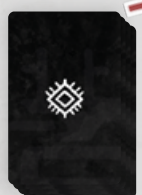


Сила
монстра

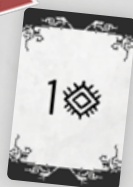
Карта стойки

Этап натиска. Пример 1

В последовательности Алисы 3 карты — . Она раскрывает карту натиска, и значение здесь — 1 . В последовательности Алисы как раз есть 1 защитная карта, так что она избегает урона от натиска.



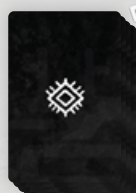
Колода натиска



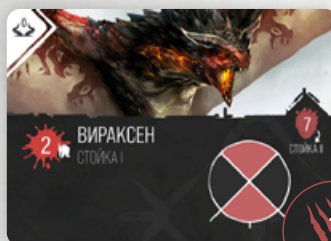
Последовательность Алисы

Этап натиска. Пример 2

Охотник Вадима под угрозой, поэтому раскрывает 2 карты натиска вместо одной. Он должен использовать большее значение натиска — 2 . Поскольку в последовательности Вадима только 1 защитная карта, а не 2, *Мира* получает урон от натиска — 1 урон (сила монстра на текущей карте стойки).



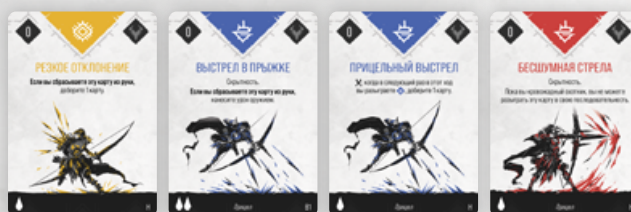
Колода натиска



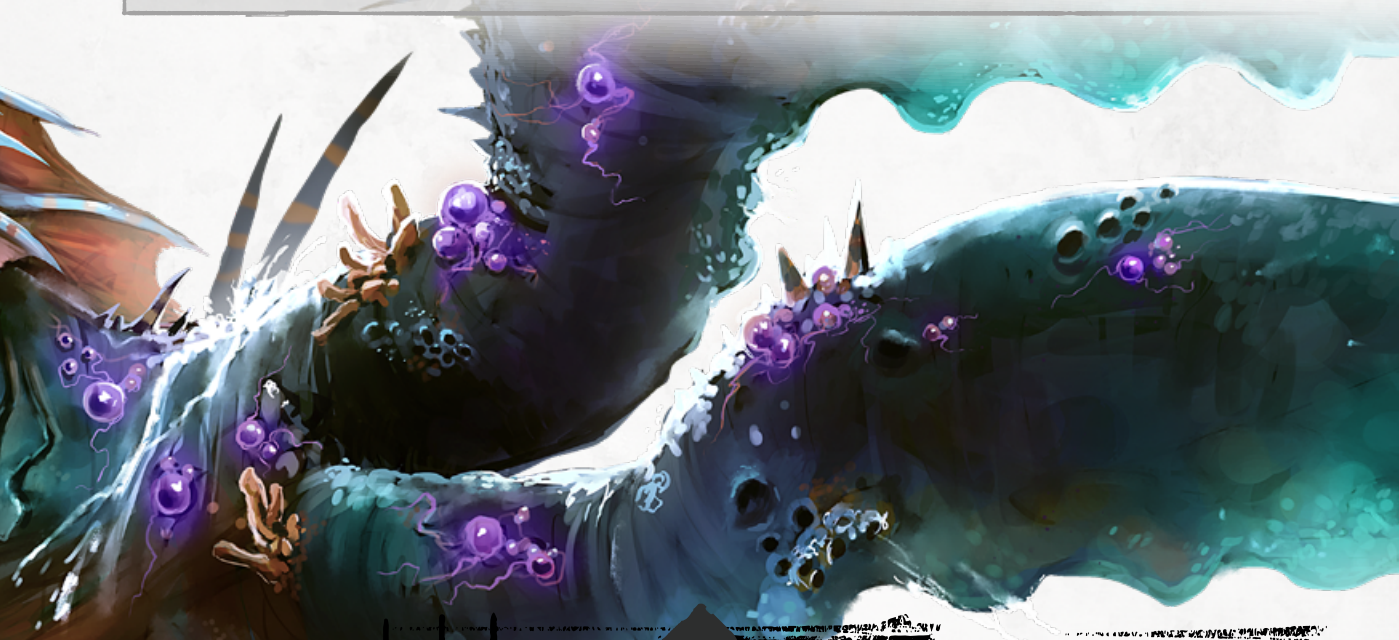
Мира получает
1 урон



Жетон угрозы



Последовательность Вадима



УРОН ОХОТНИКАМ И ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Каждый раз, когда ваш охотник получает урон, помещайте соответствующие жетоны урона на свой планшет. **Если накопленный урон достиг значения здоровья охотника или превысил его** (суммы очков здоровья на шлеме и доспехе, которыми он экипирован), **то этот охотник теряет сознание — получает жетон потери сознания.**

Когда ваш охотник теряет сознание, пройдите следующие шаги:

1. Если вы активный охотник, то ваш ход немедленно завершается (пропустите все остальные этапы своего хода).
2. Сбросьте все жетоны урона и все другие жетоны со своего планшета (если есть).
Примечание. Если жетон кровожадности у вас, передайте его первому охотнику. Если тот тоже без сознания, то передайте жетон следующему охотнику в порядке хода от первого охотника.
3. Сбросьте все карты из руки и из своей последовательности.
4. Добавьте **карту раны** из своего запаса в свою стопку сброса, затем замешайте стопку сброса в свою колоду действий.
5. Выберите свою карту шлема или доспеха, которая ещё не изношена, и **поместите на неё жетон износа** (подробнее о жетонах износа см. на с. 31).
6. **Положите горизонтально свою фигурку охотника** на поле, чтобы обозначить, что он без сознания.
7. **Возьмите жетон потери сознания** и поместите его красной стороной вверх на свой планшет.
8. Монстр поворачивается к кровожадному охотнику.

Пока охотник без сознания, он не может стать целью никакой способности, эффекта или действия, кроме действия «Подлечить».

Если наступает ход охотника без сознания, переверните его жетон потери сознания белой стороной вверх и завершите ход (передайте ход следующему охотнику в порядке хода).

Если наступает ход охотника без сознания, а его жетон потери сознания лежит белой стороной вверх, этот охотник приходит в сознание — пройдите следующие шаги:

1. Сбросьте жетон потери сознания.
2. Доберите карты до предела карт в руке (обычно до 5).
3. Поставьте вертикально свою фигурку охотника на поле, чтобы обозначить, что он пришёл в сознание.
4. Ваш ход завершается (передайте ход следующему охотнику в порядке хода).

Примечание. Другие охотники могут помочь вашему охотнику скорее прийти в сознание, выполнив действие «Подлечить» (подробнее см. на с. 27).

Пример потери сознания

Охотник Вадима теряет сознание. Вадим кладёт горизонтально фигурку охотника, а жетон потери сознания помещает красной стороной вверх на свой планшет.

1. В свой следующий ход Вадим переворачивает жетон потери сознания белой стороной вверх и передаёт ход следующему охотнику.
2. В свой следующий ход Вадим сбрасывает жетон потери сознания, добирает карты до предела карт в руке, ставит фигурку охотника вертикально и передаёт ход следующему охотнику.

Итак, Вадиму пришлось пропустить 2 хода, чтобы его охотник пришёл в сознание и вернулся в бой.



ЖЕТОНЫ ИЗНОСА

Если ваше снаряжение (шлем или доспех) износилось, поместите на соответствующую карту жетон износа. **Определяя, сколько здоровья у вашего охотника, не учитывайте очки здоровья на изношенном снаряжении.**

Если и шлем, и доспех охотника изношены, он выбывает из игры до конца сценария (оставьте жетон потери сознания на своём планшете, чтобы обозначить, что этот охотник выбыл).



Жетон износа

КАРТЫ РАН

Карты ран — это особые карты, которые вы должны добавлять в свою колоду действий, когда ваш охотник теряет сознание. Такие карты занимают место в колоде, делая её менее эффективной, и обозначают серьёзные травмы, полученные вашим охотником.

Каждый охотник использует свой запас из 2 карт ран (см. символ класса на обороте такой карты, чтобы определить, кому она принадлежит).

Примечание. В конце сценария каждый охотник возвращает в свой запас все карты ран из своей колоды действий.



Карта раны

ЭТАП КОНЦА ХОДА

В конце своего хода пройдите следующие шаги:

- 1. Сброс карт из последовательности.** Сбросьте все карты из своей последовательности в том же порядке, в каком вы их разыграли (т. е. последняя разыгранная карта окажется наверху вашей стопки сброса). Вы можете в любое время просматривать свою стопку сброса, не меняя порядок карт.
- 2. Пополнение руки.** Доберите карты из своей колоды действий до **предела карт в руке** (обычно до 5). Если вам нужно добрать карту, а колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду действий.
Примечание. Если в вашей руке карт больше предела, то не пополняйте руку, а сбросьте лишние карты на ваш выбор до предела.
- 3. Поворот монстра.** Монстр поворачивается к кровожадному охотнику (к сектору с охотником, у которого сейчас жетон кровожадности).

На этом ваш ход завершается: все эффекты «до конца хода» перестают действовать. Передайте ход следующему охотнику.

Раунд завершится, когда каждый охотник совершит по одному ходу.

УРОН ОТ УТОМЛЕНИЯ

Как только ваша колода действий закончилась (вы добрали/сбросили из колоды последнюю карту), немедленно получите **урон от утомления** — т. е. X урона, где X равен уровню вашего оружия. Теперь перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду действий.

РЕАКЦИИ МОНСТРОВ

Все монстры используют систему реакций — правило, при котором **карты поведения монстров активируются в ответ на определённые события и действия охотников.**

Одновременно **в игре** всегда 3 карты поведения — они лежат в 3 ячейках поведения на планшете монстра. На обороте каждой такой карты изображён символ реакции — он обозначает условие, при котором эта карта активируется.

См. ниже символы реакций и условия их активации, которые вы встретите в «Прологе».

Примечание. Все символы реакций монстров подробно описаны на с. 94–95.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты атаки в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты манёвра в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты парирования в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты уклонения в свою последовательность.



Активация: в конце раунда.



Активация: как только любой охотник оказался под угрозой.

Примечание. Если охотник оказался под угрозой, когда он уже под угрозой, эта реакция всё равно активируется.



Активация: как только любой охотник начал ход в переднем секторе.



Активация: как только любой охотник начал ход в боковом секторе.



Активация: как только любой охотник начал ход в заднем секторе.



Активация: как только активировалась другая карта поведения (см. шаг «Буйство» в разделе «Розыгрыш карт поведения» на с. 33).

Примечание. Карты поведения с таким символом реакции называются **картами буйства.**



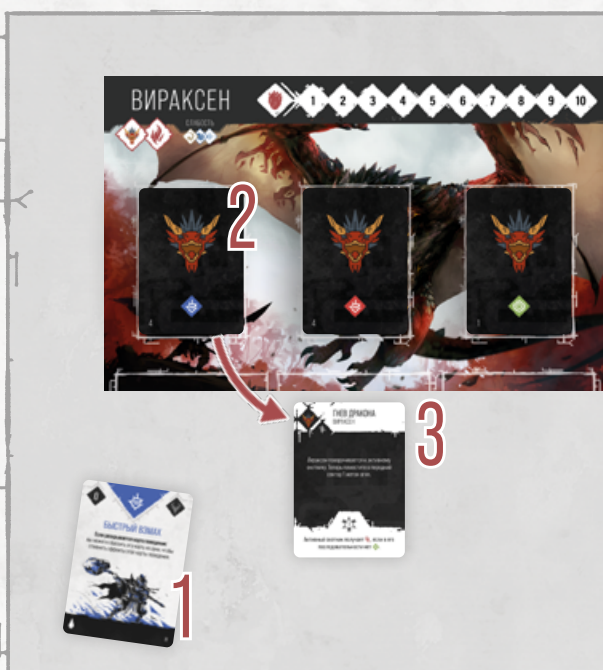
РОЗЫГРЫШ КАРТ ПОВЕДЕНИЯ

Если карта поведения активировалась, раскройте эту карту (переверните лицевой стороной вверх). Монстр разыгрывает её, проходя следующие шаги:

- 1. Реакция.** Монстр использует сначала **основную способность** на этой карте, затем **усиленную способность** (если есть).
- 2. Буйство.** Если на планшете монстра есть карты буйства (🔥), все они активируются. Монстр разыгрывает их по одной до начала следующего шага (подробнее о картах буйства см. на с. 34).
- 3. Сброс и пополнение.** Сбросьте все разыгранные карты поведения (в том числе карты буйства) и выложите на их место лицевой стороной вниз новые карты с верха колоды поведения. Игроки могут в любое время просматривать стопку сброса поведения.

Примечание. Если какой-либо эффект активирует карту поведения, сначала полностью разыграйте этот эффект и только затем раскрывайте активированную карту поведения.

Примечание. Даже если вы отменили эффекты раскрытой карты поведения, монстр всё равно разыгрывает карты буйства (если есть).



Пример розыгрыша карты поведения

1. Добавив карту манёвра (🔮) в свою последовательность, Алиса разыгрывает все связанные с ней эффекты (включая активированные способности на других своих картах, если есть).
2. Из-за того, что Алиса разыграла 🔮, активировалась карта поведения с символом 🔮 на планшете монстра.
3. Алиса раскрывает активированную карту поведения. На шаге реакции монстр использует сначала основную способность, затем усиленную.
4. Поскольку на планшете монстра нет карт буйства (с символом 🔥), на шаге буйства ничего не происходит.
5. Алиса сбрасывает активированную карту поведения и пополняет ячейку новой картой с верха колоды поведения.

УСИЛЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ

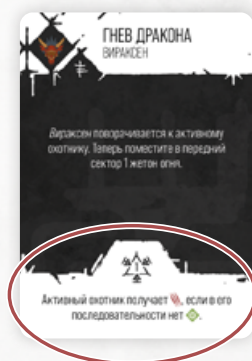
В нижней части некоторых карт поведения есть **усиленная способность** (на белом фоне). Это дополнительная способность, которую монстр может использовать на шаге реакции.

Когда монстр использует усиленную способность, сбросьте с его планшета столько жетонов ярости, сколько указано в **стоимости усиления** (например, 1 ярость за 🗡️), затем разыграйте указанный эффект.




Если на планшете монстра недостаточно жетонов ярости, он игнорирует усиленную способность.

Если у монстра достаточно жетонов ярости, он **всегда** использует усиленную способность, даже если она окажется для него бесполезной.



Усиленная способность

КАРТЫ БУЙСТВА



Карты поведения с символом  на обороте называются **картами буйства**. Такие карты активируются и немедленно раскрываются на шаге буйства (см. «Розыгрыш карт поведения» на с. 33), как только монстр разыграл другую карту поведения.

Когда активируется карта буйства, немедленно раскройте её и выполните следующее:

- Монстр разыгрывает эту карту буйства: использует сначала основную способность, затем усиленную (если есть).
- На шаге сброса и пополнения сбросьте эту карту буйства вместе с картой поведения, которая её активировала (и выложите новые карты поведения).

Примечание. Если активировалось сразу несколько карт буйства, раскрывайте и разыгрывайте их по одной за раз в любом порядке. На шаге сброса и пополнения сбросьте все активированные карты буйства (и пополните их ячейки) вместе с картой поведения, которая их активировала.

Пример розыгрыша карты буйства

1. Вадим добавил карту уклонения  в последовательность и разыграл все связанные эффекты, из-за чего активировалась карта поведения с символом .
2. Вадим раскрывает активированную карту поведения. На шаге реакции монстр использует основную способность (усиленной способности на этой карте нет).
3. На шаге буйства активируется карта буйства в правой ячейке. Вадим немедленно раскрывает её: монстр использует сначала основную способность, затем усиленную.
4. На шаге сброса и пополнения Вадим сбрасывает обе активированные карты и пополняет ячейки 2 картами с верха колоды поведения.



ОЖЕСТОЧЕНИЕ

Как только колода поведения закончилась (последнюю карту колоды выложили на планшет монстра или сбросили), немедленно перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду поведения. Каждый раз, когда это происходит, **монстр ожесточается — получает 1 жетон ярости.**

РОЗЫГРЫШ НЕСКОЛЬКИХ КАРТ ПОВЕДЕНИЯ

Если активировалось сразу несколько карт поведения в игре, раскрывайте и разыгрывайте их по одной за раз в любом порядке.

Вы можете использовать жетоны активации, чтобы отмечать активированные карты поведения, которые нужно раскрыть. Поместите такой жетон на карту, а когда раскроете её, сбросьте жетон. Это поможет не забыть разыграть все активированные карты, особенно когда проходит некоторое время между активацией карты и её раскрытием.



Жетон активации

Пример розыгрыша нескольких карт поведения

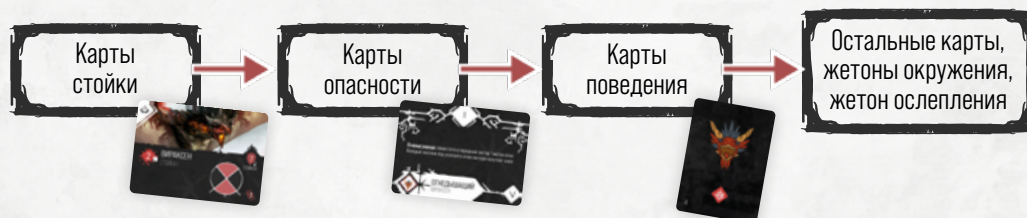
1. Михаил добавил карту атаки (🔥) в последовательность и разыграл все связанные эффекты, из-за чего активировались сразу 2 карты поведения с символом 🔥. Михаил отмечает обе карты жетонами активации, чтобы не забыть их раскрыть.
2. Михаил решает начать с карты поведения слева. Он сбрасывает жетон активации, раскрывает карту и разыгрывает её эффекты. Поскольку на планшете нет карт буйства, шаг буйства пропускается. На шаге сброса и пополнения Михаил сбрасывает разыгранную карту поведения и пополняет ячейку. Новая карта поведения — карта буйства.



3. Сбросив жетон активации, Михаил раскрывает вторую активированную карту поведения и разыгрывает её эффекты.
4. На шаге буйства активируется карта буйства в левой ячейке. Михаил немедленно раскрывает её: монстр использует сначала основную способность, затем усиленную. На шаге сброса и пополнения Михаил сбрасывает обе активированные карты поведения и пополняет ячейки 2 картами с верха колоды поведения.

ПРИОРИТЕТ РОЗЫГРЫША ЭФФЕКТОВ

Если одновременно активировалось сразу несколько эффектов, разыграйте их в порядке приоритета их источника слева направо (если иное не указано в самом эффекте):



Если одновременно активировалось сразу несколько эффектов с одинаковым приоритетом (например, 2 карты опасности или карта действия и карта снаряжения), **охотники сами решают, в каком порядке их разыграть**. Это значит, что охотники могут выбрать порядок, который кажется им выгоднее для их стратегии (в остальных случаях используйте «Тёмное правило» со с. 104).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Каждый сценарий может завершиться одним из 2 исходов: победой или поражением игроков.

Победа. Игроки завершают сценарий победой, если **снизили значение здоровья монстра до 0**.

Примечание. Как только охотники нанесли рану, из-за которой здоровье монстра снизилось до 0, они немедленно побеждают, не дожидаясь конца раунда.

Поражение. Игроки завершают сценарий поражением в любом из 2 случаев:

- Если любой охотник потерял сознание и **не осталось охотников в сознании** (т. е. все охотники без сознания и сражаться больше некому).
- Если **наступил конец 10-го раунда** (охотники измотаны и больше не могут сражаться с монстром).

Примечание. В сражениях с некоторыми монстрами есть дополнительные условия поражения игроков (такие условия будут описаны на картах монстра).

НЕ СДАВАЙТЕСЬ!

Не расстраивайтесь, если потерпели поражение! Монстры сильные и созданы такими, чтобы их было не так-то просто победить.

Если вы проиграли, пробуйте снова, пока не завершите сценарий «Пролог» победой. Важно победить до того, как вы начнёте свою первую кампанию.

ПОРА СРАЗИТЬСЯ!

Теперь, когда вы узнали основные правила игры, **пора начать сценарий «Пролог»!** Завершив «Пролог» победой, прочтите следующий раздел — «Конец „Пролога“», а затем переходите к разделу «Правила режима кампании».

Примечание. Играя в «Пролог», держите под рукой памятку своего охотника и эту книгу правил, чтобы обращаться к разделу «Термины игры» со с. 104 — там вы найдёте описание всех символов и ключевых слов на картах.

КОНЕЦ «ПРОЛОГА»

Никогда прежде не доводилось вам встречать чудище столь огромное и свирепое. То был вираксен. Один из искателей предполагал, что такие существа где-то водятся, но живую особь ещё никто не видел. Его пылающий взгляд отпечатался в вашей памяти и, казалось, горел до сих пор.

— Никаких следов главного искателя и его экспедиции, — обратился Торег к группе. — Если они ещё живы, остаётся лишь надеяться, что они сбежали, не попав в беду.

Повсюду плясал огонь. Он обращал поле боя в пепелище и забивал ноздри запахом гари. Теперь в этой долине крови и пепла царит лишь мёртвая тишина.

Поздравляем, вы завершили сценарий «Пролог» победой! Здесь начинается ваше большое приключение в мире *Тирей*.

◆ Прочтите раздел «*Правила режима кампании*» на с. 38–65, чтобы узнать, как подготовить и начать свою первую кампанию.



ПРАВИЛА РЕЖИМА КАМПАНИИ

О РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

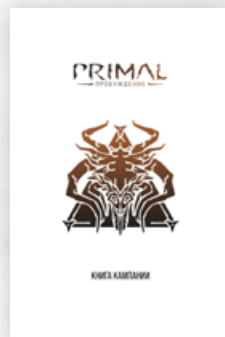
В режиме кампании игроки начнут приключение в мире *Тирей*. Им предстоит пройти несколько сценариев, каждый из которых повлияет на последующие.

Кампания состоит из 11 глав. Каждая глава продвигает сюжет и открывает участникам несколько новых заданий на выбор. Каждое задание — это уникальный сценарий против определённого монстра.

Проходя сценарии, игроки будут сражаться с монстрами, собирать ресурсы, создавать снаряжение и улучшать своих охотников.

Участники кампании сами определяют свой путь, выбирая, на какие задания отправиться. Попутно раскрывая детали сюжета и продвигаясь к заключительной главе, они будут получать особые награды за посещённые места и завершённые задания.

Примечание. Чтобы пройти кампанию, используйте *книгу кампании*. В ней вы найдёте художественное описание сюжета и подготовку к каждому сценарию.



Книга кампании

ЦЕЛЬ КАМПАНИИ

Игроки успешно пройдут всю кампанию, если завершат победой 11 глав сюжета.

Чтобы завершить одну главу победой (и перейти к следующей главе), игроки должны выполнить задание, выбранное для текущей главы. Таким образом, игрокам нужно выполнить 10 заданий и завершить решающий последний сценарий, чтобы пройти кампанию.

Примечание. Если вы используете вариант игры «Опытные охотники», то в конце кампании вы посчитаете победные очки — показатель вашего успеха (подробнее об этом варианте см. на с. 64).

ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Вы можете проходить кампанию так часто, как захотите. Если вы прошли кампанию лишь раз, вам всё ещё предстоит многое раскрыть. Основной сюжет будет тем же, но, проходя кампанию другими путями, вы столкнётесь с другими монстрами, откроете другие задания, получите новые награды и узнаете ещё больше о мире игры.

ВСЕГДА ПРОХОДИТЕ «ПРОЛОГ»

«Пролог» — это обязательный вступительный сценарий в режиме кампании. **Каждый раз, начиная кампанию с самого начала, в первую очередь пройдите сценарий «Пролог» (с. 4).**

ЗНАКОМСТВО С МИРОМ ИГРЫ

Режим кампании добавляет сюжетное повествование, погружающее участников в историю мира игры «*Primal. Пробуждение*». Чтобы в полной мере насладиться сюжетом, следуйте советам ниже.

Изучайте детали

В каждом сценарии обязательно читайте вступление и развязку. Создайте подходящую атмосферу за столом и обращайте внимание на детали в тексте — они не только погружают в мир игры, но и часто содержат подсказки для понимания сюжета.

Делайте заметки

Заметки помогут отслеживать важные сведения и объединять подсказки, обнаруженные в ходе кампании.

Составляйте вопросы и обсуждайте сюжет

Чтобы получить более глубокий опыт совместной игры, начинайте каждую главу кампании с краткого повторения собранных сведений. А завершив сценарий победой и прочитав развязку, вовлекайте игроков в обсуждение сюжета.

Распутывайте сюжет, как головоломку

Продвигаясь по сюжету, вы будете собирать разрозненные осколки сведений. Но если объединить их, можно распутать настоящую головоломку. Помните, что никто не выдаст вам секреты *Пробуждения* просто так. Но вы — охотники. И вы единственные, кто сможет раскрыть эту тайну.

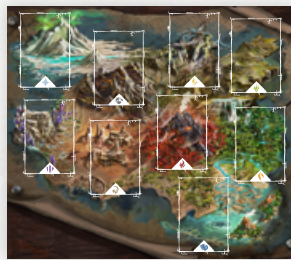
Готовы? Тогда мир *Тиреи* ждёт вас.



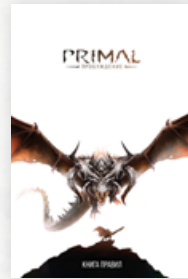
ПОЛНЫЙ СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



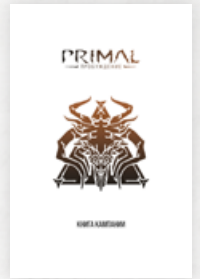
Поле сражения



Планшет заданий



Книга правил



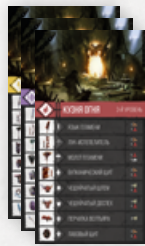
Книга кампании



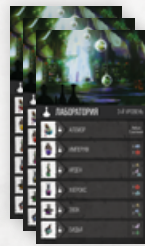
Листы кампании



Листы персонажей



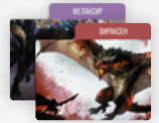
18 планшетов
кузни



3 планшета
лаборатории



5 карт-памяток



34 разделителя



Фигурка Дареона

Планшет охотника
Дареона



19 карт больших
мечей



2 эпические
карты больших
мечей



44 карты
действий
Дареона



6 карт
мастерства
Дареона



2 карты ран
Дареона



Фигурка Миры

Планшет охотника
Миры



19 карт больших
луков



2 эпические
карты больших
луков



44 карты
действий
Миры



6 карт
мастерства
Миры



2 карты ран
Миры



Фигурка Торера

Планшет охотника
Торера



19 карт
молотов



2 эпические
карты
молотов



44 карты
действий
Торера



6 карт
мастерства
Торера



2 карты ран
Торера



Фигурка Льюнара

Планшет охотника
Льюнара



19 карт щитов
и мечей



2 эпические
карты щитов
и мечей



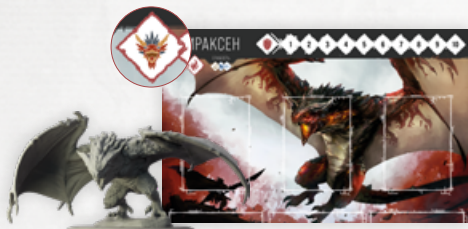
44 карты
действий
Льюнара



6 карт
мастерства
Льюнара

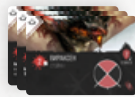


2 карты ран
Льюнара



Фигурка *вираксена*

Планшет монстра *вираксена*



6 карт стойки *вираксена*



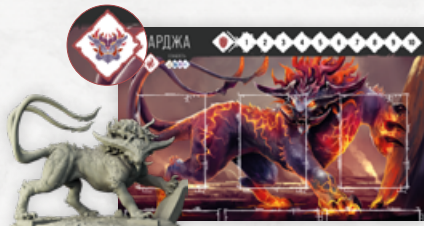
3 карты опасности *вираксена*



Карта приёма против *вираксена*



18 карт поведения *вираксена*



Фигурка *харджи*

Планшет монстра *харджи*



6 карт стойки *харджи*



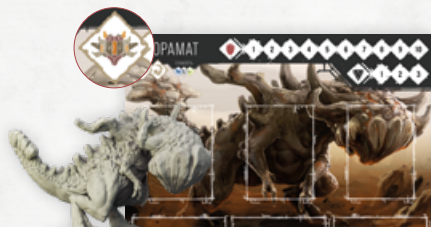
3 карты опасности *харджи*



Карта приёма против *харджи*



20 карт поведения *харджи*



Фигурка *торамата*

Планшет монстра *торамата*



6 карт стойки *торамата*



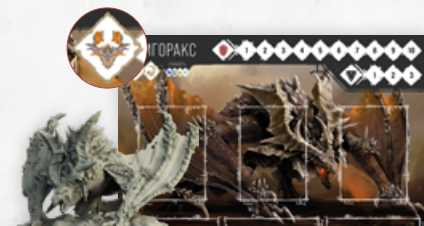
2 карты опасности *торамата*



Карта приёма против *торамата*



20 карт поведения *торамата*



Фигурка *дигоракса*

Планшет монстра *дигоракса*



6 карт стойки *дигоракса*



3 карты опасности *дигоракса*



Карта приёма против *дигоракса*



18 карт поведения *дигоракса*



Фигурка *коровона*

Планшет монстра *коровона*



6 карт стойки *коровона*



3 карты опасности *коровона*



Карта приёма против *коровона*



18 карт поведения *коровона*



Фигурка *оруксена*

Планшет монстра *оруксена*



6 карт стойки *оруксена*



3 карты опасности *оруксена*



Карта приёма против *оруксена*



16 карт бессилия

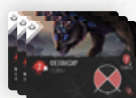


18 карт поведения *оруксена*



Фигурка *фелаксира*

Планшет монстра *фелаксира*



6 карт стойки *фелаксира*



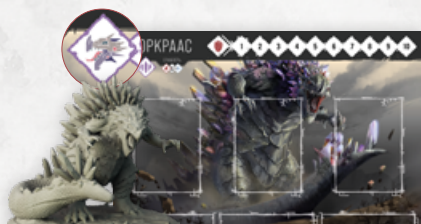
3 карты опасности *фелаксира*



Карта приёма против *фелаксира*



18 карт поведения *фелаксира*



Фигурка *моркрааса*

Планшет монстра *моркрааса*



6 карт стойки *моркрааса*



3 карты опасности *моркрааса*



Карта приёма против *моркрааса*



18 карт поведения *моркрааса*



Фигурка *озева*

Планшет монстра *озева*



6 карт стойки *озева*



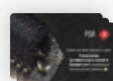
3 карты опасности *озева*



Карта приёма против *озева*



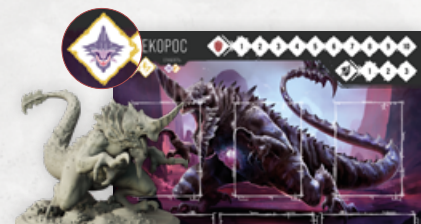
18 карт поведения *озева*



5 карт роя

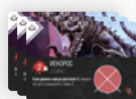


5 карт грозы



Фигурка *иекороса*

Планшет монстра *иекороса*



6 карт стойки *иекороса*



3 карты опасности *иекороса*



Карта приёма против *иекороса*



18 карт поведения *иекороса*



Фигурка *юрома*

Планшет монстра *юрома*



6 карт стойки *юрома*



2 карты опасности *юрома*



Карта приёма против *юрома*



18 карт поведения *юрома*



Фигурка *таррауга*

Планшет монстра *таррауга*



6 карт стойки *таррауга*



2 карты опасности *таррауга*



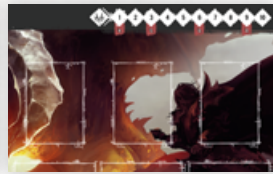
Карта приёма против *таррауга*



18 карт поведения *таррауга*



Фигурка Пробуждённого



2 планшета монстра Пробуждённого



4 жетона баллист



Запечатанный конверт



5 карт стойки Пробуждённого



6 карт опасности Пробуждённого



Маркер бури



22 карты поведения Пробуждённого



3 карты приёмов против Пробуждённого



2 карты пробуждения



10 основных карт натиска



30 карт заданий



76 карт шлемов



144 карты предметов



8 эпических карт шлемов



25 жетонов счёта



14 особых карт натиска



25 карт наград



76 карт доспехов



72 карты зелий



8 эпических карт доспехов



Маркер раунда



Маркер здоровья



4 жетона активации



6 жетонов ярости



Жетон первого охотника



Жетон кровожадности



4 жетона угрозы



4 жетона потери сознания



4 жетона блокировки



8 жетонов износа



8 жетонов выносливости



Жетон уязвимости



Маркер заряда



Маркер затвердевания



4 жетона защиты



4 жетона заминки



4 жетона ускорения



3 жетона бонуса к силе монстра



8 жетонов бонуса +1/+3 к урону оружием



8 жетонов бонуса +5/+10 к урону оружием



4 жетона ошеломления



2 жетона ослепления



4 жетона упадка сил



Жетон оглушения



Жетон замешательства



4 жетона ожога



16 жетонов аркеума



8 жетонов пыли



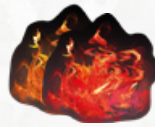
40 жетонов урона со значениями «1»/«5»



16 жетонов урона со значениями «10»/«50»



Жетон урона со значениями «100»/«200»



4 жетона огня



2 жетона кустарника



6 жетонов скал



4 жетона воды



2 жетона плато



4 жетона песка



2 жетона тумана



2 жетона бетаниса



2 жетона цирики



2 жетона дикоглота



2 жетона синареи

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

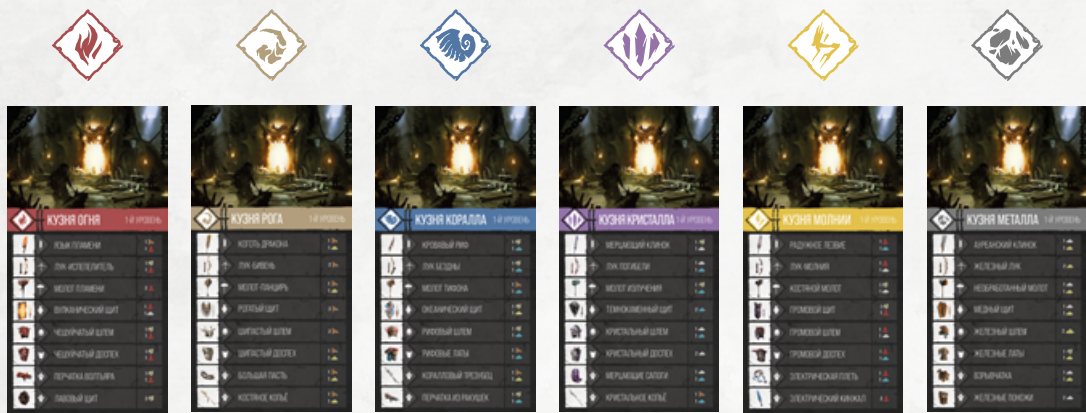
В этом разделе описаны важные понятия, необходимые, чтобы пройти игру в режиме кампании, — *кузня*, *лаборатория*, наборы охотников и карты заданий. Освоив их правила, вы узнаете, как подготовить и провести первую партию в режиме кампании.

КУЗНЯ

Кузня — это место, где вы можете выковать своему охотнику оружие для предстоящих сражений. В ходе кампании вы будете создавать уникальное снаряжение, используя материи побеждённых вами монстров.

Каждый монстр связан с определённой стихией. Например, *вираксен* (монстр, с которым вы столкнулись в «Прологе») связан со стихией огня — 🔥.

В качестве награды за победу над монстром вы откроете доступ к *кузне* со стихией этого монстра. **Получив доступ к *кузне* один раз, все охотники могут использовать её до конца кампании.**



Паншеты кузни

Каждый такой планшет обозначает возможность *кузни* работать с новой стихией и создавать из неё снаряжение. На планшетах *кузни* перечислены карты снаряжения, а также материи, которые необходимо на них потратить. **На каждом планшете указано по 1 оружию для каждого класса охотников, 1 шлем (👁️), 1 доспех (🛡️) и 2 предмета (🔱).**

Стихия — 🔥

Оружие — 🔪

Шлем — 👁️

Доспех — 🛡️

Предметы — 🔱

Уровень кузни — 1-й уровень

Необходимые материи

Паншет кузни

УЛУЧШЕНИЕ КУЗНИ

Кузня каждой стихии представлена планшетами 3 уровней, при этом планшет *кузни* более высокого уровня позволяет создавать более мощное снаряжение, а в *кузне* 2-го и 3-го уровней можно улучшать уже готовое снаряжение или создавать улучшенное.

Примечание. Уровень снаряжения, которое вы создаёте в *кузне*, всегда того же уровня, что и сам планшет *кузни*.



В кампании в *главе 1* вы получите указание отметить на листе кампании 1-й уровень *кузни*. Последний отмеченный уровень — это текущий уровень *кузни*. Каждый раз, когда вы должны получить доступ к *кузне* определённой стихии, берите планшет этой стихии текущего уровня.

Примечание. Вы всегда можете проверить текущий уровень *кузни* на листе кампании (подробнее о листе кампании см. на с. 57).

Достигнув определённых глав кампании, вы получите указание отметить следующий уровень *кузни*. В этом случае замените все доступные планшеты *кузни* на их версии соответствующего уровня.

РЕСУРСЫ

За победу над монстрами вы будете получать ресурсы. Тратьте их, чтобы создавать оружие, доспехи и/или другое снаряжение с доступных вам планшетов *кузни*.

Есть 2 типа ресурсов:

- **Стихии.** С каждого монстра можно добыть стихию того типа, с которым он связан.



- **Материи.** С каждого монстра можно добыть набор материй, полученных из частей его тела.



Каждый игрок записывает в свой лист персонажа ресурсы, добытые его охотником в ходе кампании, — это его **запас ресурсов** (подробнее о листе персонажа см. на с. 58).

КАК СОЗДАВАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ

Создавая уникальное снаряжение, каждый игрок может адаптировать своего охотника под свой стиль игры. Чтобы создавать снаряжение, участники тратят стихии и материи из своих запасов.

Чтобы создать единицу снаряжения, указанную на планшете кузни, вы должны:

Потратить **1 стихию**, связанную с этим планшетом **кузни**

+

Потратить точное количество **материй**, указанное на планшете **кузни** справа от выбранного снаряжения

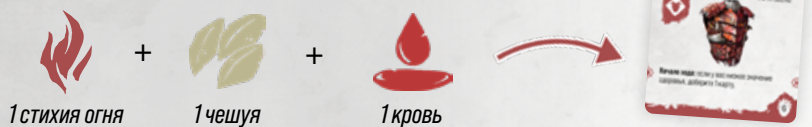
Создав единицу снаряжения, заберите из коробки соответствующую карту (её уровень всегда равен уровню **кузни**) и добавьте её в свою **колоду снаряжения** — набор карт снаряжения своего охотника.

Каждый раз, потратив ресурсы, обновляйте их запас на своём листе персонажа — отмечайте числом, сколько и каких ресурсов у вас осталось (подробнее о листе персонажа см. на с. 58).

Пример создания снаряжения

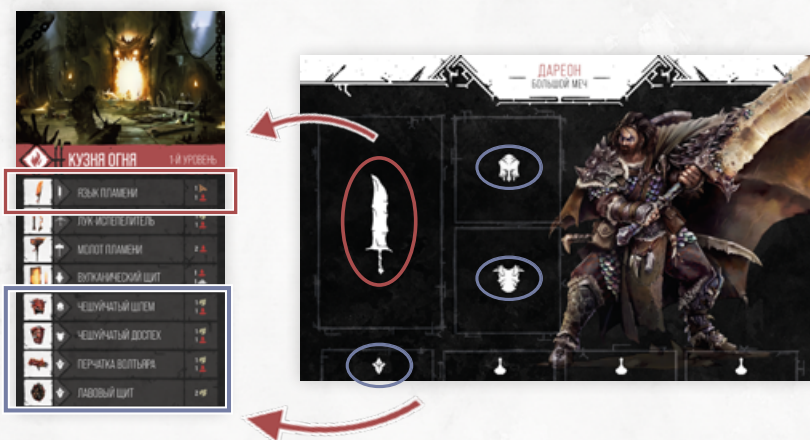
Алиса хочет создать «Чешуйчатый доспех» с планшета **кузни огня** 1-го уровня. Сначала она тратит из своего запаса ресурсов 1 стихию огня (🔥), затем 2 материи, указанные справа от этого доспеха: 1 чешую (🌿) и 1 кровь (🩸).

Алиса забирает из коробки карту «Чешуйчатый доспех» и обновляет свой запас ресурсов на листе персонажа — уменьшает количество огня, чешуи и крови на 1.



1 стихия огня + 1 чешуя + 1 кровь → «Чешуйчатый доспех» 1-го уровня

Ограничение. Вы можете создавать только снаряжение, символы которого есть на вашем планшете охотника. Это значит, что каждый охотник может создавать оружие только для своего класса. Например, **большие мечи** (⚔️) может создавать только **Дареон**, а **большие луки** (🏹) — только **Мира** и т. д. Шлемы, доспехи и предметы может создавать любой охотник, независимо от класса.



Обмен ресурсами. Два охотника могут обмениваться ресурсами, но только в соотношении 1 к 1 внутри одного типа (т. е. стихию можно обменять только на стихию, а материю только на материю). Например, можно отдать 1 огонь и 2 крови, чтобы забрать 1 металл, 1 кость и 1 чешую. Нельзя отдавать ресурсы просто так.

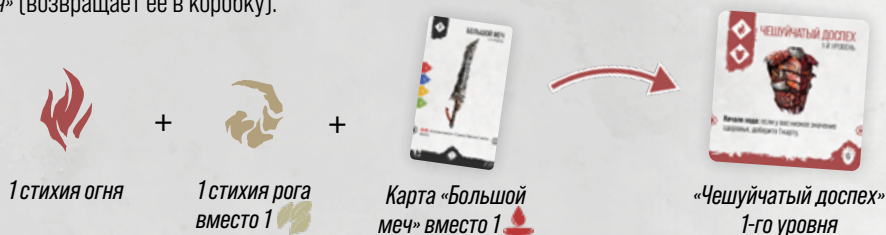
Преобразование ресурсов. Создавая снаряжение, вы можете преобразовывать имеющиеся у вас ресурсы в требуемые по правилам ниже:

- **Потратьте 1 любую стихию вместо 1 любой материи.** Например, вы можете потратить 1 стихию огня (🔥) вместо 1 чешуи (🐟).
- **Потратьте 2 материи любых типов вместо 1 любой материи.** Например, вы можете потратить 1 зиму (❄️) и 1 иридию (🌈) вместо 1 чешуи (🐟).
- **Сбросьте 1 любую карту из своей колоды снаряжения вместо 1 любой материи.** Например, *Дареон* может сбросить основную карту оружия «*Большой меч*» вместо того, чтобы тратить 1 чешую (🐟). **Примечание.** Когда вы сбрасываете карту снаряжения вместо ресурса, верните эту карту в коробку.
- **Сбросьте 1 любую карту из своей колоды снаряжения вместо 1 стихии, связанной с этой картой.** Например, *Дареон* может сбросить карту оружия «*Язык пламени*» вместо того, чтобы тратить 1 стихию огня (🔥). **Примечание.** Когда вы сбрасываете карту снаряжения вместо ресурса, верните эту карту в коробку.

Пример преобразования ресурсов

Вадим хочет создать «*Чешуйчатый доспех*». В его запасе ресурсов нет ни чешуи, ни крови, но он может преобразовать в любые материи стихию рога и свою карту снаряжения.

Вадим тратит 1 стихию огня (🔥), чтобы покрыть начальную стоимость снаряжения в *кузне огня*. Теперь он тратит стихию рога (🐫) вместо 1 чешуи (🐟), а вместо 1 крови (🩸) сбрасывает свою карту оружия «*Большой меч*» (возвращает её в коробку).

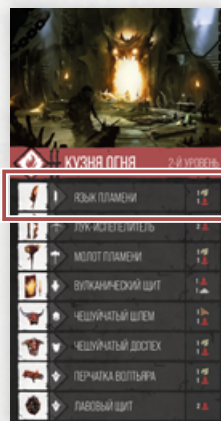


КАК УЛУЧШАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ

Если вы хотите повысить уровень своей карты снаряжения, вы можете **улучшить** её в *кузне*. Когда вы улучшаете снаряжение, вам не нужно тратить стихию (благодаря правилу преобразования ресурсов) — просто сбросьте соответствующую карту более низкого уровня (верните в коробку) и дополнительно потратьте указанные материи. Вы можете улучшить снаряжение 1-го уровня сразу до 3-го (для этого не нужно тратить материи, указанные на планшете *кузни* 2-го уровня).

Пример улучшения снаряжения

У Вадима есть «*Язык пламени*» 1-го уровня, и он хочет улучшить его до 2-го уровня. Он сбрасывает «*Язык пламени*» 1-го уровня и тратит указанные на планшете материи: 1 чешую (🐟) и 1 кровь (🩸), благодаря чему забирает карту «*Язык пламени*» 2-го уровня.



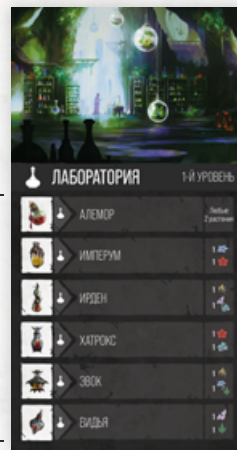
ЛАБОРАТОРИЯ

Лаборатория — это место, где вы можете приготовить мощные зелья для предстоящих сражений.

В качестве награды за завершённые задания вы будете получать **растения**. Их можно смешивать, чтобы получать различные зелья, перечисленные на планшете *лаборатории*.

Планшет *лаборатории* похож на планшет *кухни*, только здесь указаны не материи, а **растения, необходимые для приготовления 6 различных зелий** (🧪), соответствующих картам зелий.

Улучшение лаборатории. Как и у *кухни*, у *лаборатории* в начале кампании 1-й уровень. Достигнув определённых глав кампании, вы получите указание отметить следующий уровень *лаборатории*. В этом случае замените планшет *лаборатории* на её версию соответствующего уровня.



Уровень лаборатории

Необходимые растения

Зелья

Планшет лаборатории



1-й уровень

2-й уровень

3-й уровень

РАСТЕНИЯ

Земли *Тирей* богаты травами и растениями с особыми свойствами. Вы будете собирать растения в качестве награды за завершённые задания.

Каждый игрок записывает в свой лист персонажа растения, добытые его охотником в ходе кампании, — это его **запас растений** (подробнее о листе персонажа см. на с. 58).

См. ниже список растений и соответствующих им символов:



Ниллея



Меллис



Тармарет



Альбалацея



Антемон





Селикорния

КАК ПРИГОТАВЛИВАТЬ ЗЕЛЬЯ

Выберите зелье из списка на планшете *лаборатории* и **потратьте точное количество растений, указанное справа от него**. Приготовив зелье, заберите из коробки соответствующую карту зелья (её уровень всегда равен уровню *лаборатории*) и добавьте её в свою **колоду зелий** — набор карт зелий своего охотника.

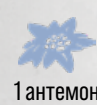
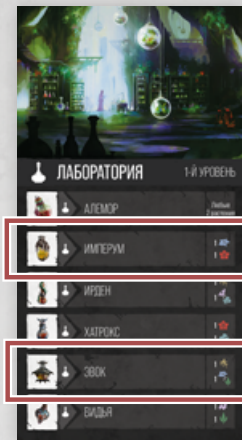
Каждый раз, потратив растения, обновляйте их запас на своём листе персонажа — отмечайте числом, сколько и каких растений у вас осталось (подробнее о листе персонажа см. на с. 58).

Примечание. У охотника не может быть несколько карт зелий с одним названием. Например, вы не можете приготовить зелье «*Эвок*», если в вашей колоде зелий уже есть карта с названием «*Эвок*» любого уровня.

Выбор из двух растений. При приготовлении некоторых зелий нужно потратить одно из двух указанных растений. Если справа от зелья два растения разделены косой чертой (например, /), то потратьте только одно из указанных растений на ваш выбор.

Пример приготовления зелий

Алиса хочет приготовить зелья «*Имперум*» и «*Эвок*». Она начинает с «*Имперума*» и тратит 1 антемон и 1 ниллею, как указано на планшете *лаборатории*. Чтобы приготовить «*Эвок*», она тратит 1 тармарет, а затем выбирает одно из растений: антемон или меллис. У неё не осталось антемона в запасе, поэтому она тратит 1 меллис.



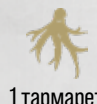
1 антемон



1 ниллея



«Имперум» 1-го уровня



1 тармарет



1 меллис



«Эвок» 1-го уровня

Обмен растениями. Два охотника могут обмениваться растениями, но только в соотношении 1 к 1, т. е., если вы отдаёте 1 растение другому охотнику, он должен отдать вам 1 растение из своего запаса. Нельзя отдавать растения просто так.

ОДНОРАЗОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

В отличие от карт снаряжения карты зелий одноразовые. Используя в бою способность на карте зелья (после слова «передышка»), верните эту карту в коробку. Чтобы использовать такое же зелье в последующих сценариях, вам придётся снова его приготовить.



НАБОРЫ ОХОТНИКОВ

Каждый охотник начинает кампанию с **начальным набором охотника**, состоящим из карты мастерства и 24 карт действий (это те же карты, которые вы использовали в «Прологе»). В ходе кампании набор охотника можно улучшать, добавляя в него новые карты. **Набор охотника — это карты, доступные охотнику, из которых он может составлять свою колоду действий.**

Достигнув определённых глав кампании, вы получите указание «каждый охотник улучшает свой набор охотника». В этом случае каждый игрок добавляет в свой набор охотника карты улучшений, предназначенные для его персонажа.

Каждый раз, когда вы должны улучшить свой набор охотника, **выберите одну ветвь своего древа навыков и добавьте указанные карты улучшений в свой набор охотника.**



Все карты улучшений отмечены особым определителем в правом нижнем углу

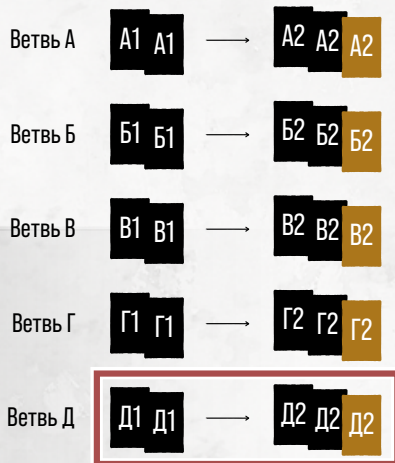
ДРЕВО НАВЫКОВ ОХОТНИКА

Для каждого охотника созданы уникальные карты улучшений — 20 карт действий и 5 карт мастерства. Такие карты добавляются в колоду, когда охотник становится сильнее и искуснее. **Карты улучшений сгруппированы в виде древа навыков, у которого 5 ветвей с 2 степенями улучшений на каждой ветви.** Вы всегда можете просматривать свои карты улучшений.

Каждая карта улучшения отмечена в правом нижнем углу **определителем карты** — буквой и числом. Буква (А, Б, В, Г или Д) обозначает ветвь, а число — степень улучшения на этой ветви (где 1 — это первая ступень, а 2 — вторая ступень).

Впервые выбрав ветвь улучшения (например, Б), вы получаете 2 карты действий первой ступени (Б1 и Б1), а также открываете доступ ко второй ступени. Позднее, снова выбрав эту ветвь улучшения, вы получаете 2 карты действий второй ступени и новую карту мастерства (Б2, Б2 и Б2).

ДРЕВО НАВЫКОВ



Карты улучшений в древе навыков (чёрные — карты действий, оранжевые — карты мастерства)

Пример улучшения набора охотника

Алиса впервые должна улучшить свой набор охотника. Она выбирает ветвь **Д**, поэтому получает 2 карты первой ступени с **определителем Д1** и добавляет их в свой набор.

Позднее Алиса снова должна улучшить свой набор охотника и может выбрать любую ветвь, но вновь выбирает ветвь **Д**. Поскольку Алиса уже открыла доступ ко второй ступени, она получает 3 карты с **определителем Д2** — 2 карты действий и карту мастерства.



Карты первой ступени улучшения

Карты второй ступени улучшения

СОСТАВЛЕНИЕ КОЛОДЫ ДЕЙСТВИЙ

Улучшая свой набор охотника, вы открываете доступ к мощным картам действий, позволяющим подстраивать своего персонажа под выбранный стиль игры и пробовать разные стратегии. В ходе кампании старайтесь улучшать набор охотника так, чтобы эффекты доступных карт действий и карты мастерства лучше сочетались с эффектами карт снаряжения.

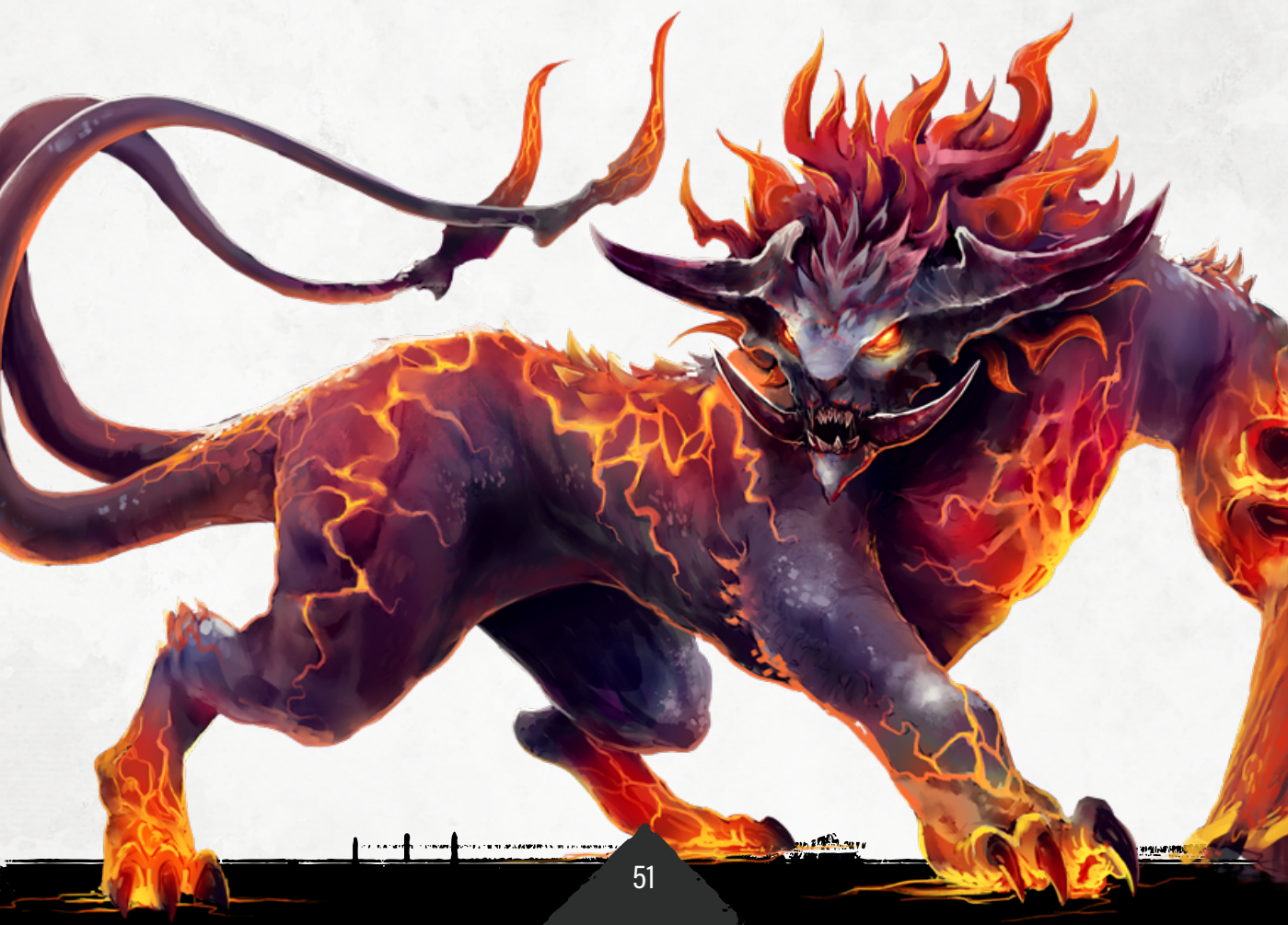
В ходе кампании, в конце каждого этапа создания снаряжения, вам необходимо будет **подготовить своего охотника к бою**:

1. Выберите 1 карту оружия, 1 шлем (👁️), 1 доспех (🛡️) и 1 предмет (🔮) из своей колоды снаряжения. Выберите не более 3 карт зелий (🧪) из своей колоды зелий. Поместите выбранные карты на свой планшет в ячейки с соответствующими символами.
2. Выберите 1 карту мастерства из своего набора охотника.
3. Составьте колоду действий, включив в неё точное количество карт действий каждого цвета (🔴, 🔵, 🟡 и 🟢), как указано в требовании на выбранной карте оружия (если у вас недостаточно карт определённого цвета, вы должны выбрать другое оружие). Для составления колоды используйте любые карты действий из своего набора охотника.

Подготавливая охотника к бою, проверьте, используете ли вы снаряжение, эффективное против монстра, с которым предстоит сразиться. Снаряжение из определённой стихии эффективно, если монстр слаб к этой стихии. Это позволит вам добавить и/или убрать карты из колоды действий, игнорируя требование на карте оружия [подробнее см. на следующей странице].



Требование на карте оружия «Язык пламени» 1-го уровня: в вашей колоде действий должно быть ровно 6 карт атаки (🔴), 4 карты манёвра (🔵), 5 карт парирования (🟡) и 5 карт уклонения (🟢)

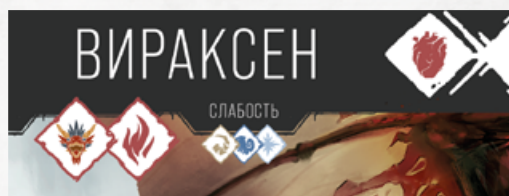


ЭФФЕКТИВНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ПРЕИМУЩЕСТВО КОЛОДЫ

У каждого монстра есть слабость к определённым стихиям — они указаны в левом верхнем углу его планшета.

Составляя колоду действий перед боем с монстром, проверьте, есть ли на вашем планшете охотника карты снаряжения, эффективные против этого монстра. Карта снаряжения эффективна, если у монстра слабость к стихии этой карты (будь то карта оружия, доспеха, шлема и/или предмета).

За **каждые 2 эффективные карты снаряжения** вы получаете 1 преимущество колоды. Преимущество колоды позволяет вам **добавить или убрать 1 карту любого цвета из своей колоды, игнорируя требование на карте оружия**.



У вираксена слабость к стихии рога и стихии коралла (а также к стихии льда из дополнения)



Слабость к стихиям. Пример 1

Алиса играет за *Дареона* и подготовила снаряжение, изображённое на рисунке слева. Поскольку ей предстоит сразиться с *вираксеном*, у неё 3 эффективные карты снаряжения: «*Рифовый шлем*» [🌀], «*Коготь дракона*» [🐉] и «*Большая пасть*» [👄]. Это значит, что у Алисы 1 преимущество колоды — она может добавить в свою колоду действий или убрать из неё 1 карту любого цвета.

Слабость к стихиям. Пример 2

Александра играет за *Миру*. У неё 4 эффективные карты снаряжения против *вираксена*, поскольку у её оружия, шлема, доспеха и предмета есть стихии 🌀 и 🐉, к которым монстр слаб. Это значит, что у Александры 2 преимущества колоды. Она могла бы использовать их, чтобы добавить 2 карты любого цвета в свою колоду (например, 2 🔴, чтобы увеличить общее количество карт атаки с 5 до 7). Однако она решает использовать первое преимущество, чтобы добавить в колоду 1 🔴, а второе преимущество, чтобы убрать 1 🟢.



См. ниже список монстров, у которых слабость к указанной стихии.

СЛАБОСТЬ К СТИХИЯМ

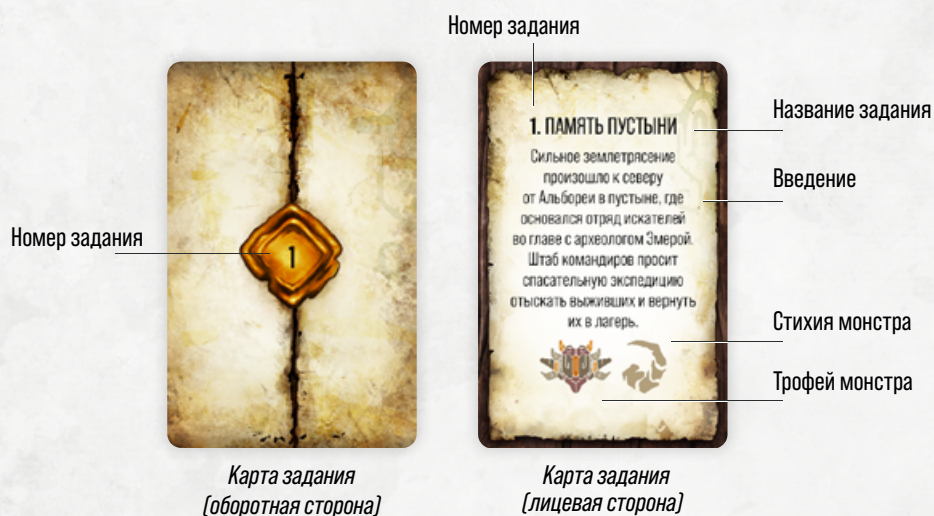
				СЛАБЫ К	
Фелаксир	Моркраас	Юром	Таррагуа		Огонь
				СЛАБЫ К	
Вираксен	Харджа	Коровон	Озев		Рог
				СЛАБЫ К	
Вираксен	Харджа	Торамат	Дигоракс		Коралл
				СЛАБЫ К	
Харджа	Оруксен	Озев	Иекорос		Кристалл
				СЛАБЫ К	
Коровон	Оруксен	Юром	Таррагуа		Молния
				СЛАБЫ К	
Торамат	Дигоракс	Фелаксир	Моркраас		Металл



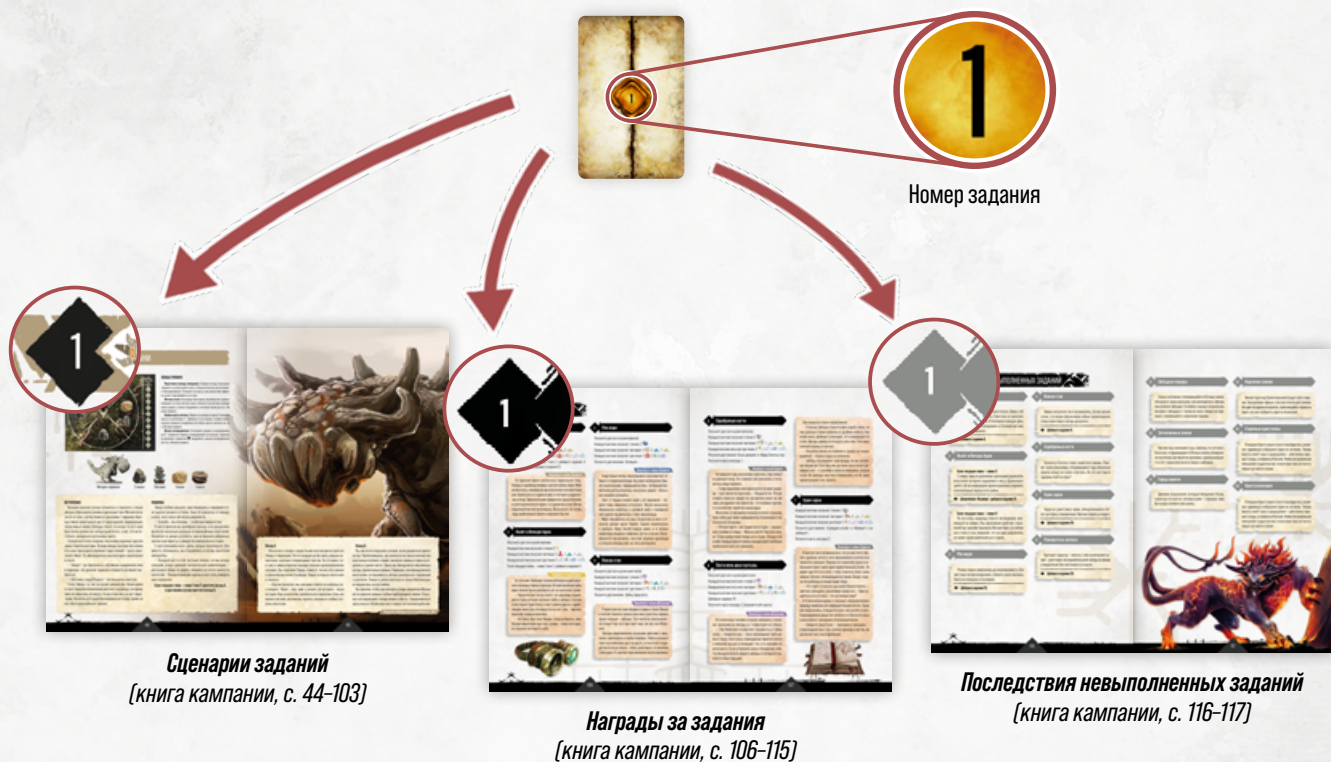
КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Карты заданий используются только в режиме кампании. Каждая такая карта обозначает задание на доске объявлений, за выполнение которого игроки могут взяться при прохождении сюжета.

У каждой карты задания есть **название**, краткое **введение** и **номер задания**, соответствующий номеру сценария в *книге кампании*. Символы **трофея монстра** и **стихии монстра** в нижней части карты указывают на монстра (и его стихию), с которым вы будете сражаться в этом сценарии.



Используйте номер задания, чтобы находить в *книге кампании* всё, что связано с этим заданием, — художественное описание, особые правила подготовки, награды за выполнение задания и последствия за его невыполнение (подробнее о последствиях невыполненных заданий см. на следующей странице).



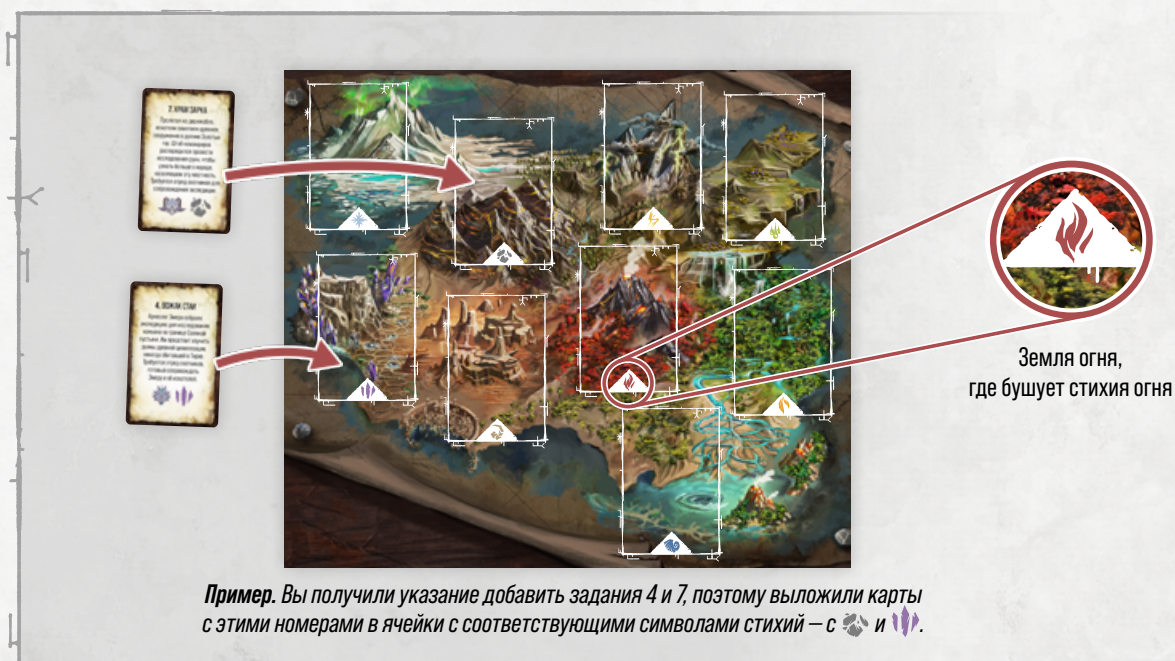
ПЛАНШЕТ ЗАДАНИЙ

На планшете заданий изображена карта острова, где происходят события игры, — *Тирей*. Каждая из 9 ячеек для карт заданий соответствует одному из 9 типов земель. Каждую землю населяют монстры, связанные с её стихией.

Примечание. На планшете есть ячейки для заданий как из базовой игры [🔥, 🌿, 🌪️, 🌊, ⚡, 🌫️], так и из дополнений [👉, 🍄, 🌟].

В большинстве глав кампании вы получите указание «добавьте задание X». В этом случае **найдите в колоде заданий карту с таким номером и выложите её лицевой стороной вверх на планшет заданий** в ячейку с указанным на карте символом стихии (см. примеры ниже). Задание останется на планшете до конца кампании, если только вы не завершите его успехом или не получите указание, что время этого задания истекло (подробнее см. ниже).

Примечание. Карты заданий с одинаковыми символами стихий кладите в одну ячейку на планшете заданий.



ПОСЛЕДСТВИЯ НЕВЫПОЛНЕННЫХ ЗАДАНИЙ

Некоторые задания будут доступны не всегда — время их выполнения может истечь, как только вы достигнете определённых глав кампании.

Если вы получили указание «истекло время задания X», **а карта задания с таким номером на планшете заданий**, то уберите эту карту из игры (верните в коробку) и **немедленно прочтите параграф с соответствующим номером** в разделе «*Последствия невыполненных заданий*» в *книге кампании* (см. с. 116–117). В параграфе вы узнаете, что произошло, и получите дальнейшие инструкции.

Когда истекает время задания, это влияет на сюжет. Например, это может открыть доступ к другой цепочке заданий и/или к уникальным достижениям. Не забывайте читать параграф за каждое задание, время которого истекло.

Примечание. В игре гораздо больше заданий, чем вы сможете завершить за одну кампанию, поэтому это нормально, когда у заданий истекает время.

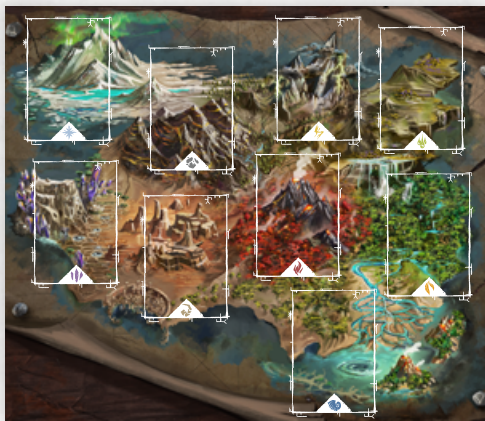
КАК ПОДГОТОВИТЬ КАМПАНИЮ

Каждый раз, начиная кампанию с самого начала, в первую очередь успешно завершите сценарий «Пролог» (с. 4). После победы в «Прологе» выполните следующее, чтобы подготовиться к прохождению кампании:

1. Поместите **планшет заданий** в центр стола.
2. Соберите в **колоду заданий** все карты заданий из базовой игры и дополнений, которые у вас есть. Поместите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом заданий.
3. Возьмите **книгу кампании** — в ней есть всё, чтобы пройти каждую главу. Добавьте *книги кампаний* из дополнений, если играете с ними.
4. Возьмите **лист кампании** и обведите ячейку с номером 1 на шкале глав кампании, чтобы указать, что следующая глава — *глава 1*.
5. Каждый игрок выполняет следующее:
 - 5.1. Возьмите **лист персонажа**.
 - 5.2. Возьмите **планшет охотника** и **начальное снаряжение**, которые вы использовали в «Прологе».
 - 5.3. Возьмите свой **начальный набор охотника** — 24 карты действий и карту мастерства, которые вы использовали в «Прологе».

Теперь у вашего охотника есть всё, чтобы начать кампанию с *главы 1*. Но прежде чем изучить, как проходить главы, узнайте больше о листе кампании и листе персонажа на с. 57–58.

1



Планшет заданий

2



Колода заданий

3



Книга кампании

4



Лист кампании

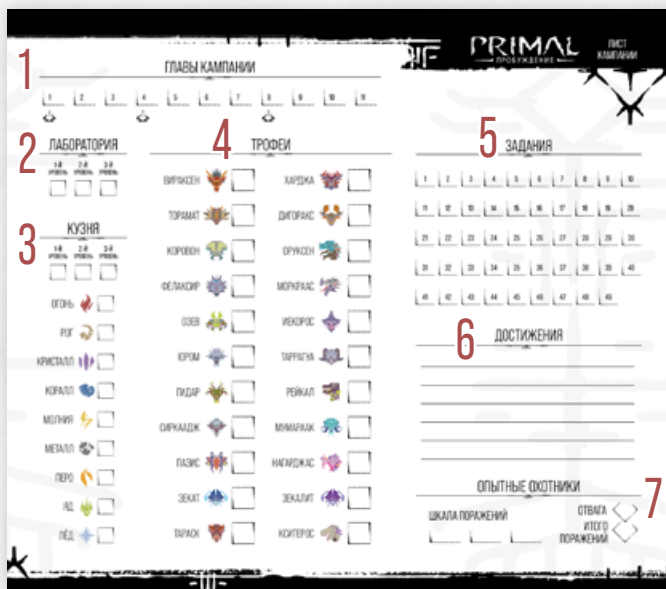
5



Листы персонажей

ЛИСТ КАМПАНИИ

Проходя кампанию, вы будете записывать свой прогресс и достижения в лист кампании. Здесь будет отмечено всё, что необходимо, чтобы сохранить вашу кампанию, а затем продолжить её в другое время.



Лист кампании

- 1. Шкала глав кампании.** Обводите номер главы, на которой остановились, а номера завершённых глав зачёркивайте. Символы указывают на уровень враждебности монстров, который по мере продвижения по главам будет расти (подробнее об уровнях враждебности см. на с. 61).
- 2. Лаборатория.** Отмечайте здесь текущий уровень лаборатории.
- 3. Кузня.** Отмечайте здесь текущий уровень кузни, а также все планшеты кузни, к которым вы получили доступ (они обозначены связанной стихией).
- 4. Трофеи.** У каждого монстра свой символ трофея. Отмечайте здесь монстров, которых победили.
- 5. Задания.** Здесь указаны номера всех заданий (включая задания из дополнений). Обводите номера заданий, которые вы добавили на планшет заданий, и зачёркивайте те, что завершили или у которых истекло время.
- 6. Достижения.** Записывайте в этот раздел все достижения, полученные вашим отрядом в ходе кампании (подробнее о системе достижений см. ниже).
- 7. Опытные охотники.** Раздел для тех, кто проходит кампанию с вариантом игры «Опытные охотники». Используйте этот раздел, только если играете по правилам, описанным на с. 64.

СИСТЕМА ДОСТИЖЕНИЙ

Сюжет истории меняется в зависимости от того, получил ли ваш отряд определённое достижение. Поэтому, получая достижения, не забывайте записывать их в лист кампании.

Каждое полученное достижение запускает особые события, благодаря которым вы получите доступ к новым цепочкам заданий и наградам.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Каждый игрок использует лист персонажа, чтобы отмечать прогресс своего охотника.

1 ИМЯ ИГРОКА _____ КЛАСС _____

2 ДРЕВО НАВЫКОВ

A1	A1	A2	A2
B1	B1	B2	B2
F1	F1	F2	F2
D1	D1	D2	D2

3 МАТЕРИИ

ЧЕЛОВЕК	НАГОР
КОСТИ	ТАРМАКЕТ
КОРЬ	АЛЬБАЛАЛА
ЗЕМЛЯ	МЕЛКИС
НЕФТЬ	АНТЕМОН
ЗЛАТЫЙ	СЕЛЮКРИН

СТИХИИ

ОГОНЬ
ПОД
КОРЛО
КРИСТАЛЛ
МОЛНИЯ
МЕТАЛЛ
ВЕТЕР
ВОДА
ЛЕД

4 ЗАМЕТКИ

Лист персонажа

- 1. Имя игрока и класс.** Впишите сюда своё имя (имя игрока) и класс своего охотника (класс).
- 2. Древо навыков.** Отмечайте, какие улучшения в древе навыков вы уже получили (подробнее о древе навыков охотника см. на с. 50).
- 3. Запасы ресурсов и растений.** Получая материалы, растения и стихии, записывайте сюда карандашом

их суммарное количество в вашем запасе. Каждый раз, когда вы создаёте снаряжение или готовите зелье, не забывайте обновлять свой запас — отмечайте числом, сколько и каких растений и ресурсов у вас осталось.

- 4. Заметки.** Ведите здесь любые заметки о сюжете игры или истории своего охотника.



КАК ПРОХОДИТЬ КАМПАНИЮ

Каждая глава кампании начинается в *Альборее* — городе-крепости, куда охотники возвращаются после сражений, чтобы отдохнуть, выковать снаряжение и выбрать следующее задание.

В этом разделе вы узнаете, как проходить главы. Научившись проходить одну главу, вы сможете пройти всю кампанию, постепенно продвигаясь по порядку от *главы 1* до *главы 11*.

Каждая глава — это отдельная игровая партия, состоящая из следующих этапов:



1. ЭТАП СЮЖЕТА

На этапе сюжета игроки читают в *книге кампании* введение в предстоящую главу (см. введения в главы в разделе «Главы кампании» со с. 7 книги кампании).

Введения в главы не только развивают сюжет, но и выдают важные инструкции (после символов **◆**), такие как повысить уровень *кузни* и *лаборатории*, улучшить наборы охотников, добавить задания или же убрать задания, время которых истекло.

Внимательно изучив введение в главу и выполнив все инструкции, переходите к этапу выбора задания.

Примечание. Если инструкция начинается с названия дополнения к игре, то следуйте этой инструкции, только если проходите кампанию с этим дополнением (например, «**◆** Дополнение „Перо“: добавьте задание 36»).

2. ЭТАП ВЫБОРА ЗАДАНИЯ

На этом этапе игроки выбирают одну из карт заданий на планшете заданий (подробнее об этом планшете см. на с. 55). Выбрав карту, положите её рядом с полем сражения — это задание для текущей главы, и оно определяет сценарий, который вы попытаетесь пройти.

Выбор задания влияет на сюжет. Каждый ваш выбор ведёт вас по уникальному пути с особыми наградами и достижениями. Кроме того, вы получите ресурсы и улучшите *кузню* в зависимости от того, какого монстра победите. Так что тщательнее продумывайте стратегию со всеми игроками.

3. ЭТАП СОЗДАНИЯ СНАРЯЖЕНИЯ

Каждый охотник проводит этот этап независимо от других. Для этого он может выполнять любые из указанных действий сколько угодно раз:

- **Создать снаряжение из списка на доступных планшетах *кузни*.** Охотник может создать любое количество снаряжения, если потратит необходимое количество ресурсов. Создав единицу снаряжения, он забирает из коробки соответствующую карту (её уровень всегда равен уровню *кузни*) и добавляет её в свою колоду снаряжения.

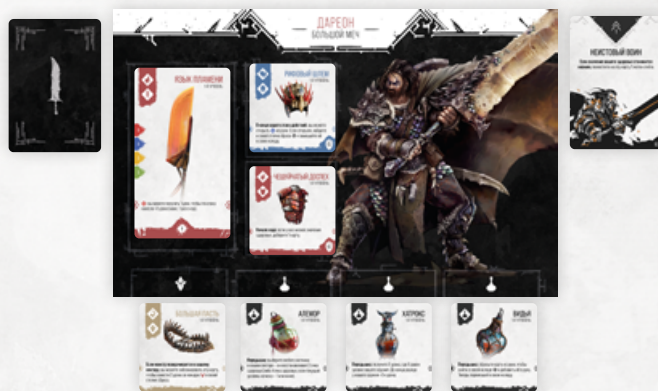
Примечание. Охотник может создавать только снаряжение, символы которого есть на его планшете (подробнее о создании снаряжения см. на с. 46–47).

- **Приготовить зелье из списка на планшете *лаборатории*.** Охотник может приготовить любое количество зелий, если потратит необходимое количество растений. Приготовив зелье, он забирает из коробки соответствующую карту зелья (её уровень всегда равен уровню *лаборатории*) и добавляет её в свою колоду зелий.

Примечание. У охотника не может быть несколько карт зелий с одним названием (подробнее о зельях см. на с. 49).

В конце этого этапа каждый игрок **подготавливает своего охотника к бою**, как описано на с. 51, — выбирает карты снаряжения, зелий и мастерства, а также составляет колоду действий (подробнее о составлении колоды см. на с. 51–52).

Примечание. Как подсказывают символы на планшете охотника, на протяжении сценария у охотника может быть не более 1 предмета (🔪) и не более 3 карт зелий (🍷).



Пример подготовки охотника к бою

4. ЭТАП ОХОТЫ

Этап охоты — это основная часть главы. На этом этапе охотники сражаются с монстром.

Найдите в книге кампании сценарий, соответствующий номеру выбранного задания (см. раздел «Сценарии заданий» со с. 43 книги кампании). Сначала прочтите **вступление**, затем проведите подготовку сценария с учётом особых правил, указанных на странице (если есть).



У каждого сценария в кампании те же правила и та же структура раунда, что и у сценария «Пролог». Сценарий — это **сражение с определённым монстром**, трофей которого изображён на странице сценария в левом верхнем углу.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ КАМПАНИИ

Проведите подготовку сценария по тем же правилам, что и в «Прологе» (см. с. 16–17), отличие лишь в других жетонах окружения. В первую очередь поместите на поле жетоны окружения так, как показано на схеме на странице сценария.

В некоторых сценариях есть особые правила из-за того, что разные монстры ведут себя по-разному. Следуйте инструкциям раздела «Особые правила» и при необходимости обращайтесь к разделу «Правила монстров» на с. 96 этой книги правил.



Пример схемы жетонов окружения

УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ МОНСТРОВ

В ходе кампании вы будете улучшать снаряжение и колоды своих охотников, при этом и у монстров будет расти уровень враждебности, чтобы обеспечивать соответствующий уровень сложности.

У каждого монстра есть компоненты, соответствующие 4 уровням враждебности (🦁): нулевой уровень (в «Прологе»), 1-й уровень, 2-й уровень и 3-й уровень. **В кампании уровень враждебности монстров зависит от того, какую главу вы проходите.** Как указано на листе кампании, в *главах 1-3* враждебность начинается с 1-го уровня, затем в *главах 4-7* повышается до 2-го уровня и, наконец, в *главе 8* достигает 3-го уровня.



Шкала глав на листе кампании

КАК ПОДГОТОВИТЬ МОНСТРА

Чтобы подготовить монстра для сценария, проверьте текущий уровень враждебности (см. выше) и используйте компоненты монстра, соответствующие этому уровню:

- На **картах стойки** уровень враждебности (🦁) указан в левом верхнем углу. Используйте только набор из 3 карт стойки (стойка I, стойка II и стойка III) соответствующего уровня.



Набор из 3 карт стойки харджи 2-го уровня враждебности

- Собирая **колоду поведения** монстра, используйте только карты с определенными символами в левом верхнем углу. Каждому уровню враждебности соответствует **набор из 3 символов враждебности** (см. таблицу справа).
- **Карты опасности** и **карты приёмов** — двусторонние карты. На каждой их стороне в правом нижнем углу указан символ враждебности. При подготовке монстра используйте только сторону с символом из набора для текущего уровня враждебности.

СИМВОЛЫ ВРАЖДЕБНОСТИ	
0-й УРОВЕНЬ (-ПРОЛОГ-)	☞ ☜ ☙
1-й УРОВЕНЬ	☞ ☙ ☘
2-й УРОВЕНЬ	☙ ☘ ☛
3-й УРОВЕНЬ	☘ ☛ ☙



КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

В кампании условия победы и поражения в сценарии такие же, как и в «Прологе» (подробнее см. на с. 36).

Если вы завершили сценарий победой, то и глава успешно пройдена. В таком случае выполните следующее:

1. Прочтите художественную **развязку** сценария.
2. **Получите награды** за завершённое задание (подробнее см. «Награды за задания» ниже).
3. Отметьте на листе кампании **трофей** побеждённого монстра.
4. Уберите из игры (верните в коробку) карту завершённого задания.
5. **Обведите на листе кампании номер следующей главы**, а номер завершённой зачеркните. Начните новую главу с этапа сюжета.

Если вы завершили сценарий поражением, попытайтесь заново пройти главу, начиная с этапа выбора задания. Вы можете оставить ту же карту задания или же вернуть её на планшет и выбрать другое задание для текущей главы.

Игроки не переходят к следующей главе кампании, пока не завершат задание победой.

Примечание. При попытке заново пройти главу вы сохраняете все ресурсы, растения, созданное снаряжение и приготовленные зелья. Все карты зелий, израсходованные во время проваленного сценария, возвращаются владельцам.

Независимо от того, победили вы или проиграли, **в конце сценария каждый охотник возвращает в свой запас все карты ран из своей колоды действий.**

Монстры — сильные соперники, поэтому поражение — это часть игрового опыта. Вы можете сколько угодно раз пытаться заново пройти сценарий. Проваленное задание никак не повлияет на вашу кампанию, если только вы не используете вариант игры «Опытные охотники» (подробнее об этом варианте см. на с. 64).

НАГРАДЫ ЗА ЗАДАНИЯ

За успешно завершённое задание вы получаете награды, **перечисленные в разделе «Награды за задания» в книге кампании (см. с. 106–115)**. Найдите параграф, номер которого соответствует номеру завершённого задания.

Вам встретятся следующие типы наград:

- Получите доступ к новому типу *кузни*.
- Каждый охотник получает указанные стихии.
- Каждый охотник получает указанные материи.
- Каждый охотник получает указанные растения.
- Получите указанное достижение.
- Добавьте задание X.
- Получите карту награды X.

Определитель
награды



Карты награды

Карты наград бывают разных типов (предметы, зелья и т. д.). На обороте каждой такой карты указан определитель (обычно это номер). Когда вы должны получить карту награды, найдите в коробке карту с таким определителем (иногда несколько копий такой карты) и выдайте любому охотнику.

Примечание. Среди наград вы найдёте уникальную для каждого завершённого задания сюжетную вставку «Видение». Это дополнительный инструмент, который поможет игрокам разгадать тайны *Пробуждения*.

КОНЕЦ КАМПАНИИ

Глава 11 – заключительная глава всей кампании. Когда вы доберётесь до неё, сюжет приблизится к эпическому финалу. В книге кампании перечислены все особые правила и инструкции, как пройти последнюю главу (см. с. 34–41).

Все вместе обсудите сюжет. В книге кампании на с. 37 вы найдёте список вопросов по истории мира игры. В качестве необязательного испытания вы можете, используя собранные сведения, попытаться ответить на как можно большее количество вопросов о тайне, стоящей за *Пробуждением*.

КАК СОХРАНИТЬ ИГРУ

Следуя этим правилам, вы легко сохраните всё, что требуется, чтобы продолжить кампанию позднее:

- Каждый игрок должен хранить все свои карты (набор охотника, карты снаряжения и зелий) отдельно от карт других участников.
- Каждый раз, **добавляя задание**, обводите его номер на листе кампании.
- Каждый раз, **завершая задание** (или если время этого задания истекло), зачёркивайте его номер на листе кампании. Так вы будете знать, что обведённые задания нужно поместить на планшет заданий, а зачёркнутые – убрать в коробку.
- Каждый раз, **переходя к новой главе**, не забывайте обводить её номер на листе кампании, а номер завершённой главы зачёркивать. Так вы будете знать, что обведённая глава – следующая глава, которую предстоит пройти.

ДОПОЛНЕНИЯ К ИГРЕ

В базовой игре *«Primal. Пробуждение»* есть полноценная кампания с 30 заданиями, множеством путей прохождения и приятным разнообразием монстров. Однако вы можете получить ещё больше, добавив дополнения *«Перо»*, *«Яд»*, *«Лёд»*, *«Кошмар»* и *«Гора Хаоса»*.

Дополнения привносят в игру новые задания, монстров, охотников и карты снаряжения. В *книге правил* каждого дополнения вы найдёте инструкции, как включить в базовую игру новые компоненты.



ВАРИАНТ ИГРЫ «ОПЫТНЫЕ ОХОТНИКИ»

Этот вариант подойдёт опытным игрокам, которые хотят испытать свои навыки.

В самом начале кампании всем игрокам нужно решить, хотят ли они использовать правила этого варианта (рекомендуем пройти вашу первую кампанию без этого варианта). Если вы решили использовать вариант «Опытные охотники», следуйте указанным ниже правилам:

- **Каждый раз, завершив сценарий поражением**, отмечайте карандашом на листе кампании ячейку на шкале поражений. **Если вы отметили 3-ю ячейку, ваша кампания окончена** и вам придётся начать заново с главы 1.
- **Каждый раз, завершив сценарий победой**, стирайте все отметки со шкалы поражений, а затем добавляйте количество стёртых отметок в ячейку «Итого поражений». Хотя счётчик на шкале поражений и обнуляется после каждой победы, вы всё равно должны записывать общее количество поражений за всю кампанию.
- **Если вы с первой попытки завершили сценарий победой**, получите 2 очка отваги. Прибавляйте очки отваги, полученные в ходе кампании, к их общему числу в соответствующей ячейке на листе кампании.
- **Если вы завершили сценарий победой (с любой попытки) и при этом охотники ни разу не потеряли сознание**, получите 2 очка отваги.

Примечание. Если охотник потерял сознание, но до конца сценария успел прийти в себя, вы всё равно не получаете очков отваги за это условие.

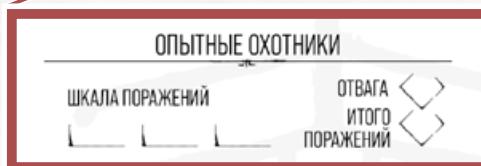
Завершив всю кампанию, подсчитайте победные очки вашего отряда. Чтобы определить итоговое число победных очков, дважды вычитите из 90 общее количество поражений, затем прибавьте общее количество очков отваги.

См. ниже наглядную формулу для вычисления победных очков:

$$\text{Победные очки} = 90 - [2 \times \text{поражения}] + [\text{отвага}]$$

Чтобы достичь наивысшего значения победных очков, отработайте тактику боя, стратегии создания снаряжения и взаимодействие внутри вашего отряда.

А вы сможете стать драконоборцами?



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64

ВПЕРЕД К ПРИКЛЮЧЕНИЯМ!

Теперь вы готовы начать свою первую кампанию!
Откройте книгу кампании на с. 8 и начните главу 1 с этапа сюжета.



ПРАВИЛА РЕЖИМА ЭКСПЕДИЦИИ

Режим экспедиции — это возможность провести быструю самостоятельную партию, не проходя сюжетную кампанию. **Экспедицией** называется отдельный сценарий для 1–4 игроков против определённого монстра, где вы можете собрать охотникам любое снаряжение и любые колоды действий. В этом режиме вы ощутите всё многообразие возможностей игры и настроите их под свои стратегии.

Примечание. Рекомендуем участникам, предпочитающим постепенно изучать возможности игры через сюжетную кампанию, не использовать режим экспедиции, чтобы раньше времени не раскрыть особенности монстров.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ ЭКСПЕДИЦИИ

Выберите один из сценариев на с. 68–81 — здесь вы найдёте по 2 сценария экспедиции для каждого монстра в игре.

Проведите подготовку сценария по тем же правилам, что и в «Прологе» (см. с. 16–17), отличие лишь в других жетонах окружения. В первую очередь поместите на поле жетоны окружения так, как показано на схеме на странице сценария.

В некоторых сценариях есть особые правила из-за того, что разные монстры ведут себя по-разному. Следуйте инструкциям раздела «Особые правила» и при необходимости обращайтесь к разделу «Правила монстров» на с. 96.



Пример схемы жетонов окружения

КАК ПОДГОТОВИТЬ МОНСТРА

В режиме экспедиции можно сразиться против монстра любого из 4 уровней враждебности: нулевого уровня [0], 1-го уровня [1], 2-го уровня [2] или 3-го уровня [3]. Выбрав уровень, следуйте правилам на с. 61, чтобы подготовить компоненты монстра с учётом его уровня.

Примечание. Единственное отличие от правил на с. 61 в том, что в режиме экспедиции вы сами выбираете уровень враждебности, тогда как в режиме кампании уровень враждебности определяется текущей главой.

КАК ПОДГОТОВИТЬ ОХОТНИКА

В режиме экспедиции каждый игрок сначала выбирает охотника из числа доступных, затем решает, будет ли использовать готовый набор охотника или составит свой.

Примечание. Если вы решили играть на нулевом уровне враждебности [0], просто используйте начальный набор охотника и начальное снаряжение, как в «Прологе» (см. с. 15).

Готовые наборы охотников для каждого уровня враждебности монстров представлены на с. 82–89. Там же указано рекомендуемое снаряжение и зелья. Просто подготовьте своего охотника, используя указанные карты.

Если вы решили играть на 1, 2 или 3-м уровне враждебности и хотите составить свой набор охотника, то выполните следующее:

1. Выберите 1 карту оружия, 1 шлем [ш], 1 доспех [д] и 1 предмет [п], указанные на любых планшетах *кухни* того же уровня, что и враждебность монстра.

Примечание. Выбранная карта оружия должна соответствовать классу вашего охотника.

2. Выберите любую карту мастерства среди карт мастерства своего охотника.

3. Составьте колоду действий, включив в неё точное количество карт действий каждого цвета (♦, ♠, ♥ и ♣), как указано в требовании на выбранной карте оружия. Вы можете использовать любые карты из начального набора, а карты улучшений добавить в зависимости от уровня враждебности монстра. См. в таблице справа, сколько ступеней улучшения вы можете выбрать на древе навыков (подробнее о древе навыков см. на с. 50). Например, на 2-м уровне враждебности — 4 ступени.

4. Выберите не более 3 карт зелий (🧪), указанных на планшете лаборатории того же уровня, что и враждебность монстра.

Примечание. У охотника не может быть несколько карт зелий с одним названием.

5. Если у вас есть преимущества колоды из-за слабости монстра к стихиям на вашем снаряжении, вы можете изменить свою колоду действий (подробнее о преимуществе колоды см. на с. 52).

Примечание. Слабость монстра к стихиям можно проверить на его планшете или в таблице на с. 53.

СТУПЕНИ УЛУЧШЕНИЙ	
1-й УРОВЕНЬ	2
2-й УРОВЕНЬ	4
3-й УРОВЕНЬ	6

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

В экспедиции условия победы и поражения в сценарии такие же, как и в «Прологе» (подробнее см. на с. 36).








ВИРАКСЕН



ЭКСПЕДИЦИЯ 1



- 
1 скала
- 
2 кустарника
- 
2 цирики

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



- 
1 плато
- 
1 скала
- 
1 бетанис
- 
1 кустарник
- 
1 цирика
- 
1 вода



ХАРДЖА



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Повреждённые сектора. В этом сценарии вы встретите указание поместить в определённые сектора жетоны урона — такие сектора считаются **повреждёнными**. Сами по себе повреждённые сектора не влияют на игру, но на них будут указывать некоторые способности *харджи*.

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



2 цирики




ТОРАМАТ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка колоды поведения. Собирая колоду поведения *торамата*, не используйте карты «Сокрушительное наступление» и «Неуправляемый». Отложите эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить их в игру.

Жетоны пыли. Благодаря некоторым способностям *торамат* помещает на поле жетоны пыли. Сложите эти жетоны в общий запас рядом с полем (подробнее о жетонах пыли см. на с. 96).

Особые карты натиска. Уберите из колоды натиска 2 основные карты со значением «1». Добавьте в эту колоду 2 особые карты натиска *торамата* (подробнее об особых картах натиска см. на с. 99).

Шкала затвердевания. Установите уровень затвердевания на 0 — поместите маркер затвердевания на планшет *торамата* на деление с символом  (подробнее о шкале затвердевания см. на с. 96).







ЭКСПЕДИЦИЯ 1



-  1 плато
-  2 скалы
-  1 бетанис
-  1 песок
-  1 дикоглот

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



-  1 плато
-  2 скалы
-  2 песка
-  1 дикоглот




ДИГОРАКС



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны пыли. Благодаря некоторым способностям *дигоракс* помещает на поле жетоны пыли. Сложите эти жетоны в общий запас рядом с полем (подробнее о жетонах пыли см. на с. 96).

Шкала затвердевания. Установите уровень затвердевания на 0 — поместите маркер затвердевания на планшет *дигоракса* на деление с символом  (подробнее о шкале затвердевания см. на с. 96).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



1 песок



1 дикоглот



1 бетанис

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



2 песка



2 дикоглота



КОРОВОН



ЭКСПЕДИЦИЯ 1



1 плато 2 скалы 1 бетанис 1 кустарник 1 синерея 2 воды

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



1 плато 1 скала 1 бетанис 2 песка 1 синерея 2 воды



ОРУКСЕН







ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Карты бессилия. Каждый охотник использует свой запас из 4 карт бессилия (см. символ класса на обороте карты). Отложите эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам взять их из своего запаса (подробнее о картах бессилия см. на с. 97).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



-  1 плато
-  1 скала
-  2 бетаниса
-  1 синарея
-  2 воды

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



-  1 плато
-  1 туман
-  1 бетанис
-  1 песок
-  1 синарея
-  2 воды
-  1 скала



ФЕЛАКСИР



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Особые карты натиска. Уберите из колоды натиска 2 основные карты со значением «1». Добавьте в эту колоду 2 особые карты натиска *фелаксира* (подробнее об особых картах натиска см. на с. 99).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



1 бетанис



1 цирика

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



2 цирики



1 туман



МОКРААС



ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



1 бетанис



1 цирика

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



ОЗЕВ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка колоды поведения. Собирая колоду поведения *озева*, не используйте карту «Разряд молнии». Отложите эту карту, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить её в игру.

Подготовка колоды роя (только на 2-м или 3-м уровне враждебности). Перемешайте карты роя и поместите их лицевой стороной вниз рядом с планшетом *озева*. Не используйте эту колоду, пока на это не укажет какая-либо способность *озева* (подробнее о картах роя см. на с. 98).

Подготовка колоды грозы. Перемешайте карты грозы и поместите их лицевой стороной вниз рядом с планшетом *озева*. Не используйте эту колоду, пока на это не укажет какая-либо способность *озева* (подробнее о картах грозы см. на с. 97).



ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



2 бетаниса

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



1 бетанис



1 циррика




1 туман



ИЕКОРОС



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Шкала заряда. Установите уровень заряда на 0 — поместите маркер заряда на планшет *иекороса* на деление с символом  (подробнее о шкале заряда см. на с. 96).

Особые карты натиска. Уберите из колоды натиска все основные карты со значением «1». Добавьте в эту колоду 5 особых карт натиска *иекороса* (подробнее об особых картах натиска см. на с. 99).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



1 бетанис



2 воды

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



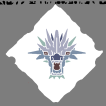
2 скалы



2 цирики



2 воды

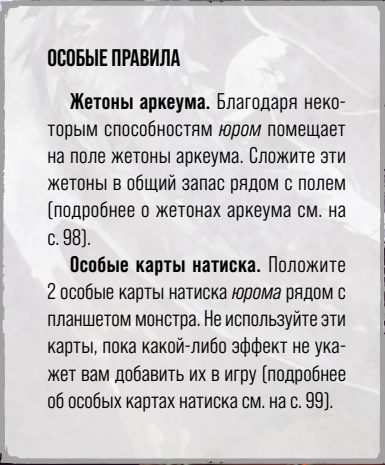


ЮРОМ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны аркеума. Благодаря некоторым способностям *юрорма* помещает на поле жетоны аркеума. Сложите эти жетоны в общий запас рядом с полем (подробнее о жетонах аркеума см. на с. 98).

Особые карты натиска. Положите 2 особые карты натиска *юрорма* рядом с планшетом монстра. Не используйте эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить их в игру (подробнее об особых картах натиска см. на с. 99).



ЭКСПЕДИЦИЯ 1



3 скалы



1 бетанис



1 кустарник

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



3 скалы



ТАРРАГУА



ЭКСПЕДИЦИЯ 1



1 плато



2 скалы



1 бетанис

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



1 плато



2 скалы



2 тумана



ПРОБУЖДЁННЫЙ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Пробуждённый использует особые компоненты и правила, которые подробно описаны на с. 100–103. Сначала изучите их, а затем подготовьте сценарий экспедиции, используя указанные ниже дополнительные шаги.

Примечание. У *Пробуждённого* всегда 3-й уровень враждебности, поэтому оба этих сценария предназначены только для 3-го уровня.

1. Используйте **оборотную сторону поля сражения**.
2. Поместите 4 **жетона баллист** чёрной стороной вверх в углы поля, как показано на схеме.
3. Поместите справа от планшета монстра **второй планшет Пробуждённого**.
4. Закройте 2 **картами пробуждения** 2 крайние правые ячейки поведения на втором планшете *Пробуждённого*.
5. Поместите **маркер бури** на деление «1» шкалы бури на втором планшете *Пробуждённого*.
6. Уберите из колоды натиска 2 основные карты со значением «1» и одну карту со значением «2». Добавьте в эту колоду **особые карты натиска Пробуждённого**.
7. Соберите колоду поведения *Пробуждённого*: перемешайте его 10 **личных карт поведения** и 10 случайных **именных карт поведения** (или же можете **выбрать** 10 **именных карт**, а не брать случайные).
8. Выложите **особые карты приёмов** «Голос командира» и «Метательные орудия» (другие особые карты приёмов используются только в режиме кампании).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



4 жетона баллист



3 скалы

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



4 жетона баллист



2 скалы



1 плато



1 туман



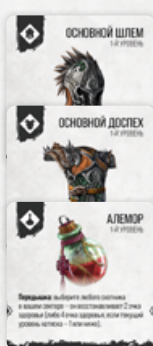
ГОТОВЫЕ НАБОРЫ ОХОТНИКОВ

ДАРЕОН, БОЛЬШОЙ МЕЧ

Дареон силен в бою — он наносит сокрушительные удары с помощью мощных атак и сочетания эффектов. Его способности часто увеличивают урон, а накладывая уязвимость, он удваивает силу последующих атак.

У некоторых карт *Дареона* высокая стоимость, поэтому для него особенно важны способности, снижающие её. Благодаря ключевым словам «берсерк» и «выдержка» он добывает больше карт, чтобы удачнее сочетать эффекты.

Стратегия готовых наборов *Дареона* сосредоточена на том, чтобы разыгрывать больше карт атак и снижать их стоимость. Иногда такое сочетание позволяет ему разыгрывать карты бесплатно. Снаряжение «*Чешуйчатый доспех*» и «*Шипастый шлем*» помогают добывать и заменять карты, а «*Коготь дракона*» и «*Перчатка Волтьера*» — наносить дополнительный урон, извлекая ещё больше пользы от уязвимости.



Боевой клич

Агрессивное наступление

Отвлекающий клинок

Драконий рывок

Безжалостное нападение

Двойное рассеивание

Вовлечь в бой

Контрудар

Терпеливость

Драконий удар

Удар с нажимом

Клинок защитника

Уход в пустоту

Порезать в прыжке

Стремительная атака

Ожесточённая схватка

Шаг к отступлению

Массированный удар

Рассечение с фланга

Самозащита

Отход

Точный удар

Помеха

Рёв дракона

Резкий отскок

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------------|-----------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| <i>Боевой клич</i> | <i>Агрессивное наступление</i> | <i>Организованный отпор</i> | <i>Терпеливость</i> | <i>Безжалостное нападение</i> |
| <i>Драконий удар</i> | <i>Удар с нажимом</i> | <i>Контрудар</i> | <i>Уход в пустоту</i> | |
| <i>Порезать в прыжке</i> | <i>Стремительная атака</i> | <i>Дикое стремление</i> | <i>Шаг к отступлению</i> | |
| <i>Растерзать</i> | <i>Рассечение с фланга</i> | <i>Самозащита</i> | <i>Отход</i> | |
| <i>Точный удар</i> | <i>Помеха</i> | <i>Рёв дракона</i> | <i>Драконий рывок</i> | |

НАБОР 1-ГО УРОВНЯ



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------------|-----------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| <i>Боевой клич</i> | <i>Агрессивное наступление</i> | <i>Организованный отпор</i> | <i>Терпеливость</i> | <i>Безжалостное нападение</i> |
| <i>Натиск дракона</i> | <i>Удар с нажимом</i> | <i>Контрудар</i> | <i>Уход в пустоту</i> | |
| <i>Порезать в прыжке</i> | <i>Стремительная атака</i> | <i>Дикое стремление</i> | <i>Шаг к отступлению</i> | |
| <i>Растерзать</i> | <i>Быстрое рассечение</i> | <i>Самозащита</i> | <i>Отход</i> | |
| <i>Точный удар</i> | <i>Рассечение с фланга</i> | <i>Рёв дракона</i> | <i>Драконий рывок</i> | |

НАБОР 2-ГО УРОВНЯ



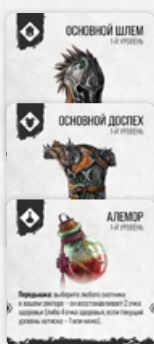
- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------------|-----------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| <i>Боевой клич</i> | <i>Агрессивное наступление</i> | <i>Организованный отпор</i> | <i>Отблеск клинка</i> | <i>Безжалостное нападение</i> |
| <i>Слепое бешенство</i> | <i>Удар с нажимом</i> | <i>Контрудар</i> | <i>Терпеливость</i> | |
| <i>Натиск дракона</i> | <i>Первобытная ярость</i> | <i>Дикое стремление</i> | <i>Уход в пустоту</i> | |
| <i>Порезать в прыжке</i> | <i>Стремительная атака</i> | <i>Клинок защитника</i> | <i>Шаг к отступлению</i> | |
| <i>Растерзать</i> | <i>Быстрое рассечение</i> | <i>Самозащита</i> | <i>Отход</i> | |
| <i>Точный удар</i> | <i>Рассечение с фланга</i> | <i>Рёв дракона</i> | <i>Драконий рывок</i> | |

НАБОР 3-ГО УРОВНЯ

МИРА, БОЛЬШОЙ ЛУК

Мира — универсальный персонаж. Она может придерживаться как наступательной, так и оборонительной тактики. У её карт низкая стоимость, а частый добор и замена карт отражают её скорость и ловкость. Благодаря ключевому слову «скрытность» она действует незаметно, при этом быстро перемещается между секторами. Среди особых навыков *Мир*ы — наносить урон залпом и ослеплять монстра.

Готовые наборы *Мир*ы позволяют часто добирать и заменять карты, что поможет собрать в руке идеальное сочетание способностей. Её стратегия — как можно скорее закончить колоду, чтобы раскрыть мастерство и начать разыгрывать его мощный эффект. Карты выбранного снаряжения как раз помогают «прокручивать» колоду и наносить монстру дополнительный урон.



- Ослепляющий выстрел*
- Огневое прикрытие*
- Смертельный выстрел*
- Тяжёлая стрела*
- Выверенное натяжение*
- Бесшумная стрела*



- Точный выстрел*
- Адреналиновый выстрел*
- Выстрел рикошетом*
- Быстрая очередь*
- Меткий выстрел*
- Прицельный выстрел*



- Приманка*
- Интуиция*
- Изящная защита*
- Молниеносный побег*
- Мгновенные рефлекс*
- Резкое отклонение*



- Акробатика*
- Сальто назад*
- Отклонение*
- Большая дальность*
- Дальнобойная позиция*
- Проскользнуть*



- Контрольный выстрел*

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР





Ослепляющий выстрел



Адреналиновый выстрел



Приманка



Акробатика



Контрольный выстрел

Огневое прикрытие

Выстрел рикошетом

Второй шанс

Отклонение

Смертельный выстрел

Быстрая очередь

Резкое отклонение

Большая дальность

Тяжёлая стрела

Меткий выстрел

Выжидательная тактика

Наполнить колчан

Колоссальный взрыв

Прицельный выстрел

Проскользнуть

Бесшумная стрела

НАБОР 1-ГО УРОВНЯ



Ослепляющий выстрел



Адреналиновый выстрел



Выхватить стрелы



Акробатика



Контрольный выстрел

Огневое прикрытие

Выстрел рикошетом

Второй шанс

Отклонение

Двойной выстрел

Быстрая очередь

Резкое отклонение

Внезапная стрела

Тяжёлая стрела

Меткий выстрел

Выжидательная тактика

Большая дальность

Колоссальный взрыв

Прицельный выстрел

Наполнить колчан

Выверенное натяжение

НАБОР 2-ГО УРОВНЯ



Ослепляющий выстрел



Совместный штурм



Выхватить стрелы



Акробатика



Контрольный выстрел

Огневое прикрытие

Выстрел рикошетом

Второй шанс

Отклонение

Двойной выстрел

Выстрел в прыжке

Резкое отклонение

Внезапная стрела

Тяжёлая стрела

Быстрая очередь

Выжидательная тактика

Большая дальность

Колоссальный взрыв

Прицельный выстрел

Наполнить колчан

Выверенное натяжение

НАБОР 3-ГО УРОВНЯ

ТОРЕГ, МОЛОТ

Торег, лидер отряда охотников, не только наносит мощные атаки, но и часто сбрасывает жетоны ярости. Его удары молотом разрушительные, но приводят к упадку сил, отчего *Торег* добывает меньше карт. Способности на некоторых его картах можно усиливать, вкладывая дополнительную выносливость. Хотя у *Торега* много отличных карт атаки, его сильная сторона — тактическая поддержка союзников.

Торег умеет подавлять монстра, накладывая на него отрицательные состояния — оглушение и замешательство. Кроме того, некоторые его карты отменяют эффекты карт поведения.

У готовых наборов *Торега* наступательная стратегия, основанная на эффектах карты мастерства «Мощный взмах». Оглушение монстра — его ключ к победе. Карта оружия «Костяной молот» поможет скорее раскрыть мастерство, а остальное снаряжение поддерживает наступательный стиль игры.

Дезориентация	Удар с размаха	Решительные меры	Маневрирование	Мощный взмах
Лобовой штурм	Наступление	Приложить усилия	Действие рычага	
Тяжёлый таран	Сотрясение	Вспышка ярости	Силы на исходе	
Железный шквал	Истощающий удар	Железная воля	Целеустремлённость	
Вырубить	Быстрый взмах	Подсечка	Острые рефлексы	
Кувалда	Вихрь	Упорство	Сверхвыносливость	

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР



Дезориентация
 Лобовой штурм
 Тяжёлый таран
 Железный шквал
 Вырубить
 Кувалда

Сотрясение
 Истощающий удар
 Впечатляющий удар
 Быстрый взмах
 Вихрь

Выброс адреналина
 Решительные меры
 Вспышка ярости
 Подсечка
 Упорство

Маневрирование
 Целеустремлённость
 Шаг назад
 Силы на исходе

Мощный взмах

НАБОР 1-ГО УРОВНЯ



Дезориентация
 Тяжёлый таран
 Железный шквал
 Вырубить
 Кувалда
 Штормовой удар

Сотрясение
 Истощающий удар
 Впечатляющий удар
 Быстрый взмах
 Вихрь

Выброс адреналина
 Решительные меры
 Вспышка ярости
 Подсечка
 Упорство

Преследование
 Глубокий вдох
 Маневрирование
 Силы на исходе

Мощный взмах

НАБОР 2-ГО УРОВНЯ



Дезориентация
 Тяжёлый таран
 Железный шквал
 Вырубить
 Штормовой удар
 Разнос

Сотрясение
 Истощающий удар
 Впечатляющий удар
 Быстрый взмах
 Вихрь

Выброс адреналина
 Решительные меры
 Вспышка ярости
 Подсечка
 Упорство

Преследование
 Глубокий вдох
 Маневрирование
 Силы на исходе

Мощный взмах

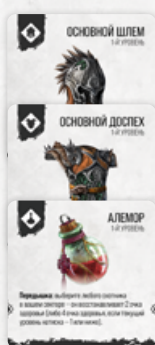
НАБОР 3-ГО УРОВНЯ

ЛЬОНАР, ЩИТ И МЕЧ

Как у персонажа поддержки, у *Льонара* весьма разнообразные тактические возможности взаимодействовать с союзниками и защищать их от монстра.

Бросаясь в бой с внушительным щитом, *Льонар* принимает на себя основной урон. Способности на его картах поддерживают других охотников и отвечают на атаки монстра — например, «выдержка» позволяет добирать больше карт, а «ответный удар» на оружии — активировать особые эффекты. Кроме того, *Льонар* умеет отвлекать монстра от союзников на себя с помощью «провокации».

Стратегия готовых наборов *Льонара* сосредоточена на парировании и атаках и извлекает максимум от эффектов «Громого щита» и «Мастера щита». Пока «Чешуйчатый доспех» помогает добирать карты, остальное снаряжение возвращает карты из стопки сброса, чтобы *Льонар* мог повторно их использовать.



Кровожадный удар
Вне всяких границ
Сосредоточенная атака
Быстрый рывок
Пляска со щитом
Удар с защитой



Твердыня
Контратака
Тяга к опасности
Толкнуть
В кольцо
В темпе



План нападения
Боевой транс
Жертвоприношение
Последний вдох
Блок щитом
Неудержимое наступление



Проворство
Предвосхитить
Уловка
Энергия движения
Целеустремленность
Всплеск выносливости



Мастер щита

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР



ГРОМОВОЙ ЩИТ
1 м. уровень

Рыбный шлем
2 м. уровень

Чешуйчатый доспех
3 м. уровень

Перчатка из ракошек
3 м. уровень

Алемор
1 м. уровень

Имперм
1 м. уровень

Хатрок
1 м. уровень

Вне всяких границ
Сюда!
Быстрый рывок
Пляска со щитом
Удар с защитой

Твердыня
Контратака
Тяга к опасности
Толкнуть
Самопожертвование

План нападения
Боевой транс
Жертвоприношение
Последний вдох
Блок щитом
Таран щитом

Проворство
Предвосхитить
Уловка
Целеустремлённость

Мастер щита

НАБОР 1-ГО УРОВНЯ

ГРОМОВОЙ ЩИТ
2 м. уровень

Рыбный шлем
2 м. уровень

Чешуйчатый доспех
3 м. уровень

Перчатка из ракошек
3 м. уровень

Алемор
2 м. уровень

Имперм
2 м. уровень

Хатрок
2 м. уровень

Вне всяких границ
Сюда!
Быстрый рывок
Пляска со щитом
Удар с защитой

Твердыня
Контратака
Тяга к опасности
Толкнуть
Самопожертвование

План нападения
Боевой транс
Последний вдох
Блок щитом
Таран щитом
Закаляющая боль

Проворство
Уловка
На пределе
Целеустремлённость

Мастер щита

НАБОР 2-ГО УРОВНЯ

ГРОМОВОЙ ЩИТ
3 м. уровень

Рыбный шлем
3 м. уровень

Чешуйчатый доспех
3 м. уровень

Перчатка из ракошек
3 м. уровень

Алемор
3 м. уровень

Имперм
3 м. уровень

Хатрок
3 м. уровень

Вне всяких границ
Сюда!
Быстрый рывок
Пляска со щитом
Удар с защитой

Твердыня
Контратака
Пульсирующая ярость
Толкнуть
Самопожертвование

План нападения
Боевой транс
Последний вдох
Блок щитом
Таран щитом
Закаляющая боль

Проворство
Уловка
На пределе
Капкан

Мастер щита

НАБОР 3-ГО УРОВНЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В режимах кампании и экспедиции вам встретятся жетоны окружения и особые правила монстров. Обращайтесь к этому разделу, чтобы узнать подробнее о любом из этих правил.

Примечание. В подготовке каждого сценария всегда указано, какие в нём используются жетоны окружения и особые правила монстров.

ЖЕТОНЫ ОКРУЖЕНИЯ

Жетоны окружения обозначают природную среду той местности, где происходит бой. У каждого такого жетона особый эффект, который действует только в том же секторе поля, где находится сам жетон.

Жетоны окружения не нужно сбрасывать после розыгрыша эффекта, если не указано иное.



Бетанис. В начале своего хода, если вы в секторе с жетоном бетаниса, восстановите X очков здоровья, где X равен уровню вашего оружия.

[См. также «Восстановить X очков здоровья» на с. 107.]



Вода. Пока вы в секторе с жетоном воды, ваш предел последовательности — не более 3 карт (вместо 5).

Примечание. Если вы в секторе с жетоном воды, он меняет ваш обычный предел последовательности, но некоторые способности по-прежнему могут увеличивать и/или дополнительно уменьшать этот предел.



Наводнение. В каждом секторе может быть только 1 жетон воды. Если вы должны поместить жетон воды в сектор, где уже есть вода, вместо этого поместите по 1 жетону воды в каждый соседний сектор.



Дикоглот. В конце своего хода, если вы под угрозой и в секторе с жетоном дикоглота, получите X урона, где X равен уровню вашего оружия.



Кустарник. В начале своего этапа перемещения, если вы в секторе с жетоном кустарника, можете *заменить* карту уклонения [] из руки, чтобы спрятаться в этом кустарнике — поместить свою фигурку на его жетон. На этом ваш ход приостанавливается, передайте его следующему охотнику

в порядке хода. Назовите охотника, который ещё не совершил ход в этом раунде, — когда тот завершит ход, покиньте кустарник (поместите фигурку в тот же сектор) и продолжите свой ход с этапа перемещения.

Пока ваш ход приостановлен, вы не активный охотник и не можете *провоцировать* монстра и *поддерживать* других охотников.

Если вы продолжили свой ход, вы снова активный охотник. Проведите остаток своего хода по обычным правилам.

Примечание. Одновременно в одном кустарнике может прятаться только один охотник.

[См. также «Заменить X карт», «Поддержка», «Провокация» в разделе «Ключевые слова» со с. 107.]



Огонь. Пока вы в секторе с жетоном огня (неважно, красной или жёлтой стороной вверх), вы не можете разыгрывать карты в свою последовательность (но можете выполнять другие действия, например «Подлечить»).

Некоторые способности указывают поместить на поле жетон огня. Когда такой жетон входит в игру, поместите его красной стороной вверх. В конце раунда переверните все жетоны огня на жёлтую сторону, а если он уже жёлтой стороной вверх, вместо этого уберите его из игры (верните в коробку).

Примечание. Если нужно поместить жетон огня в сектор, где уже есть огонь, вместо этого переверните этот жетон красной

стороной вверх (если требуется), а каждый охотник в этом секторе получает **ожог** (см. также «**Ожог**» на с. 111.)



Всё горит! Когда вы помещаете в сектор жетон огня, выполните следующее:

- Уберите из этого сектора все кустарники (если есть).
- Замените в этом секторе все жетоны воды (если есть) на жетоны тумана (жетоны воды уберите из игры).




Песок. Если вы перемещаетесь из сектора с жетоном песка, то стоимость такого перемещения увеличивается на 1.



Плато. В конце своего хода, если вы в секторе с жетоном плато, можете подняться на это плато — поместить свою фигурку на жетон плато. Пока вы на плато, каждый раз, когда раскрывается карта поведения, вы можете немедленно поместить свою фигурку на эту карту поведения. В таком случае выполните следующее:

1. Отмените эффекты этой карты поведения (т. е. пропустите шаг реакции для этой карты).
2. Проведите проверку на разбег (подробнее см. «**Проверка на разбег**» на с. 114.)

Примечание. Если вы начинаете свой ход на плато, то должны немедленно покинуть его — поместить фигурку в тот же сектор (из-за этого может активироваться карта поведения с ).

Примечание. Одновременно на одном плато может стоять только один охотник.



Синарея. В начале своего хода, если вы в секторе с жетоном синареи, вы можете получить X урона, где X равен уровню вашего оружия, чтобы добрать 1 карту.

(См. также «**Добрать X карт**» на с. 108.)



Скала. Если вы в секторе с жетоном скалы и должны получить урон от натиска, можете убрать из игры этот жетон, чтобы отменить урон.



Туман. Если вы перемещаетесь в сектор с жетоном тумана, то немедленно оказываетесь под угрозой (получите жетон угрозы, если у вас его ещё нет).



Цирика. Если вы в секторе с жетоном цирики и разыгрываете в свою последовательность карту атаки, то эта атака наносит +X урона, где X равен уровню вашего оружия.



О МОНСТРАХ

В этом разделе вы найдёте все правила монстров из мира игры «Primal. Пробуждение». В частности, здесь есть расшифровки всех символов реакций, описание особых правил монстров и список символов трофеев, которые помогут определять монстров и их компоненты при подготовке сценария.

ТРОФЕИ МОНСТРОВ

У каждого монстра свой символ трофея, по которому вы можете определять компоненты этого монстра. См. ниже список всех монстров и соответствующих им символов трофеев.

БАЗОВАЯ ИГРА



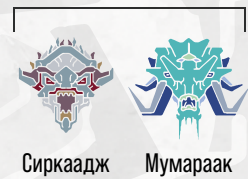
ДОПОЛНЕНИЕ «ЯД»



ДОПОЛНЕНИЕ «ПЕРО»



ДОПОЛНЕНИЕ «ЛЁД»



ДОПОЛНЕНИЕ «КОШМАР»





СИМВОЛЫ РЕАКЦИЙ МОНСТРОВ

Каждый символ реакции на карте поведения обозначает определённое условие, при котором эта карта активируется (подробнее о реакциях монстров см. на с. 32).



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты атаки в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты манёвра в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты парирования в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты уклонения в свою последовательность.



Активация: в конце раунда.



Активация: как только активировалась другая карта поведения (см. шаг «Буйство» в разделе «Розыгрыш карт поведения» на с. 33).

Примечание. Карты поведения с таким символом реакции называются **картами буйства** и подчиняются особым правилам:

- Монстр немедленно разыгрывает активированную карту буйства: использует сначала основную способность, затем усиленную (если есть).
- На шаге сброса и пополнения сбросьте эту карту буйства вместе с картой поведения, которая её активировала (и выложите новые карты поведения).



Активация: как только любой охотник оказался под угрозой.

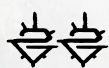
Примечание. Если охотник оказался под угрозой, когда он уже под угрозой, эта реакция всё равно активируется.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш наступательной карты в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш защитной карты в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш второй наступательной карты подряд в свою последовательность.

Примечание. Карта поведения активируется после того, как охотник полностью разыграл все эффекты, связанные со второй картой.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш второй защитной карты подряд в свою последовательность.

Примечание. Карта поведения активируется после того, как охотник полностью разыграл все эффекты, связанные со второй картой.



Активация: как только любой охотник завершил розыгрыш карты кровожадности в свою последовательность.



Активация: как только любой охотник начал ход в переднем секторе.



Активация: как только любой охотник начал ход в боковом секторе.



Активация: как только любой охотник начал ход в заднем секторе.



Активация: как только любой охотник начал ход в секторе с жетоном воды.



Активация: как только монстр повернулся к другому сектору (т. е. поменял направление головы).



Активация: как только любой охотник переместился.



Активация: как только любой охотник переместился в сектор с жетоном воды.



Активация: в конце этапа натиска.



Активация: как только у любого охотника закончились карты в руке (т. е. он разыграл/сбросил из руки последнюю карту и т. д.).

Примечание. Карта поведения активируется после того, как охотник полностью разыграл эффект, из-за которого у него не осталось карт в руке.



Активация: как только начался ход любого охотника, при этом в любом боковом секторе есть хотя бы один охотник.



Активация: как только эта карта вступила в игру, заполнив ячейку поведения.

Приоритетность. Если необходимо разыграть сразу несколько карт поведения, монстр разыгрывает эту карту в первую очередь.

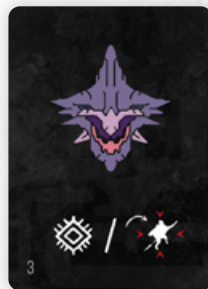


Активация: как только начался ход любого охотника, при этом в заднем секторе есть хотя бы один охотник.

НЕСКОЛЬКО СИМВОЛОВ РЕАКЦИЙ

На некоторых картах поведения больше одного символа реакции. Такие карты активируются при любом из указанных условий (т. е. при том, которое выполнится раньше).

Примечание. Несколько символов реакций разделены косой чертой, что означает «или».



ПРАВИЛА МОНСТРОВ

В некоторых сценариях используются уникальные компоненты монстров и их особые правила, которые не описаны в других разделах *книги правил*. В этом разделе вы найдёте все дополнительные правила монстров. Кроме того, в подготовке каждого сценария будет отдельно указано, когда обратиться к этому разделу.

Примечание. В этом разделе раскрыты особенности некоторых монстров! Не читайте его, пока не получите указание в подготовке сценария.

ШКАЛА ЗАРЯДА (*ИЕКОРОС*)

Шкала заряда — это особая шкала на планшете *иекороса*, которая отображает уровень заряда этого монстра.



Шкала заряда

Каждый раз, когда уровень заряда повышается на X, перемещайте маркер заряда на X делений вправо по шкале.

На протяжении игры способности на картах *иекороса* будут указывать на уровень заряда.

ЖЕТОНЫ ПЫЛИ (*ТОРАМАТ, ДИГОРАКС*)

Жетоны пыли — это особые жетоны, которые *торамат* и *дигоракс* могут помещать на поле благодаря своим способностям.



Жетоны пыли

В начале своего этапа натиска немедленно получите по 1 жетону заминки за каждый жетон пыли в своём секторе. Получив жетон заминки, поместите его на любую защитную карту (если есть) в своей последовательности — эта карта не учитывается в этой проверке на натиск. В конце своего этапа натиска сбросьте с карт все жетоны заминки.

В конце раунда сбросьте с поля все жетоны пыли.

Примечание. В одном секторе может быть не более 2 жетонов пыли.

ШКАЛА ЗАТВЕРДЕВАНИЯ (*ТОРАМАТ, ДИГОРАКС*)

Шкала затвердевания — это особая шкала на планшете *торамата* и *дигоракса*, которая отображает уровень затвердевания этих монстров.



Шкала затвердевания

Каждый раз, когда уровень затвердевания повышается на X, перемещайте соответствующий маркер на X делений вправо по шкале.

Если уровень затвердевания достиг значения «3», монстр становится затвердевшим (см. «Затвердевший» на с. 109).

Примечание. Монстр остаётся затвердевшим, пока соответствующий уровень равен 3.



КАРТЫ ГРОЗЫ (ОЗЕВ)

Карты грозы — это особые карты, на которых отмечены определённые сектора поля. На эти сектора будут указывать некоторые способности *озева*.

На каждой карте грозы есть схема секторов относительно *озева* (передний сектор всегда указан внизу), некоторые из которых выделены **жёлтым цветом**. Пока карта грозы активна, жёлтые сектора поля называются **грозовыми секторами**.

Примечание. Когда вы выкладываете новую активную карту грозы, сбросьте предыдущую активную карту (если есть). Если вам нужно выложить карту грозы, а соответствующая колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду грозы.



Пример карты грозы

КАРТЫ БЕССИЛИЯ (ОРУКСЕН)

В сражении против *оруксена* каждый охотник будет использовать свой запас из карт бессилия (см. символ класса на обороте такой карты, чтобы определить, кому она принадлежит). Некоторые способности *оруксена* укажут охотникам добавить карты бессилия в руку или в стопку сброса.

Как и карты ран, карты бессилия занимают место в колоде действий, делая её менее эффективной. Кроме того, в начале вашего этапа действий вы должны выложить из руки все такие карты перед собой — они **учитываются для предела последовательности, как если бы были картами действий**. На этапе конца хода, сбрасывая карты, сбросьте также все карты бессилия из своей последовательности.

Примечание. В конце сценария каждый охотник возвращает в свой запас все карты бессилия из своей колоды действий (как и карты ран).



Карта бессилия



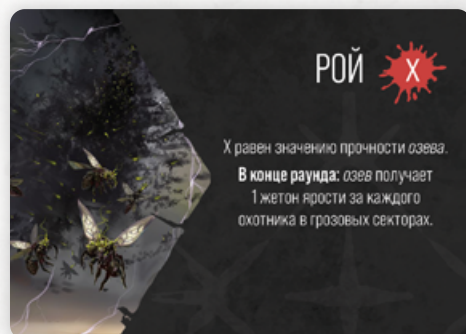
КАРТЫ РОЯ (ОЗЕВ)

Карты роя — это особые карты, которые входят в игру из-за способностей *озева*. Когда вам нужно добавить в игру карту роя, выложите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом монстра.

Способность на карте роя действует постоянно, пока такая карта в игре. Более того, **озев не может получить урон, пока в игре хотя бы одна карта роя**. Когда вы должны нанести урон *озеву*, выберите целью карту роя в игре — она получит урон вместо монстра (помещайте на карту роя жетоны урона).

Чтобы убрать из игры карту роя, необходимо накопить на ней не менее X урона, где X равен значению прочности *озева*.

Примечание. Если, нанеся урон рою, вы убираете его карту из игры, весь избыточный урон не переносится на *озева* или другую карту роя.



Пример карты роя

ЖЕТОНЫ АРКЕУМА (ЮРОМ)

Жетоны аркеума — это особые жетоны, которые *юрром* может помещать на поле благодаря своим способностям.

Как указано на карте опасности *юррома* «*Парящие камни*», жетоны аркеума защищают *юррома* от атак охотников. Если вы разыгрываете карту атаки, находясь в секторе с жетоном аркеума, этот жетон отменяет любой урон, который эта атака нанесла бы *юррому*. После атаки сбросьте этот жетон с поля.

Примечание. В одном секторе может быть не более 1 жетона аркеума (по 1 жетону за охотника).



Жетоны аркеума

ОСОБЫЕ КАРТЫ НАТИСКА (ТОРАМАТ, ФЕЛАКСИР, ИЕКОРОС, ЮРОМ, ПРОБУЖДЁННЫЙ)

Некоторые монстры используют особые карты натиска — они сильнее, чем основные такие карты. В сценарии будет указано, как именно подготовить к игре особые карты натиска.

Примечание. Вы можете определить, какому монстру соответствуют особые карты натиска, по символу трофея на лицевой стороне (см. примеры справа).

Некоторые особые карты натиска требуют, чтобы в последовательности охотника были не любые защитные карты [☼], а определённого цвета. Если на карте натиска указано 1 [♦] или 1 [♠], то, чтобы избежать урона от натиска, в вашей последовательности должна быть хотя бы 1 карта указанного цвета.

Примечание. Учитывайте, что эффекты особой карты натиска могут навредить охотнику больше, чем эффекты основной (это важно, когда охотник под угрозой и выбирает из 2 карт натиска). Например, если у охотника нет [♦], то особая карта натиска с 1 [♦] может навредить больше, чем основная карта с 2 [☼].



Примеры особых карт натиска



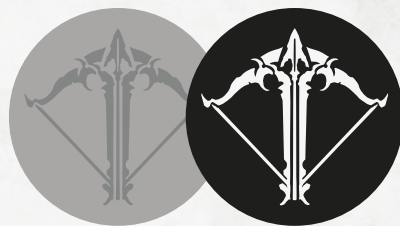
ПРОБУЖДЁННЫЙ

В этом разделе перечислены все особые правила, которые используются в сценариях против *Пробуждённого*.

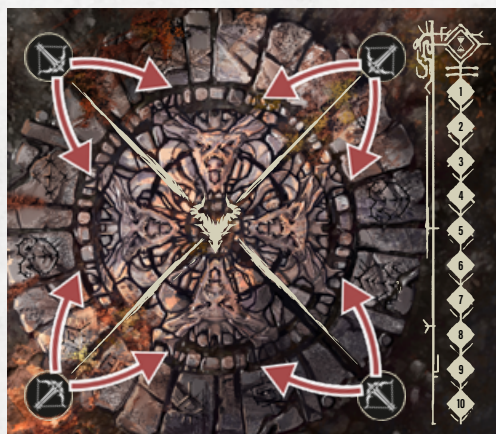
ЖЕТОНЫ БАЛЛИСТ

При подготовке к игре разместите жетоны баллист по углам поля. Баллисты — это особое оружие, помогающее охотникам одолеть *Пробуждённого*.

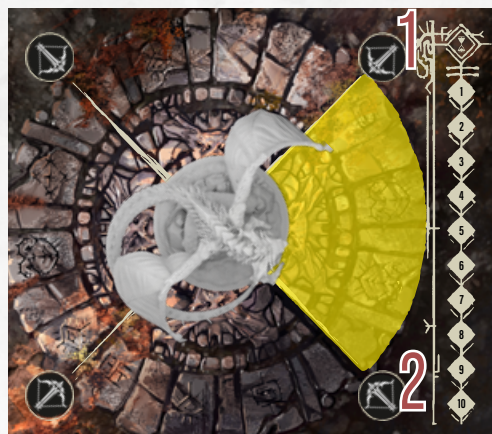
Как указано на карте приёма «*Метательные орудия*», в конце каждого раунда активируются все баллисты. Каждая баллиста нацелена на 2 сектора, к которым она примыкает. **Считается, что голова монстра на линии видимости баллисты, если эта баллиста нацелена на передний сектор** (см. примеры ниже).



Баллиста может быть **не заряжена** (лежит серой стороной вверх) либо **заряжена** (лежит чёрной стороной вверх).



Баллисты и сектора, на которые они нацелены



Голова монстра на линии видимости только баллист 1 и 2, поскольку они нацелены на передний сектор

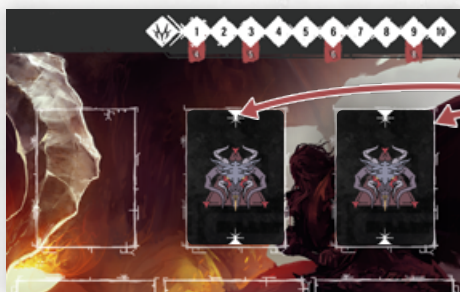
ВТОРОЙ ПЛАНШЕТ ПРОБУЖДЁННОГО

Общий планшет *Пробуждённого* состоит из 2 планшетов, поскольку этот монстр использует 6 ячеек поведения вместо 3 (см. рисунок ниже).

В начале сценария *Пробуждённого* доступны только 4 ячейки поведения — последние 2 (крайние правые) закрыты картами пробуждения. В ходе сражения монстр уберёт эти карты благодаря особым способностям и тем самым откроет доступ к 5-й и 6-й ячейкам поведения.

Как только эти ячейки станут доступными, считайте их обычными ячейками поведения — немедленно заполните их картами поведения и затем заполняйте их каждый раз по обычным правилам.

Примечание. Хотя карты пробуждения и занимают ячейки поведения, они не считаются картами поведения.



ШКАЛА БУРИ

Шкала бури — это особая шкала на планшете *Пробуждённого*, которая отображает уровень бури.

Каждый раз, когда уровень бури повышается/снижается на X, перемещайте маркер бури на X делений вправо/влево по шкале соответственно.



Обратите внимание, что **сила Пробуждённого зависит от уровня бури**, а не от карты стойки. Минимальная сила *Пробуждённого* — 4, и она увеличивается, когда уровень бури достигает определённых значений (см. рисунок выше).

КОЛОДА СТОЙКИ

У *Пробуждённого* 5 карт стойки, а не 3, как у других монстров. Структура его карты стойки ничем не отличается от обычной, кроме того, что здесь не указана сила монстра (сила *Пробуждённого* зависит от уровня бури).



ОСОБЫЕ КАРТЫ НАТИСКА

Пробуждённый использует указанные ниже 3 особые карты натиска:



Эти карты следуют тем же правилам, что и другие особые карты натиска (подробнее см. с. 99).

ЛИЧНЫЕ И ИМЕННЫЕ КАРТЫ ПОВЕДЕНИЯ

В наборе карт *Пробуждённого* 22 карты поведения. Эти карты делятся на 2 типа — личные и именные.

Личные карты поведения. Эти 10 карт на лицевой стороне отмечены только символом трофея *Пробуждённого* (см. пример справа) и определяют его основные действия в сражении.

Именные карты поведения. В наборе карт *Пробуждённого* по 1 именной карте поведения за каждого другого монстра в игре. На лицевой стороне этих карт, кроме трофея *Пробуждённого*, указан трофей соответствующего монстра и его название (см. пример справа).

Личные карты всегда включены в колоду поведения *Пробуждённого*, а некоторые именные нужно добавлять, следуя правилам сценария. Благодаря этому создаётся множество сочетаний карт поведения, что делает *Пробуждённого* непредсказуемым как в режиме кампании, так и в режиме экспедиции.

Примечание. Чтобы узнать об особых правилах монстров на именных картах поведения, см. раздел «*Правила монстров*» на с. 96.



Пример личной карты поведения Пробуждённого



Пример именной карты поведения Пробуждённого

ОСОБЫЕ КАРТЫ ПРИЁМОВ И ЗАПЕЧАТАННЫЙ КОНВЕРТ

В наборе карт *Пробуждённого* особые карты приёмов с иллюстрациями (см. пример справа).

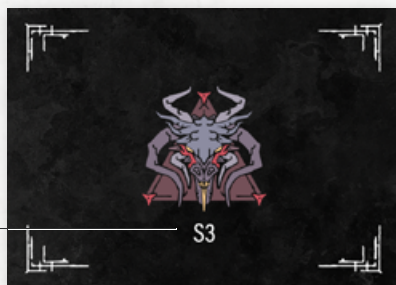
Примечание. В то время как карты приёмов «Голос командира» и «Метательные орудия» используются в любом сценарии против *Пробуждённого*, карта приёма «Пронзатель сердец» предназначена только для режима кампании и только в случае, если игроки получили её благодаря достижению.



Также в коробке вы найдёте **запечатанный конверт** с определителем награды **S3**. **Не открывайте его**, пока не получите прямое указание.

Этот конверт предназначен для режима кампании и содержит секретную карту. Только особое достижение позволит вам получить её из конверта.

Определитель награды



Запечатанный конверт

ЭПИЧЕСКИЕ КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

В ходе кампании игроки могут добыть эпические карты снаряжения. Получив такие карты, вы можете использовать их только в последнем сценарии кампании против *Пробуждённого*.



Способности на эпических картах снаряжения связаны с механиками *Пробуждённого*, поэтому **подходят только для сражения с *Пробуждённым***.

Примечание. Эти карты можно получить и использовать только в режиме кампании. **Не используйте их в режиме экспедиции.**



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

Этот раздел — удобный алфавитный справочник по терминам игры, ключевым словам и символам, которые вы встретите в игре. Обращайтесь к этому разделу, если у вас возникают вопросы во время партий.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО





Если текст на карте прямо противоречит тексту в *книге правил*, следуйте тексту на карте.





ТЁМНОЕ ПРАВИЛО

Если игроки не могут найти в *книге правил*, как разрешить противоречие правил или определить порядок эффектов и приоритет розыгрыша карт, то они должны выбрать наихудший для себя вариант — такой, который осложнит борьбу с монстром и победу в сценарии. Если нигде не указано, что делать в случае ничьей, также следуйте тёмному правилу.



СИМВОЛЫ



СИМВОЛЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ (ЦВЕТ)

-  Карта атаки (красная наступательная карта).
-  Карта манёвра (синяя наступательная карта).
-  Карта парирования (жёлтая защитная карта).
-  Карта уклонения (зелёная защитная карта).




Примечание. Также символы , , ,  в начале способности означают, что для активации этой способности нужно разыграть в свою последовательность карты соответствующего цвета и в указанном порядке (см. с. 106).



СИМВОЛЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ (ТИП)



-  Наступательная карта любого цвета (т. е. карта атаки или манёвра).
-  Защитная карта любого цвета (т. е. карта парирования или уклонения).




Примечание. Также символ  или  в начале способности означает, что для активации этой способности нужно разыграть в свою последовательность карту соответствующего типа (см. с. 106).



ОБЩИЕ СИМВОЛЫ



 Количество охотников, начавших сценарий. Символ **X**  обозначает количество охотников, начавших сценарий, умноженное на X.
Примечание. Охотники без сознания всё равно учитываются для символа .

 - 1 Количество охотников, начавших сценарий, уменьшенное на 1. (См. также  выше.)



 / 2 Количество охотников, начавших сценарий, поделённое пополам (округляйте в меньшую сторону). (См. также  выше.)


 **Выносливость.** Когда вам нужно оплатить стоимость перемещения или розыгрыша карты, сбросьте из руки карты действий, чтобы выработать по 1 выносливости за каждый символ  в левом нижнем углу карты, сброшенной таким способом. Кроме того, вы можете сбросить жетон(ы) выносливости (если есть), чтобы за каждый символ  выработать 1 выносливость (подробнее о выносливости см. на с. 21).

Примечание. Если в способности указано, что вы должны потратить **X** , то вы должны выработать и потратить **X**  по обычным правилам.




 Класс охотника: **большой меч / большой лук / молот / щит и меч**. Если в способности изображён символ класса вашего охотника, он обозначает уровень вашей карты оружия. Когда перед символом класса указано число, умножьте это число на уровень карты оружия (например, если у «*Большого меча*» Дареона 2-й уровень, то 2  означает 4).


Примечание. Уровень оружия указан на карте оружия в правом верхнем углу ниже названия.




 **Карта кровожадности** (карта действия с символом  в правом верхнем углу). Разыграв такую карту в свою последовательность, немедленно заберите жетон кровожадности (если он ещё не у вас).

Примечание. В способностях этот символ заменяет словосочетание «карта кровожадности» (а не «жетон кровожадности»). Например, если указано «сбросьте  из руки», вы должны сбросить из руки карту кровожадности.



(См. также «**Кровожадный охотник**» на с. 110.)





 **Сила монстра.** Она указана на символе  на текущей карте стойки (у *Пробуждённого* на шкале бури). Каждый раз, когда в способности указано, что охотник получает , он должен получить X урона, где X равен **силе монстра**.

Примечание. В некоторых способностях указано, что охотник получает  + X урона. Это значит, что он должен прибавить к силе монстра X урона, прежде чем получить этот урон.


 **Бонус к силе монстра.** Некоторые монстры могут получать бонусы к силе. Чтобы отмечать это, помещайте жетон(ы) бонуса к силе монстра ( ) на текущую карту стойки.



Примечание. В способности, благодаря которой монстр получил бонус к силе, будет указано, как долго длится этот эффект. Сбросьте жетон, когда время действия бонуса истечёт.

 **× 2 Удвоенный урон от символа .**

Примечание. Когда вы получаете  × 2, считается, что вы получаете урон из одного источника. Способности, отменяющие , полностью отменяют урон от символа  × 2. (См. также  на этой странице.)

СИМВОЛЫ АКТИВАЦИИ

: **[способность]**

Символ  обозначает раскрытое мастерство (он изображён в верхней части раскрытой карты мастерства). Если вы разыгрываете в последовательность карту, а способность на ней начинается с символа , то вы можете использовать эту [способность], только если ваше мастерство раскрыто (подробнее о картах мастерства см. на с. 26).



[Цвет]: [способность]

Если способность на карте начинается с [цвета] карты действия, то эта [способность] активируется, если вы разыгрываете в свою последовательность карту этого [цвета].

Иногда [цвет] — это не один символ, а несколько цветных символов в определённом порядке. В таком случае [способность] активируется, если вы разыгрываете в свою последовательность карты указанных цветов и в указанном порядке.

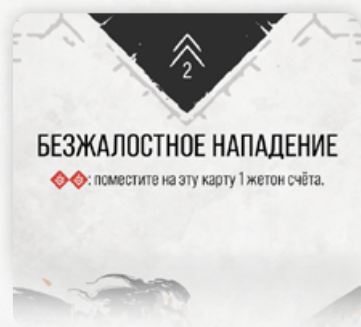
Примечание. Эта [способность] активируется, как только вы выложите в последовательность последнюю карту, необходимую для активации.



Примеры условий активации с символами цвета

Улучшая некоторые карты снаряжения, вы можете заметить, что символы [цвета] заменяются символами [типа]. Это значит, что для активации требуются карты не определённого цвета, а определённого типа — наступательные (♣) или защитные (♠).

Примечание. Когда символы активации — это карты одного [цвета], вы можете активировать [способность] несколько раз подряд, просто продолжая разыгрывать в ряд карты этого цвета.



Безжалостное нападение (мастерство Дареона)

На примере выше, если вы разыграли в свою последовательность 3 красные карты подряд (♠♠♠), то дважды активируете способность (вторая и третья красные карты соответствуют условию активации).

♠ [цвет]: [способность]

Если вы разыгрываете карту с символом ♠, то этот символ обозначает саму эту карту. Чтобы [способность] с таким условием активировалась, следующей картой в вашей последовательности должна быть карта указанного [цвета]. (См. подробные примеры на с. 25–26.)

[Цвет] ♠: [способность]

Если вы разыгрываете карту с символом ♠, то этот символ обозначает саму эту карту. Чтобы [способность] с таким условием активировалась, предыдущей картой в вашей последовательности должна быть карта указанного [цвета].



Примеры условий активации с символом ♠

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Активный охотник

Это охотник, который сейчас совершает ход.

Примечание. Если цель какого-либо эффекта — активный охотник, но он сейчас без сознания, то игнорируйте такой эффект.

[См. также «**Потерять сознание**».]

Берсерк

Ключевое слово способностей. Когда вы разыгрываете в свою последовательность карту с ключевым словом «берсерк», ваш охотник входит в состояние берсерка и остаётся в нём до конца своего хода. Пока ваш охотник в состоянии берсерка, каждый раз, разыгрывая в последовательность карту атаки, добирайте 1 карту. Не учитывайте карту атаки, благодаря которой вошли в это состояние.

Броня X

Если на текущей карте стойки указано ключевое слово «броня X», то каждый раз, когда монстр должен получить урон, этот урон уменьшается на X.

Примечание. Уменьшается любой урон, неважно, из какого он источника.

[См. также «**Источник урона**».]

В сознании

Охотник в сознании — это охотник, у которого нет жетона потери сознания.

[См. также «**Потерять сознание**», «**Прийти в сознание**».]


Восстановить X очков здоровья

Ключевое слово способностей. Получив указание «восстановите X очков здоровья», сбросьте X жетонов урона со своего планшета охотника.

Вступление: [способность]

Если способность на карте начинается с ключевого слова «вступление», то эта [способность] активируется, только если эта карта — первая в вашей последовательности (занимает первую ячейку).


Выдержка

Ключевое слово способностей. Каждый раз после получения урона от  вы можете открыть из руки карту с ключевым словом «выдержка», чтобы добрать 1 карту.


Примечание. Каждую карту с ключевым словом «выдержка» можно открыть только один раз в раунд.

[См. также «**Открыть карту**», символ .

Выносливость (выработка выносливости)



Когда вам нужно оплатить стоимость розыгрыша карты или перемещения, сначала выработайте необходимое количество выносливости. Для этого сбрасывайте из руки карты действий, чтобы вырабатывать по 1 выносливости за каждый символ  в левом нижнем углу карты, сброшенной таким способом.

Примечание. Вы можете сбросить несколько карт, пока не выработаете достаточно выносливости. Если вы выработали больше выносливости, чем требуется, излишняя выносливость ничего не приносит. Однако нельзя сбрасывать карты просто так, вырабатывая излишнюю выносливость.

Примечание. Вы можете сбрасывать жетоны выносливости (если есть), чтобы за каждый символ  выработать 1 выносливость.



[См. также «**Выносливость (стоимость в выносливости)**», «**Жетон выносливости**».]


Выносливость (стоимость в выносливости)

Чтобы разыграть карту действия, вы должны оплатить её стоимость в выносливости (, указанную в левом верхнем углу. Кроме того, перемещение стоит 1 . Чтобы потратить выносливость, сначала выработайте её, сбрасывая из руки карты действий (и/или жетоны выносливости, если есть).


Примечание 1. Если на карте действия напечатанная стоимость — X, то вы выбираете, сколько выносливости потратить (можно 0). Эффект способности на такой карте зависит от количества потраченной выносливости.


Примечание 2. Способности не могут уменьшить стоимость, обозначенную как X.


Примечание 3. Если в способности указано, что вы должны потратить X , то вы должны выработать и потратить X  по обычным правилам.

[См. также «**Выносливость (выработка выносливости)**», «**Жетон выносливости**», символ .

Выплеск ярости

Каждый раз, как только монстр получил жетон(ы) ярости, проверьте, сколько ярости он накопил. Если у него 3  или больше ярости (т. е. 3 за охотника), то монстр немедленно **выплёскивает ярость**:

1. Монстр в ярости. Каждый охотник немедленно получает  (этот урон называется **уроном от выплеска ярости**).


2. Монстр успокаивается. Сбрасывайте жетоны ярости до тех пор, пока у монстра не останется ровно 1  ярости (по 1 ярости за охотника).

Выплеск ярости: [способность]

Если способность на карте начинается с ключевого слова «выплеск ярости», разыграйте эффект [способности], когда монстр выплёскивает ярость.

Примечание. В случае неоднозначности сначала разыграйте эффект выплеска ярости, а затем эффекты этой [способности].

Выстрелить залпом X раз

Ключевое слово способностей. Если вы стреляете залпом, можете сбросить X карт с верха своей колоды действий и за каждую наступательную карту () , сброшенную таким способом, нанести монстру урон оружием.

Примечание. Общий урон, который вы наносите с помощью залпа, считается уроном из одного источника. (См. также «**Источник урона**», «**Урон оружием**».)

Действие: [способность]

Если [способность] на вашей карте начинается с ключевого слова «действие», вы можете использовать её в качестве действия в свой ход на этапе действий (сколько угодно раз, если не указано иное).



Добивание

Разыграв в свою последовательность карту с ключевым словом «добивание», а также все связанные с ней эффекты, вы завершаете свой этап действий (больше не можете выполнять никакие действия в этот ход) и переходите к этапу натиска.

Добрать X карт

Ключевое слово способностей. Получив указание «добрите X карт», возьмите X карт с верха своей колоды и добавьте их в руку.

Жетон выносливости ()

Получив жетон выносливости () , поместите его на свой планшет охотника. Когда вам потребуется оплатить стоимость в выносливости, вы можете сбросить жетон(ы) выносливости (если есть), чтобы за каждый символ  выработать 1 выносливость.

Примечание. У каждого охотника может быть только 1 жетон выносливости (если иное не указано в способностях карт).

(См. также «**Выносливость**», символ )

Заблокировать карту

Получив указание «заблокируйте карту», поместите на указанную карту жетон блокировки. Эта карта считается пустой до конца сценария.

(См. также «**Пустая карта**».)

Закончилась колода

Как только вы добрали/сбросили или другим способом взяли последнюю карту из своей колоды действий, считается, что ваша колода закончилась. В этом случае получите **урон от утомления** — т. е. X урона, где X равен уровню вашего оружия. Если у вас есть жетон ожога, то также получите урон от ожога. Перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду действий.

(См. также «**Ожог**», «**Урон от утомления**».)

Закончились карты в руке

Как только вы разыграли/сбросили или другим способом потратили последнюю карту из руки, считается, что у вас закончились карты в руке.


Заменить X карт

Ключевое слово способностей. Получив указание «замените X карт», вы можете сбросить из руки ровно X карт на ваш выбор, чтобы добрать ровно X карт.


Примечание. Некоторые способности могут заставить вас заменить карты, если указано «*вы должны заменить X*». В таком случае вы должны сбросить X карт, а затем добрать X карт.

(См. также «**Добрать X карт**».)

Замешательство / жетон замешательства ()

Ключевое слово способностей. Когда вы накладываете замешательство, поместите на планшет монстра жетон замешательства () и поверните монстра к любому сектору на ваш выбор. Когда в следующий раз монстр будет использовать усиленную способность, сбросьте с его планшета жетон замешательства и отмените эффекты этой способности (монстр всё равно оплачивает стоимость усиления). Если в конце раунда жетон замешательства всё ещё в игре, сбросьте его (подробнее об усиленной способности см. на с. 33).

Заминка / жетон заминки ()

Получив жетон заминки () , поместите его на свой планшет охотника. На этапе натиска вы должны поместить жетон заминки на любую защитную карту (если есть) в своей последовательности — эта карта не учитывается при проверке на натиск в этот ход. В конце своего

этапа натиска сбросьте с карт все жетоны заминки. Если в запасе не осталось жетонов заминки, вы не получаете такой жетон.

Примечание. Если у вас есть жетон защиты, то вместо указанного эффекта жетон заминки отменяет жетон защиты.

[См. также «**Защита**», «**Проверка на натиск**».]



Затвердевший

Некоторые монстры могут становиться затвердевшими. На затвердевшего монстра действуют следующие правила:

- Когда вы сбрасываете жетоны урона, чтобы нанести монстру рану(-ы), сбросьте весь оставшийся урон, которого не хватило на очередную рану (т. е. весь избыточный урон не сохраняется).
- На такого монстра нельзя наложить оглушение, замешательство и уязвимость.

[См. также «**Рана [монстра]**», «**Оглушение**», «**Замешательство**», «**Уязвимость**».]

Защита / жетон защиты

Получив жетон защиты , поместите его на свой планшет охотника. При проверке на натиск этот жетон считается защитной картой  в вашей последовательности. В конце проверки на натиск сбросьте этот жетон.

Примечание. Этот жетон не подходит, если требуется защитная карта определённого цвета.

Примечание. У каждого охотника может быть только 1 жетон защиты.

[См. также «**Проверка на натиск**».]

Защищённая сторона

Вы не можете разыгрывать карты атаки (красные), если ваш охотник в секторе с защищённой стороной монстра. Защищённые стороны выделены чёрным цветом на схеме защищённости на текущей карте стойки.

Примечание. На схеме защищённости сторона с головой (т. е. передний сектор) всегда изображена внизу. [См. также «**Незащищённая сторона**».]

Здоровье [монстра]

В начале игры у монстра 10 очков здоровья. Обозначайте текущее значение здоровья соответствующим маркером на планшете монстра. Каждый раз, нанеся монстру 1 рану, уменьшайте его значение здоровья на 1. Если маркер достиг значения «0», монстр побеждён, а игроки немедленно завершают сценарий победой.

Благодаря некоторым способностям монстр может заживить 1 рану — в этом случае увеличьте его значение здоровья на 1.

[См. также «**Рана [монстра]**».]

Здоровье [охотника]

Значение здоровья охотника — это количество урона, накопив которое он потеряет сознание. Значение здоровья охотника равно сумме очков здоровья на шлеме и доспехе, которыми он экипирован.

Примечание. Текущее здоровье охотника — это его значение здоровья минус количество накопленного им урона.

[См. также «**Низкое значение здоровья**», «**Потерять сознание**».]


Избежать урона от натиска

Считается, что охотник избежал урона от натиска, если он не получил никакого урона на этапе натиска.

Примечание. Если активный охотник должен получить урон от натиска, но любой эффект отменяет этот урон, то считается, что охотник избежал урона от натиска.

[См. также «**Проверка на натиск**».]

Износ / жетон износа

Когда ваш охотник теряет сознание, вы должны поместить жетон износа  на свою карту шлема или доспеха [на ваш выбор]. Определяя значение здоровья охотника, не учитывайте очки здоровья на его снаряжении с жетоном износа.

Если и шлем, и доспех охотника изношены, он выбывает из игры до конца сценария (оставьте жетон потери сознания на своём планшете, чтобы обозначить, что этот охотник выбыл).

[См. также «**Потерять сознание**».]

Иммунитет к ослеплению

Если на карте опасности есть ключевое слово «иммунитет к ослеплению», вы не можете выбрать её целью ослепления (т. е. поместить на неё жетон ослепления).

[См. также «**Ослепление**».]

Импульс [Топер]

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

[См. также «**Пометка**».]

Исключить карту

Получив указание «исключите карту», поместите указанную карту в свою область для исключённых карт

(вы всегда можете смотреть эти карты). У каждого охотника своя такая область. В некоторых способностях будет указано, как использовать исключённые карты. В конце сценария все исключённые карты возвращаются в свои колоды.

Источник урона

Источник урона — это любой отдельный эффект, из-за которого монстр/охотник получает урон. Самые распространённые источники урона — карты атаки и любые способности, в которых указано «нанести урон».

Как только раскрыта: [способность]

Как только вы раскрыли карту (будь то карта стойки следующего уровня или карта натиска), если способность на ней начинается со слов «как только раскрыта», то эта [способность] немедленно активируется.

Примечание. Если вы раскрыли карту стойки следующего уровня, а у монстра достаточно урона для ран(ы), нанесите ему рану(-ы) прежде, чем активировать способность «как только раскрыта».

Примечание. Если вы под угрозой и раскрываете 2 карты натиска, активируйте способность «как только раскрыта» сразу после того, как раскрыли карту (неважно, какую из 2 карт вы разыгрываете).

Как только раскрыто: [способность]

Как только вы раскрыли мастерство, если способность на оранжевой стороне карты начинается со слов «как только раскрыто», то эта [способность] немедленно активируется.

Карта поведения в игре

Считается, что карта поведения в игре, если она лежит в одной из ячеек поведения на планшете монстра.

Коготь [харджа]

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

[См. также «Пометка».]

Кровожадный охотник

Это охотник, у которого сейчас жетон кровожадности.

Круговорот воды [коровон]

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

[См. также «Пометка».]

Легендарное

Карта снаряжения с ключевым словом «легендарное» считается эффективным снаряжением против любого монстра (в том числе против *Пробуждённого*), независимо от его слабости к стихиям (подробнее о правиле эффективного снаряжения см. на с. 52).

Ловкость [юрор]

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

[См. также «Пометка».]

Начало хода: [способность]

Если способность на вашей карте начинается с ключевого слова «начало хода», то эта [способность] активируется, как только начинается ваш ход.

Примечание. Если активируется сразу несколько таких способностей, вы сами решаете, в каком порядке их использовать.

Начальный урон оружием

Начальный урон оружием — это значение урона, напечатанное в нижней части карты оружия. Это значение не учитывает никаких уменьшений и/или увеличений урона от способностей и эффектов.

[См. также «Урон оружием».]

Незащищённая сторона

Вы можете разыгрывать карты атаки (красные), только если ваш охотник в секторе с незащищённой стороной монстра. Незащищённые стороны выделены красным цветом на схеме защищённости на текущей карте стойки.

Примечание. На схеме защищённости сторона с головой (т. е. передний сектор) всегда изображена внизу.

[См. также «Защищённая сторона».]

Неудержимый

Пока монстр неудержимый, за каждую активацию карты поведения он получает 1 жетон ярости (после того, как разыграет все эффекты, связанные с этой картой поведения).

Низкое значение здоровья

Считается, что у охотника низкое значение здоровья, если у него осталась половина очков здоровья (округляйте в меньшую сторону) или меньше.

[См. также «Здоровье охотника».]

Оглушение / жетон оглушения (🗨)

Ключевое слово способностей. Когда вы накладываете оглушение, поместите жетон оглушения (🗨) на карту поведения в игре — в текущем раунде эта карта не сможет активироваться. Теперь выберите любого охотника (можно себя), который откроет из руки не более 2 карт атаки (🔪) и за каждую из них нанесёт монстру урон оружием.

Примечание. Жетон оглушения на карте поведения отмечает, что монстр оглушён. Сбросьте этот жетон, как только разыграете все эффекты, начинающиеся со слов «в конце раунда» (если есть).

Примечание. Одновременно на картах поведения может быть только 1 жетон оглушения. Если вы должны оглушить монстра, а он уже оглушён, не помещайте жетон, но можете переложить его на другую карту поведения в игре. В любом случае вы выбираете любого охотника, который откроет карты атаки и нанесёт монстру урон оружием.

[См. также «Карта поведения в игре».]

Огненный шторм (вираксен)

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

[См. также «Пометка».]

Ожесточение

Как только колода поведения закончилась (последнюю карту колоды выложили на планшет монстра или сбросили), **монстр ожесточается**: он получает 1 жетон ярости, а вы должны немедленно перемешать стопку сброса поведения и сформировать новую колоду.

Ожесточение: [способность]

Если способность на карте начинается с ключевого слова «ожесточение», разыграйте эффект [способности], когда монстр ожесточается.

Примечание. В случае неоднозначности сначала разыграйте эффект ожесточения, а затем эффекты этой [способности].

[См. также «Ожесточение».]

Ожог / жетон ожога (🔥)

Получив ожог, поместите на свой планшет охотника жетон ожога (🔥). В следующий раз, как только ваша колода действий закончится, немедленно сбросьте жетон ожога и получите **урон от ожога** — т. е. X урона, где X равен уровню вашего оружия.

Если вы должны получить ожог, но у вас уже есть жетон ожога, вместо этого сбросьте 5 карт с верха своей колоды.

Примечание. Урон от ожога — это не то же самое, что урон от утомления. Это разные источники урона, и охотник получает их оба по отдельности.

[См. также «Закончилась колода», «Урон от утомления».]

Ослепление / жетон ослепления (👁)

Ключевое слово способностей. Когда вы накладываете ослепление, выберите карту опасности в игре без ключевого слова «иммунитет к ослеплению» и поместите на неё жетон ослепления (👁). Эта карта считается пустой до начала вашего следующего хода.

[См. также «Иммунитет к ослеплению», «Пустая карта».]

Ответный удар [цвет(а)]: [способность]

Ключевое слово способностей. Если способность на карте начинается с ключевого слова «ответный удар» и определённых [цветов], то каждый раз после получения урона от 🗨 вы можете открыть из руки карты этих [цветов], чтобы активировать эту [способность].

Примечание. Каждый раз, получив 🗨, вы можете активировать эту [способность] только один раз, даже если открыли несколько [цветов].

Примечание. В требовании может быть один [цвет] (и тогда нужно открыть одну карту, например 🔪) или набор из нескольких [цветов] (например, 🔪, 🔪, 🔪, 🔪, 🔪, 🔪). Вы должны открыть все указанные карты одновременно, чтобы активировать [способность].

[См. также «Открыть карту».]

Открыть карту


Если вам нужно открыть какую-либо карту, то вы должны показать эту карту другим игрокам (не разыгрывая её), а затем вернуть её на место.

Отменить эффекты карты поведения

Если вы отменили эффекты карты поведения, монстр **пропускает только шаг реакции** для этой карты. Это значит, что шаг буйства и шаг сброса и пополнения монстр проходит как обычно.

Ошеломление / жетон ошеломления (🌀)

Получив ошеломление, поместите на свой планшет охотника жетон ошеломления (🌀). В следующий раз, как только вы разыграете 🗨 в свою последовательность, считайте эту карту пустой и сбросьте жетон оше-

ломления. Это значит, что, разыграв , вы сбрасываете 1 жетон ярости как обычно, но игнорируете способность на карте.

Примечание. У каждого охотника может быть только 1 жетон ошеломления (если иное не указано в способностях карт).

(См. также «Пустая карта».)

Первый охотник

В начале фазы охотников тот, у кого сейчас жетон кровожадности, становится первым охотником — помещает жетон первого охотника рядом со своим планшетом. В каждом раунде, начиная с первого охотника и далее по часовой стрелке, все охотники совершают по одному ходу.

Примечание. Жетон первого охотника помогает отслеживать порядок хода охотников в раунде.

(См. также «Кровожадный охотник».)

Передышка: [способность]

Если способность на карте начинается с ключевого слова «передышка», вы можете активировать эту [способность] только на этапе передышки. Используя такую [способность], уберите из игры эту карту (верните её в коробку).

Примечание. Каждый охотник может использовать только одну способность «передышка» в каждом раунде.

Перемещение/переместиться

Когда способность указывает, что вы должны/можете переместиться, то ваш охотник должен/может выполнить перемещение в соседний сектор поля. Если не указано иное, на перемещение необходимо потратить 1 выносливость.

(См. также «Выносливость [стоимость в выносливости]».)

Подготовка: [инструкции]

В начале сценария следуйте всем [инструкциям] на картах с ключевым словом «подготовка».


Поддержка

На этапе действий другого охотника, до или после любого его действия, вы можете один раз сбросить из руки 1 карту с ключевым словом «поддержка», чтобы этот охотник добрал 1 карту из своей колоды.

Примечание. Активный охотник в свой ход может получить не более одной поддержки от каждого другого охотника.

(См. также «Активный охотник».)

Подлечить

Один раз в свой ход на этапе действий, если вы в секторе с охотником, потерявшим сознание, вы можете потратить 2 , чтобы подлечить этого охотника — он переворачивает свой жетон потери сознания белой стороной вверх. Если этот жетон уже белой стороной вверх, вместо этого он сбрасывает его и приходит в сознание. (См. также «Прийти в сознание».)

Подсмотреть карту

Получив указание «подсмотрите карту», вы можете посмотреть лицевую сторону указанной карты, а затем вернуть эту карту на место лицевой стороной вниз.

Пометка

Некоторые пометки встречаются на картах действий охотников (например, *прицел*, *рассечение*, *импульс*), а некоторые — на картах поведения монстров (например, *огненный шторм*, *коготь*, *круговорот воды*). Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

Примечание. На картах действий пометки указаны в нижней части, а на картах поведения — над способностью.

Последовательность

В свой ход на этапе действий **вы можете разыграть из руки не более 5 карт действий** в ряд слева направо — это ваша **последовательность**. Разыгрывая карты в последовательность, вы используете указанные на них способности. Порядок, в котором вы разыгрываете карты, важен для многих эффектов (например, для активации некоторых способностей, реакций монстра и т. д.).

Примечание. Разыграв карту в последовательность, вы должны разыграть все связанные с ней эффекты (включая активацию других способностей и реакций монстра, см. с. 32), прежде чем разыгрывать в последовательность следующую карту.

Примечание. Обычный предел последовательности — 5 карт, т. е. вы можете разыграть в последовательность не более 5 карт действий в ход. Однако есть эффекты, которые уменьшают и/или увеличивают этот предел.

Постоянное

Карты опасности и приёмов с ключевым словом «постоянное» остаются в игре, даже если монстр перешёл на следующий уровень стойки (т. е. такие карты остаются в игре до конца сценария, если не указано иное).

Примечание. Это ключевое слово на карте продолжает действовать, даже если сама карта считается пустой. (См. также «Пустая карта», «Ослепление».)

Потерять сознание / жетон потери сознания

Если ваш охотник накопил количество урона, равное его значению здоровья, он теряет сознание. Пройдите следующие шаги:

1. Если вы активный охотник, ваш ход немедленно завершается (пропустите все остальные этапы своего хода).
2. Сбросьте все жетоны урона и другие жетоны со своего планшета (если есть).
Примечание. Если жетон кровожадности у вас, передайте его первому охотнику. Если тот тоже без сознания, то передайте жетон следующему охотнику в порядке хода от первого охотника.
3. Сбросьте все карты из руки и из своей последовательности.
4. Добавьте карту раны из своего запаса в свою стопку сброса, затем замешайте стопку сброса в свою колоду действий.
5. Выберите свою карту шлема или доспеха, которая ещё не изношена, и поместите на неё жетон износа.
6. Положите горизонтально свою фигурку охотника на поле, чтобы обозначить, что он без сознания.
7. Возьмите жетон потери сознания и поместите его красной стороной вверх на свой планшет.
8. Монстр поворачивается к кровожадному охотнику.

Пока охотник без сознания, он не может стать целью никакой способности, эффекта или действия, кроме действия «Подлечить».

Если наступает ход охотника без сознания, переверните его жетон потери сознания белой стороной вверх и завершите ход (передайте ход следующему охотнику в порядке хода). Если жетон уже лежит белой стороной вверх, вместо этого охотник приходит в сознание.

Примечание. Если любой охотник потерял сознание и не осталось охотников в сознании, то игроки немедленно завершают сценарий поражением.

Примечание. Если ваш охотник потерял сознание, используя способность, немедленно пройдите все шаги потери сознания, а затем продолжите игру как обычно. Разыграйте незавершённые эффекты и/или активации карт поведения, которые сработали до того, как охотник потерял сознание (если есть). Если цель эффектов — активный охотник, то игнорируйте такие эффекты.

(См. также «В сознании», «Здоровье (охотника)», «Износ», «Подлечить», «Прийти в сознание».)

Предел карт в руке

Предел карт в руке — это максимальное число карт, которое вы можете держать в руке на конец своего хода. Обычно это 5 карт, но некоторые эффекты могут менять это значение. В конце своего хода проверьте, сколько у вас карт в руке, и либо доберите карты до предела, либо сбросьте карты сверх предела.

(См. также «Добрать X карт».)

Прийти в сознание

Если охотник потерял сознание, он может прийти в себя и вернуться в бой. Если наступает ход охотника без сознания, а его жетон потери сознания лежит белой стороной вверх, этот охотник приходит в сознание — выполните следующее:

1. Сбросьте жетон потери сознания.
2. Доберите карты до предела карт в руке (обычно до 5).
3. Поставьте вертикально свою фигурку охотника на поле, чтобы обозначить, что он пришёл в сознание.
4. Ваш ход завершается (передайте ход следующему охотнику в порядке хода).

Примечание. Когда охотник приходит в сознание, значение его здоровья уменьшается, поскольку очки здоровья на изношенном снаряжении больше не учитываются. (См. также «Потерять сознание», «Износ», «Подлечить».)


Прицел *(Мира)*

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

(См. также «Пометка».)

Проверка на натиск

В свой ход на этапе натиска охотник должен провести проверку на натиск:


1. Раскройте карту с верха колоды натиска.
2. Если в вашей последовательности количество защитных карт равно значению натиска или больше него, ничего не происходит. В противном случае получите **урон от натиска** (см.  на текущей карте стойки).
3. Сбросьте раскрытую карту натиска.

Примечание. Если вы под угрозой, то вместо одной карты натиска раскройте 2 карты с верха соответствующей колоды. Разыграйте ту карту, которая больше навредит вашему охотнику.

(См. также «Избежать урона от натиска», символ .)

Проверка на разбег

Если вам нужно провести проверку на разбег, выполните следующее:

1. Раскройте карту с верха колоды натиска и с верха своей колоды действий.
2. Сравните значение на раскрытой карте натиска и количество символов выносливости (♠) на открытой карте действия. Если количество ♠ равно значению натиска или превышает его, нанесите монстру урон оружием и поместите свою фигурку в любой сектор. В противном случае получите  и поместите свою фигурку в передний сектор.
3. Сбросьте обе раскрытые карты.

Примечание. Если ваш охотник потерял сознание из-за проверки на разбег, поместите свою фигурку в передний сектор и пройдите обычные этапы потери сознания.

(См. также «**Потерять сознание**», «**Урон оружием**».)

Провокация

Ключевое слово способностей. В ход другого охотника вы можете сбросить из руки карту с ключевым словом «провокация», чтобы привлечь к себе внимание монстра. В этом случае активный охотник добывает 1 карту, а вы забираете жетон кровожадности (если он ещё не у вас) и поворачиваете монстра к своему сектору.

Примечание. В ход активного охотника «провокацию» можно использовать только один раз.

Прочность

На каждой карте стойки указано значение прочности. Чем оно выше, тем сложнее нанести рану этому монстру. Чтобы нанести рану, охотникам необходимо поместить на карту стойки не менее X урона, где X равен значению прочности.

Примечание. На картах стойки значение прочности всегда обозначено числом, умноженным на количество охотников, начавших сценарий (подробнее об уроне монстру и его ранах см. на с. 24).


(См. также «**Рана (монстра)**».)

Пустая карта

Если в эффекте указано, что «карта считается пустой», то считается, что на этой карте нет способностей.

Примечание. Любые другие обозначения на карте (например, пометки *прицел* и *рассечение*) — это не способности, поэтому по-прежнему учитываются для любых эффектов, даже если сама карта считается пустой.

Разъярить X/Y/Z

В фазе обновления монстра, если карта опасности с ключевым словом «разъярить» в игре, монстр получает дополнительные жетоны ярости за карты кровожадности () в руках игроков.

Посчитайте общее количество карт кровожадности в руках всех игроков. Если общее количество хотя бы X карт, но менее Y, монстр получает 1 дополнительный жетон ярости. Если у игроков хотя бы Y карт, но меньше Z, монстр получает 2 дополнительных жетона ярости. Если у игроков Z карт кровожадности или больше, монстр получает 3 дополнительных жетона ярости.

Рана (монстра)

Каждый раз, когда монстр получает рану, уменьшайте значение его здоровья на 1. Как только охотники нанесли рану, из-за которой здоровье монстра снизилось до 0, они немедленно побеждают, не дожидаясь конца раунда.

Монстр получает рану в каждом из этих 2 случаев:

- Монстр накопил X урона, где X равен значению прочности на текущей карте стойки (подробнее об уроне монстру и его ранах см. на с. 24).
- В способности указано, что монстр получает рану из-за выполнения определённых условий. В этом случае немедленно уменьшите значение здоровья монстра на 1, затем проверьте, не переходит ли монстр на стойку следующего уровня.

(См. также «**Здоровье (монстра)**», «**Затвердевший**».)

Рассечение (Дареон)

Пометка на карте. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

(См. также «**Пометка**».)

Растерять мастерство

Получив указание «растеряйте мастерство», переверните свою карту мастерства на серую сторону (способности мастерства снова недоступны). Чтобы вновь раскрыть мастерство, заново выполните требование для раскрытия мастерства.

Сектор под угрозой

Считается, что сектор под угрозой, если в нём есть хотя бы один охотник под угрозой.





(См. также «**Угроза / под угрозой / жетон угрозы**».)

Символ реакции

На обороте каждой карты поведения изображён символ реакции — он обозначает условие, при котором эта

карта активируется. Все символы реакций монстров подробно описаны на с. 94–95.

Скрытность

Ключевое слово способностей. Когда вы разыгрываете в свою последовательность карту действия с ключевым словом «скрытность», эта карта не активирует реакции с указанием цвета и типа карты (т. е. , , ,  и т. д.). Все символы реакций монстров подробно описаны на с. 94–95.

Соседний сектор

Два сектора поля сражения считаются соседними, если у них есть общая граница.

Стойка I/II/III: [способность]

Если способность на карте начинается с ключевого слова «стойка X», то эта [способность] активируется, только если у текущей стойки монстра уровень X.


Схваченный

Если вашего охотника схватили, немедленно выполните следующее:

1. Сбросьте все карты из руки и из своей последовательности.
2. Поместите свою фигурку охотника на планшет монстра.
3. Ваш ход окончен: пропустите все остальные этапы своего хода. Передайте ход следующему охотнику.

Пока ваш охотник схвачен, вы не можете добирать карты и пропускаете этап передышки в начале раунда. Вы не можете стать целью каких-либо эффектов до начала своего следующего хода.

В начале своего следующего хода пройдите шаги:

1. Поместите свою фигурку в передний сектор.
2. Доберите карты до предела карт в руке (обычно до 5).
3. Получите X урона, где X равен уровню вашего оружия.
4. Сбросьте 2 карты с верха своей колоды. Если среди них оказалась , совершите свой ход как обычно. В противном случае пропустите ход.

Примечание. Одновременно в игре может быть схвачен только один охотник. Если должен быть схвачен другой охотник, то вместо этого он получает X урона, где X равен уровню его оружия.

Примечание. Если в сознании только один охотник и он схвачен, следуйте правилам для схваченного охотника, а затем продолжите игру как обычно.


Счёт / жетон счёта ()

Чтобы разыграть некоторые эффекты, нужно выполнить какое-либо условие указанное число раз. Отмечайте, сколько раз вы выполнили условие, помещая жетоны счёта на соответствующую карту. Некоторые монстры также используют жетоны счёта, чтобы усилить свои способности.

Текущий уровень натиска

Текущий уровень натиска — это значение на верхней карте в стопке сброса натиска. Некоторые способности (например, на карте зелья «Алемор») указывают на это значение. Если в стопке сброса натиска нет карт, то текущий уровень натиска — 0.

Угроза / под угрозой / жетон угрозы ()


Когда вы оказываетесь под угрозой, поместите жетон угрозы () на свой планшет охотника.

Пока вы под угрозой, на этапе натиска вместо одной карты натиска вы раскрываете 2 карты с верха соответствующей колоды. Разыграйте ту карту, которая больше навредит вашему охотнику.

Примечание. Переместившись любым способом, немедленно сбросьте жетон угрозы.

Примечание. Если вы под угрозой и должны снова оказаться под угрозой, оставьте соответствующий жетон у себя (у каждого охотника может быть только 1 жетон угрозы) и разыграйте остальные эффекты угрозы. (См. также «Проверка на натиск», «Избежать урона от натиска», «Перемещение/переместиться».)

Упадок сил / жетон упадка сил ()

Получив жетон упадка сил (), поместите его на свой планшет охотника. В следующий раз, когда вы будете пополнять руку, сбросьте все свои жетоны упадка сил и за каждый из них доберите на 1 карту меньше.

Примечание. Если в запасе не осталось жетонов упадка сил, вы не получаете такой жетон.

Уровень оружия

Уровень вашего оружия (1, 2 или 3-й уровень) указан на вашей карте оружия в правом верхнем углу ниже названия.

(См. также «Урон оружием», символы , , , .)

Урон оружием / +X к урону

Урон оружием — это значение урона, напечатанное в нижней части карты оружия, плюс уменьшения и/или увеличения от способностей и эффектов.

Примечание. Если из-за способности у оружия +X к урону (или указано, что атака наносит +X урона), то **урон оружием** изменяется на +X на время, указанное в самой способности (если время не указано, то до конца сценария). Помещайте жетон(ы) бонуса к урону оружием (☼☼) на карту оружия, чтобы отмечать изменённое значение урона оружием.

[См. также «Начальный урон оружием».]

Урон от утомления

Каждый раз, когда в вашей колоде действий заканчиваются карты, вы получаете X урона, где X равен уровню вашего оружия.

[См. также «Закончилась колода».]

Ускорение / жетон ускорения (⚡)

Если способность указывает, что монстр получает жетон ускорения, поместите на его планшет жетон ускорения (⚡). В фазе обновления монстра помещайте на его планшет по 1 дополнительному жетону ярости за каждый его жетон ускорения.

[См. также «Выплеск ярости: [способность]».]

Устойчивость

Когда вы убираете из игры карту стойки с ключевым словом «устойчивость», не переносите с неё все жетоны урона на новую карту стойки (сбросьте эти жетоны урона).

Усугубление: [способность]

Если усиленная способность на карте поведения начинается с ключевого слова «усугубление», то разыграйте эффект этой [способности] в качестве улучшенного варианта основной способности на этой карте поведения (т. е. усиленная способность заменяет основную).

Уязвимость / жетон уязвимости (☠)

Ключевое слово способностей. Когда вы накладываете уязвимость, поместите на планшет монстра жетон уязвимости (☠). Пока монстр уязвим, если вы или другой охотник наносите ему урон, вы можете сбросить жетон уязвимости, чтобы удвоить этот урон. Если в конце раунда жетон уязвимости всё ещё в игре, сбросьте его.

Примечание 1. Уязвимость нельзя использовать в той же атаке, которая её наложила (только позднее, при нанесении другого урона).

Примечание 2. Жетон уязвимости удваивает количество урона, полученного из одного источника урона.

Примечание 3. Нельзя наложить уязвимость, если монстр уже уязвим.

[См. также «Источник урона».]

Цель

Если эффект или способность требует выбрать целью какой-либо игровой элемент, то этот элемент считается целью этого эффекта или способности.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Активация способностей, 25, 27
Активный охотник, 18, 107
Аркеум (жетон) *[юрор]*, 98

Б

Баллиста (жетон), 80, 100
Берсерк, 107
Бетанис (окружение), 90
Броня X, 107

В

В сознании, 107
Вода (окружение), 90
Восстановить X очков здоровья, 107
Вступление: [способность], 107
Выдержка, 107
Выносливость, 21
 Выработка выносливости, 21, 107
 Стоимость в выносливости, 21, 107
 Жетон выносливости, 27, 108
Выплеск ярости, 19, 107, 108
Выстрелить залпом X раз, 108

Г

Готовые наборы охотников, 82
 Дареон, 82
 Мира, 84
 Торег, 86
 Льонар, 88

Д

Действие: [способность], 108
Дикоглот (окружение), 90
Добивание, 108
Добрать X карт, 108
Достижение, 57, 62
 Система достижений, 57
Древо навыков, 50

Ж

Жетон активации, 35
Жетон аркеума *[юрор]*, 98
Жетон баллисты, 80, 100
Жетон заминки, 108
Жетон защиты, 109
Жетон износа, 31, 109
Жетон окружения, 13, 90
Жетон пыли *[торамат, дигоракс]*, 96
Жетон счёта, 115
Жетон упадка сил, 115
Жетон ярости, 19

З

Заблокировать карту, 108
Закончилась колода, 108
Закончились карты в руке, 108
Заменить X карт, 108
Замешательство, 108
Заминка (жетон), 108
Запечатанный конверт, 102
Затвердевший, 109
Защита (жетон), 109
Здоровье (монстра), 7, 24, 109
Здоровье (охотника), 11, 30, 109
 Низкое значение здоровья, 110

И

Износ (жетон), 31, 109
Именные карты поведения *[Пробуждённый]*, 102
Исключить карту, 109

К

Как подготовить монстра (кампания), 61
Как подготовить монстра (экспедиция), 66
Как сохранить игру, 63
Карты бессилия *[оруксен]*, 97
Карты буйства, 34
 Символ реакции, 32, 94, 114

Карты грозы *(озев)*, 97**Карты действий**, 10, 22

- Разыграть карту действия, 22
- Определитель карты действия, 10, 50

Карты заданий, 54, 55

- Планшет заданий, 55
- Последствия невыполненных заданий, 55
- Номер задания, 54

Карты зелий, 19

- Как использовать зелья, 19, 112
- Как приготавливать зелья, 49

Карты кровожадности, 22

- Кровожадный охотник, 17, 110
- Жетон кровожадности, 17, 18, 22

Карты мастерства, 11

- Как раскрыть мастерство, 26

Карты наград, 62

- Эпические карты снаряжения, 103

Карты опасности, 8**Карты оружия**, 11**Карты поведения**, 7, 32, 33, 35

- Карта поведения в игре, 110
- Розыгрыш карт поведения, 33
- Розыгрыш нескольких карт поведения, 35
- Обновление карт поведения, 18

Карты приёма, 8**Карты ран**, 31**Карты роя** *(озев)*, 98**Карты снаряжения**, 11, 46

- Как улучшать снаряжение, 47
- Как создавать снаряжение, 46
- Эпические карты снаряжения, 103
- Эффективное снаряжение, 52

Карты стойки, 8, 24

- Требование к повышению уровня стойки, 8

Карты улучшений, 50**Конец кампании**, 63**Конец сценария**, 62**Конец этапа действий**, 27**Кузня**, 44

- Планшет кузни, 44, 46
- Улучшение кузни, 45

Кустарник (окружение), 90**Л****Лаборатория**, 48

- Планшет лаборатории, 48, 49
- Улучшение лаборатории, 48

Легендарное, 110**Лист кампании**, 57**Лист персонажа**, 58**Личные карты поведения** *(Пробуждённый)*, 102**Н****Наборы охотников**, 50**Направление монстра**, 12, 13**Начало хода: [способность]**, 110**Начальный набор охотника**, 15

- Начальная колода, 15
- Начальное снаряжение, 15

Незащищённая сторона, 23, 110

- Защищённая сторона, 23, 109

Неудержимый, 110**О****Оглушение**, 111**Огонь (окружение)**, 90**Одиночный режим**, 8**Ожесточение**, 34, 111**Ожог**, 111**Окружение (жетоны)**, 13, 90**Опытные охотники (вариант игры)**, 64**Ослепление**, 111

- Иммунитет к ослеплению, 109

Ответный удар, 111**Отменить эффекты карты поведения**, 111**Ошеломление**, 111**П****Первый охотник**, 112**Передышка: [способность]**, 112**Перемещение/переместиться**, 20, 112**Песок (окружение)**, 91**Планшет монстра**, 6**Планшет охотника**, 9

Плато (окружение), 91
Поворот монстра (шаг), 31
Под угрозой, 20, 115
Подготовка: [инструкции], 112
Подготовка сценария кампании, 60
Подготовка сценария экспедиции, 66
Поддержка, 25, 112
Подлечить (действие), 22, 27, 112
Подсмотреть карту, 112
Поле сражения, 12
Пометка, 112
Пополнение руки (шаг), 31
Последовательность, 22, 25, 112
 Последовательность и активация способностей, 25
Постоянное, 112
Потерять сознание, 30, 113
 Жетон потери сознания, 30, 113
Предел карт в руке, 31, 113
Прийти в сознание, 30, 113
Приоритет розыгрыша эффектов, 36
Пробуждённый, 100
Проверка на разбег, 114
Провокация, 114
Прочность, 24, 114
Пустая карта, 114
Пыль (жетон) [*торамат, дигоракс*], 96

Р

Разъярить, 114
Рана (монстра), 24, 114
 Нанести рану монстру / урон монстру, 24
Раскрыть мастерство, 11, 26, 105
 Как раскрыть мастерство, 26
 Растерять мастерство, 114
Растения, 48
 Обмен растениями, 49
Реакции монстров, 32
Режим кампании, 38
 Книга кампании, 38, 54, 56, 59, 60, 62
 Глава кампании, 38, 59
 Как подготовить кампанию, 56
Режим экспедиции, 66
 Сценарии экспедиции, 68–81

Ресурсы, 45
 Стихии, 45
 Материи, 45
 Преобразование ресурсов, 47
 Обмен ресурсами, 46

С

Сектор (передний, боковой и задний), 12, 13
Символы, 104
 Символы карт действий (цвет), 104
 Символы карт действий (тип), 104
 Общие символы, 104
 Символы активации, 105
Синарея (окружение), 91
Скала (окружение), 91
Скрытность, 115
Слабость к стихиям, 52, 53
Соседний сектор, 115
Составление колоды действий, 51
Список компонентов, 40
Стойка I/II/III: [способность], 115
Структура раунда, 18
Схваченный, 115
Счёт (жетон), 115

Т

Трофей монстра, 6, 92
Туман (окружение), 91

У

Угроза / под угрозой, 20, 115
 Сектор под угрозой, 114
Упадок сил (жетон), 115
Уровень враждебности, 61, 66
 Символы враждебности, 61
Урон монстру, 24
 Источник урона, 110
Урон оружием, 11, 115
 Начальный урон оружием, 110
 +X к урону, 115
 Уровень оружия, 115
Урон от утомления, 31, 116

Усиленная способность, 7, 33

Стоимость усиления, 7, 33

Ускорение, 116

Жетон ускорения, 116

Условия победы и поражения, 36

Устойчивость, 116

Усугубление: [способность], 116

Уязвимость, 116

Ф

1. Фаза передышки, 18

2. Фаза обновления монстра, 18

3. Фаза охотников, 18, 20

Структура хода охотника, 20

4. Фаза конца раунда, 18

Ц

Цель, 116

Цирика (окружение), 91

Ш

Шкала бури (Пробуждённый), 101

Шкала заряда (иекорс), 96

Шкала затвердевания (торамат, дигоракс), 96

Шкала здоровья монстра, 7, 24

Э

Этап выбора задания, 59

Этап действий, 20, 22, 27

Этап конца хода, 20, 31

Этап натиска, 20, 28

Карты натиска, 28

Проверка на натиск, 28, 113

Урон от натиска, 28

Значение натиска, 28

Избежать урона от натиска, 28, 109

Текущий уровень натиска, 115

Особые карты натиска, 99, 101

Этап охоты, 59, 60

Этап перемещения, 20

Этап создания снаряжения, 59

Как создавать снаряжение, 46

Этап сюжета, 59

Я

Ярость (жетон), 19



ХРАНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ

ВЕРХНИЙ ОРГАНИЗЕР



ИЕКРОС



МОРКРААС



ОРУКСЕН



ВИРАКСЕН



ДИГОРАКС



ТОРАМАТ



ПРОБУЖДЁННЫЙ



ТОРЕГ



МИРА



ТАРРАГУА



ЛЬОНАР



ДАРЕОН



ОЗЕВ

НИЖНИЙ ОРГАНИЗЕР

КВАДРАТНЫЕ
КАРТЫ

СТАНДАРТНЫЕ
КАРТЫ

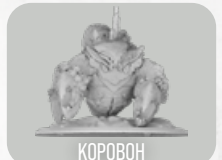
МАЛЕНЬКИЕ
КАРТЫ

БОЛЬШИЕ
КАРТЫ

КНИГИ, ПОЛЕ, ПЛАНШЕТЫ,
ЛИСТЫ И ЖЕТОНЫ



ЮРОМ



КОРОВОН



ФЕЛАКСИР



ХАРДЖА

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики игры: Томмазо Мондадори, Альберто Паризи.

Правила игры: Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли.

Вычитка книги правил: Харриет Купер из "Board Game Circus".

Тестирование: "Play Up Game Studio".



Художественное руководство: Томмазо Мондадори, Лаура Вальдиночи.

Создание мира и сюжета: Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли, Лаура Вальдиночи.

Авторы художественных текстов: Лаура Вальдиночи, Томмазо Мондадори.

Дополнительные авторы: Лоренцо Требби, Маурицио Ландини, Томмазо Тафани.

Перевод на английский язык и редакция: Киаран Майкл Дуркан, Маргерита Дзоттола для "Centro Linguistico Cesena".

Перевод и проверка содержания: Лаура Вальдиночи, Сара Барони.



Графический дизайнер: Даниэль Комерчи.

Верстальщики: Альберто Паризи, Элиза Амадори.

Иллюстраторы: Даниэль Комерчи, Консуэло Пеккенино, Франческо Сала, Арианна Джеллони, Камилла Алкье, Леонардо Кашарола.

Создание 3D-фигурок: Даниэле Анджелоцци, Алессандро Депаоли, Андреа Ди Натале.

Консультант по 3D-фигуркам: Майкл Кинг.



Руководители производства: Альберто Паризи, Томмазо Мондадори, Лука Риччи.



© 2021 Reggie s.r.l. Все права защищены.

Никакую часть этого продукта нельзя воспроизводить, распространять и передавать третьим лицам в любой форме и любыми средствами, включая фотокопирование, запись и прочие электронные или механические методы, без предварительного письменного согласия правообладателя, за исключением кратких цитат в обзорах и других видов некоммерческого использования, разрешённых законом об авторском праве.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редакторы: Сосо Микаелян, Игорь Горбачев.

Переводчики: Наталья Просунцова, Ксения Москвичева, Сосо Микаелян.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



