

Раян Локетт

Очлягі Боги

ДАЛЕКІ НЕБЕСА

ВСТУПНИЙ КОМІКС

Можете почати без книги правил!

Відкривши коробку з грою вперше, візьміться за прочитання цього вступного коміксу – це дасть вам змогу одразу почати гру. Тут не пояснено кожне правило в деталях, але вступний комікс надасть вам достатнього розуміння основних принципів гри.

Наступні 4 сторінки буклета пояснюють, як підготувати компоненти гри; комікс на сторінці 6 – те, з чого ваша гра починається.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ ГРИ

Картки пригод

У грі є три типи таких карток: початкові картки пригод, початкові картки бою і нумеровані. Обидва типи початкових карток позначено літерою П у нижньому лівому кутку – відкладіть їх убік. Нумеровані картки помістіть у скриню з магнітною кришкою в порядку зростання їхніх номерів, починаючи з 1. **Не перетасовуйте нумеровані картки і не дивіться на них!**



6 початкових карток пригод



14 початкових карток бою



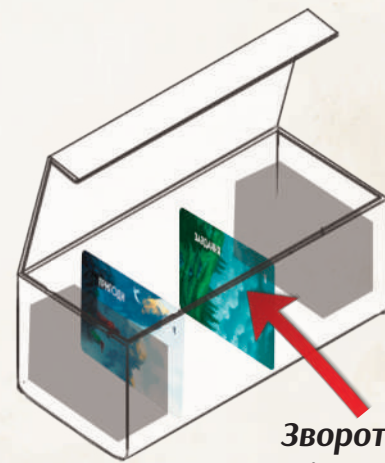
142 нумеровані картки пригод

Картки завдань

Після колоди нумерованих карток пригод, покладіть у скриню картки завдань – також у порядку зростання номерів, починаючи з 1. **Не перетасовуйте картки завдань і не дивіться на них!** Поролонові блоки допоможуть вам заповнити порожнє місце у скрині.



214 карток завдань



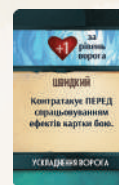
Звороти карток із номерами в правому верхньому кутку.

Маленькі картки

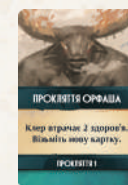
Розділіть маленькі картки на три стоси та перетасуйте кожен окремо: картки вмінь, картки ускладнення ворогів і картки прокляття Орфаша.



62 картки вмінь



17 карток ускладнення ворогів



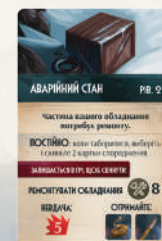
5 карток прокляття Орфаша

Інші картки

Картки ворогів тримайте долілиць у порядку зростання номерів. Не дивіться на них! Картки подій треба перетасувати.



73 картки ворогів



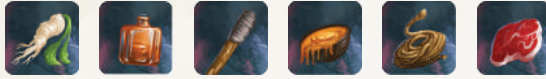
56 карток подій

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ ГРИ

Фішки та жетони

Розділіть картонні жетони та фішки на типи. Поставте хронометр у пластикову підставку.

Звичайні ресурси (по 6 кожного):
коренеріп, віскі, смолоскип, піскомед, мотузка, м'ясо



Ресурси завдань (по 7 кожного):
тундроягода, кровоцвіт, їрґолист, полум'яний кварц, кригокристал, яйце жадозмія



Жетони станів (по 5 кожного):
зневіра, отруєння, божевілля, слабкість, переляк



Хронометр



Жетон бонусного часу



Жетон активного гравця

Бойова скринька

Покладіть дерев'яні фішки – посилення, ушкоджень та синергії – в пластикову скриньку з кришкою.



20 фішок посилення



50 фішок ушкоджень



5 фішок синергії

Фігурки та жетони персонажів

Поставте картонні жетони персонажів у пластикові підставки (2 підставки залишаться без жетонів).



Фігурка літака



Фігурка Клер Сміт



5 жетонів персонажів

Інші компоненти



Планшет дій



Кубик бою

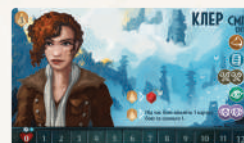


Планшет польоту

Планшет літака і
2 пластикові маркери



Планшет колоди бою



5 планшетів персонажів



5 жетонів посилення
(картонні, значення 5)



15 жетонів витривалості



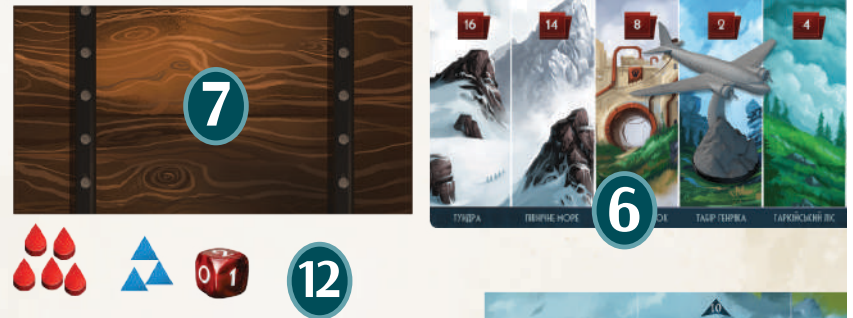
Не зображено:

- книга історій;
- атлас;
- аркуш досягнень;
- журнал пригод (відривні аркуші);
- картонний жетон Гелтарк та фішка літака;
- 8 пластикових підставок;
- поролоновий блок;
- скриня для зберігання виконаних завдань;
- пластиковий органайзер;
- магнітна скриня для зберігання карток.

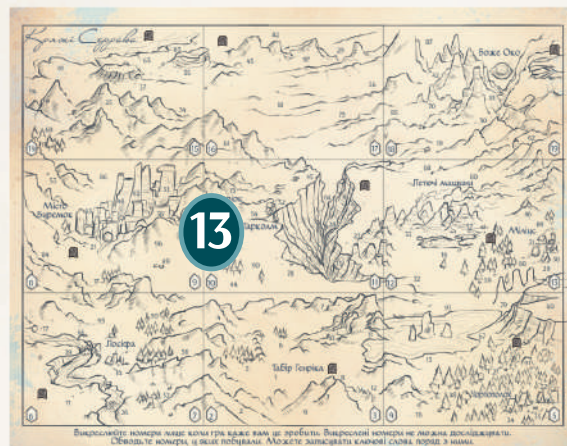
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Покладіть атлас на центр столу та розгорніть на стор. 2. Поставте фігурку Клер Сміт на квадрат з історією номер 6.

2. Планшет дій покладіть праворуч від атласу. Хронометр поставте на ділянку «Початок ходу». Розмістіть жетони ресурсів – 1 м'ясо, 1 коренеріп, 1 смолоскип, 1 мотузку – на планшеті дій, поряд зі шкалою часу. Це ваші початкові ресурси.



3. Покладіть планшет персонажа Клер Сміт у межах досяжності всіх гравців. Решту планшетів персонажів розподіліть між усіма гравцями настільки рівномірно, наскільки можливо. Кожен гравець кладе свій планшет (планшети) перед собою. Жетони персонажів поставте поряд із планшетами. Покладіть по фішці ушкодження на кожен планшет персонажа – на найвищу поділку шкали здоров'я. Покладіть по 3 жетони витривалості на кожен планшет персонажа.



4. Відокремте картки подій 1-го рівня від решти карток подій. Випадковим чином приберіть у коробку 8 карток 1-го рівня, якщо граєте на середньому рівні складності, або 14 карток 1-го рівня, якщо граєте на складному рівні складності. Якщо ви граєте на легкому рівні складності, використовуйте всі картки подій (див. розділ «Складність» на стор. 26 книги правил). Тепер перетасуйте всі картки подій. Перетасуйте картки вмінь. Покладіть колоди подій та вмінь ліворуч від планшета дій.



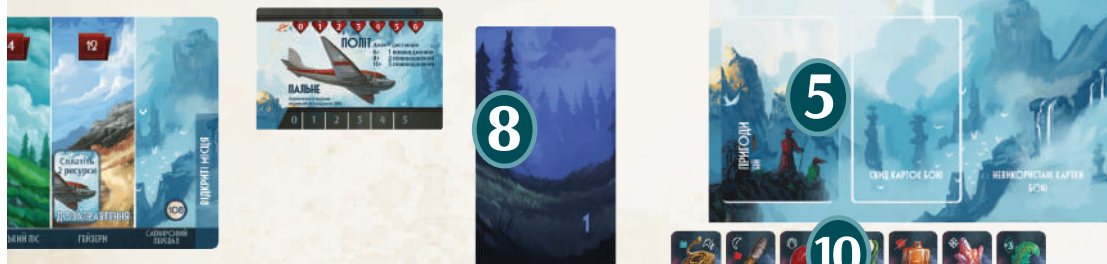
5. Візьміть початкові картки пригод. До початкового набору входять картки бою (це особливий тип карток пригод). Перетасуйте початкові картки бою окремо й покладіть колоду долілиць на планшет колоди бою. Випадково розподіліть решту початкових карток пригод між усіма гравцями настільки рівномірно, наскільки можливо (візьміть їх усі собі, якщо граєте самостійно).

6. Покладіть планшет польоту вгорі над атласом. Поставте фігурку літака на ділянку «Табір Генріка». Покладіть планшет літака поряд із планшетом польоту. Розмістіть пластикові маркери на шкалах цілісності та пального літака – кожен маркер на крайню праву поділку.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

7. Розмістіть поруч з атласом скриню з магнітною кришкою, що містить картки пригод і картки завдань. **ВАЖЛИВО:** не змінюйте порядок карток у колодах пригод і завдань і не переглядайте ці картки, поки не отримаєте вказівку це зробити.

8. Покладіть колоду ворогів долілиць поряд із планшетом колоди бою. **ВАЖЛИВО:** не змінюйте порядок карток у колоді ворогів і не переглядайте ці картки, поки не отримаєте вказівку це зробити.



9. Покладіть книгу історій на стіл.

10. Розподіліть ресурси по типах і викладіть їх на стіл.



11. Візьміть із колоди вмінь 4 картки й розподіліть їх між гравцями настільки рівномірно, наскільки можливо (візьміть їх усі собі, якщо граєте самотійно).

12. Фішки ушкоджень, синергії та посилення покладіть поряд з атласом. Поруч покладіть кубик бою та жетони станів.

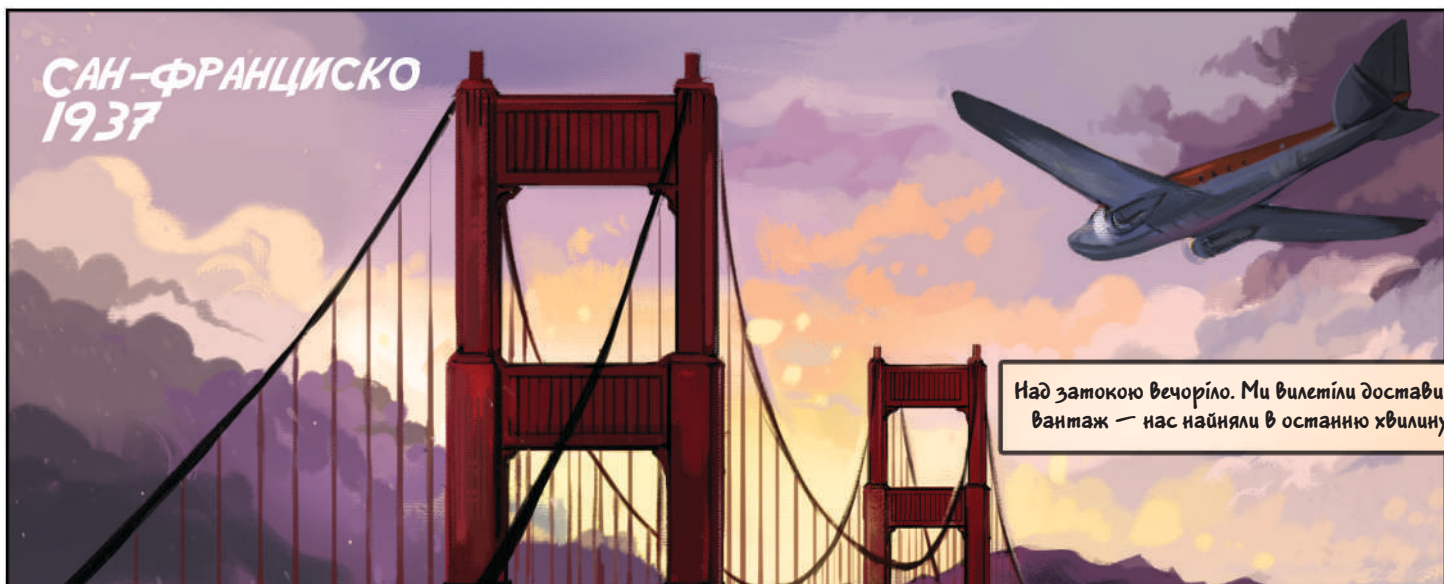


13. Розпочніть новий аркуш журналу пригод, який описуватиме цю вашу кампанію. Позначте рівень складності, на якому ви вирішили грати (див. розділ «Складність» на стор. 26 книги правил). Запишіть імена гравців та дату першої ігрової сесії.

15. Якщо це вже не перша ваша кампанія і ви не будете проходити навчання на стор. 10–15, одразу отримайте завдання 14, 15, 16, 17, 128 та виконайте інструкції завдання 128.

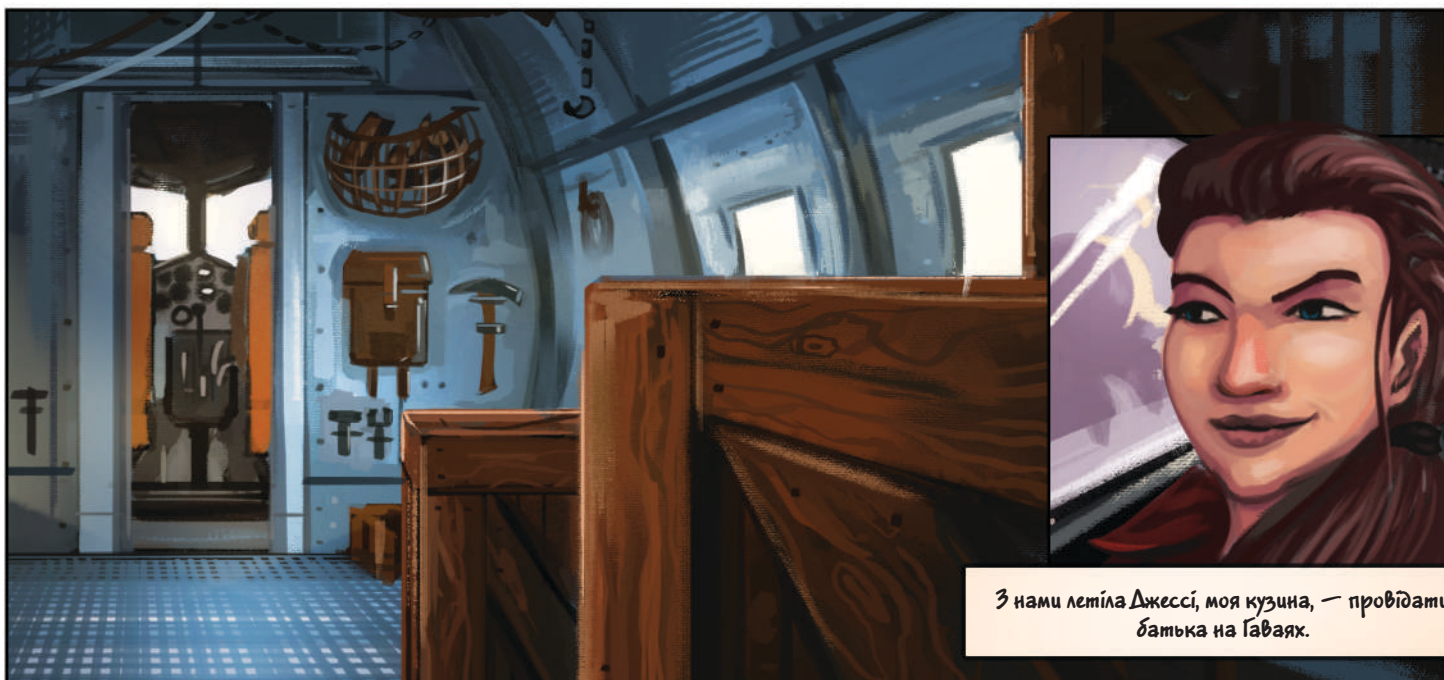
14. Видайте жетон першого гравця тому, під чий контроль перебуває Езарій.

Перегорніть сторінку й почніть вашу подорож!



САН-ФРАНЦИСКО
1937

Над затокою вечоріло. Ми вилетіли доставити вантаж — нас найняли в останню хвилину.



З нами летіла Джессі, моя кузина, — провідати батька на Гавайях.



Торговець не спускав очей зі своїх неоціненних колекцій мистецтва. У Гонолулу на нього чекав клієнт — щоб укласти угоду без посередників.



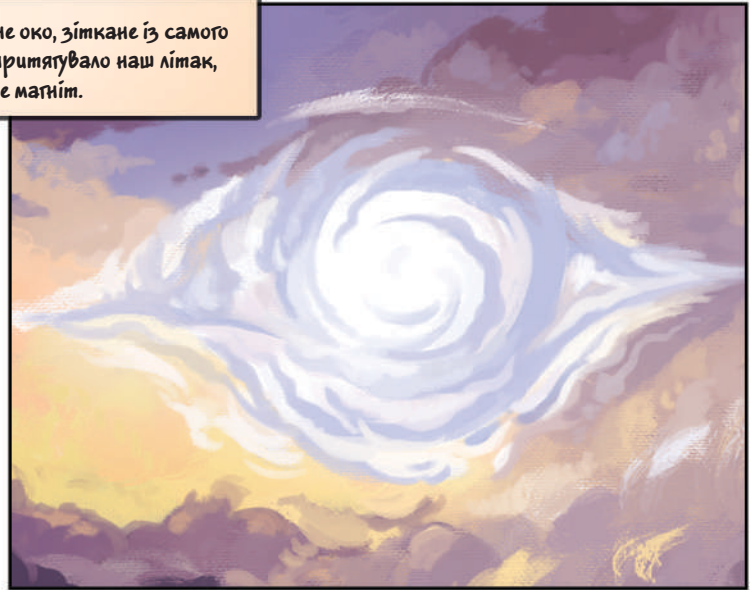
Його асистент — і майбутній зять — супроводжував по здку, щоби виявляти можливі підробки.



Політ тільки почався, коли ми з Юджином помітили дещо дивне попереду.



Це було як величезне око, зіткане із самого світла — і воно притягувало наш літак, наче магніт.





Яскравий спалах — і переливчасте море під нами
вмить перетворилося на оповиту хмарами долину
поміж вкритими льодом скелями.



Ми розвернулися в пошуках ока — і неспівський
скрегіт струсив металеву обшивку літака.

За нами гнався прадавній жак!



Іще один.

Ага.
Не виживуть.

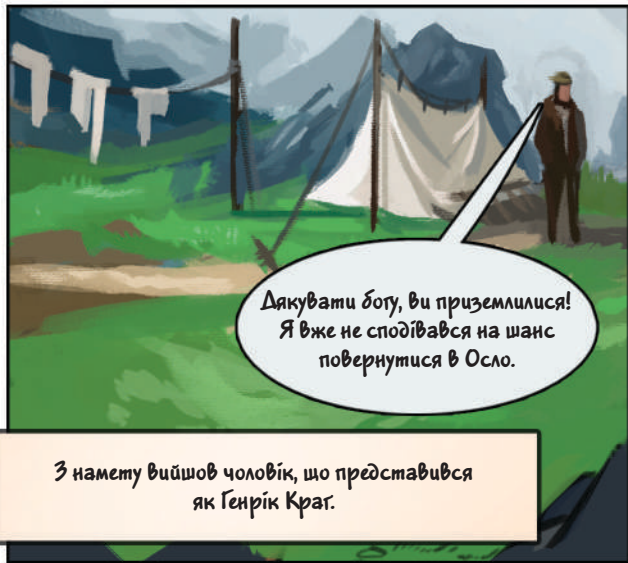
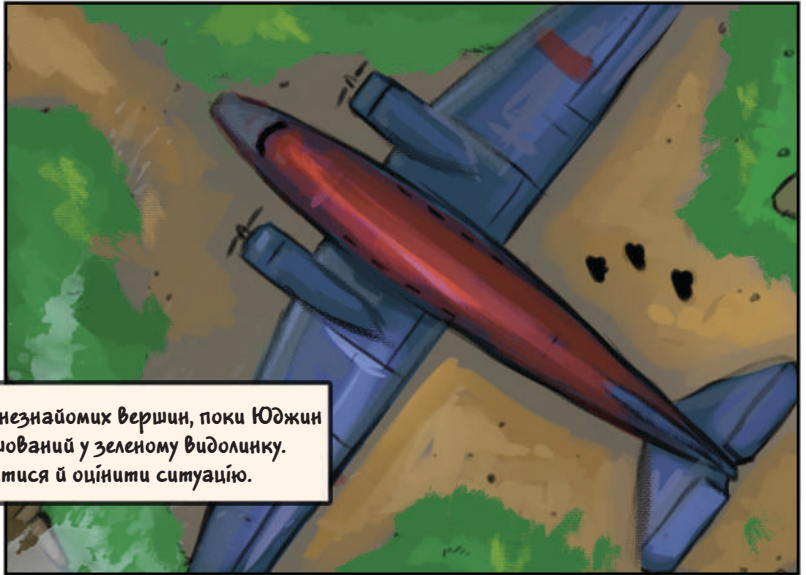


Він у нас
на хвості!



Ми ледве вирвалися!

Якийсь час ми блукали поміж незнайомих вершин, поки Юджин не помітив табір, розташований у зеленому видолінку. Ми вирішили приземлитися й оцінити ситуацію.



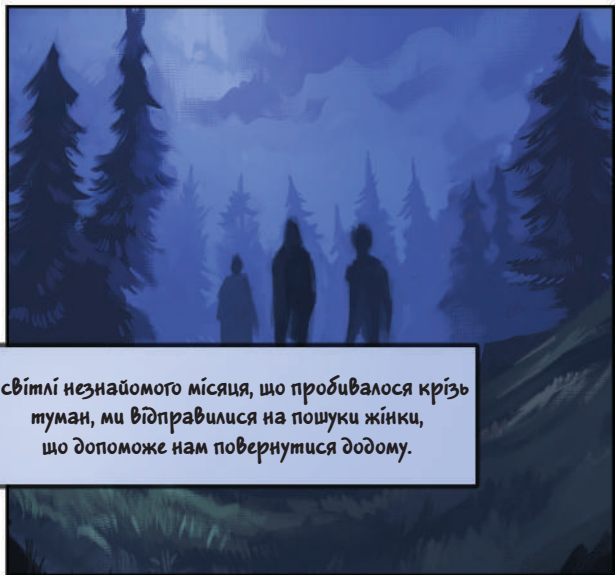
Дякувати богу, ви приземлилися! Я вже не сподівався на шанс повернутися в Осло.

З намету вийшов чоловік, що представився як Генрік Краг.

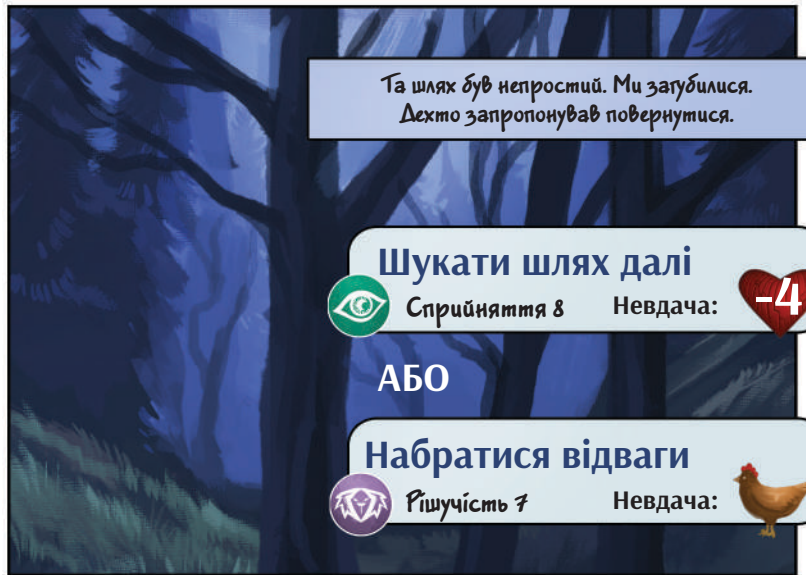


Друзі, ви прибули в дивний світ. Повернутися на Землю буде непросто. З мого літака майже всі або загинули, або десь зникли. Допоможете знайти тих, хто виїлів? Летючий монстр знищив мій літак, тож доведеться повертатися на вашому.

Просто на північ від нас живе жінка. Вона стверджує, що може приспати монстра, щоб ми могли пролетіти повз. Вона — наша єдина надія.



У світлі незнайомого місяця, що пробивалося крізь туман, ми відправилися на пошуки жінки, що допоможе нам повернутися додому.



Та шлях був непростий. Ми заблукали. Дехто запропонував повернутися.

Шукати шлях далі
Сприйняття 8 Невдача: -4

АБО

Набратися відваги
Рішучість 7 Невдача:

Це — ваше перше випробування. Виберіть один із двох варіантів: «шукати шлях далі» чи «набратися відваги». Вибравши, перегортайте сторінку — там написано, як працюють випробування.

Випробування: пояснення та приклад гри

Отже, перед вами постав вибір між двома випробуваннями: шукати шлях далі (СПРИЙНЯТТЯ 8) АБО набратися відваги (РІШУЧИСТЬ 7). Будь-яке випробування пов'язане з перевіркою однієї з шести навичок, якими володіють члени вашого екіпажу: сила, хитрість, кмітливість, сприйняття, майстерність або рішучість. Щоби продовжити історію, вам необхідно пройти одне з двох випробувань. Припустімо, ви вибрали «шукати шлях далі». У книзі історій це було б надруковано так:

А. Шукати шлях далі.
СПРИЙНЯТТЯ 8
Невдача: -4 здоров'я.

Щоби пройти випробування успішно, вам треба щонайменше 8 СПРИЙНЯТТЯ. Якщо ви не впораєтеся – ви зіткнетеся з наслідками невдачі. Утім, більшість випробувань (включно із цим) дозволяють вам продовжити історію навіть після провалу.

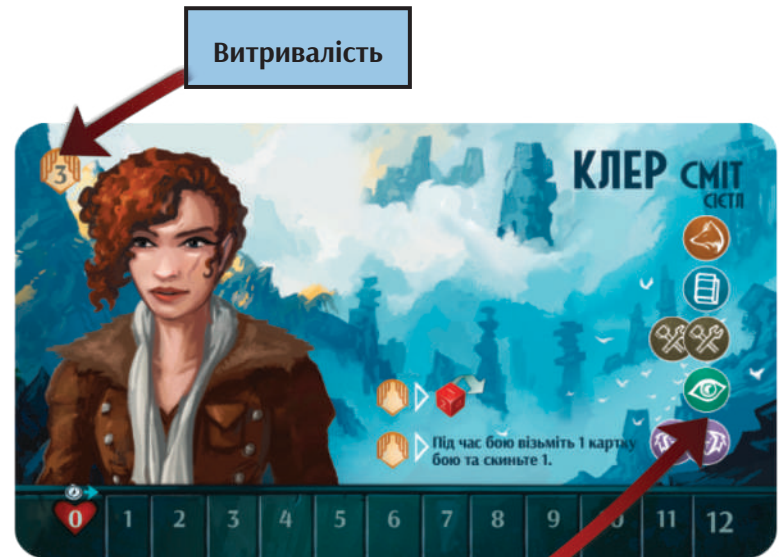
Виберіть персонажів, які братимуть участь у випробуванні. Кожен гравець може вибрати персонажів з-поміж тих, яких контролює – ці персонажі мусять мати відповідну навичку або на планшеті персонажа, або на споряджених картках вмінь. Припустімо, у цьому випробуванні беруть участь Клер та Мігель. Зніміть з планшетів цих двох персонажів по жетону витривалості. Кожен із цих персонажів має по 1 СПРИЙНЯТТЯ, тож ваше значення навички для цього випробування – 2 СПРИЙНЯТТЯ.

У кожному випробуванні, навіть якщо жоден персонаж не бере в ньому участі, ви також випробовуєте долю. Випробування долі – це коли ви берете верхню картку колоди вмінь та додаєте число долі (у верхньому лівому кутку) цієї картки до вашого значення навички. Одразу скиньте цю картку вміння. Припустімо, ви витягли картку зі значенням 2 – тож ваше загальне значення навички тепер $2 + 2 = 4$. Недостатньо!

Та не переймайтеся. Тепер у гравців є нагода використати здібності (чи споряджені вміння) персонажів, а також скинути картки вмінь з руки (що мають відповідну позначку навички) – усе це впливає на остаточне значення навички. Ви також можете просто прийняти наслідок невдачі – але давайте використаємо властивість картки пригод під назвою «Базове спорядження», яка дозволяє повторно випробувати долю. Скиньте картку «Базове спорядження» у скид карток пригод, а тоді випробуйте долю знов. Цього разу припустімо, що ви витягли картку зі значенням 7. $7 + 2 = 9$. Вам було потрібно 8 СПРИЙНЯТТЯ, тож випробування пройдено успішно!

Якщо ви провалили випробування, то ви отримуєте 4 ушкодження. Активний гравець визначає, хто з персонажів отримає ці ушкодження – АЛЕ ті персонажі, що брали участь у випробуванні, мусять отримувати ушкодження першими, якщо це можливо.

Якщо подібна ситуація стається в книзі історій – ви просто читаєте наступний абзац і продовжуєте вашу пригоду. Але в нас іще триває вступ – тож перейдіть до стор. 11, де пояснено, як працює бій.

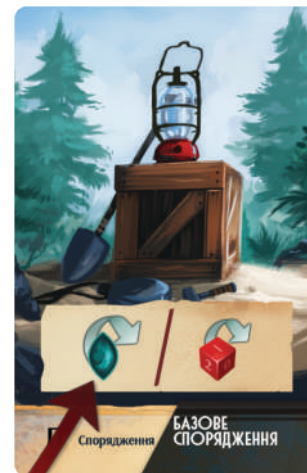


Витривалість

Навичка сприйняття

Доля 2

Якщо цією картою ви випробовуєте долю, символ навички й уміння під ним не мають жодного значення.



Доля 7



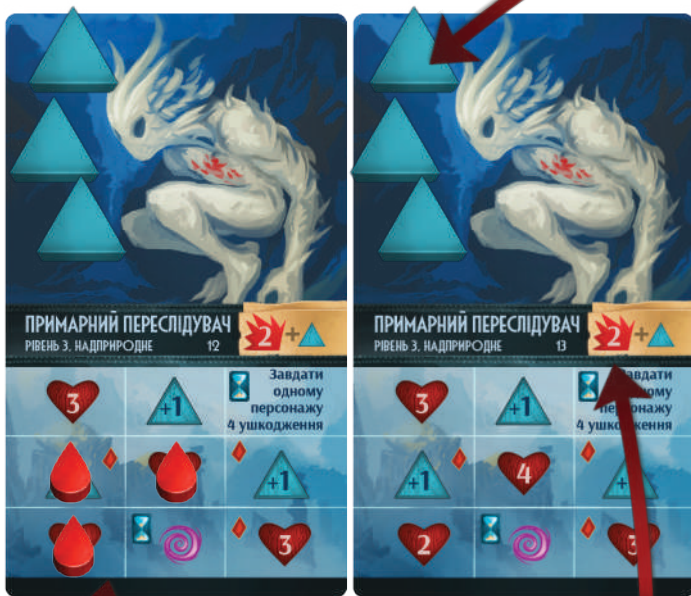
Повторно випробуйте долю

Долаючи нічну пітьму, ми помітили чоловіка у дивному синьому пальті, що нетерпляче махав нам із-за дерев. Його звали Езарій. Він знає, де живе потрібна нам жінка, але хоче нас попередити — примарні істоти полюють за нами. Не пройшло й миті, як на нас напали!



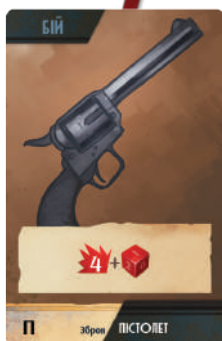
БІЙ 12, 13

Фішки посилення



Базове значення контратаки ворога

Якщо квадрат сітки закритий, вказані на ньому символи / здібності більше не діють.



Бій: пояснення та приклад гри

Якщо ви бачите слово БІЙ і перелік чисел за ним — це означає, що вам необхідно перемогти ворогів, щоб рухатися далі сюжетом гри.


Час ставати до бою! Спершу візьміть картки номер 12 і 13 із колоди ворогів (коли перебираєте колоду, дивіться тільки на номери на зворотах карток, а не на їхній лицьовий бік). Покладіть знайдені картки горілиць одна біля одної посередині столу. За кожен символ +1 у блакитному трикутнику покладіть фішку посилення на зображення на відповідній картці ворога. Так, у нашому прикладі, ви мусите покласти по 3 фішки посилення на кожного ворога.

На початку бою кожен гравець випадковим чином бере 1 картку бою за кожного персонажа, якого контролює (не враховуючи Клер Сміт), плюс 1 додаткову картку бою.

- 1 гравець контролює 4 персонажів, бере 5 карток.
- 2 гравці контролюють по 2 персонажі кожен, беруть по 3 картки.
- 3 гравці беруть 2 / 2 / 3 картки.
- 4 гравці беруть по 2 картки.

У цьому прикладі припустимо, що ми витягли такі картки бою: Батіг, Пістолет, Прицільний постріл, Розвідний ключ. Бій проходить у декілька раундів. Щораунду кожен гравець розігрує одну картку бою за кожного персонажа, якого контролює (не враховуючи Клер Сміт). Активний гравець може розіграти картку на Клер Сміт замість одного зі своїх персонажів. Раунд бою закінчується, коли було розіграно 4 картки бою. Бій закінчується, коли на кожній картці ворога було закрито кожне серце.

Почнімо! Для початку, розіграємо Пістолет на Мігеля. Ви мусите обрати ворога як ціль, тож давайте поцілимо Примарного переслідувача ліворуч. Пістолет завдає 4 ушкодження ПЛЮС результат кидка кубика. Припустимо, ви кинули кубик і отримали 3 — тож загальна кількість ушкоджень дорівнює 7. Розмістіть відповідну кількість фішок ушкоджень на картці ворога так, щоб вони лягали по сусідству одна до одної, адже це одна атака. Серця потребують стільки ушкоджень, скільки на них вказано; решта квадратів потребують 1 ушкодження, щоб їх закрити. 2 ушкодження з тих, що завдав Мігель, закривають серце зліва внизу, 1 ушкодження закриває квадрат вище, із символом збільшення посилення, і решта 4 закривають серце в центрі сітки.

Оскільки ви закрили квадрат із символом синергії , ви отримуєте 1 жетон синергії. Отримавши цей жетон, ви мусите видати його іншому персонажу — тож, скажімо, ви вирішили віддати його Джессі. Покладіть жетон синергії на планшет персонажа Джессі.

Ворог контратакує після кожної атаки — він завдає 2 базові ушкодження ПЛЮС 1 ушкодження за кожну фішку посилення. Примарний переслідувач має 3 фішки посилення, тож завдає 5 ушкоджень Мігелю. Зменште здоров'я Мігеля на 5, пересунувши фішку на шкалі здоров'я (внизу планшета персонажа) на 5 ліворуч. Атаку Мігеля в цьому раунді завершено. *Продовження на наступній сторінці.*

Припустімо, що другий гравець має жетон активного гравця. Тож цей гравець має право розіграти картку бою на Клер. Розігруючи Батіг, він вибирає за ціль Примарного переслідувача праворуч. Батіг має 3 ефекти – їх можна застосовувати у будь-якому порядку. По-перше, покладіть 1 жетон ушкоджень – наприклад, закривши квадрат із символом божевільля внизу сітки. Символ піщого годинника на цьому квадраті вказує, що це здібність кінця раунду. По-друге, ефект Батога дозволяє зняти 1 фішку посилення з картки ворога. Третій ефект цієї картки бою спрацьовує під час контратаки. Ворог завдає 2 базові ушкодження ПЛЮС 2 ушкодження за посилення – але Батіг блокує 2 ушкодження (про що свідчить цифра 2 у символі захисту). Тож контратака ворога завдає тільки 2 ушкодження Клер. Зменште її здоров'я на 2.

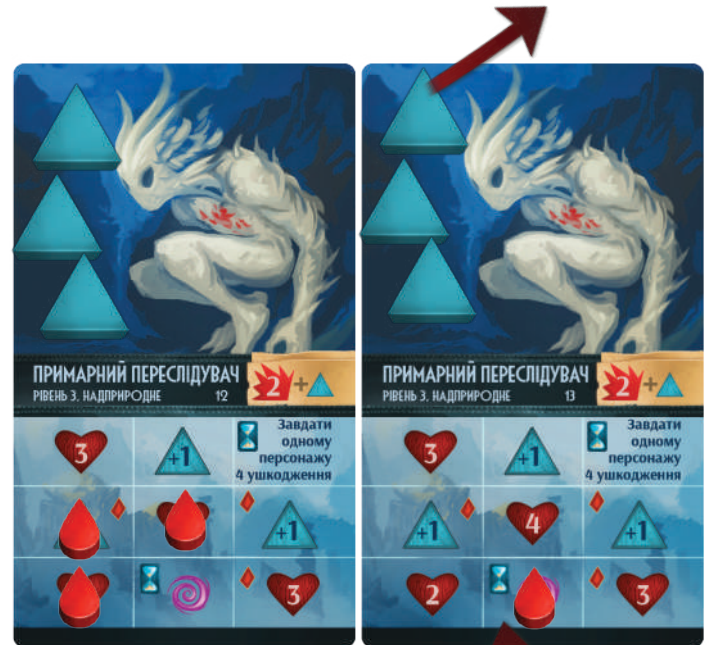
Третій гравець розіграє Прицільний постріл на Джессі, вибираючи лівого Переслідувача за ціль. Джессі завдає 2 ушкодження ПЛЮС 1 додаткове ушкодження за 1 символ СПРИЙНЯТТЯ на своєму планшеті персонажа. Ці 3 ушкодження гравець вирішує розмістити в правому нижньому куті лівої картки, на серце, що якраз потребує 3 ушкоджень (ви не мусите класти фішки ушкоджень від нової атаки по сусідству до фішок від попередньої). Скинувши жетон синергії (який Джессі отримала від атаки Міґеля), третій гравець знімає фішку посилення з картки ворога. Тож тепер лівий Примарний переслідувач завдає 4 ушкодження від контратаки (2 базові + 2 за посилення), але Прицільний постріл блокує 1 з них – тож зменште здоров'я Джессі на 3.

4-й гравець розіграє Розвідний ключ на Еда, вибираючи лівого ворога за ціль. На кубуку випало 0, тож гравець завдає 3 ушкодження – цього достатньо, щоб закрити серце в лівому верхньому кутку сітки. Закривши усі символи сердець, ви перемагаєте ворога – тож атака Еда перемагає цього Примарного переслідувача. Утім, навіть переможений, ворог контратакує – Ед отримує $2 + 2 = 4$ ушкодження. Зменште здоров'я Еда на 4, скиньте картку переможеного ворога і всі фішки на ній.

Тепер, коли було розіграно 4 картки бою, раунд переходить до фази кінця раунду. Скиньте всі розіграні картки бою з персонажів. Кожен ворог, починаючи з найлівого й рухаючись праворуч, здобуває посилення й активує здібності кінця раунду.

У нас залишився тільки 1 ворог. Він здобуває 3 посилення – по одному за кожен символ «додати посилення». Здібність кінця раунду в правому верхньому кутку сітки завдає 4 ушкодження одному персонажу. Активний гравець вибирає, кому ці ушкодження буде завдано – для прикладу, зменште здоров'я Клер на 4.

Тепер кожен гравець бере по 1 новій картці бою за кожен розіграну в попередньому раунді. Починається новий раунд. Бій триває, допоки всіх ворогів не переможено. Цей бій ви можете пропустити, одразу перегорнувши на наступну сторінку, – але можете дограти його до кінця, якщо бажаєте. В будь-якому випадку, коли бій закінчено, скиньте всі картки бою з рук і персонажів і поверніть картки ворогів на своє місце за порядком у колоді ворогів.



Завдати 1 ушкодження, зняти 1 фішку посилення, блокувати 2 ушкодження від контратаки ворога.



Синергетична здібність

У книзі історій, коли ви перемогли ворогів, ви продовжуєте вашу пригоду, читаючи наступний абзац історії. У цьому коміксі – перегортайте сторінку.

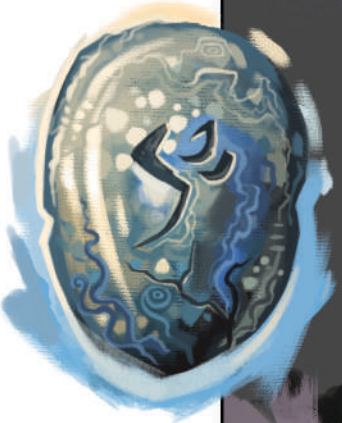


Езарій провів нас до підніжжя величезно брили, вкрито різьбленими літерами й зображенням півмісяця. Там, у тумані, стояла жінка, і волосся мерехтіло срібними зірочками. Вона сказала, що звати Мікра, і вона — богиня!

Ми благали про допомогу. Адже хто, як не богиня, має змогу просто відправити нас додому через портал! Але вона розбила наші сподівання.

Боги ослабли. Ми прокинулись вісім років тому, але відтоді наші сили тільки танули.

Ви бажаєте повернутися додому. Я можу вам допомогти. Але ви мусите допомогти мені. Бог Орфаш прагне мене вбити. Я мушу зібрати силу тотемів, щоб вижити.

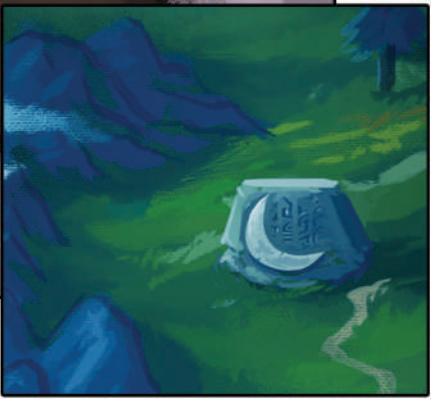


Ці особливі камені колись та ли в собі велику силу. Але тепер сила розсіялася, а самі камені загубилися, розкидані по світу.

Якщо ви їх знайдете і матимете при собі правильні інгредієнти — я зможу їх пробудити, повернути собі втрачену силу, впоко ти монстра, що стереже дорогу до порталу додому, і перемотти Орфаша.

У мене вже є кілька сплячих тотемів. Езарій допоможе вам знайти ще. Він знає, де їх шукати, і як знайти мене, коли потрібно.

А тепер ідіть! Портал до вашого світу не буде відкритий вічно. А коли він зникне, то мусить минути багато років, перш ніж він відкриється знов.



Важливо: візьміть початкові картки завдань!

Картки завдань вказують на цілі, що рухають уперед вашу історію. Декілька початкових завдань скерують вас на самому початку.

Отримайте завдання 14, 15, 16, 17. Це – сплячі тотемі. На кожній картці перелічені ресурси, що потрібні, аби їх пробудити. Пробудження тотемів – ваша головна ціль впродовж гри. **Отримайте завдання 128 й одразу виконайте його інструкції.**

Структура ігрового ходу

На останніх сторінках цього вступного коміксу пояснено, як виконати ваш перший хід (якщо ви вже прочитали книгу правил, можете пропустити їх й одразу переходити до самостійної гри). Ви вже пройшли вступ – відновіть здоров'я і витривалість усіх персонажів і приберіть усі жетони станів, якщо вони є на персонажах.

Перший хід

Тепер ви знаєте свою ціль: знайти достатньо інгредієнтів, щоби пробудити тотемі для Мікри, яка допоможе повернутися вам додому. Ви також мусите знайти пасажирів із літака Генріка – але часу обмаль. Якщо ви зволікатимете, портал закрийється – і ви назавжди залишитеся у світі Блукань.

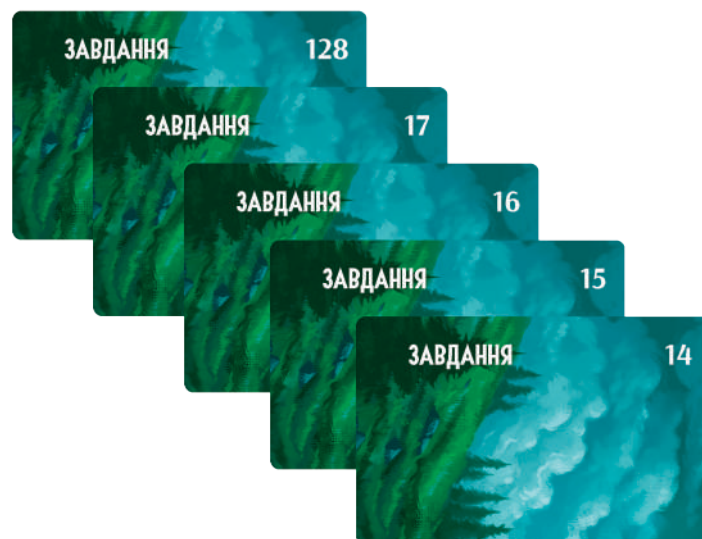
Усі дії під час ходу виконує активний гравець, який також контролює Клер.

Крок 1: взяти 2 картки вмінь.

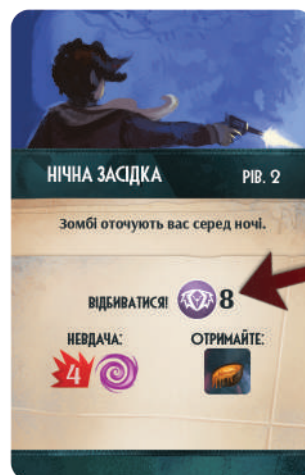
Найперше у свій хід, візьміть 2 картки вмінь з колоди вмінь до своєї руки. У будь-який момент гри ви можете спорядити якусь із цих карток на персонажа, якого контролюєте (включно із Клер Сміт, якщо ви – активний гравець). Спорядження збільшує навички й додає нові здібності персонажам. Вартість спорядження картки вміння – це скидання однієї чи декількох інших карток вмінь із руки. Припустімо, ви взяли до руки дві картки – «Лектор» і «Травник». Ви вирішуєте скинути картку «Лектор», щоби спорядити вміння «Травник». Зробивши це, підкладіть картку «Травник» під планшет персонажа Клер – так, щоби видимою лишалася тільки нижня половина картки вміння (із символом навички КМІТЛИВІСТЬ й ефектом здібності). Тепер ви маєте споряджену здібність – у будь-який момент гри ви можете скинути 1 жетон витривалості з цього персонажа й 1 коренеріп з ваших ресурсів, щоби відновити 4 здоров'я (будь-якому персонажу) і скинути стан отруєння (з будь-якого персонажа). Також ця споряджена картка підіймає навичку КМІТЛИВОСТІ Клер на 1. **Вартість спорядження картки вміння зростає на 1 за кожну вже споряджену на цього персонажа картку з таким самим символом навички.**

Крок 2: подія.

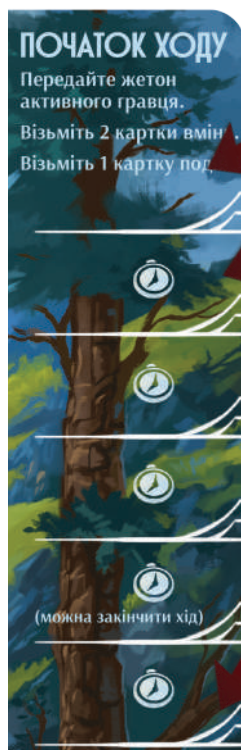
Тепер візьміть картку із колоди подій. Припустімо, ви витягли картку «Нічна засідка» – вам потрібно одразу ж відбиватися від зомбі! Це випробування – РІШУЧИСТЬ 8. Виберіть персонажів, які братимуть участь у випробуванні (або ухваліть між собою рішення, що жоден із персонажів не бере участі), а тоді випробуйте долю. Якщо випробування провалене – застосуйте ефект невдачі на картці події (в цьому разі розподіліть 4 ушкодження між персонажами й покладіть жетон стану божевілля на одного з персонажів). Незалежно від того, успіх чи невдача спіткали вас у цьому випробуванні, ви отримуєте винагороду – у цьому випадку, 1 пісcomed.



Вартість спорядження. Вона збільшується на 1 за кожну картку КМІТЛИВОСТІ, вже споряджену на цього персонажа.



Випробування РІШУЧИСТІ 8.



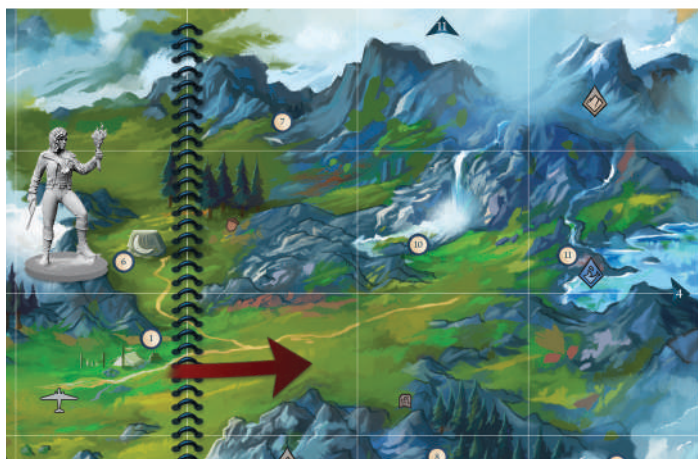
Починайте хід тут.

Рухайте хронометр шкалою часу, коли витрачаєте час.

Коли хронометр опиняється тут після завершення дії, перейдіть до кроку 4, щоб закінчити цей хід.



Історія 1



Крок 3: ді.

Тепер ви вибираєте дії, до яких вдаєтеся. Кожна дія (крім «Отаборитися») коштує 1–2 одиниці часу. Витрачаючи час, рухайте хронометр шкалою часу на відповідну кількість ділянок. Ви маєте 5 одиниць часу на хід. Найчастіше ви будете вдаватися до дій «Переміститися» та «Дослідити».

Дослідити: витратьте 2 одиниці часу, щоб дослідити місце, позначене номером в атласі, у квадраті, де ви зараз перебуваєте. Розгорніть книгу історій на історії з вказаним номером і зачитайте її вголос (ви починаєте гру на квадраті з історією номер 6). Історія може містити вибір, який потрібно зробити, або винагороду, яку ви можете отримати. Виконуйте вказівки книги історій, поки не прочитаєте «Поверніться на мапу». Відтак, закрийте книгу історій – дію дослідження завершено. Детальніше на стор. 9 книги правил.

Переміститися: витратьте 1 одиницю часу, щоби пересунути фігурку Клер на сусідній квадрат атласу (горизонтально чи вертикально, але не по діагоналі). Якщо на вашому шляху перешкода, і ви не маєте способу її подолати – отримайте 3 ушкодження. Детальніше на стор. 8 книги правил.

Підказка: історії з номерами 1, 5 і 6 містять корисні картки пригод і важливу інформацію. Історія 5 – це «Локація», особливий тип дослідження, що описаний на стор. 10 книги правил.

Витративши 5 одиниць часу, перейдіть до 4-го кроку.

Крок 4: кінець ходу.

Поверніть хронометр на ділянку «Початок ходу» на шкалі часу. Передайте жетон активного гравця гравцеві ліворуч від вас. Цей гравець тепер контролює Клер Сміт і починає новий хід.


















Кінець вступного коміксу.

Ви майже готові до самостійних пригод. Насамкінець, ось іще декілька настанов.

Отаборитися: до цієї дії можна вдаватися будь-коли (тільки не посеред іншої дії – наприклад, дію «Дослідити» треба закінчити й повернутися на мапу, перш ніж отаборитися). Закресліть один із символів багаття у вашому журналі пригод, починаючи з найлівішого символу. Кожен персонаж відновлює жетони витривалості (до свого максимуму в 3) й відновлює 2 здоров'я. Перетасуйте скид карток пригод (але не карток бою) й роздайте усім гравцям настільки рівномірно, наскільки це можливо. Детальніше на стор. 7 книги правил.

Політ і ремонт: ці дві дії, до яких ви вдаватиметеся набагато рідше, пояснено на сторінках 10 і 12 книги правил відповідно.

Ресурси: про них написано на стор. 19 книги правил.

Ушкодження від атаки	
Захист	
Здоров'я	
Посилення	
Зняти посилення	
Зняти стан переляку	
Зняти стан божевілья	
Зняти стан отруєння	
Зняти стан слабкості	
Зняти стан зневіри	
Здібність кінця раунду	
Синергія	
Тотем	
Доля	
Випробувати долю ще раз	
Навичка майстерності	
Навичка хитрості	
Навичка кмітливості	
Навичка сили	
Навичка сприйняття	
Навичка рішучості	

Коренеріп (звич. ресурс)	
Віскі (звич. ресурс)	
Смолоскип (звич. ресурс)	
Піскомед (звич. ресурс)	
Мотузка (звич. ресурс)	
М'ясо (звич. ресурс)	
Тундроягода (завдання)	
Кровоцвіт (завдання)	
Ґерґолист (завдання)	
Полум'яний кварц (завдання)	
Кригокристал (завдання)	
Яйце жадозмія (завдання)	
Перешкода: вода	
Перешкода: крутий ландшафт	
Перешкода: холод	

СТРУКТУРА ХОДУ

1. Взяти 2 картки вмінь.

Найперше – візьміть 2 картки вмінь. Ви можете спорядити персонажа картою вміння в будь-який момент гри; або ж ви можете скинути картку вміння з руки, аби збільшити результат випробування на 1 (див. стор. 5 книги правил).

2. Подія.

Візьміть картку події й зачитайте її вголос. Картка події може поставити вас перед вибором, змусити пройти випробування, спровокувати наслідок, або мати який-небудь інший ефект (про випробування див. стор. 13 книги правил). Розв'яжіть подію, перш ніж продовжувати хід (див. стор. 6 книги правил).

3. Дії.

Виконайте певну кількість дій. Доступні дії перелічено внизу планшета дій. За один хід можна виконати одну й ту ж дію декілька разів. Після кожної дії (окрім табору) перемістіть хронометр на шкалі часу. Див. стор. 7 книги правил і далі для пояснення дій.

4. Кінець ходу.

Коли хронометр досягає останньої ділянки на часовій шкалі після виконання дії – ваш хід на цьому закінчується. Ви також можете закінчити хід раніше, коли хронометр перебуває на передостанній ділянці шкали – тоді наступний гравець одержує ваш невикористаний час. Передайте жетон активного гравця тому чи тій, хто сидить ліворуч від вас. Цей гравець починає новий хід.

БІЙ

Гравці беруть картки бою

Кожен гравець бере 1 картку бою ПЛЮС 1 за кожного персонажа, якого контролює (не враховуючи Клер).

Гравці розігрують картки бою

Кожен гравець розігрує 1 картку бою на кожного персонажа під своїм контролем, не враховуючи Клер (ви не можете розіграти картку бою на персонажа з 0 здоров'я). Гравець, який контролює Клер, може розіграти картку на неї замість одного зі своїх персонажів. Розігруючи картку бою, вкажіть одного з ворогів як ціль атаки. Цей ворог контратакує після того, як атаку здійснено. Раунд бою закінчується, коли розіграно 4 картки бою.

Кінець раунду

Кожен ворог здобуває фішки посилення й активує здібності кінця раунду. Якщо на столі лишаються вороги, кожен гравець бере по 1 картці бою за кожну розіграну картку в попередньому раунді. Починається новий раунд.