

Сплячі Боги ДАЛЕКІ НЕБЕСА

КНИГА ПРАВИЛ

1–4 гравці, вік 14+, 1–15 годин

Огляд

Сан-Франциско, 1937 рік. Ваш вантажний літак потрапляє в портал у небі та переносить вас у суворий край, де блукають дивовижні створіння, боги плетуть інтриги, а небезпеки чигають на кожному кроці. Чи зможете ви знайти шлях назад, перш ніж портал закрийся?

«Сплячі Боги: далекі небеса» — це самостійне продовження, дія якого відбувається у всесвіті *Сплячих Богів*. **Хоч тут й обіграно певні сюжетні лінії гри-попередниці, для повноцінного проходження та отримання задоволення не обов'язково грати в першу частину.** Ви перестрінете повністю нових персонажів та поринете в унікальні історії, — а все, що стосується подій попередньої гри, тут пояснено.

Мета гри

Мета гри в «Сплячі Боги: далекі небеса» — вижити попри всі небезпеки химерного світу й повернутися додому, в Сан-Франциско. Заради цього доведеться подорожувати, використовувати атлас, досліджувати нові місцини, виконувати завдання й шукати рідкісні тотеми, в яких криється сила, здатна повернути вас на Землю.

Ця книга правил та вступний комікс

Наша порада: одному з вас варто прочитати цю книгу правил, перш ніж ви почнете кампанію. Проте ви можете обійтися й без цього. Вступний комікс пояснює приготування до гри й базові правила, яких буде достатньо для того, щоб почати мандрівку у світі Блукань!

Уже грали у гру-попередницю «Сплячі Боги»?

Починаючи зі стор. 30, ви знайдете пояснення нових правил та огляд змін до старих.



ЗМІСТ

Про приготування до гри й розкладання її компонентів див. стор. 2–5 вступного коміксу.

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ 2

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ ГРИ 3

СТРУКТУРА ХОДУ 4

КАРТКИ ВМІНЬ 5

ПОДІЯ 6

Дії та ШКАЛА ЧАСУ 7

Дія: отаборитися 7

Дія: переміститися 8

Дія: дослідити 9–10

Дія: летіти 10–11

Дія: ремонтувати 12

КІНЕЦЬ ХОДУ 12

ВИПРОБУВАННЯ 13

ПЕРСОНАЖІ 14–15

Здоров'я та витривалість 14

Навички, стани, здібності 15

КАРТКИ та РЕСУРСИ 16–19

Картки пригод 16–17

Картки бою 16

Картки вмінь 18

Ресурси та пробудження тотемів 19

БІЙ 20–25

Боси 24

КАМПАНІЯ 26–29

Поразка та рівні складності 26

Журнал пригод 27

Збереження гри та заміна гравців 27–28

Рахунок кампанії та досягнення 29

ЗБЕРІГАННЯ КОМПОНЕНТІВ 31

СИМВОЛИ ТА ПОКАЖЧИК 32

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ

Початкові картки пригод (6)



Початкові картки бою (14)



Картки пригод (142)



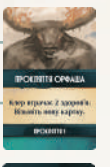
Картки завдань (214)



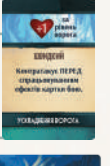
Картки вмінь (62)



Картки прокляття Орфаша (5)



Картки ускладнення ворогів (17)



Картки ворогів (73)



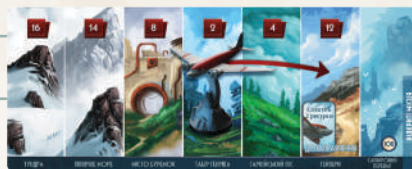
Картки подій (56)



Планшет літака (1) та пластикові маркери (2)



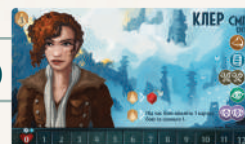
Планшет польоту (1)



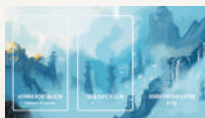
Планшет дій (1)



Планшети персонажів (5)



Планшет колоди бою (1)



Жетон бонусного часу (1)



Жетони персонажів (5)



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



Жетони посилення зі значенням «5» (5)



Дерев'яні фішки ушкодження (50)



Дерев'яні фішки синергії (5)



Дерев'яні фішки посилення (20)



Кубик бою (1)



Жетон активного гравця (1)



Жетони витривалості (15)



Хронометр (1)



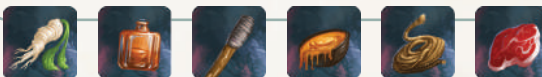
Пластикова фігурка літака (1)



Пластикова фігурка Клер Сміт (1)



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



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



Не зображено:

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

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ ГРИ

На цій сторінці пояснено основні терміни та елементи гри, які допоможуть краще зрозуміти решту правил.

Ваш персонаж (персонажі)

Залежно від того, скільки вас грає за столом, ви можете грати за 1 персонажа чи за декількох. Коли триває ваш хід, ви – **активний гравець**. Ви завжди контролюєте принаймні 1 персонажа, а якщо ви є активним гравцем, то НА ДОДАТОК контролюєте Клер Сміт. Клер – головна героїня пригод. У книзі історій подано події так, як їх бачить вона.

Здоров'я, ушкодження, витривалість

Здоров'я – це кількість ментальної та фізичної шкоди, яку може витримати ваш персонаж. Коли персонаж втрачає чи здобуває здоров'я, перемістіть фішку ушкоджень на шкалі здоров'я внизу планшета персонажа у відповідний бік. Коли гра каже «зазнайте ушкоджень» – це означає, що ви втрачаєте здоров'я. Іноді це також записано як «-X здоров'я». Поза боєм, якщо не вказано інше, активний гравець визначає, як саме розподілити втрати здоров'я між персонажами. Див. стор. 14.

У кожного персонажа є максимум 3 жетони витривалості, які ви витрачаєте на випробування та активування здібностей персонажа. Витративши жетон витривалості персонажа, зніміть його з відповідного планшета персонажа та покладіть у запас. Див. стор. 14.

Жетони станів

У грі є 5 станів персонажа: **отруєння, переляк, слабкість, божевілля та зневіра**. Коли персонаж отримує якийсь із цих станів, покладіть відповідний жетон на його чи її планшет. Кожен персонаж може страждати на кілька станів одночасно – але на планшеті **не може бути більш ніж 1 жетон кожного стану**. Якщо не вказано інше, активний гравець визначає, хто з персонажів отримує той чи інший стан. Див. стор. 15.



Випробування долі

Коли гра каже вам «випробуйте долю», візьміть верхню картку колоди вмінь та подивіться на число долі у верхньому лівому кутку цієї картки. **Скиньте цю картку** одразу після цього. Якщо картки вмінь у колоді закінчилися – перетасуйте скид та сформуєте з нього нову колоду вмінь. Якщо ж карток вмінь не лишилося тому, що вони всі або споряджені, або в руках у гравців – то всі гравці мусять залишити по 1 картці вмінь у руці й скинути решту; тоді сформуєте зі скиду нову колоду. На стор. 32 дивіться розподіл чисел долі в колоді вмінь.

Випробування

Випробування – це перевірка навички, яку ви мусите пройти. Кожне випробування пов'язане з навичкою, яких загалом 6: **сила, хитрість, кмітливість, сприйняття, майстерність та рішучість**. Щоби пройти випробування, ви мусите досягти цільового значення, вказаного у випробуванні – для цього скидайте жетони витривалості, аби залучати навички відповідного персонажа, випробовуйте долю та використовуйте здібності.



Запас

Запас – це ресурси та компоненти, якими персонажі не володіють. Якщо ви мусите «заплатити», «скинути» чи «втратити» щось – це означає повернути відповідний ресурс чи компонент у запас.

Кількість ресурсів та компонентів обмежена – якщо вони закінчилися в запасі, **ви не можете їх отримати**. Є два **винятки** з цього правила – фішки ушкоджень та фішки посилення. Якщо ці фішки закінчилися, використовуйте замість них щось інше.

СТРУКТУРА ХОДУ

Огляд

Починаючи з першого гравця, всі ходять за годинниковою стрілкою. Дотримуйтеся таких кроків під час свого ходу:

1. Візьміть 2 картки вмінь.

Доберіть собі у руку 2 картки з колоди вмінь. Ви можете спорядити персонажа картою вміння у будь-який момент гри; або ж ви можете скинути картку вміння з руки, аби збільшити результат випробування на 1. Див. стор. 13.



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. Ви мусите розіграти подію перед тим як продовжувати свій хід. Про картки подій див. стор. 6. Про випробування див. стор. 13.



3. Дії.

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



4. Кінець ходу.

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



Наступні кілька сторінок розкривають ці кроки детальніше.



КРОК 1. ВЗЯТИ 2 КАРТКИ ВМІНЬ

На початку вашого ходу доберіть у руку 2 картки з колоди вмінь. Якщо колода карток вмінь закінчилася, перетасуйте скид. Якщо взявши 2 картки, ви маєте більше ніж 7 карток вмінь у руці, скиньте зайві картки з руки, доки їх не стане 7 (кожен гравець має свій ліміт карток у руці).

Гравці не розкривають картки вмінь, що мають у руці, доки їх не зіграно. Ці картки не можна показувати чи передавати іншим гравцям — але можна повідомити, що ви маєте на руці щось, що допоможе у поточному випробуванні.

Спорядження карток вмінь: у будь-який момент, навіть під час іншої дії чи під час ходу іншого гравця, ви можете спорядити картки вмінь на будь-якого персонажа, якого контролюєте. Для цього скиньте стільки карток вмінь із руки, скільки зазначено у верхньому правому кутку тієї картки, що ви хочете спорядити. Ви також мусите скинути 1 додаткову картку з руки **за кожну картку вміння, що вже споряджена** на персонажа і **має такий самий символ навички**, як і та, що ви споряджуєте. Кожна споряджена картка збільшує відповідну (вказану на картці) навичку персонажа на 1. **Максимум споряджених карток вмінь на одного персонажа – 8.** Ви можете в будь-який момент скинути споряджену картку вміння з персонажа, якого контролюєте.

Приклад: вартість спорядження картки «Травник» – 1. У Клер вже є інша картка вміння на КМІТЛИВІСТЬ, тому вартість спорядження збільшується на 1. Ви скидаєте 2 інші картки вмінь із руки та кладете картку «Травник» під планшет персонажа Клер так, щоби верхню половину картки було приховано.

Скидання під час випробувань: ви також можете скидати картки вмінь із руки під час **будь-якого випробування відповідної навички** (навіть якщо це випробування відбувається під час ходу іншого гравця), щоб збільшити результат на 1 за кожну скинуту картку. Однак картки вмінь найбільш корисні, коли їх споряджено на персонажів – тож ми не радимо часто їх скидати. Скидання карток вмінь працює лише для випробувань – ви не можете скидати картки вмінь для посилення карток бою, карток пригод чи іншого.

Випробовуючи долю, подивіться на це число, а тоді одразу **скиньте цю картку.**

Ця картка дає +1 до КМІТЛИВОСТІ, якщо її спорядити. Її також можна скинути будь-коли, щоб додати +1 до випробування КМІТЛИВОСТІ.



Щоб спорядити цю картку, потрібно скинути 1 іншу картку.

Коли цю картку споряджено, цей персонаж може в будь-який момент витратити 1 жетон витривалості та 1 коренеріп, щоб активувати цю здібність – відновити 4 здоров'я будь-якому персонажу (чи розподілити відновлення здоров'я між кількома персонажами). Ця здібність також скидає стан отруєння з будь-якого персонажа.



Базові здібності персонажа.

Зараз у Клер є загалом 3 КМІТЛИВОСТІ, оскільки вона спорядила ці 2 картки вмінь. Витрачаючи жетон витривалості для участі у випробуванні на КМІТЛИВІСТЬ, вона вносить 3 очки КМІТЛИВОСТІ.

Для більш детальної інформації щодо карток вмінь див. стор. 18.

Крок 2. Подія

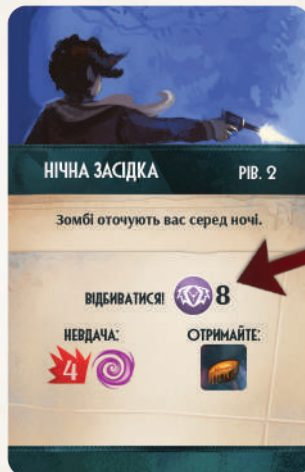
Витягніть верхню картку колоди подій та прочитайте її вголос. Застосуйте ефект або пройдіть випробування. Якщо колоду подій вичерпано, перетасуйте скид.

Ви не можете проігнорувати картку події. Ви мусите негайно її завершити, якщо на картці події не сказано «залишається в грі. Щоб скинути...» — у цьому випадку розмістіть картку горілиць поряд з атласом. **Постійні** ефекти діють завжди. Ефекти **кінця ходу** активуються щоразу, коли будь-який гравець закінчує свій хід, поки ця картку події не завершено. Ви можете завершити таку подію в будь-який момент свого ходу.

Якщо через картку події ви отримуєте негативні ефекти та на картці не вказано інше, активний гравець сам вирішує, як розподілити ушкодження та стани серед персонажів.

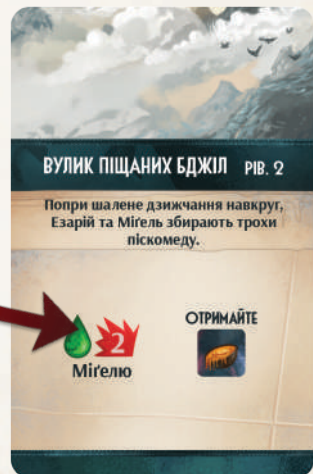
Щойно подію завершено, помістіть її картку в скид.

Загроза: щоразу, коли ефект каже «покладіть 1 загрозу», розмістіть фішку ушкодження на картці. Деякі ефекти стають складнішими або небезпечнішими, що більше таких фішок лежать на картці.



Щойно ви витягуєте цю картку, ви мусите негайно пройти випробування на РІШУЧИСТЬ 8. Якщо ви зазнаєте невдачі, отримайте 4 ушкодження та стан божевілля (активний гравець вибирає, між якими персонажами розподілити). Незалежно від успішності випробування отримайте 1 піскомед.

Ця картка не містить випробування. Коли ви витягуєте її, одразу спрацьовує ефект. Мігель отримує 2 ушкодження й стан отруєння, після чого ви отримуєте 1 піскомед та скидаєте цю картку.



Цей ефект спрацьовує наприкінці ходу кожного гравця, допоки подію не завершено та не скинуто.

Якщо на цій картці є 3 або більше загрози (тобто фішок ушкоджень), випробуйте долю. Якщо доля показує від 1 до 5, літак зазнає 1 пошкодження.

Вам потрібно перемістити літак, щоб завершити та скинути цю подію.



Цей ефект діє доти, доки подію не завершено та не скинуто.

Для завершення цієї події ви мусите успішно пройти випробування на МАЙСТЕРНІСТЬ 8. Якщо ви зазнаєте невдачі, отримайте 5 ушкоджень. Незалежно від успішності випробування, завершіть цю подію й отримайте винагороду.

КРОК 3. Дії

Якщо ви – активний гравець, настає ваша черга вибирати дії. Ви можете вибрати одну й ту ж дію більш ніж один раз за хід. Кожна дія (крім дії «отаборитися») коштує 1 або 2 ділянки на шкалі часу. Зазвичай ви використовуєте 5 ділянок шкали за хід.

Витрачаючи час, переміщуйте хронометр вниз шкалою часу. На початку ходу хронометр перебуває на ділянці, позначеній як «початок ходу», і пересувається вниз щоразу, як ви витрачаєте час.

Якщо гравець, що ходив перед вами, завершив хід раніше, ви маєте на 1 одиницю часу більше (візьміть жетон бонусного часу як нагадування). Перед використанням жетона бонусного часу ви мусите вже завершити кроки 1 і 2 вашого ходу, як звичайно.

У свій хід вибирайте з 5 можливих дій. Ці дії описано нижче.



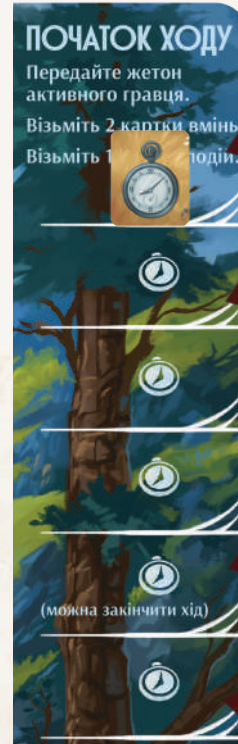
Дія: отаборитися.

Стати табором можна не витрачаючи час. Натомість закресліть один із символів багаття табору у вашому журналі пригод, починаючи з найлівішого символу.

Ви можете отаборитися де завгодно й у будь-який час, якщо ви в цей момент не виконуєте іншу дію (наприклад, дію «дослідити»).

Під час цієї дії кожен персонаж відновлює свої жетони витривалості (до максимуму в 3). Кожен персонаж також відновлює 2 здоров'я (не перевищуючи свій максимум). Ви можете зняти 1 жетон стану з 1 персонажа. Нарешті перетасуйте скид карток пригод та роздайте його весь усім гравцям, картка за картокою, за годинниковою стрілкою, починаючи з вас (скоріш за все, у гравців на руках буде різна кількість карток пригод).

Зауважте: це не стосується карток бою, які використовують ТІЛЬКИ під час бою. Картки бою залишаються у власній колоді, доки не настане бій.

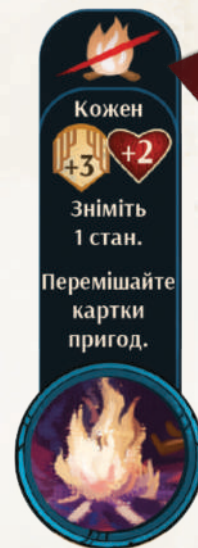


Почніть тут.

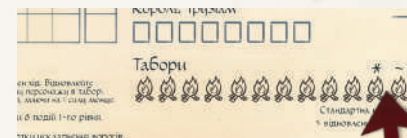
Переміщуйте хронометр вниз шкалою часу щоразу, як витрачаєте час.

Ви можете завершити свій хід на цій ділянці, якщо хочете. Якщо зробили так, видайте наступному гравцю жетон бонусного часу та перейдіть до кроку 4.

Якщо хронометр опинився на цій ділянці після завершення дії, перейдіть до кроку 4, щоб завершити ваш хід.



Цей символ нагадує, що ви мусите закреслити символ багаття табору в журналі пригод, коли ви виконуєте дію «отаборитися».



Кількість разів, які ви можете отаборитися, обмежена. Коли ви закреслюєте ці останні два символи багаття, дотримуйтеся інструкцій, які зазначені внизу журналу пригод.

СТРУКТУРА ХОДУ Дії

Дія: переміститися.

Перемістіть фігурку Клер Сміт на атласі. На кожному сторінку атласу нанесено квадратну сітку, і кожен квадрат, на який ви переходите, коштує 1 одиницю часу. Ви можете рухатися з квадрата на квадрат, якщо вони суміжні; ви не можете рухатися по діагоналі.

Квадрати, що прилягають краями з однієї сторінки на іншу (через спіральну палітурку), також вважають суміжними.

Коли ви досягаєте квадрата з перешкодою, ви негайно мусите застосувати картку пригод, використати здібність або скинути ресурси, які дозволяють вам проігнорувати перешкоду. Якщо ви цього не можете зробити, отримайте 3 ушкодження (розподіліть їх поміж персонажами на ваш вибір).

Приклад переміщення: ви витрачаєте 2 одиниці часу, щоби пересунути на 2 квадрати на схід. Потім ви витрачаєте ще 2 одиниці часу, щоби пересунути на 2 квадрати на північ. Останній квадрат має водну перешкоду. У вас немає картки вміння чи пригод, щоби використати, і ви не маєте потрібного ресурсу – тож ви отримуєте 3 ушкодження.

Край мапи: коли ви дійшли до краю мапи й хочете продовжити рухатися в тому ж напрямку, ви це можете робити, тільки якщо бачите символ стрілки з номером сторінки, на яку потрібно перейти. Дотримуйтесь такої послідовності:

- спочатку заберіть фігурку Клер із мапи;
- перегорніть атлас на сторінку, номер якої вказано на стрілочці на краю, з якого ви переходите. Розмістіть фігурку Клер на відповідному квадраті нової сторінки;
- ви завжди входите на мапу з протилежного боку від того, з якого перемістилися. Наприклад, якщо ви перетнули північний край атласу, на новій сторінці ви входите з південного краю. Ви маєте зайняти квадрат, який був би сусіднім, якби сторінки були розміщені поряд. *Приклад: ви починаєте на сторінці 2 і рухаєтеся на північ до сторінки 10. Ви залишаєте сторінку 2 згори, на першому квадраті ліворуч. На сторінці 10 знизу ви також повинні зайняти перший квадрат ліворуч.*



Дія: дослідити.

Якщо фігурка Клер перебуває на квадраті місцевості, де є номери історій, ви можете дослідити ці точки взаємодії. Це коштує 2 одиниці часу. Відкрийте книгу історій та знайдіть там історію із зазначеним на квадраті місцевості номером. Прочитайте першу частину відповідної історії (вголос, якщо не граєте наодинці). Наприкінці кожного розділу історії може відбутися таке:

- зробіть вибір. Результатом вибору може стати випробування або бій, детально описані на стор. 13 і 20–25 відповідно. Після завершення випробування або бою (якщо такі були), перейдіть до історії з вказаним номером. Отримайте зазначену винагороду;
- провалене випробування тягне за собою негативні наслідки. Ці наслідки виділено курсивом. Іноді, якщо ви зазнаєте невдачі у випробуванні, книга може скерувати вас до історії з іншим номером (цей номер зазначено в описі ефектів невдачі). Якщо альтернативний номер історії не вказано, переходьте до історії, вказаної у дужках після опису невдачі. Тобто, якщо не вказано інше, **провалене випробування веде вас до того ж сюжету, але із зазначеним штрафом**;
- кінець кожної дії дослідження позначений фразою «поверніться на мапу». Це означає, що цю дію дослідження завершено, і активний гравець продовжує свій хід за звичайними правилами.

Не читайте наперед та не переходьте до подальшого розділу історії, доки не зробили вибір та/або не завершили випробування.

Іноді книга історій каже вам закреслити певне місце на мапі кампанії в журналі пригод. Якщо це сталося, ви не зможете знову взаємодіяти з цією історією до кінця поточної кампанії.

Картки завдань та слова-ключі

Коли книга історій каже «отримайте завдання X», вийміть картку завдання із зазначеним номером (X) з магнітної скриньки й розмістіть її горілиць біля атласу. Решта карток колоди завдань мусить лишатися в скриньці.

Не перетасовуйте цю колоду й не піддивляйтеся картки.

Коли книга історій каже «втратьте картку пригод X» або «завершіть завдання X», помістіть зазначену картку в скриньку завершених завдань. Картки завдань, що потрапляють у цю скриньку, більше не можна витягти (якщо тільки ви не почали нову кампанію).

Деякі розділи історії зазначають **слова-ключі**, які потрібно мати, щоб прочитати цей розділ чи зробити певний вибір. Ви маєте слово-ключ, якщо його зазначено на одній з відкритих карток завдань на столі.

Історія може починатися словами «якщо у вас є слово-ключ X, перейдіть до Y» — тоді ви зобов'язані діяти, як сказано, якщо ви маєте це слово-ключ. Якщо історія зазначає кілька слів-ключів у такий спосіб — перевіряйте слова-ключі та виконуйте вказівки точно за вказаним порядком.

Якщо у варіанті вибору в сюжеті зазначено «потрібне слово-ключ X» — тоді вам треба мати певне слово-ключ, щоб вибрати саме цей варіант. Але ви не зобов'язані вибирати його, навіть якщо у вас є вказане слово-ключ. Ви можете вибрати інший варіант.

Перешкоди

Іноді у книзі історій вказано перешкоду й конкретні інструкції для її подолання. Перешкоди з книги історій мають інші негативні наслідки, ніж ті, що зазначені в атласі.



Приклад історії

38.9

Ви прокидаєтесь посеред холодної багнюки. З одяжі скрапує роса, а руки ниють, перетягнуті грубим мотузком. Ви озираетесь: поряд дерев'яна хатина з відкритими дверима.

А. Розрізати мотузок об гостре каміння на землі.

ХИТРИСТЬ 5

Невдача: -3 здоров'я.
(Перейдіть до 38.11)

В. Виборсатися з пут.

СИЛА 6

Невдача: -3 здоров'я.
(Перейдіть до 38.12)



СТРУКТУРА ХОДУ Дії

Дослідити: локація.

Певні номери сюжетів з мапи ведуть вас не до розділу книги історій, а на ілюстрацію місцини, що відкривається перед вами. Це називається «Локація». Кожен гравець одночасно з іншими вибирає, на яку з доступних дій поставити жетон свого персонажа (чи жетони персонажів, якщо гравець контролює декількох).

Кожну дію, описану в локації, можна здійснити лише раз – хоча двоє персонажів можуть вдатися до однієї дії, аби допомогти пройти випробування. **Але навіть якщо на дію розміщено двох персонажів, винагороду видають лише один раз.**

Кожен персонаж може вдатись лише до однієї дії.

Більшість дій мають випробування або іншу вимогу, що потрібно виконати, яку зазначено під назвою дії. Персонаж мусить витратити 1 жетон витривалості, як зазвичай, якщо хоче додати свої навички до випробування – якщо ви цього не робите, то просто випробуйте долю без використання навичок персонажів.

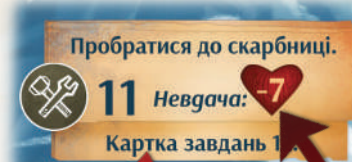
Винагороду за кожну дію вказано внизу дії. Якщо отримана винагорода за дію в локації – це картка завдання, ви мусите прочитати її про себе. Потім ви можете своїми словами описати, що сталося, відіграючи роль свого персонажа, якщо бажаєте. Якщо у випробуванні беруть участь два персонажі – обидва залучені гравці читають картку про себе. Якщо картка завдання інструктує вас її скинути – помістіть її до скриньки виконаних завдань. Ця картка більше вам не доступна до кінця кампанії.

Після того як усі персонажі завершили свої вибрані дії (або ви вибрали завершити взаємодію з цією локацією), зніміть жетони персонажів зі сторінки та поверніть Клер на мапу. Якщо номер не викреслен в журналі пригод – ви зможете використати ще одну дію дослідження, щоби повернутися до цієї локації.

Дія: летіти.

Планшет польоту та фігурка літака показують, де перебуває літак і куди він може приземлитися. На планшеті вказано 6 місць приземлення, що відповідають певним квадратам на мапі. Номер сторінок атласу вказано у верхній частині кожної ділянки на планшеті польоту. Крайня права ділянка на планшеті польоту – віддалена. Туди можна потрапити тільки літаком, і вона має лише одне місце для дослідження.

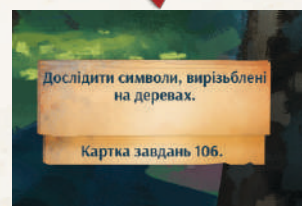
Ця дія потребує 2 одиниці часу й дозволяє переміщати літак з одного місця приземлення на інше. Для цього Клер мусить перебувати на тому ж місці приземлення, що й фігурка літака (Клер пересувається мапою, літак – планшетом польоту). Літак повинен мати принаймні 1 одиницю пального та 1 цілісності.



Винагорода за дію. Зауважте, що ви отримуєте винагороду навіть після невдачі у випробуванні, якщо на дії не зазначено інше.

Наслідки невдачі у випробуванні.

Деякі дії не мають випробування – просто отримайте винагороду.



Дії СТРУКТУРА ХОДУ

Виберіть місце призначення на планшеті польоту та перемістіть на вибране місце приземлення літак і фігурку Клер: Клер на відповідний квадрат мапи, а літак – на відповідну ділянку планшета польоту (якщо подорожуєте до віддаленого місця, розмістіть обох на віддаленому місці).

Витратьте 1 одиницю пального. Потім випробуйте долю й додайте кількість ділянок на планшеті польоту, які пройшов літак. Залежно від результату літак зазнає пошкоджень:

- менш ніж 6 – жодних пошкоджень;
- 6–7 – 1 пошкодження літака;
- 8–10 – 2 пошкодження літака;
- 11+ – 3 пошкодження літака.

Якщо ви перебуваєте у віддаленому місці, ви можете витратити 2 одиниці часу, щоб виконати дію дослідження там – але вам потрібно використати ще одну дію польоту для повернення на мапу атласу.

Дозаправлення літака: коли літак перебуває на місці приземлення «Гейзери», ви можете в будь-який момент заплатити 2 ресурси, щоби пересунути маркер на шкалі пального до 5. При цьому фігурка Клер може перебувати будь-де на атласі.

Якщо у вас закінчиться пальне, отримайте завдання 206, зазначене на планшеті літака.

0 цілісності літака: коли літак має 0 цілісності і зазнає додаткових пошкоджень, ви мусите викреслити 1 багаття табору в журналі, незалежно від того, скільки пошкоджень потрібно було ще завдати (це тому що ваші персонажі мусять витратити додатковий час на ремонт літака).

Нові віддалені місця: під час гри ви можете отримати додаткові картки віддалених місць. Усі ці картки вважають суміжними до віддаленого місця «Сапфіровий перевал».

Існує необов'язкове правило для дії польоту – див. стор. 29.

Місце приземлення «Гейзери» (стор. 12 атласу).



Місце приземлення «Табір Генріка» (стор. 2 атласу).

Шкала цілісності літака.



Місце приземлення – стор. 2 атласу.

Віддалене місце номер 108.



Літак пересувається на 2 переходи.

Розміщуйте нові віддалені місця тут.

Шкала пального.

СТРУКТУРА ХОДУ

Дії ТА КІНЕЦЬ ХОДУ

Дія: ремонтувати.

Ця дія дозволяє вам відремонтувати літак. Вона потребує 1 одиницю часу. Клер має перебувати на тому ж місці приземлення, що й літак (літак – на планшеті польоту, Клер – на відповідному квадраті атласу).

Пройдіть випробування МАЙСТЕРНОСТІ.

Якщо результат 0–8, відновіть 1 одиницю цілісності літака. Якщо 9–10, відновіть 2 одиниці цілісності літака. Якщо 11+, відновіть 3 одиниці цілісності літака.

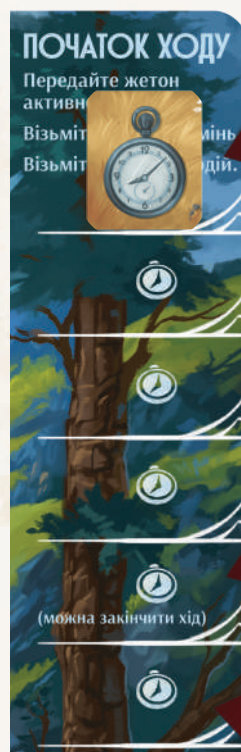


КРОК 4. КІНЕЦЬ ХОДУ

Якщо після завершення дії хронометр перебуває на останній ділянці шкали часу, ваш хід закінчується.

Перевірте наявність ефектів закінчення ходу на будь-яких активних картках подій та дійте відповідно до їхніх інструкцій. Потім поверніть хронометр на ділянку «початок ходу» на шкалі часу. Передайте жетон активного гравця гравцю ліворуч. Цей гравець тепер починає свій хід, контролюючи Клер Сміт.

Передчасне завершення ходу: за бажанням ви можете завершити свій хід раніше, якщо хронометр перебуває на передостанній ділянці шкали часу. У цьому разі, гравець ліворуч бере жетон бонусного часу. У свій хід цей гравець може витратити цей жетон як додаткову одиницю часу для виконання дій.



Розмістіть хронометр тут наприкінці вашого ходу.

Якщо хочете, можете завершити свій хід на цій ділянці. У такому випадку наступний гравець отримує жетон бонусного часу.

Якщо ви перебуваєте на цій ділянці після виконання останньої дії, переходьте до 4-го кроку і завершуйте хід.

ВИПРОБУВАННЯ

Випробування – це перевірка ваших навичок, яку необхідно пройти. Кожне випробування пов'язане з однією з шести навичок: сила, хитрість, кмітливість, сприйняття, майстерність та рішучість.

Базове випробування має такий вигляд:

СИЛА 5
Невдача: -3 здоров'я.

У цьому прикладі ваше загальне значення навички «сила» мусить бути 5 або більше. Якщо ви не можете цього зробити, ви зазнаєте наслідків невдачі.

Щоб пройти випробування, дотримуйтеся таких кроків:

1. Вирішіть, хто з ваших персонажів (тобто персонажів, якими ви керуєте) братиме участь у випробуванні. Персонажі інших гравців також можуть долучитися, якщо ті гравці так вирішать.

Кожен персонаж, що бере участь у випробуванні, витрачає 1 жетон витривалості. Якщо персонаж не має фішок витривалості – цей персонаж не може брати участі у випробуванні.

ВАЖЛИВО: ви можете вирішити, що жоден із персонажів не братиме участі. Тоді просто перейдіть до наступного кроку. Іноді це корисна стратегія, якщо ви можете дозволити собі наслідки невдачі й не хочете витрачати запас витривалості.

Визначте суму відповідної навички у персонажів, що беруть участь (порахуйте кількість символів навички на планшетах цих персонажів та на всіх картках вмінь, якими споряджено цих персонажів). Переходьте до наступного кроку.

2. Випробуйте долю – витягніть картку з колоди вмінь і подивіться на число у верхньому лівому куті цієї картки. Додайте до цього числа значення навички усіх персонажів, що беруть участь у випробуванні. Загальна сума – це ваше значення навички для цього випробування.

3. Тепер ви можете активувати базові здібності персонажів, картки вмінь та картки пригод, щоби вплинути на результат випробування. Будь-який гравець також може скинути картки вмінь зі своєї руки, щоб додати +1 до значення навички, якщо цю навичку вказано на скинутій картці. Будь-який гравець може скидати будь-яку кількість карток вмінь.

4. Підрахуйте остаточне значення навички й порівняйте його з вимогою випробування. Якщо остаточне значення навички більше або дорівнює потрібному значенню – ви пройшли випробування. Якщо ні – ви зазнаєте невдачі та її наслідків.

5. Скиньте картку здібностей, яку ви витягли з колоди для випробування долі.

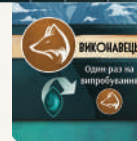
УСПІХ

Якщо ви отримали достатньо високе значення навички, ігноруйте будь-які вказані наслідки невдачі. Прочитайте наступний рядок та виконайте вказівки.

НЕВДАЧА

Якщо ви зазнали невдачі, зазнайте її наслідків. Якщо це ушкодження – розподіліть їх на ваш розсуд поміж персонажами (спочатку між тими, хто брав участь у випробуванні, якщо це можливо). Більшість випробувань дають вам змогу отримати винагороду й просунутись уперед сюжетом, навіть якщо ви зазнаєте невдачі.

Клер мусить пройти випробування ХИТРІСТЬ 9.



Вона витрачає 1 жетон витривалості. У Клер є базова навичка ХИТРОСТІ 1, а також 1 споряджена картка ХИТРОСТІ, що дає їй разом значення навички 2.

Випробування долі показує число 8. Загальне значення навички становить 10 (2 + 8 = 10). Клер успішно пройшла випробування.



ПЕРСОНАЖІ, ЗДОРОВ'Я, ВИТРИВАЛІСТЬ

Персонажі витрачають запас витривалості, щоб брати участь у випробуваннях та активувати свої здібності. Кожен персонаж може мати максимум 3 жетони витривалості одночасно.

Здібності персонажа

Базові навички

Ім'я та місце народження



Якщо ви маєте нуль здоров'я

Коли персонаж досягає 0 на шкалі здоров'я, це означає, що він чи вона перебуває в ослабленому, вразливому стані. Цей персонаж усе ще може ходити та говорити, але більше не може брати участі у випробуваннях та боях чи активувати свої здібності – доки ви не збільшите його показник здоров'я хоча б до 1.

Якщо всі персонажі мають 0 здоров'я, ви зазнаєте поразки (див. «Поразка» на стор. 26).

Персонаж із нульовим здоров'ям не може отримувати додаткові ушкодження. Поза боєм, якщо ви призначили ушкодження персонажу і досягли 0 здоров'я, ви мусите призначити надлишкові ушкодження іншим персонажам. Проте в бою, якщо ворог завдає ушкодження персонажу й персонаж досягає 0 здоров'я, **будь-які надлишкові ушкодження ігнорують** (див. стор. 22).

Якщо здоров'я персонажа досягає 0, ви не можете просто відновити йому чи їй здоров'я. Коли ефект дозволяє збільшити здоров'я цього персонажа, ви також мусите витратити 1 одиницю часу. Це означає, що ви не можете відновлювати здоров'я персонажа, що має 0 здоров'я, автоматично в кінці ходу або під час дії дослідження.

Шкала здоров'я

Здоров'я – це кількість ментальної та фізичної шкоди, яку може витримати ваш персонаж і все ще діяти нормально. Слідкуйте за станом здоров'я персонажа, переміщуючи фішку ушкодження по цій шкалі. Коли відновлюєте здоров'я – переміщуйте фішку праворуч на відповідну кількість ділянок. Коли втрачаєте здоров'я (це може називатися «зазнайте ушкоджень») – переміщуйте фішку ліворуч. Персонаж ніколи не може перевищувати максимум свого здоров'я.

Цей символ позначає кількість ушкоджень, що завдали персонаж чи картка ворога під час атаки.



НАВИЧКИ, СТАНИ, ЗДІБНОСТІ ПЕРСОНАЖІВ

Навички

Гра визначає 6 типів навичок персонажів.



Силу застосовують, коли щось потребує фізичних зусиль або стійкості.



Сприйняття застосовують для пошуку, координації зору та рук, спостережливості та чуттів. Також ця навичка визначає вміння переховуватися та скрадатися.



Кмітливість застосовують, коли для чогось потрібні знання про щось прочитане, почуте або здобуте досвідом.



Майстерність застосовують, коли щось треба приладнати, полагодити, розібрати, обслужити або вдосконалити.



Хитрість застосовують, коли потрібно переконати, надихнути, вмовити, обманути, спланувати чи злукавити.



Рішучість застосовують перед лицем стресу й небезпек, для залякування інших, героїчних вчинків та подолання страхів.

Жетони станів

У грі є п'ять типів станів. Коли персонаж отримує стан, розмістіть відповідний жетон на планшеті цього персонажа. Кожен персонаж може мати кілька типів станів, але не може мати більш ніж один жетон кожного типу. Персонажі отримують жетони станів в історіях та боях. Персонажі можуть прибирати жетони станів за допомогою здібностей персонажів та карток пригод.

• **Отруєння:** персонаж отримує 1 ушкодження на початку кожного ходу кожного гравця.



Щойно здоров'я персонажа досягає значення «0», ігноруйте цей стан, доки персонаж не відновить собі хоча б 1 здоров'я.

• **Переляк:** ви не можете розігрувати картки бою на цього персонажа.



• **Слабкість:** -2 до кожної з навичок персонажа.



• **Божевілля:** персонаж не може використовувати жодну зі своїх здібностей з планшета персонажа. Здібності споряджених карток вмінь також не діють (але символи навичок усе ще додають до значення навички).



• **Зневіра:** персонаж мусить скинути 2 жетони витривалості для участі у випробуванні, а не 1.



Здібності персонажів

Кожен персонаж має 1 або 2 здібності на своєму планшеті персонажа. Ви можете активувати будь-які здібності персонажа, якого ви контролюєте, **в будь-який момент**, витрачаючи щонайменше 1 жетон витривалості з планшета персонажа.

Клер

- Заплатіть 1 жетон витривалості, щоби перекинути кубик бою або дозволити іншому персонажу перекинути кубик бою.
- Заплатіть 1 жетон витривалості, щоби взяти 1 картку бою. Потім скиньте 1 картку бою.

Ед

- Заплатіть 1 жетон витривалості, щоби взяти ще одну картку вміння для перевірки долі (і прийняти її результат замість попередньої) в хід будь-якого гравця. Цю здібність можна використовувати лише один раз за хід.
- Заплатіть 1 жетон витривалості, щоби отримати тимчасову одиницю сили або хитрості на час випробування.

Езарій

- Заплатіть 2 жетони витривалості, щоби зняти стан «переляк» із будь-якого персонажа.
- Заплатіть 1 жетон витривалості, щоби зняти 1 фішку посилення з будь-якого ворога. Ця дія не провокує контратаки з боку ворога.

Джессі

- Заплатіть 1 жетон витривалості, щоби надати будь-якому персонажу 1 захист під час контратаки ворога.
- Заплатіть 2 жетони витривалості, аби зняти стан «зневіра» з будь-якого персонажа.

Мігель

- Заплатіть 2 жетони витривалості, аби зняти стан «божевілля», «отруєння» або «слабкість» із будь-якого персонажа.

КАРТКИ ПРИГОД

Картки пригод

Картки пригод символізують людей, спорядження, знання та тотеми, які ви знаходите на своєму шляху. Коли ви отримуєте картку пригод, візьміть її у свою руку або передайте іншому гравцю.

- Картки пригод можна розіграти зі своєї руки в будь-який момент, щоб активувати їхні здібності. Коли ви розіграєте картку пригод, покладіть її у шкид карток пригод на планшеті дій.
- Ви не можете передавати картки пригод зі своєї руки іншим гравцям, але ви можете розіграти картку пригод у хід будь-якого гравця та на будь-якого персонажа.
- Під час бою ви не можете розіграти рецепти, картки переміщення атласом або картки переміщення літака.
- «П» у нижньому лівому куті картки позначає, що це «початкова» картка пригод. Якщо в цьому кутку є номер – це порядковий номер цієї картки пригод.
- Якщо між різними ефектами на картці ви бачите скісну риску – вам потрібно вибрати один із цих ефектів, коли ви розіграєте цю картку.
- **Вартість активації:** здібності на картках пригод, які потребують сплати (зазвичай ресурсу), позначено стрілкою між вартістю (ліворуч) та ефектом (праворуч). Вам потрібно сплатити вартість, коли розіграєте картку. Якщо ви не можете сплатити цю вартість, ви не можете розіграти картку.
- Здібності, які не мають стрілки між вартістю та ефектом, не потребують витрат під час розігрування. Однак деякі з цих карток мають певні вимоги розігрування. Якщо ви не відповідаєте цим вимогам, ви не можете розіграти картку.
- Не існує обмежень на кількість карток пригод у руці.

Цей символ позначає, що ця картка пригод є пробудженим тотемом. Одна з ваших цілей у грі – отримати якомога більше таких карток.

Здібність коштує 1 пісcomed та дає персонажу 8 тимчасового захисту проти 1 контратаки.

Номер картки пригод.

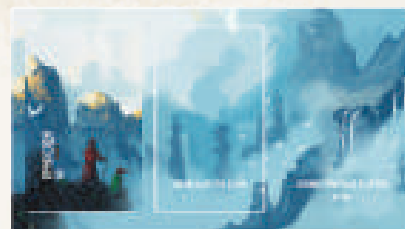
Тип картки пригод.

Назва.



Картки бою та оптимізація колоди

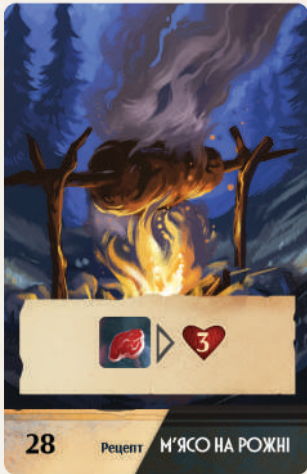
Картки бою – це особливий тип карток пригод, які використовують лише у бою. Ви починаєте гру з колодою із 14 таких карток, проте у своїх подорожах знаходитимете багато інших. У будь-який момент, **якщо ви не в бою**, ви можете переглянути наявні у вас картки бою та змінити вміст активної колоди бою (вибравши, які саме з наявних у вас карток бою входять туди). Ви використовуєте активну колоду бою під час бою. **Колода має містити щонайменше 14 карток – але може бути більшою, якщо ви забажаєте.** Зберігайте невикористані картки бою, які вам належать, в окремому стосі поряд з активною колодою. Активну колоду кладіть на планшет колоди бою. Гравці разом визначають, які картки входять до активної колоди, хоча активний гравець має вирішальне слово. Ви можете налаштувати цю колоду безпосередньо перед початком бою, і навіть після того, як побачили картки ворогів або сторінку боса, але перед першим раундом атак.



Картка бою

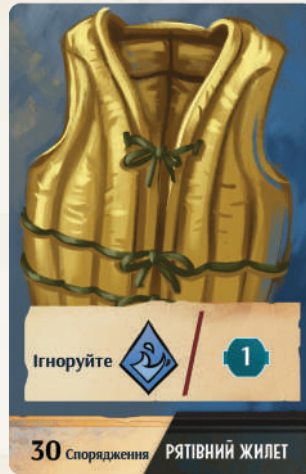


КАРТКИ ПРИГОД



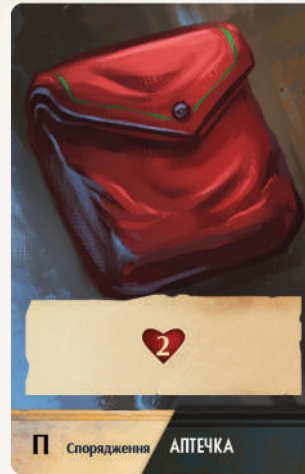
28 Рецепт М'ЯСО НА РОЖНІ

Це рецепт. Коли ви розіграєте цю картку, ви мусите скинути 1 жетон м'яса, щоб відновити 3 здоров'я (розподіліть відновлення між персонажами за вашим вибором).



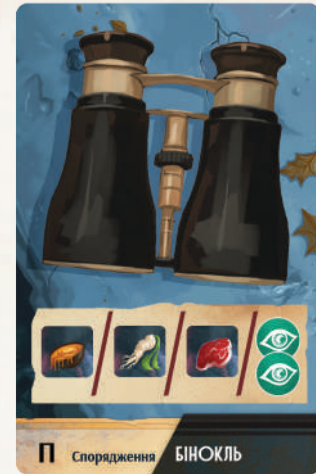
30 Спорядження РЯТІВНИЙ ЖИЛЕТ

Коли ви розіграєте цю картку, АБО негайно проігноруйте 1 водну перешкоду, АБО захистіться від 1 ушкодження. Захист може бути використаний лише в бою для ігнорування ушкоджень від контратак ворога.



П Спорядження АПТЕЧКА

Коли ви розіграєте цю картку, відновіть 2 здоров'я (розподіліть відновлення між персонажами за вашим вибором).



П Спорядження БІНОКЛЬ

Коли ви розіграєте цю картку, виберіть, що отримати: 1 пісcomed, 1 коренеріп, 1 м'ясо або 2 одиниці сприйняття під час випробування.



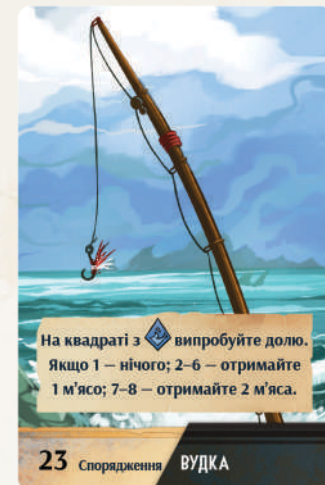
П Спорядження БАЗОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ

Коли ви розіграєте цю картку, ви можете АБО витягнути ще одну картку вміння для перевірки долі і прийняти її результат замість попередньої (символ зліва), АБО перекинути кубик бою (символ справа).



П Екіпаж ЮДЖИН КУОЛМАН

Коли ви граєте картку Юджина, ви можете перемістити літак польоту АБО відновити 1 одиницю цілісності літака. Якщо ви переміщуєте літак, витратіть 1 пальне й випробуйте долю як звичайно, щоби визначити пошкодження літака – але ви не витрачаєте час.
Літак може літати без Клер!



23 Спорядження ВУДКА

Вудка має символ водної перешкоди у своєму тексті, але сама по собі не дозволяє ігнорувати перешкоду води.

КАРТКИ ВМІНЬ

Загальні правила карток вмінь

- Здібності, вказані на картках вмінь, можна використовувати лише коли цю картку споряджено на персонажа.
- Здібності карток вмінь (не навички) можуть застосовуватися до будь-якого персонажа у будь-який момент, за одним винятком: якщо на картці написано «**до своєї атаки**» або «**собі**», ефект можна застосовувати тільки на персонажа, на якого споряджено цю картку. Гравець, який контролює персонажа, завжди вирішує, коли використовувати споряджені здібності.
- **Вартість активації:** здібності, які потребують витривалості, ресурсів або втрати здоров'я для активації, позначено білою стрілкою між вартістю (ліворуч) та ефектом (праворуч). Витрати витривалості та здоров'я завжди мусить оплатити персонаж, на якого цю картку споряджено.
- Здібності, які не мають білої стрілки, не потребують витрат для активації після спорядження цієї картки. Виконуйте вказівки картки, коли її ефекти спрацьовують.
- Якщо в описі здібності є слово «**ви**» – мається на увазі конкретний гравець, який контролює персонажа.
- Символи ушкодження та «**зняти посилення**» з карток вмінь додають до **будь-якої картки атаки**, якщо на цій картці вміння не вказано, що здібність активується «**до своєї атаки**» або «**собі**» (у такому випадку здібність посилює лише атаки персонажа, на якого споряджено картку).
- Якщо здібність зняття посилення або завдання ушкоджень уточнює, що вона «**не є атакою**» – це означає, що її можна виконати у будь-який момент під час бою і вона не спровокує контратаки від ворога. Цю дію виконують окремо від картки атаки, однак ви все одно мусите дотримуватися правила послідовного розміщення, кладучи фішки ушкоджень.

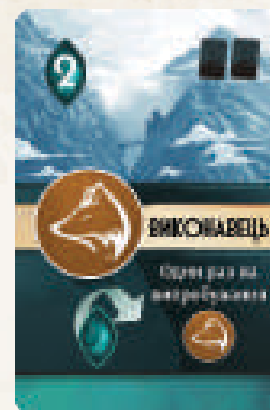


«Ловець» має ефект «зняти 2 фішки посилення», а «Підкорювач полум'я» має ефект «завдати 2 ушкодження». Ці здібності не додають до карток бою. Вони активуються окремо й не провокують контратаку, як звичайна картка бою.



Ця здібність додає 1 ушкодження до **всіх карток атаки**, що розігрують на цього персонажа та які завдають ушкодження. Вона не додає ушкоджень до карток бою, які не завдають ушкоджень.

Для активації цієї здібності поверніть 1 пісcomed до загального запасу. Це дає вам 3 тимчасових **КМІТЛИВОСТІ** для цього випробування.



Ви можете використати цю здібність у будь-який момент, коли персонажі беруть участь у випробуванні **ХИТРОСТІ**. Гравець, що контролює цього персонажа, вирішує використовувати цю здібність чи ні.

ЕФЕКТИ РЕСУРСІВ ТА ПРОБУДЖЕННЯ ТОТЕМІВ

Ефекти звичайних ресурсів

Ви можете скинути такий ресурс в будь-який момент, щоб активувати його ефект.

Коренеріп: відновити 1 здоров'я.

Віскі: зняти жетон переляку АБО зневіри.

Смолюскіп: завдати 1 ушкодження (не є атакою). Смолюскіп також корисний іноді під час дії «Дослідити».

Піскомед: відновити 1 здоров'я АБО зняти жетон слабкості.

Мотузка: зняти фішку посилення АБО ігнорувати крутий ландшафт.

М'ясо: отримати 1 жетон витривалості.



Ефекти ресурсів завдань

Ви можете скинути такий ресурс в будь-який момент, щоб активувати його ефект – хоча ми радимо це робити лише в найскрутніших обставинах, оскільки ці ресурси приносять найбільшу користь, якщо ними пробуджувати тотеми (пояснено нижче).

Тундроягода: відновити 8 здоров'я.

Кровоцвіт: відновити 10 здоров'я.

Герголист: додати 8 до випробування долі.

Полум'яний кварц: завдати 7 ушкоджень (не є атакою).

Кригокристал: завдати 8 ушкоджень (не є атакою).

Яйце жадозмія: відновити 5 жетонів витривалості.

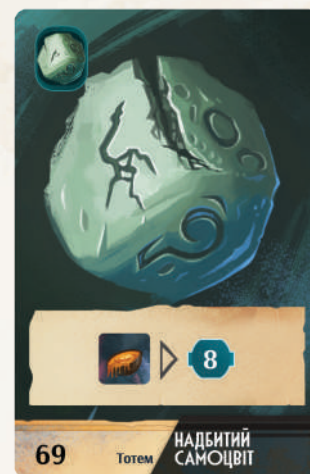
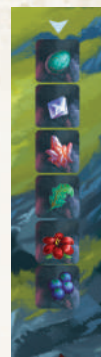


Пробудження сплячого тотема

Під час гри ви отримуватимете картки завдань, які символізують сплячі тотеми – вони належали богам, але їхню силу було втрачено. Ви можете відновити цю силу, скинувши певні ресурси завдань (кожна картка завдання має свою комбінацію). Ви можете робити це в будь-який час. Пробудивши сплячий тотем, поверніть картку завдання у скриню виконаних завдань та отримайте вказану картку пригод.

Будь-який ресурс завдань вищого рівня можна використати замість ресурсу завдань нижчого рівня.

Наприклад, ви можете використати 1 полум'яний кварц замість 1 кровоцвіту тощо. Ієрархію ресурсів завдань завжди можна побачити на планшеті дій (яйце жадозмія найцінніше, тундроягода має найменшу цінність).

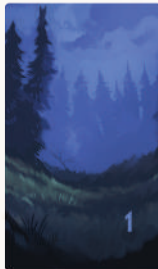


Приклад: вам потрібен полум'яний кварц, але якщо ви його не маєте – можете натомість скинути кригокристал або яйце жадозмія.

Приготування до бою

Коли розділ історії містить слово БІЙ, за яким іде перелік чисел – ви мусите стати до бою й перемогти ворогів, щоб історія продовжилася. Виконуйте ці кроки, щоб приготуватися до бою:

- **вийміть із колоди ворогів картки з вказаними номерами.** Колоду потрібно тримати долілиць в порядку зростання номерів. Продивляйтеся колоду до тих пір, поки не знайдете вказані номери. Не дивіться на лицевий бік інших карток у стосі, тільки на зворот. Перетасуйте щойно вийняті картки та розмістіть їх горілиць у ряд в центрі столу, упритул одна до одної. Якщо на столі недостатньо місця, можете розмістити їх на атласі. Кожна картка ворога починає бій із фішками посилення – покладіть їх стільки, скільки на картці бачите символів «додати посилення». Фішки посилення кладуть на зображення на картці;
- **перетасуйте активну колоду бою.** Колода має містити щонайменше 14 карток, і ви не можете змінювати цю колоду (додавати невикористані картки бою до колоди) під час бою. Однак ви можете востаннє переглянути й змінити цю колоду просто перед початком бою. Дивіться стор. 16 для подробиць процесу внесення змін до активної колоди бою;
- **кожен гравець дістає з колоди 1 картку бою ПЛЮС 1 картку за кожного персонажа, яким керує** (не враховуючи Клер Сміт).



Раунди бою

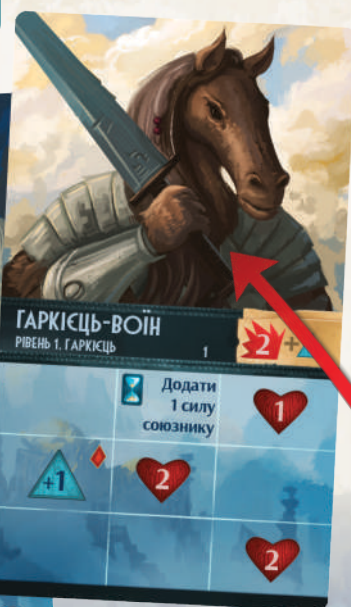
Розпочніть перший раунд бою та продовжуйте бій раунд за раундом, допоки всіх ворогів не буде переможено, або поки всі персонажі не матимуть 0 здоров'я. Раунд бою проходить такі фази:

- **атака й контратака:** у будь-якому порядку кожен гравець кладе рівно 1 картку бою на кожного персонажа, яким керує (не враховуючи Клер Сміт), – тобто всього кладуть 4 картки. Гравець, який керує Клер Сміт, може натомість зіграти картку бою на неї, а не на одного з персонажів, яким керує. У відповідь на кожну картку бою відбувається контратака від ворога, що був ціллю атаки. Процес атаки докладніше пояснено на стор. 22;
- **кінець раунду (фаза ворогів):** після того, як 4 картки бою розіграно, всі вороги, які ще не були переможені, активують свої здібності кінця раунду (див. стор. 23 та 25);
- **перевірка на перемогу / початок нового раунду:** якщо ще лишаються непереможені вороги, кожен гравець добирає 1 картку бою з колоди бою за кожну картку, розіграну в попередньому раунді. Потім починається новий раунд бою. Якщо всі вороги були переможені, поверніть їх на своє місце до впорядкованої колоди ворогів, скиньте всі картки бою з рук, поверніть фішки ушкоджень та посилення назад у запас і приберіть фішки синергії з планшетів персонажів. Після цього продовжуйте читати сюжет в книзі історій.

Цей ворог починає бій з 3 фішками посилення.



Цей ворог починає з 1 фішкою посилення.



Назва ворога, рівень, тип та номер.



Базове значення контратаки ворога: одразу після атаки персонажа на цього ворога, цей ворог завдає 2 ушкодження + 1 ушкодження за кожну фішку посилення, розміщену на ньому.

Здібність кінця раунду (фаза ворогів): наприкінці кожного раунду бою спрацьовують незакриті здібності із символом піщого годинника.

Здоров'я ворога: аби перемогти ворога, ви мусите закрити фішкою ушкоджень кожен символ серця. Цей символ потребує 2 ушкодження, щоб його закрити. Ви мусите завдати ці 2 ушкодження одночасно (їх не можна розділити між двома атаками).

Синергія: щойно ви закриваєте квадрат, у якому є знак синергії, ви отримуєте фішку синергії. Ви мусите негайно розмістити цю фішку на планшеті іншого персонажа. Цей персонаж може використати фішку синергії, щоб застосувати синергетичну здібність на картці бою. Персонаж може мати кілька фішок синергії. Ви можете повернути фішки синергії в запас не використовуючи їх.

Накопичення посилень ворога (додати фішку посилення): кожного раунду цей символ (якщо його не було закрито) дає цьому ворогові додаткові фішки посилення. Тримайте фішки посилення на малюнку вгорі картки ворога.

Це синергетична властивість. Коли ви граєте цю картку на персонажа, ви можете активувати синергетичну властивість (додатково до основних ефектів на картці), скинувши фішку синергії з персонажа. Кожну синергетичну властивість можна активувати лише один раз, розігруючи картку. Ви можете проігнорувати цю властивість, якщо не можете або не хочете скидати фішку синергії.

Позначка картки бою.

Коли ви граєте цю картку на персонажа, виберіть 1 картку ворога як ціль перед кидком кубика. **Ворог отримує 5 ушкоджень плюс результат кидка кубика.** Ця конкретна атака також ігнорує захист ворога.

Це символ зменшення кількості посилень, який дозволяє вам зняти 1 фішку посилення з цільового ворога.

Це додає вам 1 захист, що дозволяє вам ігнорувати 1 ушкодження від контратаки ворога.

Номер картки пригод.

Назва.



Атака й контратака

- 1. Розіграйте картку бою на персонажа, якого контролюєте** (у персонажа має бути більше ніж 0 здоров'я, у нього має не бути стану «переляк» та він може атакувати лише 1 раз за раунд). Тепер персонаж використовує властивості картки для атаки на ворога.
- 2. Виберіть ворога, який буде ціллю атаки.**
- 3. Активуйте кожен ефект картки бою в будь-якому порядку.** Ефекти картки бою пояснені справа.
- 4. Контратака:** після вашої атаки ворог негайно контратакує (**навіть якщо ви закрили його останнє серце**). Він завдає ушкоджень, кількість яких визначається його базовим значенням контратаки та фішками посилення, що розміщені на ньому (**враховуйте тільки фішки, не враховуйте символи накопичення посилень внизу картки**). Позначте ці ушкодження на персонажі, який щойно атакував. Застосовуйте будь-який захист з розіграної картки бою – він дає вам змогу ігнорувати 1 ушкодження за 1 захист. Ви також можете використовувати захист із карток пригод та здібностей персонажів у цей час. Якщо в персонажа закінчується здоров'я через контратаку, всі надлишкові ушкодження ігнорують.
- 5. Якщо кожен квадрат із символом серця закритий фішками ушкоджень, ворога переможено.** Поверніть переможену картку ворога в стос карток ворогів та зсуньте позostalі картки разом так, щоб вони були поряд одна з одною.



Атаку, що завдає 5 ушкоджень, можна розмістити ось так – 1 фішка ушкодження зачіпає сусіднього ворога.

Цей квадрат потребує 2 ушкодження, щоб його закрити.

Ушкодження: розмістіть стільки фішок ушкоджень на картці ворога, скільки ви завдаєте ушкоджень. Іноді ви також маєте змогу кинути кубик бою і додати (чи відняти) результат від кількості ушкоджень. Інші ефекти також можуть додати ушкоджень – наприклад, коли зазначено навичку. Так, якщо до ушкодження має бути додано **силу**, то персонаж, який атакує, додає загальне значення своєї **навички сили** до кількості ушкоджень. Деякі картки бою не завдають ушкоджень, а лише мають певні ефекти. На них додатково написано «Є атакою», щоб ви не забули, що ворог все одно контратакує вас. *Ця атака завдає 2 + значення сприйняття персонажа*



(не забувайте про споряджені картки вмінь).

Після того, як ви розрахували загальну кількість ушкоджень, розмістіть фішки ушкоджень на сітці внизу картки ворога. Послідовно розподіліть ушкодження по прилеглих квадратах (так, як ніби це один купний удар або довгий зріз). Кожен квадрат потребує щонайменше 1 ушкодження для закриття – окрім сердець, на яких вказано значення 2 або більше. Наприклад, серце зі значенням 3 потребує 3 ушкодження, щоб його закрити, хоча ви все одно розміщуєте лише 1 фішку ушкодження на цьому квадраті. Ушкодження зазвичай не можна розміщувати по діагоналі, і ви не можете класти ушкодження на квадрати, які вже мають фішку ушкодження. Однак ви можете змінювати напрямок руху, коли розміщуєте ушкодження (наприклад, форма літери Т або будь-яка інша форма дозволена, поки всі квадрати є суміжними). Розміщення фішки ушкодження на квадраті «вимикає» всі здібності ворога, які вказані на ньому, як-от збільшення кількості посилень або здібності кінця раунду.

Зачепити сусіда: розміщуючи ушкодження на картці ворога, ви можете розкласти їхню частину на прилеглих квадратах сусідніх карток ворога, поки ви розміщуєте ці фішки послідовно (це саме тому сітки карток ворогів слід точно вирівняти між собою). Принаймні половина ушкоджень (округлюйте вгору) мусить бути завдана ворогові, на якого спрямовано атаку. Тільки цей ворог і контратакує – його сусіди, яких ви зачіпаєте, не контратакують. Ви можете уявляти це як випадкові поранення, завдані в хаосі битви. Якщо ви зачіпаєте сусіда ушкодженнями, **сусід не застосовує свій захист**.

Зменшення кількості посилень: скиньте вказану кількість фішок посилення з цільового ворога **перед** його контратакою.



Захист: ігнорує вказану кількість ушкоджень від контратаки ворога.



Кінець раунду (фаза ворогів)

Якщо після розігрування 4 карток бою (або меншої кількості, якщо деякі персонажі мають 0 здоров'я) на столі залишаються вороги, вони активують свої здібності кінця раунду (позначені символом піщого годинника).

За бажанням гравці можуть перейти до фази кінця раунду, навіть якщо не розіграли 4 картки бою.

- Передусім, скиньте всі розіграні картки бою з персонажів.
- Кожен ворог, що лишається на столі, здобуває посилення та активує свої здібності кінця раунду (активуйте від найлівішого ворога праворуч). Щоб набрати посилення, додайте стільки фішок посилення на верхню частину картки ворога (зображення), скільки бачите незакритих символів «додати посилення» у нижній частині картки.
- Активний гравець вирішує, на яких персонажів діють здібності ворогів.

Перевірка на перемогу / початок нового раунду

Якщо залишаються вороги, кожен гравець бере 1 картку бою за кожную картку, яку він чи вона розіграли в попередньому раунді (перетасуйте колоду карток бою, якщо вони закінчились). Потім почніть новий раунд бою. Якщо всі вороги були переможені, поверніть їх до колоди ворогів (зберігаючи порядок), скиньте всі картки бою з рук та фішки синергії з планшетів персонажів. Після цього продовжуйте читати сюжет в книзі історій.

Приклад бою: Зоя та Сергій розпочинають третій раунд бою проти 2 гаркійських воїнів. У попередніх раундах вони перемогли 3 інші картки ворогів.

У попередньому раунді Зоя та Сергій зіграли по 2 картки бою, тож вони беруть по 2 нові картки з колоди бою (у кожного з них по 3 картки бою в руці). Зоя контролює Клер, Ега та Джессі. Сергій контролює Езарія та Міґеля.

Перший гаркієць має 1 фішку посилення. Другий має 3 фішки посилення. Зоя починає, розігруючи картку «Батіг» на Ега. Вона спрямовує його атаку на першого гаркійця, завдаючи тому 1 ушкодження й знімаючи 1 фішку посилення. Гаркієць контратакує й завдає 2 ушкодження (оскільки на картці ворога більше немає фішок посилення). Батіг дає Егу 2 захисту, тому Ег не отримує жодного ушкодження.

Сергій розігрує пістолет на Міґеля, атакуючи другого гаркійця. Він кидає кубик бою і отримує результат 2, що в сумі дає 6 ушкоджень. Розміщуючи ушкодження, він закриває квадрат із символом синергії, тому він кладе фішку синергії на Клер. Гаркієць контратакує та завдає 2+3 ушкодження (оскільки він має 3 фішки посилення). Міґель отримує 5 ушкоджень.

Зоя розігрує Льодовий клинок на Клер, атакуючи другого гаркійця. У Клер є фішка синергії, тому Зоя її скидає, щоб активувати синергетичну здібність Льодового клинка, яка дає 1 додаткову можливість «зняти посилення». Разом вона скидає 3 фішки посилення з гаркійця. Потім вона кидає кубик бою та отримує результат -1. 3-1=2, тож вона завдає 2 ушкодження, покриваючи останнє серце і перемагаючи цього ворога. Але навіть переможений, цей ворог робить свою останню контратаку, завдаючи 2 ушкодження Клер (пам'ятаймо, фішок посилення на ньому більше немає).

Сергій розігрує останню картку бою на Езарія і перемагає гаркійця, що залишився, отримуючи 2 ушкодження через контратаку. Бій завершено.



Здібність кінця раунду: цей символ показує, що здібність активується у фазі ворогів.



Символ посилення.



Символ «додати посилення».



Бій проти босів

Іноді книга історій підводить вас до битви з босом. Ви не знайдете босів на картках ворогів – натомість вони займають цілу сторінку книги історій. Правила бою загалом такі самі, але є кілька відмінностей.

Кожен бос поділений на 3 або 4 зони. Зони розділені великими лініями, і кожна зона має свою назву та характеристики. Вважайте зони окремими картками ворога. Наприклад, для кожної атаки вибирайте ціль конкретну зону. Ця зона контратакує залежно від своїх ушкоджень та фішок посилення. Кожна зона має власні фішки посилення.

Коли ви закриваєте всі серця в зоні, зону не переможено. Усі незакриті здібності ворога (включаючи здібності кінця раунду) в усіх його зонах діють, допоки в боса залишаються незакриті серця будь-де.

Ви можете «зачепити» сусідню зону, розкладаючи фішки ушкоджень.

БОС 4: МЕРЗОТА

ГОЛОВА (2+)

РУКИ (2+)

ТІЛО (2+)

Рівень 10. Ви можете втекти з цього бою наприкінці будь-якої фази ворогів. Якщо відкаете, поверніться на мапу. Якщо ворогів переможено, перейдіть до 45.3.

Назва зони й ушкодження від контратаки.

Розділення зон.

Використання карток ускладнення ворогів із босами (див. стор. 26): кладіть окрему картку ускладнення ворогів на кожну зону, але вважайте здібність «+1 серце за рівень» спільною для всіх карток ускладнення. Наприклад, Мерзота – ворог 10-го рівня, а отже вам треба завдати 10 додаткових ушкоджень, хоч ви й кладете 3 картки ускладнення ворога. Ви можете покласти 7 ушкоджень на одну картку ускладнення, 2 на другу й 1 на третю.

Здібності ворогів

Захист X: цей ворог ігнорує зазначену кількість ушкоджень кожен раз, коли персонаж завдає йому ушкодження, доки ця здібність не закрито. **Захист ворога не застосовується, коли його зачепили як сусіда.**



Божевілля: у фазу ворогів 1 персонаж без стану «божевілля» отримує 1 жетон стану «божевілля» (активний гравець вибирає, хто саме).



Відновити собі (або союзнику) X здоров'я: у фазу ворогів цей ворог знімає зазначену кількість фішок ушкоджень із себе (або союзника). Активний гравець вибирає, які фішки ушкоджень знімають. Кожну фішку ушкоджень рахують як 1 (не має значення, скільки сердець покриває ця фішка). Наприклад, «відновити собі 1 здоров'я» може скинути фішку ушкодження з серця зі значенням 3.

Додати X сили союзнику (або самому собі): у фазу ворогів додати зазначену кількість фішок посилення до 1 іншої картки ворога (або собі, якщо так зазначено).

Завдати всім X ушкоджень: у фазу ворогів цей ворог завдає зазначених ушкоджень кожному персонажу.

Завдати одному персонажу X ушкоджень: у фазу ворогів цей ворог завдає зазначених ушкоджень одному персонажу (активний гравець вибирає, кому саме).

Зневіра: у фазу ворогів 1 персонаж без стану «зневіра» отримує 1 жетон стану «зневіра» (активний гравець вибирає, хто саме).



Контратака завдає 1 ушкодження всім: щоразу, коли цього ворога атакують, він завдає зазначених ушкоджень кожному персонажу (додатково до своєї звичайної контратаки).

Значення на кубіку бою завжди «-1»: кубик бою завжди матиме результат -1, доки ця здібність не закрито.

Отруєння: у фазу ворогів 1 персонаж без стану «отруєння» отримує 1 жетон стану «отруєння» (активний гравець вибирає, хто саме).



Переляк: у фазу ворогів 1 персонаж без стану «переляк» отримує 1 жетон стану «переляк» (активний гравець вибирає, хто саме).



Скинути 1 картку вмінь: у фазу ворогів ви мусите скинути 1 споряджену картку вміння з персонажа (активний гравець вибирає, яку картку і з якого персонажа).

Скинути 1 ресурс: у фазу ворогів ви мусите повернути 1 ресурс до загального запасу.

Слабкість: у фазу ворогів 1 персонаж без стану «слабкість» отримує 1 жетон стану «слабкість» (активний гравець вибирає, хто саме).



Союзники завдають +X ушкоджень: усі інші картки ворогів завдають на X ушкоджень більше у разі контратаки, поки ця здібність активна.

Перший удар: ця здібність діє, доки її не вимкнено. Щоразу, коли персонаж атакує цього ворога, ворог контратакує до того, як персонаж завдасть ушкодження. Це має значення, коли, наприклад, ви хотіли зменшити кількість фішок посилення у ворога.

ПОРАЗКА ТА РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Поразка

«Сплячі Боги: далекі небеса» мають за мету пошук сплячих тотемів та їхнє пробудження, пошук втрачених пасажирів та виживання в небезпечному світі Блукань. **Ви знаєте поразки, коли здоров'я всіх 5 персонажів знизиться до 0 — але це не кінець вашої кампанії.**

Коли ви знаєте поразки, поверніться на атлас (якщо ви зазнали поразки під час дослідження), відновіть усім персонажам повне здоров'я, відновіть усю витривалість і скиньте всі жетони станів. Потім у журналі пригод закресліть 3 багаття таборів і зробіть 1 позначку у графі «поразки».

Якщо ви зазнали поразки під час однієї з фінальних історій (починаючи зі 120-ї), просто позначте 1 поразку, відновіть усім персонажам повне здоров'я, скиньте усі жетони станів, відновіть усю витривалість і почніть знову з історії номер 120, повторюючи це, поки не завершите гру.

Складність

Починаючи кампанію, позначте вибрану складність у журналі пригод. Існує 3 рівні складності: легкий, середній і складний. Ось різниця між ними:

Легкий: під час гри у легкому режимі ви витягуєте 3 картки вмінь кожен хід (замість двох). Отаборившись, ви відновлюєте 6 здоров'я кожному персонажу (замість двох). Вороги на початку бою отримують на 1 фішку посилення менше.

Середній: це стандартний і рекомендований спосіб грати в гру, особливо якщо ви вже грали в оригінальну гру «Сплячі Боги». Налаштовуючи колоду подій, вилучіть 8 випадкових карток подій 1-го рівня.

Складний: під час гри у складному режимі всі випробування отримують +1 до цільового значення. Налаштовуючи колоду подій, вилучіть 14 випадкових карток подій 1-го рівня. Крім того, під час приготування до кожного бою перетасуйте колоду **карток ускладнення ворогів** і розкладіть по 1 картці ускладнення на кожного ворога. Кожна картка ускладнення ворогів додає здоров'я та нові здібності ворогові. У разі завдання ушкоджень ворогові ви можете розмістити будь-яку кількість фішок ушкоджень (або їх усі) на картці ускладнення, щоб слідувати за цим доданим здоров'ям, яке ви також мусите «закрити». Вважайте, ніби картка ускладнення може бути сусідньою до будь-якого квадрата сітки на картці ворога). Навіть якщо ви закриваєте картку ускладнення, ефект цієї картки продовжує діяти, доки ворога не буде переможено.

Якщо в процесі гри видається вам занадто простою чи складною, ви можете змінити рівень складності в будь-який момент. Лише не забудьте відобразити цю зміну в журналі пригод. Суть гри в тому, щоби пережити незабутню пригоду. «Сплячі Боги: далекі небеса» створені навколо історій та пригод, тож якщо складність не дає вам сповна отримати задоволення — не вагайтесь налаштувати її під свої потреби.

Режим миттєвої смерті

Якщо ви прагнете справжнього виклику, ви можете грати з цією опцією. Якщо так, напишіть це у вашому журналі пригод на початку кампанії. Якщо ви коли-небудь зазнаєте поразки, кампанія закінчується негайно. Запишіть свій кінцевий рахунок.

Жорстокий режим

«Якщо ви досвідчений гравець у гру «Сплячі Боги» і хочете, щоб ігровий процес більше нагадував першу частину, або ви бажаєте складної пригоди з більшою напругою, використовуйте цей режим» — Раян Локет. Дотримуйтесь таких змін до правил:

1. Події обмеження часу.

Розділіть картки подій за рівнями та перемішайте кожен стос окремо, розмістивши його долілиць біля ігрової зони. Щоб утворити колоду подій, візьміть по 2 картки кожного рівня та перетасуйте разом. Покладіть утворену колоду з 6 карток долілиць. Коли вона закінчиться, викресліть табір, але НЕ виконуйте дію табору. Потім утворіть нову колоду подій так само. Якщо в картці завдання зазначено, що її треба розмістити в колоді подій, просто помістіть її вниз поточної колоди.

2. Швидкі вороги.

Кожна картка ворога тепер атакує в кінці кожного раунду (на додаток до контратаки). Активний гравець визначає ціль кожного ворога. Однак тепер вороги не контратакують, коли вони зазнають поразки від вашої атаки.

3. Ліміт карток вмінь дорівнює 5.

Тепер персонажі мають обмеження на 5 екіпірованих карток вмінь. Однак персонажі можуть скидати їх, щоб отримати +1 навичку під час випробування або атаки. Це можна зробити під час випробування або атаки, після отримання переваги з цієї картки або використання її символу навички, витративши 1 витривалість.

4. Небезпечний кемпінг.

Ви можете безпечно таборувати тільки у квадратах мапи з цими номерами: 1, 14, 21, 24, 29, 34, 38, 54. Якщо таборуєте в іншому місці, випробуйте долю. Якщо 1-5, дикі звірі нападають на вас вночі: кожен персонаж отримує 2 пошкодження, і ви втрачаєте 3 ресурси.

Журнал пригод та мапа кампанії

Починаючи нову кампанію, запишіть імена гравців та назву свого літака на новому аркуші журналу пригод. Також позначте режим складності – легкий, середній чи складний. Використовуйте цей аркуш протягом усієї кампанії для запису нотаток, відстеження кількості таборів та відміток на доріжках повстанців Буремока та короля Трузіама. Цей аркуш вам також знадобиться для того, щоб зберегти гру.

На звороті журналу пригод надруковано мапу північних земель, які ви досліджуєте – цю частину світу Блукань називають Кряжі Серрака. Примітка автора: це місце розташовано далеко на північний захід від островів оригінальної гри «Сплячі Боги». **Ми дуже рекомендуємо робити нотатки на цій мапі**, аби краще пам'ятати важливі речі: де ви побували, куди хочете повернутися і т. ін. Якщо ви знаєте, що певна місцина потребує слова-ключа – запишіть його сюди, щоб точно знати, куди йти, коли пізніше це слово-ключ у вас з'явиться. Не вагайтеся використовувати нотатки з попередніх подорожей.

Якщо книга історій каже вам викреслити номер історії на мапі журналу пригод – значить, ви більше не можете повернутися й дослідити її знову в цій кампанії.

«Сплячі Боги: далекі небеса» не дозволяє зберігати прогрес більш ніж 1 кампанії одночасно, адже потрібно відстежувати виконані картки завдань, стани персонажів, отримані картки пригод і багато іншого. **Ви можете обнулити гру для нової кампанії – інструкції наведено на стор. 29.**

Журнал пригод
Здоров'я

Локшій | Клас | Елеп | Ел | Жак | Мл | Пилл | Ріалл

Пилл
Пилл
Пилл
Пилл
Пилл
Пилл
Пилл
Пилл

Легкий Бити в битві складніші Творити
Середній Програти в битві в разі 1-го рівня
Складний Викреслити картку складності ворога
Тоді використати карту, щоб зберегти

Повстанці Буремока
Король Трузіама

Табори

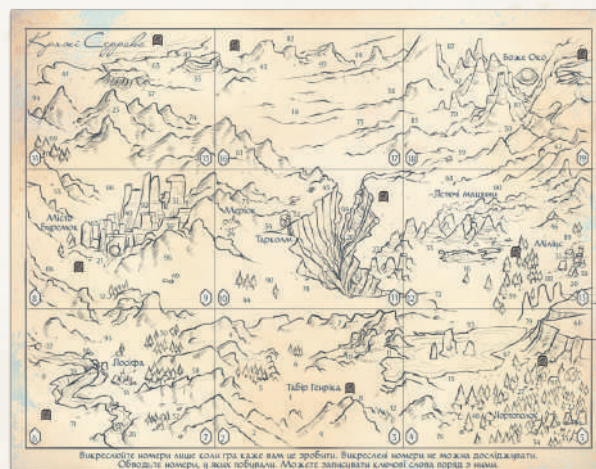
Поразки

Нотатки

Дата _____
Фінал _____
Фін. рахунок _____
Гравці _____

Назва літака _____

Зберегти гру



Стандартна або довга кампанія

На початку кампанії ви можете вибрати її тривалість. На аркуші журналу пригод для довгої кампанії намальовано більше символів табору. Якщо ви вирішите грати довгу кампанію, то у вас буде більше часу на пригоди та дослідження світу, але у фіналі вимоги до кількості тотемів будуть суворішими.

Збереження гри

На початку ходу будь-якого гравця ви можете вирішити призупинити кампанію та зберегти свою гру. Зробіть це, аби спакувати компоненти гри й мати змогу продовжити наступного разу з місця, де ви зупинилися. Якщо у вас є відведене місце (стіл), де гра може лежати довгий час розкладеною, – зберігати описаним далі способом гру не потрібно. Але якщо ви мусите це місце звільнити, дотримуйтеся таких кроків для збереження:

1. У наступний вільний рядок в журналі пригод впишіть номер історії, на якому ви зупинилися (для цього краще завершити хід на квадраті з номером історії, яку можна дослідити), місце перебування літака, здоров'я кожного з персонажів, а також цілісність та паливо літака.
2. Покладіть жетони станів кожного персонажа та споряджені картки вмінь в окремий пакет разом із жетонами персонажів та жетонами витривалості (не потрібно класти планшети персонажів у ці пакети).
3. Покладіть усі ваші ресурси, картки пригод, картки бою, картки вмінь з рук, планшети персонажів і картки завдань у центральний лоток для зберігання. Картки пригод запакуйте в окремий пакет, причому скид карток пригод розміщуйте долілиць, а решту карток – горілиць (покладіть жетон стану нагору, щоби потім пригадати, де верх стосу). Картки подій запакуйте в окремий пакет – активні події розмістіть горілиць зверху стосу. Якщо потрібно, запишіть рівень загрози на кожній активній картці подій.
4. Запакуйте решту ігрових компонентів.

КАМПАНІЯ

ВІДНОВЛЕННЯ ЗБЕРЕЖЕНОЇ ГРИ ТА ЗМІНА КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

Відновлення збереженої гри.

1. Розмістіть атлас у центрі столу та перегорніть на сторінку з місцеперебуванням, вказаним на останньому заповненому рядку журналу пригод. Поставте фігурку Клер на вказане місце.
2. Розмістіть планшет дій поруч з атласом і покладіть хронометр на «початок ходу». Покладіть ресурси з лотка на відведене місце на планшеті дій.
3. Відновіть стани, здоров'я, витривалість і споряджені вміння кожного персонажа з їхніх окремих пакетів. Розподіліть планшети персонажів серед гравців якомога рівномірніше. Кожен гравець ставить своїх персонажів перед собою і встановлює здоров'я та витривалість на правильні значення.
4. Перетасуйте колоду вмінь та розмістіть її на планшеті дій.
5. Розмістіть колоду подій на планшеті дій. Покладіть активні події поруч (якщо потрібно, покладіть на них

фішки ушкоджень відповідно до записаного в журналі рівня загрози).

6. Перетасуйте всі вміння, що були на руках у гравців, та роздайте їх гравцям якомога рівномірніше. Повторіть процедуру з картками пригод. Скид карток пригод покладіть на відповідне місце планшета дій.
7. Розмістіть колоду ворогів на столі. Розмістіть планшет колоди бою неподалік.
8. Усі поточні картки завдань викладіть на стіл. Поряд розмістіть магнітну скриню з картками завдань і картками пригод.
9. Викладіть на стіл решту фішок та жетонів, а також книгу історій.
10. Покладіть планшет польоту поряд з атласом та поставте на записане в журналі місце фігурку літака.
11. Визначте, хто буде першим гравцем, та видайте йому або їй жетон активного гравця.

Додавання або вилучення гравців

Ви можете додати або вилучити гравців наприкінці будь-якого ходу.

Дотримуйтеся цих кроків для вилучення гравця.

Після закінчення поточного ходу розподіліть планшети персонажів між тими гравцями, що лишилися, якомога рівномірніше (окрім Клер Сміт, якою завжди керує активний гравець). Розподіліть картки вмінь та пригод, що були в руках вибулого гравця, серед інших гравців.

Дотримуйтеся цих кроків для додавання гравця.

Якщо до цього ви грали самостійно, дайте новому гравцю 2 планшети персонажів (але не Клер Сміт). Випадковим чином роздайте новому гравцю половину ваших карток пригод та карток вмінь з руки. Якщо ви грали більшим складом, видайте новому гравцеві один планшет персонажа (але не Клер Сміт), забравши його у гравця, що контролював 2 персонажів. Перетасуйте всі картки пригод та картки вмінь з рук усіх гравців та роздайте їх якомога рівномірніше усім гравцям.

Страждаєте? Поради новачкам

Не забудьте споряджати картки вмінь. Хоча вам доводиться платити все більше з кожною спорядженою картою — чим більше ви спорядите на персонажа, тим ефективнішими ваші персонажі будуть, і тим рідше вам доведеться відновлюватись у таборі.

Найчастіше, яким би складним не був бій, у вас є можливість втекти. Бій 6-го рівня — один із найнижчих рівнів у грі, але навіть тут ви можете зазнати поразки, якщо не підготуєтесь достатньо. Тікайте, якщо справи йдуть не так, як ви планували — повернетеся, коли будете готові стати до бою. Шукайте більше карток бою та налаштовуйте свою колоду для максимальної ефективності. Вам не варто мати більш ніж 14 карток в активній колоді; вилучайте менш потужні картки.

Якщо ви зазнали поразки, не переймайтесь. Гру створено з урахуванням того, що це може трапитися раніше або пізніше. Робіть висновки з засвоєного досвіду і спробуйте ще раз! Навіть якщо ви завершите кампанію із меншою кількістю виконаних цілей, ніж розраховували, ви зможете розблокувати нові картки, які допоможуть вам у наступній кампанії. Кожен фінал у книзі історій є справжнім — навіть якщо починаючи гру ви сподівалися досягти якогось іншого.

«Сплячі Боги: далекі небеса» — це гра про балансування ресурсів. Не використовуйте персонажів у кожному випробуванні. Іноді краще просто випробувати долю, не витрачаючи жетон витривалості, якщо ви можете перенести наслідки невдачі. Здоров'я відновити складніше, ніж витривалість, але якщо ви часом втрачаєте здоров'я — нічого страшного, поки ви балансуєте свої втрати. Невдача у випробуванні часто просуває історію вперед, навіть якщо наслідки не вельми приємні.

2 та 3 сторінки атласу — найлегші в грі, хоч подекуди і там криються несподівані небезпеки. Що далі ви просуваєтеся від них, то складніше вам буде.

Остаточний рахунок кампанії

Коли ви завершуєте кампанію, визначте ваш остаточний рахунок так:

- 2 очки за кожну картку пригод, яка у вас є (не включайте початкові картки пригод або картки бою). Пробуджені тотем і пасажир дають 5 очок замість 2.
- 1 очко за кожну картку завдання (включно з усіма картками в скрині завершених завдань).
- 1 очко за споряджену картку вміння.
- 1 очко за кожні 4 звичайні ресурси.
- 1 очко за кожен ресурс завдання.
- 10 очок, якщо ви досягли одного з фіналів.
- -10 очок за кожну поразку.
- +10 очок, якщо граєте на звичайному рівні складності, АБО +20 очок, якщо граєте на складному.
- +10 додаткових очок, якщо граєте у режимі миттєвої смерті (за будь-якого рівня складності).

Досягнення

Щоразу, коли ви пробуджуєте сплячий тотем і отримуєте пов'язану картку пригод, позначте відповідну клітинку на аркуші досягнень. Коли ви досягаєте нового фіналу кампанії, перемагаєте босів, знаходите пасажирів або завершуєте картку скарбів, позначайте відповідні клітинки на аркуші досягнень. Кожна клітинка (окрім розблокованих карток) – це досягнення. Коли ви здобуваєте досягнення, ви розблоковуєте картки, які додають до гри у майбутніх кампаніях.

Розблоковані картки

Розблоковані картки – це конкретні картки у колоді завдань та колоді пригод. Позначте розблоковані картки, які ви отримали, якщо маєте вказану кількість досягнень.

Наприклад: щоб отримати картку номер 132, вам потрібно здобути не менш ніж 3 досягнення, приміром «Перемогти 10-го», «Джордж Дар» та «Вічна жеода».

Щоразу розпочинаючи нову кампанію, перевіряйте аркуш досягнень, щоб зрозуміти, з якими картками ви починаєте. Ви не отримуєте розблоковані картки в процесі кампанії – ви додаєте їх до колоди, лише коли розпочинаєте нову кампанію.

Отримавши розблоковану картку, ви тепер назавжди її матимете і використовуватимете в наступних кампаніях. Зберігайте ті картки, що ви розблокували, разом із початковими картками. За бажанням, ви можете почати кампанію без використання тієї чи іншої картки, що ви розблокували.

Скидання для нової кампанії

Дотримуйтеся цих кроків:

1. Поверніть усі картки пригод та завдань у магнітну скриню. Переконайтеся, що всі картки у кожній колоді розташовані в порядку зростання (починаючи з 1, коли вони лежать долілиць).
2. Поверніть усі фішки та жетони в запас.

Варіативне правило: швидке приземлення

Якщо ви вирішите грати за цим варіантом, коли ви виконуєте дію польоту, ви можете висадити Клер де завгодно на відкритій сторінці атласу, а не лише на квадраті з місцем приземлення. Утім, Клер має почати політ з квадрата з місцем приземлення як зазвичай.

Якщо граєте за цим варіантом, ви можете виконати дію польоту, навіть не переміщаючи літак на інше місце приземлення (наприклад, ви можете пересунути Клер у квадрат на тій самій відкритій сторінці атласу). У цьому випадку відстань літака дорівнює 0 під час перевірки долі для встановлення пошкодження літака, але витрати палива все одно становлять 1.

Ігноруйте перешкоди, коли вдаєтеся до цієї дії (включно з квадратом, куди ставите Клер).

Примітка автора: цей варіант не настільки реалістичний, але вам може сподобатися, якщо ви хочете частіше користуватися літаком. Також це чудовий спосіб оминати природні перешкоди в місці, до якого хочете дістатися.

ДОСЯГНЕННЯ		СПИСОК ТОТЕМІВ		ФІНАЛИ		БОСИ	
<input type="checkbox"/>	Зірні Ворони	<input type="checkbox"/>	Алекс Трап	<input type="checkbox"/>	#1	<input type="checkbox"/>	Перемогти 1-го
<input type="checkbox"/>	Самодіят великобук	<input type="checkbox"/>	Кайна Кудельна Кошачка	<input type="checkbox"/>	#2	<input type="checkbox"/>	Перемогти 2-го
<input type="checkbox"/>	Синька Мідя	<input type="checkbox"/>	Кайна Кудельна Кошачка	<input type="checkbox"/>	#3	<input type="checkbox"/>	Перемогти 3-го
<input type="checkbox"/>	Віль Трапа	<input type="checkbox"/>	Самодіят думки	<input type="checkbox"/>	#4	<input type="checkbox"/>	Перемогти 4-го
<input type="checkbox"/>	Арчила Смілка	<input type="checkbox"/>	Самодіят мови	<input type="checkbox"/>	#5	<input type="checkbox"/>	Перемогти 5-го
<input type="checkbox"/>	Кубик скарбів	<input type="checkbox"/>	Королівський казачок	<input type="checkbox"/>	#6	<input type="checkbox"/>	Перемогти 6-го
<input type="checkbox"/>	Кубик скарбів	<input type="checkbox"/>	Панський самодіят	ПАСАЖИРИ		<input type="checkbox"/>	Перемогти 7-го
<input type="checkbox"/>	Хмарний самодіят	<input type="checkbox"/>	Кальцимовий самодіят			<input type="checkbox"/>	Перемогти 8-го
<input type="checkbox"/>	Кубик скарбів	<input type="checkbox"/>	Самодіят перемогти	<input type="checkbox"/>	Директор Дар	<input type="checkbox"/>	Перемогти 10-го
<input type="checkbox"/>	Безлімітні камені	<input type="checkbox"/>	Самодіят скарбів	<input type="checkbox"/>	Фрідра Снайбер	<input type="checkbox"/>	Перемогти 11-го
<input type="checkbox"/>	Вічна жеода	<input type="checkbox"/>	Самодіят скарбів	<input type="checkbox"/>	Горай Снайбер	<input type="checkbox"/>	Перемогти 12-го
<input type="checkbox"/>	Камінь шукати	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Лад Трап	<input type="checkbox"/>	Перемогти 13-го
<input type="checkbox"/>	Самодіят самодіят	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Горай Круг	<input type="checkbox"/>	Перемогти 14-го
<input type="checkbox"/>	Міч самодіят	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Том Тоні	<input type="checkbox"/>	Перемогти 15-го
<input type="checkbox"/>	Жовта Катеря	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Борис Делмер	<input type="checkbox"/>	Перемогти 16-го
<input type="checkbox"/>	Кубик мистецтва	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ванне	<input type="checkbox"/>	Перемогти 17-го
<input type="checkbox"/>	Камінь паливи	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Фіш	<input type="checkbox"/>	Перемогти 18-го
<input type="checkbox"/>	Надбійний самодіят	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ігаль	<input type="checkbox"/>	Перемогти 19-го
<input type="checkbox"/>	Почини самодіят	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ігаль	<input type="checkbox"/>	Перемогти 20-го
<input type="checkbox"/>	Принци камені	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ігаль	<input type="checkbox"/>	Перемогти 21-го
<input type="checkbox"/>	Дитячий самодіят	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ігаль	<input type="checkbox"/>	Перемогти 22-го
<input type="checkbox"/>	Стеж-білка Зарп	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ігаль	<input type="checkbox"/>	Перемогти 23-го
<input type="checkbox"/>	Серце Трапа	<input type="checkbox"/>	Самодіят шукати	<input type="checkbox"/>	Ігаль	<input type="checkbox"/>	Перемогти 24-го

МАПІ СКАРБІВ					
<input type="checkbox"/>	Завдання 13	<input type="checkbox"/>	Завдання 136	<input type="checkbox"/>	Завдання 250
<input type="checkbox"/>	Завдання 41	<input type="checkbox"/>	Завдання 137	<input type="checkbox"/>	Завдання 133
<input type="checkbox"/>	Завдання 43	<input type="checkbox"/>	Завдання 138	<input type="checkbox"/>	Завдання 251
<input type="checkbox"/>	Завдання 50	<input type="checkbox"/>	Завдання 139	<input type="checkbox"/>	Завдання 207
<input type="checkbox"/>	Завдання 56	<input type="checkbox"/>	Завдання 140	<input type="checkbox"/>	Завдання 208
<input type="checkbox"/>	Завдання 52	<input type="checkbox"/>	Завдання 141	<input type="checkbox"/>	Завдання 209
<input type="checkbox"/>	Завдання 58	<input type="checkbox"/>	Завдання 142	<input type="checkbox"/>	Завдання 210
<input type="checkbox"/>	Завдання 62	<input type="checkbox"/>	Завдання 143	<input type="checkbox"/>	Завдання 211
<input type="checkbox"/>	Завдання 68	<input type="checkbox"/>	Завдання 144	<input type="checkbox"/>	Завдання 212
<input type="checkbox"/>	Завдання 70	<input type="checkbox"/>	Завдання 145	<input type="checkbox"/>	Завдання 213
<input type="checkbox"/>	Завдання 76	<input type="checkbox"/>	Завдання 146	<input type="checkbox"/>	Завдання 214
<input type="checkbox"/>	Завдання 82	<input type="checkbox"/>	Завдання 147	<input type="checkbox"/>	Завдання 215

РОЗБЛОКОВАНІ КАРТКИ					
<input type="checkbox"/>	3 досягнення (картка пригод 132)	<input type="checkbox"/>	10 досягнень (картка завдань 209)	<input type="checkbox"/>	32 досягнень (картка пригод 139)
<input type="checkbox"/>	6 досягнень (картка завдань 212)	<input type="checkbox"/>	21 досягнення (картка пригод 135)	<input type="checkbox"/>	34 досягнень (картка пригод 140)
<input type="checkbox"/>	9 досягнень (картка пригод 134)	<input type="checkbox"/>	26 досягнень (картка завдань 211)	<input type="checkbox"/>	35 досягнень (картка пригод 136)
<input type="checkbox"/>	12 досягнень (картка завдань 213)	<input type="checkbox"/>	27 досягнень (картка пригод 137)	<input type="checkbox"/>	38 досягнень (картка пригод 141)
<input type="checkbox"/>	15 досягнень (картка завдань 215)	<input type="checkbox"/>	30 досягнень (картка пригод 140)	<input type="checkbox"/>	40 досягнень (картка пригод 142)

ВЖЕ ГРАЛИ У «СПЛЯЧІ БОГИ»?

Якщо ви грали у «Сплячі Боги», ви впізнаєте багато концепцій та систем тут, але деякі речі в «Далеких небесах» усе ж змінилися.

Ось що тут нового або відмінного:

Рішучість

Ця нова навичка уособлює здатність персонажа витримувати стрес, залякувати інших, долати страх або діяти відважно.



Відсутність дій корабля

У цій грі немає дій корабля.

Шкала часу та дії

Замість того, щоб виконувати дві дії кожен хід, тепер ви витрачаєте час на виконання дій. Кожен хід дає 5 одиниць часу, і більшість дій коштують від 1 до 2 одиниць часу. Див. стор. 7.



Табір замість порту

Відвідування порту було замінено новою дією під назвою «отаборитися». Ви можете отаборитися де завгодно та в будь-який час (крім як посеред іншої дії). Ця дія не потребує часу, але ви мусите закреслити символ багаття табору у журналі пригод. У вас є обмежена кількість таборів до завершення гри, тому вам слід розумно ними користуватися. Див. стор. 7.



Відсутність жетонів команди

У грі більше немає жетонів команди. Гравцям більше не потрібно витрачати жетони команди, щоби брати участь у випробуваннях під час ходу іншого гравця.

Витривалість замість втоми

Персонажі більше не отримують втоми — натомість кожен персонаж має до 3 жетонів витривалості, які витрачає для активації здібностей та участі у випробуваннях.



Зміни ефектів стану

Стани божевілля і зневіри зазнали змін. Див. стор. 15.

Бій

Бій базується на системі з оригінальної гри «Сплячі Боги», але має кілька змін. Див. стор. 20–25.

- Гравці більше не споряджають картки зброї конкретним персонажам. Замість цього гравці використовують колоду карток бою (особливий тип карток пригод). Кожен раунд бою треба розіграти до 4 карток бою, щоб завдавати шкоди ворогам і активувати інші ефекти.
- Точності більше не існує. Всі атаки влучають.
- У ворогів є новий ресурс, що називається «посилення». Коли ворог контратакує, він завдає ушкодження, що дорівнюють його базовій контратаці плюс кількість накопичених жетонів посилення.
- Вороги контратакують, коли їх атакують, навіть якщо ви закрили їхнє останнє серце. Вони не атакують наприкінці кожного раунду бою, але активують свої здібності кінця раунду.
- Жетони синергії з конкретними персонажами були замінені на прості жетони синергії. Їх можна дати будь-якому персонажу та використовувати для посилення певних карток бою.
- Ворожі атаки більше не «переходять» на інших персонажів. Якщо здоров'я персонажа опускається до ділянки 0, ігноруйте надлишкові ушкодження.

Картки вмінь

Гравці споряджають картки вмінь на персонажів, скидаючи інші картки вмінь з руки, а не витрачаючи жетони команди. У грі немає карток рівня, але споряджені картки вмінь не скидаються (хіба що ви самі захочете їх скинути). У «Далеких небесах» ви можете спорядити картокою лише персонажа, якого контролюєте (а не будь-якого персонажа).



Випробування долі

Випробування долі тепер відкриває числа від 1 до 8. На стор. 32 наведено розподіл чисел в колоді.



Картки пригод у руці

Гравці тепер утримують картки пригод у руці. Їх не потрібно активувати жетонами команди. Граючи картку пригод, гравець кладе її в скид. Коли гравці виконують дію «отаборитися», скид карток пригод треба перетасувати й розподілити рівномірно між усіма гравцями.

ЯК ЗБЕРІГАТИ КОМПОНЕНТИ

Бічний лоток.

- Невикористані картки ускладнення ворогів / прокляття.
- Невикористані фішки станів.
- Кубик бою.
- Колода карток вмінь.
- Фішки ушкодження, посилення та синергії.
- Колода карток ворогів.
- Інші компоненти.
- Літак.
- Хронометр.
- Жетон бонусного часу.
- Ресурси.

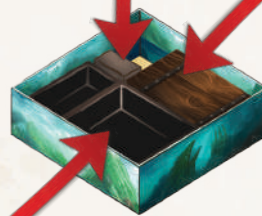
Компоненти, що стосуються поточної кампанії, зберігають у центральному лотку.

- Отримані картки пригод.
- Картки вмінь на руках.
- Отримані ресурси.
- Поточна колода подій.
- Поточні картки завдань.
- Персонажі: їхня витривалість, споряджені картки вмінь, фішки станів.

Скрина виконаних завдань.

Магнітна скриня.

- Невикористані картки пригод (у порядку зростання).
- Невикористані картки подій.



Над грою працювали

Автор гри: Раян Локет.

Ілюстрації та графічний дизайн: Раян Локет.

Сюжет та всесвіт: Раян Локет.

Тексти: Раян Локет, Бренна Асплунд, Мелорі Локет.

Редактор: Мелорі Локет.

Розроблення гри: Раян Локет та Мелорі Локет.

Додаткове розроблення: Бренна Асплунд.

3D-скульптор: Франческо Орру.

Коригування англійського тексту: Мелорі Локет, Бренна Асплунд, Діана Паркін.

Книга правил: Раян Локет.

Вступний комікс: Раян Локет.

Тестувальники: Мелорі Локет, Сід Локет, Джеймі Локет, Бренна Асплунд, Т. Алекс Дейвіс, Шон Бін, Тінлі Бін, Октобер Бін, Бостон Бін, Сара Мозлі, Ріго Мелендез, Джейден Ларсон, Дерек Ларсон, Джеймсон Таннер, Чад Самуельсон, Джон Карвелл, Майкл Крістенсон, Шона Крістенсон, Тайлер Мойз, Браян Джонс, Тревіс Трігґс, Джош Річенс, Джозеф Річенс, Ноа Огден, Ітан Мойз, Кейден Лав, Джеремі Петтерсон, Шеллі Пікет, Райлі Річардс, Хебер Ернандес, Престон Ворд, Пол Ворд, Матт Фрібарн, Адам Фрібарн, Бен Ендрус, Дакота Ворнер, Расс Лав, Челсі Берджесс, Джейсон Лайонс, Бріанна Вебер, Трент Егберт, Кайл Стаббс, Джеффі Торрвеллас, Меррілл Вайт, Марк Дженсен, Брі Дженсен, Кайл Пассі, Лукас Волтон, Тревіс Волтон, Ешли Сандберг, Джефф Сандберг, Сем Клемент, Емі Клемент, Марк Петерсен, Кейлеб Петерсен, Елі Петерсен, Кейлеб Оллред, Брайс Джарретт, Джелін Стокдейл, Бетані Стокдейл, Кевін Тек, Раян Бейкер, Різ Ферґюсон, Джексон Пробст, Брейден Пробст, Ройс Северсон, Джонатан Енс, Ланс Гранж, Ліланд Ліу, Джефф Рібейра, Нейтан Гафф, Дженна Гафф, Пітер Сайндон, Джастін Волл.

Authorised Representative: Asmodee Group 18, rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroy, BP 40119 78041, Guyancourt Cedex – France. Copyright Red Raven Games 2024.



Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін.

Перекладач: Олесь Петік.

Верстальник: Владислав Дімаков.

Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний, Степан Бобошко, Максим Пробийголова.

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

СИМВОЛИ ТА ПОКАЖЧИК

Ушкодження від атаки 	Коренеріп (звич. ресурс) 	Бій	20-25
Захист 	Віскі (звич. ресурс) 	Локація	10
Здоров'я 	Смолоскип (звич. ресурс) 	Боси	24
Посилення 	Піскомед (звич. ресурс) 	Вже грали у «Сплячі Боги»?	30
Зняти посилення 	Мотузка (звич. ресурс) 	Випробування	13
Зняти стан переляку 	М'ясо (звич. ресурс) 	Випробування долі	3
Зняти стан божевілля 	Тундроягода (завдання) 	Витривалість	14
Зняти стан отруєння 	Кровоцвіт (завдання) 	Відновлення збереженої гри	28
Зняти стан слабкості 	Герголист (завдання) 	Дії	7
Зняти стан зневіри 	Полум'яний кварц (завдання) 	Додавання й вилучення гравців	28
Здібність кінця раунду 	Кригокристал (завдання) 	Дослідити	9-10
Синергія 	Яйце жадозмія (завдання) 	Досягнення	29
Тотем 	Навичка майстерності 	Журнал пригод	27
Доля 	Навичка хитрості 	Збереження гри	27
Випробувати долю ще раз 	Навичка кмітливості 	Зберігання компонентів	31
Кинути кубик іще раз 	Навичка сили 	Здібності ворогів	25
Витривалість 	Навичка сприйняття 	Здібності персонажів	15
	Навичка рішучості 	Здоров'я	14
		Картки вмінь	5, 18
		Картки ускладнення ворогів	26
		Картки пригод	16-17
		Кінець ходу	12
		Летіти	10-11
		Навички	15
		Огляд ходу	4
		Основні поняття гри	3
		Отаборитися	7
		Очки	29
		Переміщення	8
		Перешкоди	8-9
		Персонажі	14-15
		Події	6
		Поразка і складність	26
		Посилення	22-23
		Ремонт	12
		Ресурси	19
		Синергія	21
		Список компонентів	2
		Спорядження карток вмінь	5
		Тотеми	19
		Фішки станів	15
		Шкала часу	7

Питання щодо правил?
Переходь за посиланням:



rulepop.com/distant-skies

Розподіл чисел долі

Доля	Кількість карток
1	5
2	7
3	8
4	10
5	10
6	10
7	10
8	2