

Фамильяры Селмейные тайны

Правила игры

Для этой игры
используется
цифровое приложение,
доступное на сайте

FamiliarTalesGame.com

Оно поможет
вам подготовиться
к первой партии
и начать её.

Цель игры

Отныне вы — фамилляр, помощник чародея. Вам предстоит отправиться в волшебное приключение длиною в несколько глав. Основная задача в каждой из них — избежать как можно большего числа злоключений. Ваши победы и поражения определяют, чем закончится вся история. Чтобы преуспеть, придётся совершенствоваться: создавать полезные предметы и добавлять новые карты в личную колоду навыков.

Состав игры

- ◆ Книга локаций.
- ◆ Планшет приключения.
- ◆ Дневник кампании.
- ◆ 1 коробочка для удалённых карт.
- ◆ 2 коробочки для колод эпох.
- ◆ 4 коробочки для колод фамилляров.
- ◆ Кубик удачи.
- ◆ 6 фигурок персонажей.
- ◆ 4 карты фамилляров.
- ◆ 4 планшета фамилляров.
- ◆ 5 карт ребёнка.
- ◆ 86 карт навыков.
- ◆ 41 карта предметов.
- ◆ 11 карт редких предметов.
- ◆ 14 карт навыка «Усталость».
- ◆ 3 подсказки по недовольству.
- ◆ 32 жетона ресурсов.
- ◆ 20 жетонов состояний.
- ◆ 8 жетонов мастерства.
- ◆ 10 жетонов опустошения.
- ◆ 5 жетонов объектов внимания.
- ◆ 8 маркеров здоровья злодеев.
- ◆ 20 фигурок злодеев.
- ◆ 9 жетонов злодеев.
- ◆ 3 фишки жорхидей с подставками.
- ◆ 1 жетон младенца.
- ◆ 2 жетона дверей.
- ◆ 1 жетон моста/бревна.

Карты навыков



- 1. Название.
- 2. Символьный эффект.
- 3. Тип символического эффекта.
- 4. Значение навыка силы.
- 5. Значение навыка ловкости.
- 6. Значение навыка стойкости.
- 7. Значение навыка чутя.
- 8. Количество очков движения.
- 9. Особое действие.
- 10. Стоимость в энергии.
- 11. Начальная карта фамилляра.
- 12. Номер эпохи.

Карты предметов



- 1. Название.
- 2. Тип.
- 3. Значение урона.
- 4. Ячейка снаряжения.
- 5. Эффект.
- 6. Символьный эффект.
- 7. Ключевые слова.
- 8. Начальная карта фамилляра.
- 9. Стоимость в ресурсах.
- 10. Номер эпохи.

Планшет и карта фамилляра



- 1. Счётчик здоровья.
- 2. Счётчик энергии.
- 3. Имя.
- 4. Размер.
- 5. Особое умение.
- 6. Начальное оружие.

Планшет приключения



1. Счётчик злоключений.
2. Счётчик недовольства.
3. Ячейка подсказки по недовольству.

Коробочки для колод



1. Коробочки для колод эпох.
2. Коробочка для удалённых карт.
3. Коробочки для колод фамильяров.

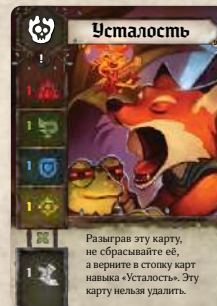
Прочие компоненты



Кубик удачи



Дневник кампании



Карта навыка «Усталость»



Карта ребёнка



Подсказка по недовольству



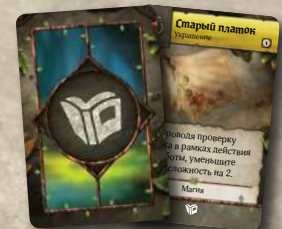
Жетоны ресурсов



Жетон опустошения



Жетон объекта внимания



Карта редкого предмета



Жетоны мастерства



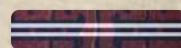
Жетоны состояний



Жетон младенца



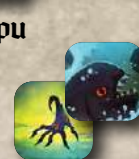
Маркеры здоровья злодеев



Жетон двери



Жетон моста/бревна



Жетоны злодеев



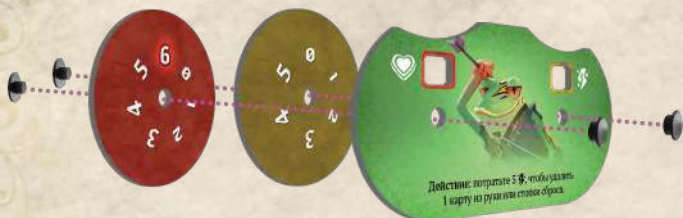
Фишка жорхидеи

Подготовка к первой игре

Сборка счётчиков

Перед первой партией прикрепите счётчики к планшетам приключения и фамильяров так, как показано ниже.

Примечание. Обратные стороны счётчиков фамильяров и планшетов фамильяров должны совпадать по цвету.

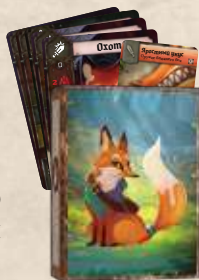


Сборка коробочек

Перед первой партией соберите все коробочки и положите в них указанные ниже карты.

КОРОБОЧКИ ФАМИЛЬЯРОВ

- ◆ Карты начальных навыков каждого фамильяра (отмечены изображением этого фамильяра в правом нижнем углу).
- ◆ Карта начального предмета каждого фамильяра (отмечена изображением этого фамильяра на рубашке карты).



КОРОБОЧКА ЭПОХИ 2

- ◆ Все карты навыков эпохи 2.
- ◆ Все карты предметов эпохи 2.
- ◆ Две карты ребёнка эпохи 2 (изображающие Милли-девочку А и Б).
- ◆ Одна подсказка по недовольству эпохи 2.



КОРОБОЧКА ЭПОХИ 3

- ◆ Все карты навыков эпохи 3.
- ◆ Все карты предметов эпохи 3.
- ◆ Две карты ребёнка эпохи 3 (изображающие Милли-девушку А и Б).
- ◆ Одна подсказка по недовольству эпохи 3.



Примечание. Номер эпохи на картах навыков и предметов указан справа от названия.

Начало кампании

Ваше приключение займёт несколько глав, связанных в единую историю. Решения, которые вы принимаете в одной главе, могут повлиять на происходящее в следующих. Поэтому мы советуем проходить игру одним и тем же составом.

Перед первой партией кампании сделайте следующее:

1. Каждый игрок выбирает фамильяра(-ов) в зависимости от числа участников:

- ◆ **4 игрока:** каждый выбирает 1 фамильяра;
- ◆ **3 игрока:** кто-то один выбирает 2 фамильяров, остальные — по 1;
- ◆ **2 игрока:** каждый выбирает 2 фамильяров;
- ◆ **1 игрок:** вы управляете всеми 4 фамильярами.

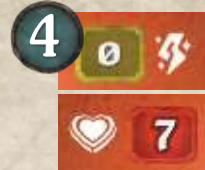
2. Затем каждый игрок берёт карты начальных навыков его фамильяра(-ов) из коробочки(-ек) и собирает из них одну-единственную колоду навыков вне зависимости от того, сколько у него фамильяров. Если у вас:

- ◆ **1 фамильяр,** перемешайте все его карты начальных навыков и поместите получившуюся колоду навыков обратно в коробочку фамильяра;
- ◆ **2 фамильяра,** возьмите карты начальных навыков обоих ваших фамильяров и удалите (уберите в коробочку для удалённых карт) следующие карты: «Решимость» (2 шт.), «Помощь» (2 шт.), «Концентрация» (1 шт.). Перемешайте оставшиеся карты навыков и поместите получившуюся колоду навыков в коробочку любого из ваших фамильяров;
- ◆ **4 фамильяра,** возьмите карты начальных навыков всех фамильяров и удалите следующие карты: «Решимость» (4 шт.), «Помощь» (4 шт.), «Концентрация» (2 шт.). Перемешайте оставшиеся карты навыков и поместите получившуюся колоду навыков в коробочку любого фамильяра.

3. Установите все счётчики на планшете приключения на 0.



4. Установите у каждого фамильяра счётчик энергии на 0, а счётчик здоровья на максимальное значение (обведено красным).



5. Возьмите лист эпохи 1 из дневника кампании. Запишите в верхней части листа, кто за каких фамильяров играет.

6. Закрасьте кружок первой локации «НАЧАЛО. ГЛАВА 1» на плане местности в правой нижней части листа эпохи 1.



7. Перейдите к описанию подготовки к каждой партии на следующей странице.

Подготовка к каждой партии



Для подготовки к игре сделайте следующее:

1. Поместите в центр игровой области кубик удачи и книгу локаций. Оставьте достаточно свободного места, чтобы впоследствии раскрыть книгу.
2. Поместите планшет приключения справа от книги локаций. Счётчики планшета должны показывать те же значения, что и в конце прошлой партии. (Если это первая партия кампании, оба счётчика установлены на 0.)
3. Поместите подсказку по недовольству в соответствующую ячейку на планшете приключения.
4. Поместите карту ребёнка рядом с планшетом приключения.
5. Соберите карты редких предметов (с символом  на рубашке) в одну стопку лицевой стороной вверх.
6. Положите карты навыка «Усталость» в одну стопку лицевой стороной вверх.
7. Перемешайте все остальные доступные карты навыков (за исключением лежащих в коробочках). Так у вас получится **колода тренировок**. Поместите её лицевой стороной вниз рядом с игроками. Выложите 4 верхние карты из этой колоды в один ряд лицевой стороной вверх — это **ряд тренировок**.
8. Перемешайте все доступные карты предметов (с символом  на рубашке и не лежащие в коробочках). Так у вас получится **колода созидания**. Поместите её лицевой стороной вниз рядом с игроками. Выложите 4 верхние карты из этой колоды в один ряд лицевой стороной вверх — это **ряд созидания**.
9. Разделите жетоны по типам и сложите их рядом с игроками в **запас**.
10. Каждый игрок берёт карту, планшет, фигурку и коробочку каждого своего фамильяра. Счётчики планшетов фамильяров должны показывать те же значения, что

и в конце прошлой партии. (В первой партии кампании счётчики энергии установлены на 0, а счётчики здоровья — на максимальное значение.)

11. Каждый игрок достаёт колоду навыков из коробочки своего фамильяра, перемешивает и берёт из неё 5 карт в руку.
12. Каждый игрок достаёт карты предметов из коробочек своих фамильяров и либо снаряжает ими своих соответствующих фамильяров, либо кладёт их в тайники (см. с. 10) этих фамильяров. (В первой партии кампании каждый фамильяр должен быть снаряжён 1 предметом — начальным оружием. Положите его лицевой стороной вверх возле карты фамильяра.)
13. Если это не первая ваша партия, в коробочках фамильяров могут лежать жетоны состояний, мастерства и ресурсов. Жетоны состояний и мастерства влияют на фамильяра, а ресурсы — это его собственность.
14. Один из участников берёт карандаш и дневник кампании, в котором он будет по указанию игры делать пометки.
15. Независимо от числа игроков каждый фамильяр будет делать собственный ход. Установите порядок хода, нажав соответствующую кнопку в приложении. Если игроков 2 или 3, установите порядок хода так, чтобы фамильяры одного и того же игрока не ходили подряд.
16. Посмотрите на план местности в дневнике кампании. Найдите код последней отмеченной локации и введите его в приложении. (В первой партии кампании это код «101». В последующих партиях введите наибольший код среди закрашенных кружков локаций.) Цифровое приложение находится на сайте www.FamiliarTalesGame.com.

Странствия и локации

Цифровое приложение

События игры разворачиваются на страницах книги локаций, однако вы также будете пользоваться цифровым приложением. Оно берёт на себя некоторые игровые манипуляции, позволяя вам не отвлекаться от происходящего. Считайте приложение чем-то вроде виртуального ведущего и рассказчика.

Во время приключения вы будете получать числовые коды для приложения. По указанию игры вводите их на главной странице приложения и нажимайте кнопку «Вперёд». Обычно за этим следует развитие сюжета, игровые указания, а иногда и важный выбор.

Помимо этого, приложение отслеживает порядок хода, в нём есть область угрозы ☹ (где нужно увеличивать и уменьшать угрозу, например когда её символ выпадает на кубике в проверке навыка), а также кнопки «Поиск прайла» и «Введённые коды».



План местности

Прохождение игры занимает целую кампанию и охватывает три эпохи. У каждой свой лист в дневнике кампании. На этом листе вы делаете записи о своём странствии и развитии сюжета, а также продвигаетесь по плану местности. План каждой эпохи изображает свой регион Принципалии.

На плане местности обозначены локации, соединённые маршрутами. Локации — это ключевые места, которые вы посещаете во время своих странствий.



В начале каждой партии вы вводите код последней отмеченной локации на плане. (Вы отмечаете локацию, закрашивая её кружок.) У последней посещённой локации всегда наибольший код среди всех закрашенных

кружков. (Как уже говорилось ранее, в начале первой партии нужно ввести код «101».) Введя код, вы начнёте прохождение. Приложение само подскажет, когда вам нужно продвинуться на плане местности или перейти к новой странице в книге локаций.

Книга локаций

В основном игра проходит на страницах книги локаций. Находясь в локации, вы делаете ходы, исследуете окружающий мир и взаимодействуете с ним, собираете припасы и боретесь со злом.

Когда приложение предписывает перейти на ту или иную страницу книги локаций, уберите все фигурки, фишки, жетоны и маркеры с текущей страницы (если вы на странице), найдите указанную страницу, положите раскрытую книгу на стол и выполните указания раздела «Подготовка».

Столкновения со злодеями

Вы будете часто встречать злодеев в локациях. Всякий раз, когда игра предписывает **подготовиться к столкновению** со злодеями, делайте следующее:

1. Приложение или книга локаций указывает, с какими злодеями вы столкнулись и сколько их. Возьмите их фигурки, фишки или жетоны.
2. Если не указано иное, поместите злодеев на клетку появления злодеев ♠ на странице. Если таких клеток несколько, распределите злодеев между ними как можно равномернее.
3. Обратитесь к разделу «Столкновения» на странице. Если в нём есть шкалы здоровья для появившихся в игре злодеев, поместите по маркеру здоровья злодея на наибольшие деления этих шкал.
Примечание. Шкала здоровья злодея соответствует форме основания его фигурки. Благодаря этому легко отследить, сколько здоровья осталось у каждой фигурки. Если вам встретится меньше злодеев, чем изображено для них шкал в книге, возьмите в качестве первой фигурки ту, которой соответствует самая верхняя шкала здоровья, в качестве второй — ту, которой соответствует вторая сверху шкала, и так далее.
4. Продолжайте игру. Не делайте ход злодеев, пока игра сама не предпишет это.

Счётчики

Некоторые игровые эффекты увеличивают и уменьшают значения счётчиков на планшетах приключения и фамильяров.

Значение счётчика не может превысить максимальное деление и опуститься ниже 0. Если вы должны увеличить или уменьшить значение счётчика дальше предельного деления, не делайте этого.

Книга локаций



Передышка

6

13

СБОР: 3

Подготовка

- Поместите младенца и фамильяров на клетку.
- Подготовьтесь к столкновению с 2 трайбещиками.
- Прочтите разделы «Особые правила» и «Условия победы», затем начните ход фамильяра.

Особые правила

Лестница. Для перемещения с одной клетки на другую клетку нужно потратить очко движения.

Баррикады. Забаррикадировать вход, считайте его пунктирную линию двойной сплошной линией.



Окно. Только злодеи малого размера и фамильяры малого размера могут перемещаться через этот вход.

Баррикада. Чтобы забаррикадировать этот вход, сбросьте 1 карту навыка и потратите 1 дерево.



Баррикада. Чтобы забаррикадировать этот вход, сбросьте 1 карту навыка и потратите 1 дерево.



Высокое окно. Только Блэстка, обрывки и верхоглязы могут перемещаться через этот вход.

Баррикада. Чтобы забаррикадировать этот вход, нужно повернуть крыло мельницы, пройдя проверку навыка силы (сложность 8).

Успех: энергия +1. Этот вход забаррикадирован.

Столкновения

Трайбещики

2: 2: 6: 0: 6: 6

Размер: средний • Награда: энергия +1

В ключи. Если трайбещик победил и у него нет состояния «горение», подготовьтесь к столкновению с 3 обрывками, поместив их на клетку, которую занимал трайбещик.

Шкалы здоровья трайбещиков



Верхоглязы

3: 3: 4: 0: 4: 4

Размер: малый • Награда: энергия +1

Полёт. Верхоглязы могут пересекать одиночные сплошные линии и двойные пунктирные линии за 1 очко движения.

Шкалы здоровья верхоглаз



Обрывки

3: 3: 0: 0: 4: 4

Размер: малый • Награда: энергия +1

Коллективный разум. Обрывки, занимающие одну клетку, перемещаются и атакуют вместе как 1 злодей.

* Значение атаки обрывков равно 3 + количество обрывков на этой клетке.

Условия победы

Для победы в этой главе вам необходимо:

- забаррикадировать все 3 входа;
- поместить всех фамильяров и младенца на клетку.

Если все эти условия выполнены, ход любого фамильяра вы можете потратить на эту локацию.

После локаций, не нажимайте кнопку «Конец хода» в приложении, а введите код «129».



Здесь нет выхода. Прочтите раздел «Условия победы», чтобы узнать, как пройти сюжету.



Чтобы попытаться разжечь огонь, потратите 1 дерево, поместив его на эту клетку, и проведите проверку навыка чутя (сложность 3).

Успех: энергия +1. Поместите жетон горения под жетон дерева. Теперь на этой клетке действует эффект «Горение».

Провал: жетон дерева остаётся на клетке. Его можно забрать, успешно нанеся действие сбора.

Тепло. Фамильяр на клетке с разожжённым огнём уменьшает количество получаемого здоровья, разрывая карты с символами эффекта лечения.

Если фамильяр разожжёт огонь, когда на клетке присутствует младенец, или младенец впервые переместится на клетку с разожжённым огнём: недовольство -2.

- Раздел «Подготовка».** Указания, выполняемые при открытии страницы, до ходов игроков.
- Раздел «Особые правила».** Правила, которые отличаются от обычных и применяются лишь на текущей странице. Прочтите раздел до того, как начать делать ходы.
- Раздел «Условия победы».** На некоторых страницах указано, что нужно сделать для развития сюжета. Прочтите раздел до того, как начать делать ходы.
- Клетки.** Разделены пунктирными и сплошными линиями. В центре каждой клетки есть точка для определения линии видимости.
Примечание. Количество фигурок на клетке не ограничено.
Примечание. По умолчанию жетоны и фишки злодеев считаются фигурками злодеев.
- Клетки и разделы .** Если фамильяр оказался на клетке с символом шестерёнки, прочтите соответствующий раздел, чтобы узнать, как взаимодействовать с этой клеткой.
- Раздел «Столкновения».** Если фамильяры столкнутся со злодеями, здесь вы найдёте информацию об этих злодеях, а также их шкалы здоровья.
- Раздел .** Описывает, как покинуть текущую локацию. Обычно такой же символ изображён на одной из клеток. На ней фамильяры должны собраться, чтобы уйти из локации.

- Клетка и раздел .** Находясь на клетке с таким символом, обратитесь к соответствующему разделу, чтобы узнать, как разжечь огонь и какие эффекты это вызовет.
- Клетка .** Во время подготовки книга предпишет поместить сюда фамильяров.
- Клетки .** Во время столкновения со злодеями вы поместите сюда злодеев.
- Клетки .** Находясь на клетке с ненакрытым символом , игрок может пережить определённое событие, введя в приложение код, изображённый возле этого символа. Все указания приложения будут относиться к фамильяру этого игрока.
Примечание. Фамильяр не может прервать действие, чтобы пережить событие клетки , либо провести проверку на клетке . Например, нельзя разыграть карту, дающую 2 очка движения , переместиться на 1 клетку, пережить событие и переместиться ещё на 1 клетку. Вы должны были бы завершить действие перемещения (потеряв оставшееся очко движения), чтобы перейти к .
- Клетки сбора.** На клетках с обведёнными в круг символами ресурсов фамильяры могут собрать эти ресурсы.
- Сложность сбора.** Число, определяющее сложность проверки навыка чутя , которую нужно проходить для сбора ресурсов на текущей странице.

Проверки навыков

В течение игры фамильяры проводят множество проверок навыков. У проверки навыка всегда есть тип и сложность. Провести проверку можно лишь за своего фамильяра и только если у вас в руке есть хотя бы 1 карта навыка. Проверка навыка состоит из 4 последовательных этапов.

Типы навыков



Сила



Чутьё



Ловкость



Стойкость

1. Розыгрыш карт

Одну за другой разыграйте любое число карт навыков из руки, выкладывая их лицевой стороной вверх перед собой.

Разыгрывая каждую карту, применяйте символичный эффект, указанный в её левом верхнем углу. У некоторых карт есть дополнительный эффект, который применяется, если вы разыгрываете эти карты в определённой проверке навыка.

Символьный эффект



Примечание. Эффекты карт, начинающиеся со слов «действие» или «приобретение», не применяются, если вы разыгрываете эти карты в проверке навыка.

Символьные эффекты

Есть два типа символических эффектов. Эффекты ! применяются немедленно, и никакие дополнительные карты для этого не нужны. Эффекты □ применяются, только если вы снаряжены картой предмета с указанным символом.



Угроза (!). Увеличьте угрозу на 1 в приложении.



Лечение (!). Увеличьте здоровье вашего фамильяра на 1 (если оно не на максимуме) на счётчике.



Добор (!). Вы можете приобрести 1 усталость (добавьте карту навыка «Усталость» в личную стопку сброса), чтобы взять 1 карту из личной колоды навыков.



Переброс (!). Бросив кубик удачи в текущей проверке навыка, можете перебросить его. Вы обязаны принять новый результат.



Связь (!). Вы можете разыграть эту карту лицевой стороной вверх перед собой во время проверки навыка другого участника, чтобы помочь ему. Если вы играете в одиночку, просто возьмите 1 карту из личной колоды навыков.



Свойства предметов (□). За каждый из этих разыгранных символов вы можете выбрать 1 эффект с таким же символом на 1 карте предмета, снаряжённого вашим фамильяром, и применить этот эффект.



Свойство этого предмета применяется дважды для получения +2.

2. Подсчёт

Разыграв все желаемые карты навыков (и дав возможность остальным разыграть карты с эффектом , чтобы помочь вам), сложите:

1. Значения проверяемого навыка на каждой разыгранной карте (например, если вы проводите проверку навыка силы , сложите все значения на картах).
2. Возможные бонусы от карт предметов и жетонов мастера проводящего проверку фамильяра.

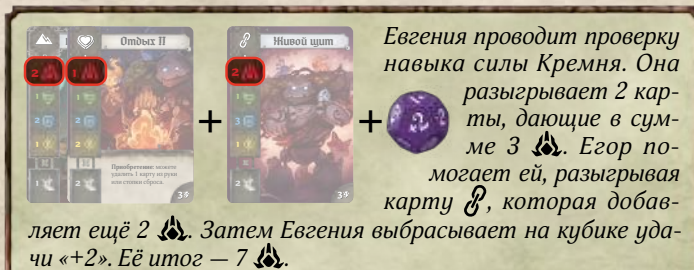
3. Бросок кубика и итог

Бросьте кубик удачи.

- ◆ Если выпало положительное число, добавьте его к сумме, а если отрицательное — вычтите его из суммы.
- ◆ Если выпал символ угрозы , нажмите кнопку «+» в области угрозы в приложении, чтобы увеличить угрозу на 1.
- ◆ Если выпал символ энергии и вы впоследствии успешно проходите эту проверку, увеличьте энергию фамильяра на 1 (на счётчике).

Если итоговая сумма больше сложности проверки навыка или равна ей, то фамильяр проходит проверку. Примените эффект «Успех» этой проверки. В противном случае примените эффект «Провал», если он есть (если его нет, провал проверки никак не штрафует фамильяра).

Примечание. Предписывая бросить кубик удачи, игра сообщает, какие результаты броска имеют значение и каковы их эффекты. Игнорируйте любые другие результаты.



Евгения проводит проверку навыка силы Кремня. Она разыгрывает 2 карты, дающие в сумме 3 . Егор помогает ей, разыгрывая карту , которая добавляет ещё 2 . Затем Евгения выбрасывает на кубике удачи «+2». Её итог — 7 .

4. Сброс

Сбросьте все карты, разыгранные в текущей проверке навыка. (Кладите ваши сброшенные карты в личную стопку сброса рядом со своей колодой навыков.) Участники, разыгравшие карты с , тоже сбрасывают их (в свои стопки).

Всякий раз, когда вам нужно взять карты навыков из личной колоды, а она пуста, соберите новую колоду, перемешав личную стопку сброса лицевой стороной вниз.

Ход игрока

Начало хода

После перехода к новой странице в книге локаций и выполнения указаний по подготовке вы делаете ходы семьями (приложение подскажет, кто ходит первым). Ход семьи делится на 2 последовательные фазы.

1. Фаза действий

Ваш семья может выполнить любое количество действий во время этой фазы. Возможные действия:

- ◆ Перемещение.
- ◆ Сбор.
- ◆ Забота.
- ◆ Снаряжение.
- ◆ Обмен.
- ◆ Близкая атака.
- ◆ Дальняя атака.
- ◆ Созидание.
- ◆ Тренировка.
- ◆ Особое действие.

Все эти действия подробно описаны на следующих страницах.

ИГРА ЗА НЕСКОЛЬКИХ СЕМЬЯМИ. Игрок, управляющий несколькими семьями, делает отдельные ходы за каждого из них. Он пользуется единственной колодой навыков и единственной рукой из 5 карт навыков вне зависимости от того, сколько у него семей. Карты навыков игрока подходят для всех его семей.

2. Фаза добора

Возьмите столько карт из колоды навыков, чтобы у вас в руке их вновь стало 5.

Напоминание: если вам нужно взять карту навыка, а колода пуста, соберите новую колоду, перемешав стопку сброса лицевой стороной вниз.

Примечание. Даже если у вас несколько семей, вы всё равно добываете карты, пока в руке их не станет 5.



Конец хода

В конце хода семьи нажмите кнопку «Конец хода» в приложении. Оно покажет, какой семья ходит дальше, или предпишет игрокам применить негативные эффекты (например, сделать ход злодеев). Обычно чем больше угроза, тем выше шанс столкнуться с негативными эффектами.

Помимо того, что угроза увеличивается с каждым символом, выпадающим на кубике удачи, на неё также влияют действие обмена и особые правила из книги локаций.

Пример хода игрока



1. Егор начинает ход с действия перемещения. Он разыгрывает 2 карты, дающие суммарно 4 очка движения, и тратит 3 из них на перемещение Вспышки (1 очко движения за каждую пересекаемую линию).
2. Вспышка останавливается на клетке с символом ресурса, и Егор выполняет действие сбора. Для этого на текущей странице нужно провести проверку навыка чуткости сложностью 3. Егор разыгрывает карту с 2 и выбрасывает на кубике удачи «+1», получая в сумме 3. Проверка пройдена. Егор берёт 1 жетон еды из запаса и накрывает символ еды на своей клетке жетоном опустошения.
3. Егор больше не хочет выполнять действия и берёт 3 карты из личной колоды. У него снова 5 карт в руке. Теперь он нажимает в приложении кнопку «Конец хода».

Действия

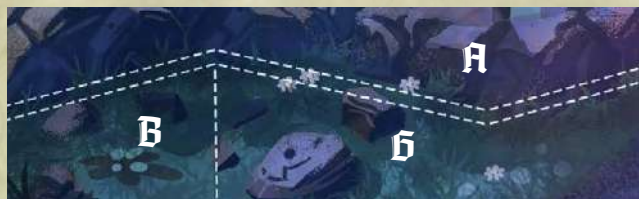
Перемещение

Чтобы выполнить действие перемещения вашим фамильяром:

1. Разыграйте любое число карт навыков лицевой стороной вверх перед собой. Разыгрывая каждую карту, применяйте её символичный эффект, но не применяйте другие эффекты карты и не бросайте кубик удачи (это не проверка навыка).
2. Подсчитайте количество очков движения , которое приносят разыгранные карты.
3. Переместите фамильяра через белые пунктирные линии, число которых не превышает количества полученных очков движения. Фамильяры не перемещаются через сплошные белые линии.
4. Сбросьте все разыгранные карты.

ДВОЙНЫЕ ПУНКТИРНЫЕ ЛИНИИ. Иногда на странице встречаются 2 параллельные пунктирные линии. Чтобы пересечь их, нужно потратить 2 очка движения.

Примечание. Клетки, разделённые двойной пунктирной линией, по-прежнему считаются соседними. Расстояние между двумя клетками — это **не** то же самое, что и количество очков движения , требуемое для перемещения между ними.



Клетки А, Б и В считаются соседними друг с другом. Для перемещения с А на Б или В нужно потратить 2 очка движения , а на перемещение с Б на В — всего 1 очко движения .

Сбор

Чтобы выполнить действие сбора вашим фамильяром:

1. Этот фамильяр должен находиться на клетке с хотя бы 1 ненакрытым символом ресурса.
2. Проведите проверку навыка чутя . Её сложность указана в правом верхнем углу текущей страницы в книге локаций.
3. Пройдя проверку, положите 1 жетон опустошения  поверх 1 ненакрытого символа ресурса на клетке вашего фамильяра и возьмите 1 жетон соответствующего ресурса из запаса. Если таких ресурсов в запасе нет, вы не можете собрать этот ресурс.

Забота

Чтобы выполнить действие заботы вашим фамильяром:

1. Этот фамильяр должен находиться на клетке с ребёнком (жетоном младенца или фигуркой Милли).
2. Сверьтесь со счётчиком недовольства  и подсказкой по недовольству (на планшете приключения). На подсказке указано, как позаботиться о ребёнке и уменьшить его недовольство. Выполните указания, соответствующие текущему значению счётчика.
3. Выполнив указания, уменьшите недовольство  на 1.



Помоите младенца. Потратьте 1 , чтобы: недовольство  — 1.

На клетке с ребёнком (жетоном младенца) находится Кремень. Управляющая им Евгения выполняет действие заботы. Счётчик недовольства показывает 3, поэтому она сбрасывает 1 жетон материала, чтобы уменьшить значение счётчика до 2.

Снаряжение

Чтобы выполнить действие снаряжения вашим фамильяром, возьмите из его тайника любое число карт предметов и снарядите его ими (и/или уберите снаряжённые предметы в тайник).

СНАРЯЖЁННЫЕ ПРЕДМЕТЫ. Чтобы показать, что фамильяр снаряжён картой предмета, положите её лицевой стороной вверх возле карты фамильяра. Бонус и эффект карты предмета применяются, только если фамильяр ею снаряжён.

ТАЙНИК. Тайник фамильяра — это стопка карт предметов, лежащая лицевой стороной вниз возле карты этого фамильяра. В тайнике хранятся предметы, которыми фамильяр не снаряжён. Их количество в тайнике не ограничено.

ПРАВИЛА СНАРЯЖЕНИЯ. Фамильяр может быть снаряжён не более чем 1 оружием (ближнего или дальнего боя), не более чем 1 бронёй и не более чем 1 украшением. Если вы снаряжаете фамильяра новым оружием, бронёй или украшением, а он уже снаряжён предметом этого типа, сначала поместите этот имеющийся предмет в тайник, а затем снарядите фамильяра новым предметом.

Фамильяра можно снарядить неограниченным количеством предметов с типом «всякая всячина».

Типы предметов

Оружие



дальнего боя ближнего боя

Броня



Украшение



Всякая всячина



Действия

Ближняя атака

Фамильяр, снаряжённый оружием ближнего боя , может выполнить действие ближней атаки. Для этого:

1. Выберите целью 1 злодея на клетке с вашим фамильяром.
2. Проведите проверку навыка силы . Её сложность — значение защиты злодея.
3. Пройдя проверку, определите сумму нанесённого урона. Она складывается из значения урона  оружия, которым снаряжён фамильяр, и дополнительного урона  от карт навыков и свойств карт предметов. Вычтите сумму урона из здоровья цели.



1. Егор выполняет действие ближней атаки и выбирает целью негодяя на клетке со своим фамильяром Вспышкой.

2. Он проводит проверку навыка силы , разыгрывает 2 карты, дающие суммарно 5 , после чего выбрасывает на кубике удачи «+1». Его итог — 6 , что больше защиты негодяя (5).

3. Егор сдвигает маркер здоровья негодяя на 1 деление влево на его шкале здоровья, так как значение урона у оружия Вспышки («Яростный укус») равно 1.

УМЕНЬШЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ ЗЛОДЕЯ. У злодеев, здоровье которых больше 1, есть шкала здоровья. Она изображена на текущей странице в книге локаций. Если у злодея нет шкалы здоровья, значит, его здоровье равно 1.

Каждая шкала здоровья злодея отмечена символом, повторяющим форму основания фигурки этого злодея.

Чтобы уменьшить здоровье злодея, сдвиньте его маркер здоровья по шкале на требуемое количество делений в сторону минимального. Если вам нужно уменьшить здоровье злодея, а его маркер уже занимает минимальное деление, то этот злодей побеждён.

ПОБЕДА НАД ЗЛОДЕЕМ. Если злодей побеждён:

1. Уберите его маркер здоровья со шкалы здоровья.
2. Уберите его фигурку со страницы.
3. Победивший его фамильяр получает награду (если есть).

Шкалы здоровья злодеев



Дальняя атака

Фамильяр, снаряжённый оружием дальнего боя , может выполнить действие дальней атаки. Для этого:

1. Выберите целью 1 злодея на клетке с вашим фамильяром или на его линии видимости (см. ниже).
2. Проведите проверку навыка ловкости . Её сложность — значение защиты злодея.
3. Пройдя проверку, определите сумму нанесённого урона. Она складывается из значения урона  оружия, которым снаряжён фамильяр, и дополнительного урона  от карт навыков и свойств карт предметов. Вычтите сумму урона из здоровья цели.



1. Олег выполняет действие дальней атаки и выбирает целью негодяя на линии видимости своего фамильяра Квакберта.

2. Он проводит проверку навыка ловкости , разыгрывает 3 карты, суммарно дающие 5 , и выбрасывает на кубике удачи «+2». Его итог — 7 .

3. Олег сдвигает маркер здоровья негодяя на 1 деление влево на его шкале здоровья, так как значение урона у оружия Квакберта («Хлесткий язык») равно 1.

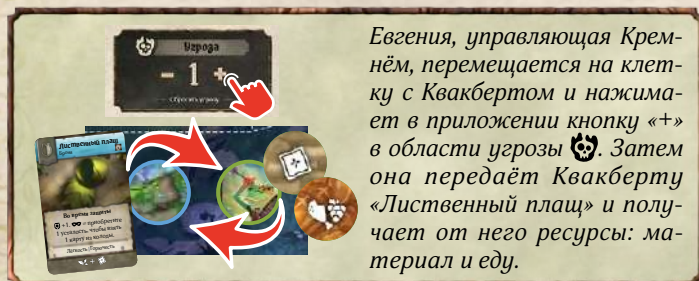
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ. В центре каждой клетки на странице нарисована точка. Атакующая фигурка «видит» цель, если между точками их клеток можно провести линию видимости — воображаемую прямую, не пересекающую двойную сплошную линию.



Действия

Обмен

В начале действия обмена **увеличьте угрозу** ☹ на 1. Затем фамилляр, выполняющий это действие, отдаёт любые карты предметов (кроме начального) и жетоны ресурсов фамильярам на своей клетке и/или принимает их от этих фамильяров. Обменянные предметы нужно тут же убрать в тайник или снарядить ими фамильяра.



Созидание

Чтобы выполнить действие созидания вашим фамильяром:

1. Выберите 1 карту из ряда созидания.
2. Приобретите её, оплатив её стоимость в ресурсах (указана внизу карты). Снарядите вашего фамильяра этой картой или поместите её в тайник.
3. Откройте новую карту из колоды созидания и выложите её в ряд созидания на место только что приобретённой карты. Если колода созидания закончилась, соберите новую колоду, перемешав её стопку сброса лицевой стороной вниз.

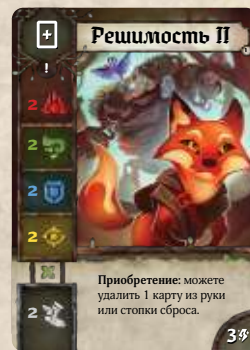
ОПЛАТА СТОИМОСТИ РЕСУРСАМИ. Чтобы расплатиться ресурсами, верните указанные жетоны ресурсов в запас. Если у фамильяра нет всех нужных ресурсов для покрытия стоимости карты, он не может её приобрести.



Тренировка

Чтобы выполнить действие тренировки вашим фамильяром:

1. Выберите 1 карту из ряда тренировки.
2. Оплатите её стоимость в энергии ⚡, уменьшив её на счётчике фамильяра на указанное значение. Если у вашего фамильяра недостаточно энергии, вы не можете выбрать эту карту для тренировки.
3. Если на карте есть эффект, начинающийся со слова «приобретение», примените его.
4. Поместите карту в свою стопку сброса (если только это не карта «Узы» или «Творя историю», см. ниже).
5. Откройте новую карту из колоды тренировки и выложите её в ряд тренировки на место только что приобретённой карты. Если колода тренировки закончилась, соберите новую колоду, перемешав её стопку сброса лицевой стороной вниз.



КАРТЫ «УЗЫ» И «ТВОРЯ ИСТОРИЮ». Эти карты отличаются от других навыков в ряду тренировки. Их могут приобрести лишь определённые фамильяры (указанные в левом верхнем углу этих карт). Текст карт «Узы» и «Творя историю» подробно описывает, что с ними делать после приобретения.

Особые действия

Особые действия доступны лишь в определённый момент. К ним относятся:

- ◆ Действие на карте навыка у вас в руке.
- ◆ Действие, позволяющее избавиться от жетона состояния.
- ◆ Действие на планшете фамильяра.
- ◆ Действия, которые дают клетка шестерёнки ⚙ и жетон объекта внимания !. Они описаны в книге локаций.

ДЕЙСТВИЕ НА КАРТЕ НАВЫКА. На некоторых картах навыков есть эффект, начинающийся со слова «действие». В качестве особого действия игрок может разыграть такую карту, применить описанный эффект действия и сбросить её. При этом он не применяет никакие другие эффекты карты. Её символичный эффект **игнорируется**.

Некоторые особые действия карт навыков связаны с определёнными фамильярами, как указано в тексте таких карт. Эффекты подобных действий применяются лишь к указанным фамильярам вне зависимости от того, кто разыгрывает эти карты.

Ход злодеев

Начало хода

Время от времени приложение предписывает игрокам поэтапно совершить ход злодеев. Чаще всего эти этапы включают в себя перемещения злодеев и их атаки.

Перемещение злодея

Когда злодей перемещается на то или иное количество очков движения , перемещайте его по тем же правилам, что и фамильяров.

Если злодею нужно переместиться к ближайшему фамильяру, а таких несколько, игроки сами решают, к кому из них переместить злодея.

Атака злодея

БЛИЖНЯЯ АТАКА. Когда злодей проводит ближнюю атаку, он выбирает целью 1 фамильяра на своей клетке. Если на его клетке несколько фамильяров, игроки сами решают, кого из них злодей сделает целью атаки.

ДАЛЬНЯЯ АТАКА. Когда злодей проводит дальнюю атаку, он выбирает целью 1 фамильяра **не** на своей клетке, но на линии видимости. Если таких фамильяров несколько, игроки сами решают, кого из них злодей сделает целью атаки.

Защита фамильяра

Если ваш фамильяр становится целью атаки злодея и у вас в руке есть хотя бы 1 карта навыка, вы можете попытаться защититься, сделав следующее:

1. Проведите проверку навыка стойкости  вашим фамильяром. Её сложность равна значению ближней атаки  злодея, если он атакует в ближнем бою, и значению дальней атаки  злодея, если он атакует в дальнем бою.
2. Если вы прошли проверку, фамильяр не теряет здоровье. В противном случае вычтите результат проверки навыка из значения атаки злодея и уменьшите здоровье фамильяра (на счётчике здоровья) на получившуюся разницу.

Если фамильяр не может или не хочет защищаться, уменьшите его здоровье на значение атаки злодея.

Побеждённый фамильяр

Если счётчик здоровья вашего фамильяра дошёл до 0, то фамильяра победили и он сбежал. **Немедленно** сделайте следующее по порядку:

1. Перенесите фигурку фамильяра со страницы на его карту.
2. Злоключения  +2.
3. Приобретите 2 усталости (см. ниже).
4. Установите здоровье фамильяра на максимальное значение.
5. Фамильяр получает состояние «травма» (см. с. 14). Если у фамильяра есть состояния «горение», «ловушка» и/или «падение», он сохраняет их. Если у него есть состояние «отравление», он теряет его (так как только что увеличил здоровье).

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ИГРУ. Побеждённый фамильяр возвращается в игру в начале своего следующего хода. Поместите его на любую клетку с другим фамильяром (даже если у побеждённого фамильяра есть состояние «ловушка»). Если в игре нет фамильяров, поместите его на клетку  или .

Карты «Усталость»

Помимо обычных карт навыков, в игре есть стопка карт навыка «Усталость», лежащая лицевой стороной вверх. Когда вам предписывается **приобрести 1 усталость** или **более**, берите карты «Усталость» из стопки и кладите их в свою стопку сброса. Разыграв такую карту, не сбрасывайте её, а возвращайте в стопку карт «Усталость».

Примечание. Если игрок должен приобрести усталость, а в соответствующей стопке нет карт, он не приобретает эту карту.

Конец игры

В конце каждой главы приложение поэтапно расскажет, что нужно сделать для сохранения игрового процесса и подготовки к следующей партии. В конце третьей и шестой глав в игре сменяются эпохи. В связи с этим вы пройдёте некоторые дополнительные этапы.

Сохранение игры

Во время прохождения главы приложение предлагает сохранить текущий прогресс и вернуться к игре позже. Это позволяет вам самим контролировать длительность партии. Если вы решите сохранить игру, приложение поэтапно проведёт вас через короткую процедуру сохранения.

Жетоны состояний и мастерства

Состояния

Некоторые игровые эффекты накладывают на фамильяров и злодеев состояния «горение», «отравление», «ловушка», «травма» и «падение». Если это произошло, положите соответствующий жетон состояния из запаса на карту фамильяра или под фигурку злодея. Если жетонов нужного типа не осталось либо если у фамильяра или злодея уже есть жетон состояния такого типа, ничего не происходит. Фамильяры сохраняют свои состояния при переходе на новую страницу книги локаций.



ГОРЕНИЕ. Если фамильяр загорается, удалите снаряжённые им предметы с ключевым словом «горючесть».

В начале хода горящей фигурки уменьшите её здоровье на 1 и бросьте кубик удачи. Если выпало положительное число, уберите её жетон горения. Если выпал символ ☹: угроза ☹ +1.

Если горящая фигурка попадает на водную клетку, уберите её жетон горения.

В качестве особого действия горящий фамильяр может провести проверку навыка стойкости ☹ сложностью 4.

УСПЕХ: уберите свой жетон горения.



ОТРАВЛЕНИЕ. В начале хода отравленной фигурки уменьшите её здоровье на 1 и бросьте кубик удачи. Если выпало положительное число, уберите её жетон отравления. Если выпал символ ☹: угроза ☹ +1.

Если отравленная фигурка каким-либо образом увеличивает здоровье, уберите её жетон отравления.



ЛОВУШКА. Пойманная в ловушку фигурка не может покинуть текущую клетку. Когда фигурка в ловушке теряет хотя бы 1 здоровье, она теряет дополнительно 1 здоровье.

В качестве особого действия фамильяр в ловушке может провести проверку навыка силы ☹ сложностью 4.

УСПЕХ: уберите свой жетон ловушки.



ТРАВМА. Когда травмированная фигурка теряет хотя бы 1 здоровье, она теряет дополнительно 1 здоровье.

Если травмированная фигурка каким-либо образом увеличивает здоровье, уберите её жетон травмы.



ПАДЕНИЕ. Если фигурка падает, положите её на бок. Во время своего ближайшего перемещения она сначала должна будет потратить 2 очка движения ☹ на то, чтобы встать. Злодеи, представленные жетонами, не могут упасть. Упавший фамильяр автоматически встает в конце главы/эпохи.

Мастерство

Некоторые игровые эффекты приносят фамильяру жетон мастерства. Когда это происходит, выберите 1 жетон мастерства из запаса и поместите его на карту фамильяра. В игре 4 типа таких жетонов, соответствующих 4 навыкам: силе, ловкости, стойкости и чутью. Фамильяр с жетоном мастерства добавляет 1 ко всем своим проверкам навыка соответствующего типа.



Примечание. В игре всего по 2 жетона мастерства каждого типа. Если в запасе не осталось жетонов определённого типа, вы не можете их получить.

Создатели игры

Разработчик: Джерри Хоторн.

Продюсер: Колби Даук.

Автор художественного текста: Мистер Бистро.

Художники: Ванесса Моралес, Трежи, Джей-Джей Ариоса, Фаджарека Сетиаван, Дэн Смит.

Скульптор: Чэд Ховертер.

Графические дизайнеры: Кендалл Уилкерсон, Дэвид Ричардс.

Редактор: Брайан Гёрдинг.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редакторы: Леонид Чернышов, Сергей Капрарь.

Переводчики: Полина Ли, Илья Мурсеев.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Ульяна Гребенева, Рафаэль Пилоян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



CROWDGAMES.RU

Мерилий и его фамильяры

Королевство Принципалия долгие века служило пристанищем волшебникам. Порой их можно было встретить на каждом шагу, а иной раз они словно куда-то исчезали, лишь изредка привлекавая внимание своей чудаковатостью. Некоторые из них снискали славу выдающихся чародеев. К примеру, госпожа Додия из Мунду или Рубиновый герцог Фелоро. Их зрелищные представления, полные ярких красок и чудес, принесли им народную любовь и несметные богатства. И всё же большинство волшебников предпочитали спокойную размеренную жизнь, посвящённую исследованиям и размышлениям, поскольку бремя мистической силы было отнюдь не лёгким. Мерилий как раз был таким волшебником.

На пике славы к нему обращались «магистр Мерилий», ведь он служил советником самого короля Принципалии. Однако после вынужденной отставки он быстро превратился в «старика Мерилия» — отшельника из скромного домишки к югу от Серебристой реки. И это всё, что следует знать о нём. В конце концов, наша история не о чародее. Она о его фамильярах. А точнее, о четырёх особенных фамильярах, живущих у магистра Мерилия.

Вы спросите, кто такие фамильяры? Что ж, это волшебные создания, духи и феи, связанные с чародеем магическими узами. Конечно, есть немало тонкостей в отношении этих уз, со множеством правил и условий, но, поверьте, тема эта покрыта страшной тайной, и к тому же беспросветно скучна. А по-настоящему интересно то, что у большинства волшебников живёт лишь один фамильяр. У Мерилия же их было сразу четверо! Обычно фамильяр привязывается к чародею из любви и благодарности, и наши герои не стали исключением. Каждый из них появился у Мерилия в час нужды, и тот, будучи на удивление сердобольным волшебником, не смог с ними расстаться. У всех них сложились особые отношения со стариком и появились свои обязанности в доме.

Фея Блётка — хранительница свечи — помогала Мерилию в постижении тайных наук. Она сворачивала свитки и расставляла книги по полкам, протирала его очки, наполняла чернильницу и смахивала пыль с древних артефактов. Но что важнее, она зажигала все свечи в доме и следила, чтобы они не гасли, пока Мерилий предаётся своим важным изысканиям. Вам это может показаться пустяком, но для хранительницы свечи нет занятия приятнее. Мерилий души не чаял в доброй и милой Блётке и наделил её большей волшебной силой, чем кого-либо из фамильяров.

Кремень — созданный из самой природы голем — должен был помочь Мерилию в строительстве дома. Однако волшебник заметил в гелеме искру истинной жизни, и со временем Кремень стал его преданным товарищем. Наполовину растение, наполовину камень, молчаливый голем воплощал в себе силу земли. Он переносил тяжести, строил забор, чинил мебель и даже ухаживал за магическими травами Мерилия. Но, пожалуй, величайшим достоинством этого создания была готовность внимать брзжанью, повторяющимся историям, сетованиям, тревогам и жалобам старика. Кремень был отличным слушателем, которому можно было доверить любую тайну.

Вспышка — дух, заключённый в тело лисы, — оказалась вдали от дома и наверняка околе-ла бы от холода, если бы Мерилий не выходил её. Снова встав на лапы, Вспышка решила остаться с чародеем, превратившись в его фамильяра. Чтобы не сидеть без дела, она принялась охотиться на мелкую живность: фазанов, перепелов, а иногда и зайцев. Вскоре Вспышка стала яростной защитницей своей новой семьи и не только повсюду сопровождала Мерилия, но и охраняла его кладовую от посягательств бесцеремонных крыс и полёвок.

Лягушонок Квакберт когда-то был человеком — разбойником с большой дороги, снискавшим настолько дурную славу, что одна ведьма взяла и превратила его в амфибию. Оказавшемуся на новой ступени пищевой цепочки Квакберту пришлось ежеминутно бороться за жизнь. Мерилий догадался, кем на самом деле был лягушонок, и из жалости взял его к себе. Квакберт не особенно помог волшебнику по дому, но довольно было и того веселья, которое он принёс с собой. Квакберт пел песни, выдумывал нелепицы и рассказывал остальным фамильярам о мире людей. Он здорово скучал по жизни человеком.

Все они были не просто фамильярами волшебника. Они были семьёй. И как принято в семье, защищали друг друга. И это то, с чего начинаются все хорошие истории. С семьи.

Краткая памятка

Состояния

Если игровой эффект накладывает на фамильяра или злодея определённое состояние, поместите соответствующий жетон состояния из запаса на карту фамильяра или под фигурку злодея. Если жетонов нужного типа не осталось либо если у фигурки уже есть жетон состояния такого типа, ничего не происходит.

Напоминание: при отсутствии особых оговорок фишки и жетоны злодеев считаются фигурками злодеев для всех игровых эффектов.



ГОРЕНИЕ. Если фамильяр загорается, удалите (уберите в коробочку для удалённых карт) снаряжённые им предметы с ключевым словом «горючесть».

В начале хода горящей фигурки уменьшите её здоровье на 1 и бросьте кубик удачи. Если выпало положительное число, уберите её жетон горения. Если выпал символ ☹: угроза ☹ + 1.

Если горящая фигурка попадает на водную клетку, уберите её жетон горения.

В качестве особого действия горящий фамильяр может провести проверку навыка стойкости ☹ сложностью 4.

УСПЕХ: уберите свой жетон горения.



ОТРАВЛЕНИЕ. В начале хода отравленной фигурки уменьшите её здоровье на 1 и бросьте кубик удачи. Если выпало положительное число, уберите её жетон отравления. Если выпал символ ☹: угроза ☹ + 1.

Если отравленная фигурка каким-либо образом увеличивает здоровье, уберите её жетон отравления.



ЛОВУШКА. Пойманная в ловушку фигурка не может покинуть текущую клетку. Когда фигурка в ловушке теряет хотя бы 1 здоровье, она теряет дополнительно 1 здоровье.

В качестве особого действия фамильяр в ловушке может провести проверку навыка силы ⚔ сложностью 4.

УСПЕХ: уберите свой жетон ловушки.



ТРАВМА. Когда травмированная фигурка теряет хотя бы 1 здоровье, она теряет дополнительно 1 здоровье.

Если травмированная фигурка каким-либо образом увеличивает здоровье, уберите её жетон травмы.



ПАДЕНИЕ. Если фигурка падает, положите её на бок. Во время своего ближайшего перемещения она сначала должна будет потратить 2 очка движения 🏃 на то, чтобы встать. Злодеи, представленные жетонами, не могут упасть. Упавший фамильяр автоматически встает в конце главы/эпохи.

Фазы хода

Ход игрока делится на 2 фазы.

1. **ФАЗА ДЕЙСТВИЙ.** Выполните действия.
2. **ФАЗА ДОБОРА.** Берите карты из личной колоды навыков, пока у вас не станет 5 карт в руке. Затем нажмите кнопку «Конец хода» в приложении.

ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

- ◆ Перемещение.
- ◆ Близкая атака.
- ◆ Дальняя атака.
- ◆ Снаряжение.
- ◆ Сбор (получите ресурс).
- ◆ Забота (уменьшите недовольство ☹).
- ◆ Обмен (обменяйтесь ресурсами и предметами).
- ◆ Созидание (приобретите новый предмет).
- ◆ Тренировка (приобретите новый навык).
- ◆ Особое действие (на картах навыков, в книге локаций, в приложении и др.).

Символьные эффекты на картах навыков



Угроза (!). Увеличьте угрозу на 1 в приложении.



Лечение (!). Увеличьте здоровье вашего фамильяра на 1 (если оно не на максимуме).



Добор (!). Вы можете приобрести 1 усталость (добавьте карту навыка «Усталость» в личную стопку сброса), чтобы взять 1 карту из личной колоды навыков.



Переброс (!). Бросив кубик удачи в текущей проверке навыка, можете перебросить его. Вы обязаны принять новый результат.



Связь (!). Вы можете разыграть эту карту лицевой стороной вверх перед собой во время проверки навыка другого участника, чтобы помочь ему. Если вы играете в одиночку, просто возьмите 1 карту из личной колоды навыков.



Свойства предметов (□). За каждый из этих разыгранных символов вы можете выбрать 1 эффект с таким же символом на 1 карте предмета, снаряжённой вашим фамильяром, и применить этот эффект.