

Зверь

Расколотые острова

Правила

Игра Арона Мидхолла, Илона Мидхолла,
Ассара Петтерссона и Альбина Ларссона
Иллюстрации Арона Мидхолла

Studio Midhall

GAGA GAMES



Добро пожаловать на Расколотые острова...

...разрушенный мир, терзаемый тёмным прошлым. Вместо долгожданного триумфа победа над Зверем — Пернатым Королём — принесла человечеству лишь новые бедствия. На мир обрушился чудовищный катаклизм, что затянул в свои мрачные воды половину суши и потопил бесчисленные человеческие души. Пережившие этот кошмар навеки запомнят его как Месть природы. Но невзирая на отчаяние и страх, они нашли в себе мужество двигаться дальше, к таинственным берегам Расколотых островов. Быть может, там людям удастся отыскать силу, что поможет им в борьбе со Зверями и кошмарами, которые обрушились на них после убийства бога?..

Шпиль Бездны

Эти мрачные земли хранят много историй. От былой цивилизации остались лишь блеклые отголоски, что могут поведать о некогда живших здесь людях. Тех, кто жили бок о бок со Зверями, боялись их, но одновременно почитали. Руины разрушенного прошлого открывают взору историю о произошедшей здесь трагедии: люди жаждали получить власть с помощью страшного ритуала, но тот принёс им лишь забвение. Все нити ведут к величественной башне, известной как Шпиль Бездны. Именно там, среди бесчисленных тайн прошлого, должно быть, сокрыты древние знания и силы, что помогут раз и навсегда избавиться от Зверей. Ослеплённые надеждой люди даже не подозревают, что своды этой башни таят в себе нечто гораздо более зловещее.

Оглавление

Оглавление 3

Компоненты 4

Общая информация . . . 5

Ключевые слова 6

Игровые механики . . . 7

- Особые правила драфта 7
- Золотые правила 7
- Перегрузка 8
- Разделённые действия . . . 8
- Ограничения по локациям 8
- Тайные тропы 9
- Руины 10
- Броня 10
- Ложные шаги 11
- Маркер крови Вальди 12
- Маска души Вакер 12
- Бездонные болота. 13

Режим для 5 игроков. . 14

- Расположение игроков и порядок хода 14

Советы и вопросы. . . 15

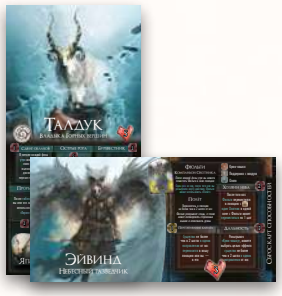
Выбор персонажа . . . 16

Гильдия творцов . . . 18

Создатели игры . . . 19



Компоненты



Планшеты персонажей
3 Зверя и 3 Охотника



3 планшета сценариев
(двухсторонние)



4 карты действий



3 жетона брони



Картонные фигурки
3 Зверя и 3 Охотника



14 жетонов бездонных болот



9 карт способностей Охотников



4 жетона ранений
с номиналом «1»



Картонные фигурки
6 помощников
и 1 компаньон Охотника



12 жетонов локаций



12 карт способностей Зверей



3 жетона руин



3 фигурки саблезубов



24 жетона следа



13 карт предметов Охотников



Мини-карта, ширма, стираемый маркер



12 карт свойств Зверя



Игровое поле
(двухстороннее)



Символ дополнения

Этим символом отмечены все карты и планшеты «Расколотых островов». Помните, это ваша игра: вы можете смешивать компоненты любых дополнений с базовыми по своему усмотрению.

Общая информация

Прежде чем начать

В «Расколотых островах» не меняются общие правила или правила подготовки к игре. Тем не менее, если вы впервые играете в «Зверя», мы рекомендуем изучить базовую игру и лишь затем приступать к «Расколотым островам». Сначала сыграйте без дополнения и освойте основные механики и стратегии.

На страницах 15–17 вы найдёте общие советы, а также информацию о новых персонажах.

Новые правила

Дополнение «Расколотые острова» вводит новые механики и правила. Далее вы найдёте их общие описания, но помните, что карты, улучшения и условия сценариев могут менять правила.

Мини-карта и стираемый маркер

На мини-карте «Расколотых островов» Зверь может отмечать свои перемещения с помощью стираемого маркера. Но обратите внимание, что на мини-карте из первого издания «Зверя», в котором не было такого маркера, использовать его нельзя.



Новое животное: саблезуб

В «Расколотых островах» саблезубы заменяют медведей из базовой игры. У каждого из них по 2, а за их убийство Зверь получает 3.

Не бойтесь экспериментировать

С «Расколотыми островами» у вас ещё больше пространства для экспериментов. Изучайте новые механики, придумывайте новые стратегии и не отчаивайтесь, если проверенная временем тактика больше не работает.

Мы тщательно проработали баланс «Расколотых островов», но зачастую победа достаётся тому, чей план окажется самым непредсказуемым и изобретательным.

Ключевые слова

На картах, планшетах и сценариях «Расколотых островов» вы встретите следующие ключевые слова:

Вместо

Ключевое слово «вместо» на улучшении или карте перегрузки (см. с. 8) указывает, что новый эффект заменяет исходный.



Перенестись

Если вы «переноситесь» в другую локацию, вы сразу же помещаете туда свою фигурку. Считается, что вы не перемещались ни в одну другую локацию по пути, поэтому вы не раскрываете в них следы, если играете за Охотников.



Существа

Все поселенцы, Охотники, компаньоны, животные, помощники и раскрытые Звери считаются существами.

Компаньон охотника

Фюльги — это компаньон Эйвинда с собственной фигуркой. Компаньоны Охотников перемещаются по полю и раскрывают следы в своих локациях. Как и у Охотников, их средой обитания считаются .

К компаньону можно применить любой эффект, который применяется одновременно и к Охотникам, и к животным, и к поселенцам. Если среди допустимых целей эффекта нет одного из перечисленных выше типов существ, его нельзя применить к компаньону. Звери, помощники, а также Охотники, которых контролирует Зверь (например, с помощью «Гипноза» Эсмерии), могут атаковать компаньонов. За убийство компаньона Зверь не получает .



Игровые механики

Особые правила драфта

«Расколотые острова» добавляют в игру 4 новые карты действий: «Тёмные подношения», «Вытеснение», «Проблеск» и «Марш».









Добавляя эти карты в колоду, независимо от того, играете ли вы сценарий базовой игры или «Расколотых островов», следуйте новым правилам драфта:

Драфт для 2 игроков

При игре вдвоём один из игроков контролирует сразу двух Охотников. Он не смешивает их карты, как бы выполняя роль двух разных игроков.

Каждый игрок берёт по 6 карт действий. Охотник оставляет по 2 карты вместо 1. По окончании драфта он распределяет карты по своему желанию поровну между двумя выбранными персонажами.

Наконец, сбросьте 3 карты из колоды неиспользованных карт действий.

Драфт для 3 игроков

Каждый игрок берёт по 5 карт действий. По окончании драфта каждый игрок сбрасывает 1 карту действия из руки.

Драфт для 4 игроков

Перед драфтом Зверь берёт 1 случайную карту действия, смотрит её и откладывает в сторону. Затем каждый игрок берёт по 4 карты действий, и драфт продолжается по обычным правилам.

По окончании драфта Зверь берёт отложенную карту, затем каждый игрок сбрасывает 1 карту действия из руки.

Драфт для 5 игроков

Каждый игрок берёт по 4 карты действий. По окончании драфта каждый игрок помещает 1 карту из руки в колоду неиспользованных карт действий лицом вниз.

Золотые правила

Помните: в «Звере» есть 3 главных правила. Во-первых, игровые эффекты, указанные на компонентах игры, всегда имеют приоритет над изложенными здесь правилами. Во-вторых, чтобы победить в роли Охотника, вам нужно сотрудничать с другими Охотниками. Вы можете общаться и показывать друг другу карты в любое время. Наконец, все сброшенные карты считаются открытой информацией. Это означает, что каждый игрок может в любое время посмотреть сброшенные карты любого типа (кроме карт движения).

Перегрузка

На некоторых картах, таких как «Шторм» или «Огненная рапира», сразу два символа действий: и красный, и синий. Верхний эффект на таких картах считается основным, и его можно применить по обычным правилам. Но также можно *перегрузить* эту карту и сразу же применить ещё и её нижний эффект. В таком случае вы тратите на это полный ход, и считается, что вы одновременно выполняете и красное, и синее действие. Разыгрывая такую карту, вы должны сразу же объявить, перегружаете вы её или нет.

Обратите внимание, что нижний эффект таких карт нельзя применить самостоятельно.



Пример: «Шторм»

Можно разыграть «Шторм» в качестве обычного красного действия и атаковать. Или можно перегрузить эту карту и разыграть её в качестве красного и синего действий одновременно, чтобы нанести дополнительный урон и преобразовать все ближайшие локации.

Разделённые действия

Карты с символом разделённого действия могут быть разыграны в качестве либо красного, либо синего действия. Разыгрывая такую карту, сразу же укажите выбранный цвет действия.

Для эффектов любых улучшений, карт или сценариев карта разделённого действия будет считаться действием выбранного вами цвета.



Ограничения по локациям

Карты с ограничениями по локациям Зверь может разыграть, только находясь в своей среде обитания, указанной на его планшете персонажа.





Тайные тропы

Тайные тропы — это самый быстрый способ преодолевать большие расстояния. Тайная тропа считается для вас открытой, если ближайший вход на неё соответствует вашей среде обитания. В этом случае локация с другой стороны тропы считается ближайшей ко входу. У разных входов на тайную тропу могут быть разные типы локаций, поэтому тайная тропа может быть для вас открытой в одном направлении, но закрытой в другом.

Поселенцы могут перемещаться по тайным тропам, если вход — это . Поскольку у животных нет своей среды обитания, они не могут использовать тайные тропы. Активные сторожевые вышки раскрывают следы на другой стороне тайной тропы, если вход — это .



Преобразование

Вход на тайную тропу можно преобразовать по обычным правилам. Например, картой «Вытеснение».

Помощники

Зверь может помещать помощников с другой стороны открытой тайной тропы. При этом он должен придерживаться стандартных ограничений дальности и типа локации для призыва.

Инерция

Если по эффекту карты (например, «Топота» или «Огненной рапиры») вы должны двигаться в одном направлении, то, перемещаясь по тайной тропе, вы сохраняете траекторию движения. Движение по тайной тропе считается движением в направлении, указанном в локации входа.



Подсказка

Захват руин не раскрывает Зверя, хотя и даёт Охотникам представление о его текущем местоположении.

Помощь

Компаньоны и помощники могут захватывать руины. В таком случае награда достаётся игроку, контролирующему это существо.



Руины

Руины — это особые места на поле, захватывая которые, Охотники и Звери получают награды.

Руины можно захватить, если они не захвачены или захвачены противником. Для этого в начале вашего хода вы, ваш помощник или ваш компаньон должны находиться в локации таких руин. Захватив руины, переверните выложенный там жетон руин или поместите туда такой жетон (если его там не было). Если жетон выложен синей стороной вверх, то руины захвачены Охотниками, если красной — то Зверями.

Если контроль над руинами перехватил противник, вы вновь можете захватить их. Но нельзя захватывать руины, которые уже захвачены вашей командой.



Название руин и награды за их захват указаны в нижней части сценариев «Расколотых островов». Игрок, захвативший руины (и только он), сразу же получает соответствующую награду, если не указано иное.



Броня

Жетоны брони предотвращают получение от атаки, после чего сбрасываются. Потраченные жетоны брони не восстанавливаются во время фазы ночи.

Если существо с жетоном брони атаковано, то сначала броня предотвращает урон, и лишь потом, если нанесённый урон превысил количество потраченных жетонов брони, это существо может получить .



Ложные шаги

Некоторые новые эффекты позволяют Зверю сделать ложный шаг. Он совершается из текущего местоположения Зверя, отмечается картами движения и оставляет следы по обычным правилам, но при этом сам Зверь никуда не перемещается. Делая ложный шаг, Зверь выкладывает рядом с настоящей картой движения карту ложного шага лицом вниз так, чтобы её можно было легко распознать.

Если эффект позволяет вам сделать сразу несколько ложных шагов, такие шаги не могут быть продолжением друг друга: каждый из них нужно совершить из вашей текущей локации.

Если Охотники раскрывают карту, выложенную в ячейках движения (например, разыгрывая «Обнаружение» или «Ясновидение»), и рядом с ней есть карта ложного шага, раскрываются обе эти карты.



Пример

Зверь разыгрывает «Зеркальный шаг» и должен сделать 1 ложный шаг, затем переместиться на 1 шаг. Зверь делает ложный шаг на запад, а сам перемещается на север. Так как в локации на западе есть поселенец, там раскрывается след.

Заряжаемые способности

Некоторые персонажи, такие как Вакер или Вальди, могут накапливать уникальные ресурсы, которыми они заряжают свои карты способностей, чтобы применить дополнительный эффект. Стоимость такого эффекта указана на карте.

Маркер крови Вальди

Вальди — единственный Охотник в игре, который может атаковать животных. Убивая животных, Вальди не получает . Вместо этого он продвигает вверх маркер крови на своём планшете на столько, сколько он должен был бы получить. В качестве маркера крови используйте маркер улучшения.

Эффекты с карт способностей Вальди применяются последовательно, поэтому вы сначала применяете обычный эффект, а потом решаете, применять ли дополнительный. Например, разыграв «Кровавую охоту», вы выполняете поиск и после этого решаете, тратить кровь ради дополнительного эффекта или нет.



«Кровавая охота» и «Кровавое преследование»
Для эффектов улучшений эти карты считаются обычными картами «Охота» и «Преследование».



Маска души Вакер



Следы Вакер работают так же, как и у остальных Зверей, но ещё — это души, которыми можно насыщать её способности.

В отличие от других Зверей, у Вакер ограниченное количество — 8. В начале игры все они помещаются в ячейку живых душ на планшете Вакер.

Насыщая способности Вакер, вы перемещаете указанное количество следов из ячейки живых душ в ячейку истощённых душ. Когда нужно раскрыть Вакер на поле, вы выкладываете в нужную локацию из ячейки живых душ. Жетоны следа на поле или в ячейке истощённых душ нельзя использовать, чтобы насыщать способности Вакер. Когда Вакер раскрывается, вы возвращаете в ячейку живых душ все с поля.

Когда Вакер получает , вы возвращаете в ячейку живых душ столько же из ячейки истощённых душ. Кроме того, когда воздыхатели Вакер убивают кого-либо, вы так же возвращаете 2 в ячейку живых душ. Если у Вакер закончились живые души, она сразу же раскрывает себя и больше не может спрятаться, пока у неё не появится хотя бы 1 в ячейке живых душ.



Насыщение способностей душами

Разыгрывая карты способностей Вакер, вы должны сразу же объявить, насыщаете вы их или нет. Если да, то переместите в ячейку истощённых душ указанное на карте количество из ячейки живых душ.

Перемещение Вакер без живых душ

Когда у вас нет в ячейке живых душ, вы перемещаетесь по обычным правилам, но, полностью завершив перемещение, вы сразу же раскрываетесь.

Бездонные болота



В «Расколотых островах» есть новый тип локации — бездонное болото. Для карт с ограничениями по локациям оно считается . Бездонные болота появляются на поле при игре с Аккероном или в сценарии «Высвобождение Бездны».

Аккерон преобразовывает локации в , а ***не в*** *, если в эффекте не указано иное.*

Зверь, помощник, Охотник или компаньон может за 1 шаг переместиться **сквозь бездонное болото** — из одного бездонного болота в любое другое.

Переместившись сквозь бездонное болото, Зверь **сразу же** выкладывает в ячейку движения любую карту движения горизонтально, затем выкладывает в свою новую локацию. Когда Охотник или компаньон перемещается сквозь бездонное болото, он получает .

Бездонные болота не считаются ближайшими, если не соединены тропой на карте. Сквозь бездонные болота нельзя применять никакие эффекты (например, перенос, призыв помощников, поиск, атаку, преобразование локаций). Сторожевые вышки также не раскрывают следы сквозь бездонные болота.



Подсказка

Перемещаясь сквозь бездонное болото, Зверь не раскрывает себя, хоть и оставляет след.

Режим для 5 игроков

Расположение игроков и порядок хода

В «Расколотых островах» появляется режим игры для 5 игроков, в котором 2 Зверя играют вместе в одной команде. У них общая мини-карта, по которой они отслеживают перемещения друг друга, но разные ячейки движения на поле. В комплект игры входит стираемый маркер, которым второй Зверь может отмечать свои перемещения на мини-карте.

Два Зверя садятся с одной стороны стола рядом друг с другом, а Охотники — с противоположной. Важно, чтобы игроки одной команды могли легко показывать друг другу карты во время драфта. Зверь, сидящий справа, всегда ходит первым, потом ходит второй Зверь, а затем по часовой стрелке ходят Охотники.



Гнев, помощники и общее здоровье

У Зверей общий запас здоровья, равный сумме значений их здоровья минус два. Например, если вы играете за Болгин с 5 и Вакер с 4, ваше общее здоровье равно 7 (5 + 4 – 2). Звери сотрудничают так же, как и Охотники. Они в любое время могут общаться и раскрывать друг другу своё текущее местоположение, а также показывать друг другу карты в руке или выложенные карты движения. При этом Звери не могут делиться друг с другом, и каждый из них тратит на улучшения и карты свойств Зверя свои. Награды сценария (например, или свойства Зверя) получает каждый Зверь, если в сценарии не указано иное.

Помощники

Когда Звери играют в команде, эффекты со словосочетаниями «каждый помощник» и «любой помощник» (например, «Стимул» или «Адаптация») относятся к помощникам каждого из Зверей. А вот символ и эффекты с любыми другими формулировками позволяют Зверю призывать только своих помощников и взаимодействовать только с ними.

В этом примере Вакер может переместить или призвать только воздыхателя, но при этом может переместиться на 2 шага.



Советы и вопросы

Погружайтесь в игру

«Зверь» — довольно простая игра, но разобраться во всех её тонкостях может быть не так легко. Решить, в какой момент и что разыграть — это настоящая головоломка. Мы рекомендуем изучать игру так, как вам нравится, но вот несколько советов, с которыми вам будет легче освоить «Расколотые острова»:







Преобразовывайте локации

Вы можете преобразовывать локации с тайными тропами, чтобы ими могла пользоваться только ваша команда. Если вы играете за Зверей, то, преобразовав локацию с руинами, вы сможете призвать туда помощника и захватить их в следующий ход.

Помогайте союзникам перемещаться

Карты, которые позволяют Охотникам перемещать других Охотников, — одни из самых сильных в игре. Такими картами вы можете помочь союзнику найти Зверя или захватить руины в начале хода.







Захватывайте руины

На поле есть три локации с руинами. Их легко захватить, и они дают вашей команде огромное преимущество. Но Зверь, захватывая руины, выдаёт Охотникам своё текущее местоположение, поэтому ему нужно планировать свои перемещения заранее или использовать для этого своих помощников.

Можно ли убить Фару одной атакой, если она открыла улучшение «Возрождение огнём»?
Да. Получив урон, Фара с этим улучшением восстановит 1 здоровье. Если количество ранений до сих пор превышает её запас здоровья, она умирает.

Раскрывается ли Талдук, использовав «Таран»?
Нет, так как «Таран» не считается атакой. Даже если Талдук открыл улучшение «Острые рога» и нанёс с помощью «Тарана» урон, это всё равно не считается атакой и не раскрывает его.

Получает ли Зверь жетоны гнева, если убивает цель не атакой, а способностью, которая наносит урон?
Нет, Зверь получает жетоны гнева только за убийства, совершённые с помощью атак (если иное не указано в описании эффекта).

Учитываются ли животные, которых убил Вальди, при определении наград Зверя в сценарии?
Нет. Они также не учитываются для эффектов таких карт, как «Мерцание» Мары.

Можно ли с помощью эффекта «Абордажного крюка» переместиться сквозь бездонное болото?
Нет, подобные эффекты нельзя применять сквозь бездонные болота.

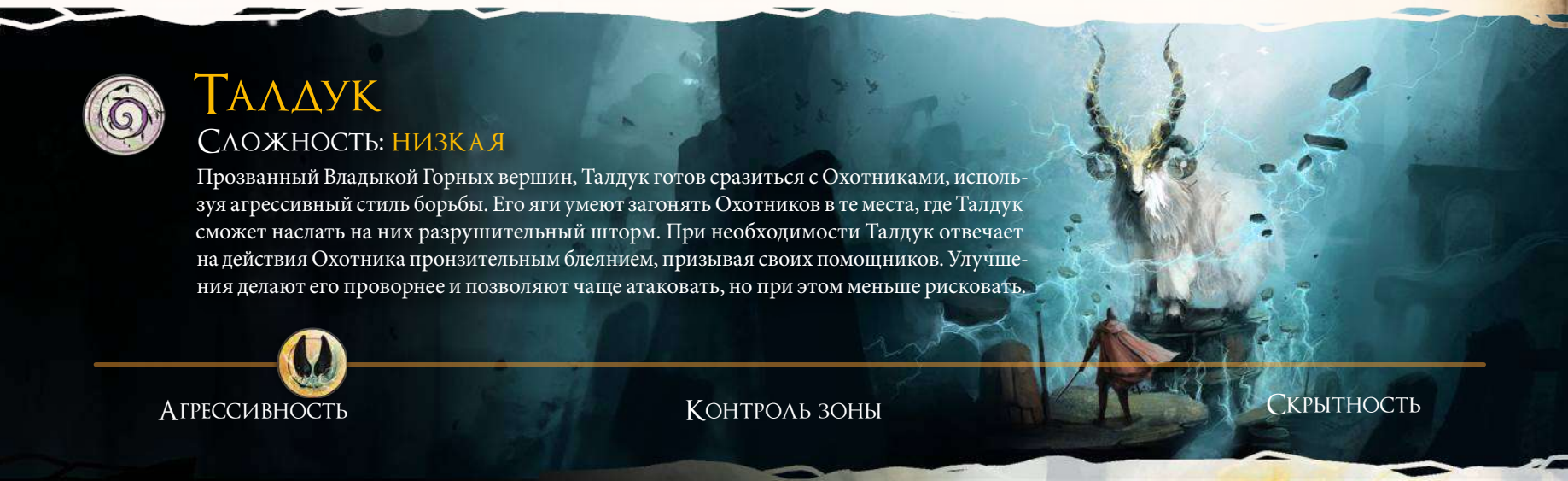
Сообщество

Остались вопросы по игре или ищете компанию единомышленников? Используйте QR-код и присоединяйтесь к нашему чату в «Телеграме»!

Выбор персонажа

Стиль игры и сложность

Этот раздел познакомит вас с новыми Зверями и Охотниками из «Расколотых островов». Для каждого Зверя указана сложность игры, а для каждого Охотника — предпочтительная очерёдность хода. Имейте это в виду, создавая команду!



Талдук

Сложность: низкая

Прозванный Владыкой Горных вершин, Талдук готов сразиться с Охотниками, используя агрессивный стиль борьбы. Его яги умеют загонять Охотников в те места, где Талдук сможет наслать на них разрушительный шторм. При необходимости Талдук отвечает на действия Охотника пронзительным блеянием, призывая своих помощников. Улучшения делают его проворнее и позволяют чаще атаковать, но при этом меньше рисковать.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность



Вакер

Сложность: средняя

Непостоянная и тщеславная Вакер будет купаться в любви воздыхателей до тех пор, пока Охотники не подойдут слишком близко. Она водит за нос своих преследователей с помощью ложных следов. Её удивительное оперение способно заворожить и заманить в западню как людей, так и животных. Вакер может усилить свои способности, потратив души, добытые её воздыхателями, но тогда Охотникам будет проще её выследить. С улучшениями Вакер становится ещё подвижнее и учится дальше перемещать как помощников, так и жертв.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность



Аккерон

Сложность: высокая

Аккерон выполз из глубин, чтобы осквернить землю, превратив её в чёрную пустоту. Он преобразовывает обычные болота в бездонные и создаёт сеть путей, по которым преодолевает большие расстояния, выискивая удобную цель для атаки. Улучшения помогают ему создавать вокруг ещё больше бездонных болот и дают им дополнительные эффекты. Исчадия Аккерона — это мерзкие создания, которые затягивают жертв в Бездну, помогая своему хозяину поглотить их.

Агрессивность — Контроль зоны — Скрытность

Перемещение | Снаряжение | Разведка | Урон | Защита | Поддержка

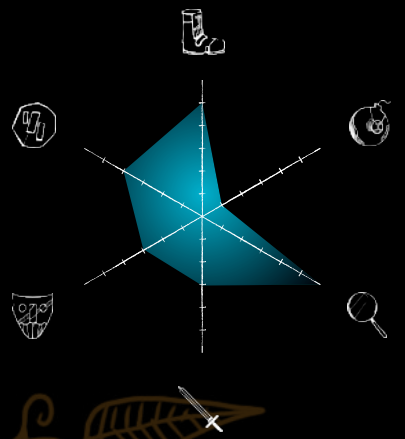


Эйвинд

Очерёдность хода: Ранняя/Средняя

Роль: Небесный разведчик

Эйвинд — всегда бдительный и проворный лидер экспедиции на Расколотые острова. Его компаньон, птица Фюльги, облетает регион в поисках следов Зверя, позволяя Охотникам продумать дальнейшие действия. Эйвинд вооружён крюком-кошкой, с которым он ловко перемещается по полю.





Фара

Очерёдность хода: Средняя/Поздняя

Роль: Мастер горящего клинка

Охотничьи навыки Фары позволяют ей атаковать Зверей с большого расстояния, но ей понадобится помощь союзников, чтобы подготовиться к такому манёвру. Фара ещё не научилась контролировать внутреннее пламя, поэтому с огненной рапирой в руках она несётся лишь вперёд. При должном мастерстве Фара становится разрушительной силой, которая возрастает, когда Охотница теряет здоровье в бою.



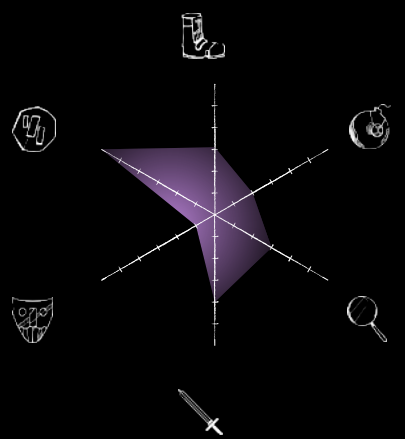


Вальди

Очерёдность хода: Средняя/Поздняя

Роль: Кровавый следопыт

Вальди получает силу из крови животных, высасывая их сущность, чтобы подпитывать свои способности и покорять новые высоты. Его алхимический инструментарий позволяет адаптироваться к различным ролям во время охоты. Он может проявлять нечеловеческие способности в бою или помогать команде, даруя ей несметные богатства.





Гильдия творцов

Ищете больше контента?

Мы верим, что игра живёт до тех пор, пока живо сообщество. Поэтому мы создали инструменты, с помощью которых вы можете создавать свой уникальный контент для «Зверя». Заходите на studiomidhall.com/creatorsguild, чтобы найти новые или создать собственные сценарии, Зверей, Охотников и многое другое!



Создавайте Зверей и Охотников

Создавайте своих Зверей и Охотников и делитесь ими с другими игроками. Добавляйте новые улучшения, иллюстрации, способности, истории и многое другое!

Создавайте сценарии

Добавьте в игру свои собственные сценарии. Исследуйте новые игровые режимы с легендарными правилами и оригинальными способами победы. Или сыграйте в одиночный сценарий!

Делитесь своими творениями

Делитесь своими творениями со всем миром, оценивайте чужие работы, оставляйте комментарии и многое другое!

Живая игра

«Зверь» — это живая игра, которая развивается вместе с сообществом. Последнюю версию правил вы можете найти на нашем сайте!

Отсканируйте QR-код, чтобы попасть в «Гильдию творцов»

Создатели игры

Арон Мидхолл
Душа проекта

Иллюстрации, графический дизайн и разработка игры

Илон Мидхолл
Сердце проекта

Разработка игры

Ассар Петтерссон
Мозг проекта

Цифровой дизайн и разработка игры

Альбин Ларссон
Голос проекта

Разработка игры, социальные сети и музыка

Спасибо всем, кто поддержал наш проект

«Зверь» стал реальностью благодаря вам. Большое спасибо всем 8817 игрокам, поддержавшим оригинальный релиз на Kickstarter, и отдельное спасибо всем 7500+ игрокам, поддержавшим нас на Gamefound.

Правила «Расколотых островов»

Благодарим Дилана Фаррела, Тайлера Экстеда и Рафела Сервента за помощь в составлении и структурировании правил. Добро пожаловать в семью Studio Midhall!

Дополнительная графика

Благодарим Габриэля за помощь в графическом дизайне. Добро пожаловать в семью Studio Midhall!

Тестирование игры

Отдельная благодарность всем нашим тестировщикам:

Божественные Звери
undead42069
Jakub Frąckowiak
Rafel Servent
Alex Doležal ♠
Dylan Farrell
Tyler Exsted
Netanel Esman
Leonardo Santoso

Звери
rendock
ras906
Wictor Koch
Hendrick Strauss
Superninja134
sharporanges
the_cali_iceberg
3jonline
Alain Z
StorToss
Ricky Fairhurst
morganwabo

Мастера-Охотники
morphy418
.apokalypt
maelig
Benjamin Sonne
agueero
mocherill
Gustav Jonsson
poarity
Felix Murnion
NAIBAFF

Опытные Охотники
M1ndst0rM
rationallies
Alex Pültz
daring1990
Michael "SilverEragon" Turczynowski

Охотники-новички
flightofgreen
Mirco Jestädt
Erik Andreas Vedal
Patrik
heropon0707
sc00ter1979

Музыка
С официальным саундтреком, созданным нашим дорогим Альбином Ларссоном, ваши партии в «Зверя» и «Расколотые острова» станут ещё более атмосферными!

Сообщество благодарно вам

Спасибо Алексу Пюльтцу, TheBadWitch, Хендрику Штрауссу, Золтану Харшеги, Алексу Долежалю ♠, Виктору Коху, Леонарду Сантосо, Нетанелю Эсману и Undead.

Миниатюры

Благодарим Майка Аврамиса и Ирини Манцороу за создание миниатюр для «Расколотых островов» и «Великой охоты».

M.O.B Vanguard

Спасибо Майклу Рафтопулосу и его команде за помощь в широком распространении игры и дополнений, а также за то, что был нашим наставником и другом в этом невероятном путешествии.

Гильдия творцов

Спасибо Devoteam (Шами, Габриэль, Оскар, Оскар, Валерия и Назар) за разработку сайта и «Гильдии творцов».



Присоединяйтесь к сообществу «Зверя»!

WWW.STUDIOMIDHALL.COM

Смотрите обучающие видео | Скачивайте правила на разных языках | Будьте в курсе предстоящих игр, новостей и проектов

Создавайте собственных Зверей, Охотников и сценарии в «Гильдии творцов»

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Зитева
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Иван Ионов
Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта
Руководитель проекта: Полина Коптева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Studio Midhall

GAGA GAMES