

The background of the cover is a detailed illustration of a character in dark, ornate armor. The character's right hand is raised, holding a large, jagged, metallic object that resembles a piece of a giant's hand or a massive claw. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the armor and the metallic surface. The overall tone is dark and atmospheric.

Bloodborne™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ 

ОБ ИГРЕ

«Bloodborne. Настольная игра» – кооперативная игра для 1-4 участников, в которой игроки берут на себя роли охотников – грозных воинов, блуждающих по улицам Ярнама с целью уничтожить зловещих монстров и раскрыть древние тайны города. «Bloodborne. Настольная игра» представлена в формате кампании – серии из 3 взаимосвязанных сценариев-глав. В этой коробке вы найдёте 4 кампании, в ходе которых ваши охотники станут более опытными и сильными, а вы раскроете для себя необычайную историю Ярнама. Если выживете, конечно.

СОДЕРЖАНИЕ

ОБ ИГРЕ	2	НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА	18
СОСТАВ ИГРЫ	4	БОЙ	18
КАМПАНИИ	7	Планшет обманного оружия	18
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	7	Разрешение боя	19
1. Подготовка кампании	7	<i>Улучшение характеристик и эффекты ...</i>	19
2. Подготовка охотников	8	<i>Перемешивание колоды действий врага ...</i>	20
Выбор охотника	8	<i>Одновременные эффекты</i>	20
Подготовка колоды охотника	8	<i>Отголоски крови</i>	21
Подготовка планшета охотника	8	Эффекты атак	21
3. Подготовка планшета охоты	9	Особенности боя	21
4. Подготовка главы	10	Быстрее быстрого, медленнее медленного ...	21
ОХОТА	12	Отсутствие атаки и скорость атаки	21
ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В ОХОТЕ	13	Одновременное убийство	21
Победа в охоте	13	Все ячейки атаки заняты	21
Поражение в охоте	13	Смерть до начала хода	21
ХОД ИГРЫ	14	Пример боя	22
Игровой раунд	14	Враги - боссы	23
Порядок хода	14	Враги - персонажи	23
1. Ход охотника	14	СОН ОХОТНИКА	23
Передвижение	14	ПРОДВИЖЕНИЕ ЖЕТОНА ОХОТЫ	
Преследование	14	И ОБНОВЛЕНИЕ ПОЛЯ	24
Исследование поля	14	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	24
Все выходы заблокированы	15	Хитрость и жестокость	24
Враги и фигурки	15	Обновление в конце шкалы охоты	24
Локации	15	Туманные врата	24
Взаимодействие	16	ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ	25
<i>Враги и взаимодействие</i>	16	СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ	25
Трансформация оружия	16	СЛОВАРЬ	26
Уход в сон охотника	16	СПИСОК СИМВОЛОВ	27
Атака	16	СОЗДАТЕЛИ	28
2. Активация врагов	16		
Внезапное передвижение	17		
Внезапная смерть	17		
Предметы, награды и огнестрельное оружие	17		
Предметы	17		
Награды	17		
Огнестрельное оружие	17		

БЕСПЛАТНЫЕ
ЦИФРОВЫЕ
МАТЕРИАЛЫ



CMON.COM/Q/BBE001/R

СОСТАВ ИГРЫ



Охотник
с пилой-
топором



Охотница
с тростью-
хлыстом



Охотница
со священным
клинком Людвига



Охотник
с секирой
охотника



4 подставки под фигурки

ВРАГИ



4 церковных
гиганта



4 тролля



4 заражённых
(мужчины)



4 заражённых
(женщины)



4 ликантропа



4 церковных
служителя



4 толпы охотящихся

БОССЫ



Отец Гаскойн



Обратившийся
Гаскойн



Чудовище-кровоглот



Викарий Амелия



Церковное чудовище



1 ПЛАНШЕТ ОХОТЫ



20 ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ



4 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА ОБМАННОГО ОРУЖИЯ



4 ПЛАНШЕТА ОХОТНИКОВ



11 КАРТ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ



48 КАРТ БАЗОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК



60 КАРТ УЛУЧШЕНИЙ



36 КАРТ ПРЕДМЕТОВ



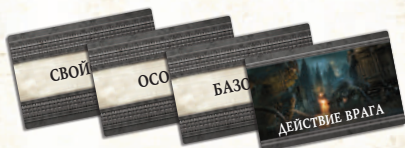
25 КАРТ НАГРАД



14 КАРТ ВРАГОВ



1 БУКЛЕТ ПРАВИЛ



6 КАРТ ДЕЙСТВИЙ ВРАГА



50 КАРТ ДЕЙСТВИЙ БОССОВ



5 КАРТ ЗДОРОВЬЯ БОССОВ



250 КАРТ КАМПАНИЙ



4 ПАМЯТКИ



2 ЖЕТОНА СЛОМАННОЙ ЛАМПЫ



8 ЖЕТОНОВ ПРЕДМЕТОВ



15 ЖЕТОНОВ ОЗАРЕНИЯ



5 ЖЕТОНОВ ТРУПОВ



5 ЖЕТОНОВ ВЫЖИВШИХ



7 ЖЕТОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ



12 ЖЕТОНОВ ОТГОЛОСКОВ КРОВИ



6 ЖЕТОНОВ ТУМАННЫХ БРАТ



4 ЖЕТОНА БЕЗУМИЯ



4 ЖЕТОНА ОТРАВЛЕНИЯ



40 ЖЕТОНОВ ЗДОРОВЬЯ (4 ВИДА)



1 ЖЕТОН ОХОТЫ

КАМПАНИИ

В игре содержится 4 кампании, каждая из которых рассказывает свою историю в течение 3 глав. Кампании отличаются набором заданий, врагов и сюжетных поворотов.

Перед подготовкой игры выберите одну из кампаний:

- ♦ **ДОЛГАЯ ОХОТА.** Ликантропы заполонили Центральный Ярнам. Охотникам предстоит найти место их появления и остановить эту угрозу.
- ♦ **НАРАСТАЮЩЕЕ БЕЗУМИЕ.** Один за другим горожане начинают сходить с ума. Но хуже всего то, что безумие не обходит стороной и охотников.
- ♦ **ТАЙНЫ ЦЕРКВИ.** Соборный округ закрыл свои ворота для жителей Ярнама. Зверинный вой оттуда вторит звону колоколов Главного собора, раздающемуся по всему городу.
- ♦ **ПАДЕНИЕ СТАРОГО ЯРНАМА.** Пепельная чума вот-вот охватит весь Старый Ярнам. Охотники должны действовать быстро, чтобы предотвратить её распространение.

Кампании можно играть в любом порядке, но мы советуем начать с «Долгой охоты».

Игроки не обязаны проходить все главы кампании за раз: информация об игре сохраняется между партиями, поэтому вы можете остановиться после прохождения любой главы, а затем продолжить с этого самого места (см. с. 25, «Сохранение игры»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ

После того как вы выберете кампанию, возьмите колоду этой кампании. Каждая колода кампании содержит следующие карты:



1 карта вступления, которую необходимо прочитать перед началом кампании,



3 карты глав с правилами и условиями подготовки к трём главам кампании,




карты заданий, из которых составляется колода заданий. Не перемешивайте её и не читайте текст на этих картах заранее! Открывайте их, только когда игра скажет это сделать.



2. ПОДГОТОВКА ОХОТНИКОВ

ВЫБОР ОХОТНИКА

Каждый игрок выбирает охотника и берёт фигурку этого охотника, а также соответствующий планшет обманного оружия и карту огнестрельного оружия. Кроме того, каждый игрок берёт планшет охотника и подставку для фигурки того же цвета, затем вставляет фигурку охотника в подставку. Наконец, каждый игрок берёт памятку и жетоны здоровья суммарно на 6 .





Охотники отличаются оружием и способностями. На протяжении всей кампании вы будете управлять одним и тем же охотником. Выберите себе того, кто нравится больше всех.

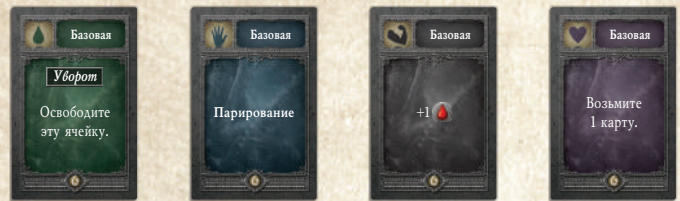
Подготовка колоды охотника



Колода охотника состоит из 12 карт характеристик, отражающих основные способности и умения охотника. Каждый охотник начинает с одинаковой колодой, но по ходу кампании в неё будут добавляться улучшения, благодаря которым каждая колода станет уникальной!

Соберите начальную колоду для каждого охотника и положите её рубашкой вверх рядом с планшетом этого охотника. Начальная колода состоит из следующих карт:

- ♦ 3 базовые карты стойкости 
- ♦ 3 базовые карты ловкости 
- ♦ 3 базовые карты силы 
- ♦ 3 базовые карты жизненной силы 



Подготовка планшета охотника





Подготовьте планшеты охотников, как показано ниже. **ПРИМЕЧАНИЕ:** каждый игрок выбирает, какой стороной положить свой планшет обманного оружия.



3. ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА ОХОТЫ

МЕСТА ДЛЯ КАРТ ВРАГОВ



- 1 Положите планшет охоты на стол.
- 2 Возьмите карту главы, относящуюся к текущей главе, и положите её на указанное место на планшете охоты. Рядом с ней положите колоду заданий рубашкой вверх и карту вступления лицевой стороной вверх.
ПРИМЕЧАНИЕ: в колоде заданий раскрываются история и события игры! Не читайте карты из этой колоды, пока не получите иных инструкций.
- 3 Перемешайте колоду улучшений и положите её рубашкой вверх рядом с планшетом охоты. Возьмите из колоды 4 карты и положите их лицевой стороной вверх на 4 места для улучшений на планшете охоты.
ПРИМЕЧАНИЕ: проследите, чтобы в колоду не попали карты базовых характеристик! Их легко отличить по символу  в нижней части карты или по надписи «Базовая» сверху.
- 4 Перемешайте колоду предметов и положите её рядом с планшетом охоты рубашкой вверх.
- 5 Положите колоду наград рядом с планшетом охоты стороной с рисунком вверх.
- 6 Положите все жетоны рядом с планшетом охоты.
- 7 Возьмите жетон охоты  и положите на первое деление шкалы охоты.



4. ПОДГОТОВКА ГЛАВЫ



Охотники начинают каждую главу на фрагменте «Центральная лампа». Положите его на середину стола и выставьте фигурки всех охотников в любые области этого фрагмента (по выбору владельцев).

Возьмите карту соответствующей главы и зачитайте текст на её стороне с подготовкой:



Возьмите из колоды заданий все карты особых правил, перечисленные на карте главы (если такие есть), и положите их лицевой стороной вверх рядом с колодой заданий. На этих картах указаны особые правила подготовки и хода игры, действующие во время прохождения текущей главы.

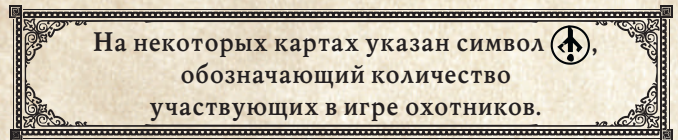
Возьмите 3 карты врагов, перечисленных на карте главы. Заметьте, что на разных сторонах карт у врагов отличаются атаки и свойства.



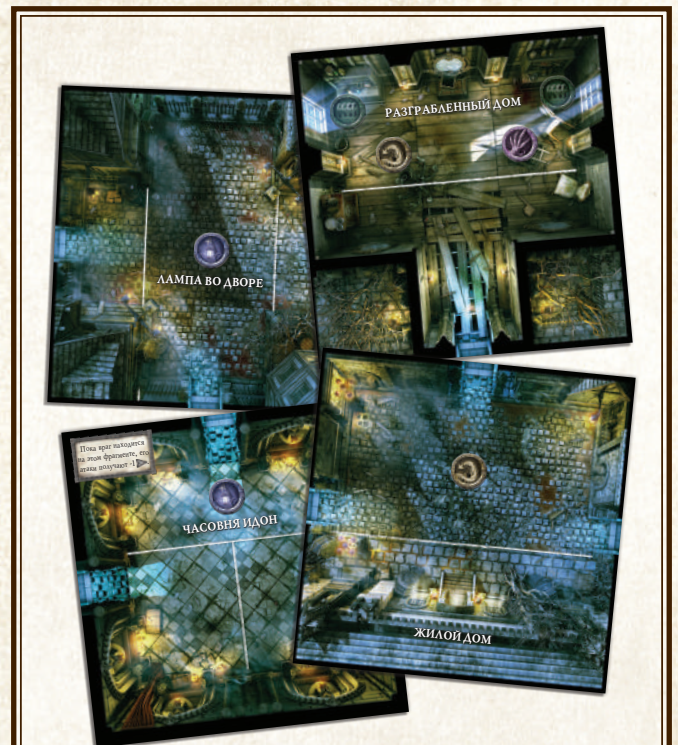
Случайным образом выберите сторону для каждого врага, затем перемешайте карты врагов и положите в случайном порядке на выделенные места на планшете охоты.

Возьмите фигурки этих врагов и поставьте рядом с игровой зоной. Перемешайте колоду действий врага и положите её рубашкой вверх рядом с планшетом охоты.

Наконец, на карте главы перечислен список конкретных и случайных фрагментов поля, которые будут использоваться в этой главе в дополнение к фрагменту «Центральная лампа» (см. с. 15, «Локации»).



Возьмите указанные фрагменты, включая случайные (ими могут быть любые неиспользованные фрагменты как с локациями, так и без них). Перемешайте их вместе и сложите стопкой рубашкой вверх рядом с планшетом охоты. Эта стопка фрагментов понадобится вам, чтобы создавать игровое поле в ходе игры.



ПРИМЕР: на карте первой главы указаны 4 конкретных («Лампа во дворе», «Жилой дом», «Часовня Идон» и «Разграбленный дом») и ⊕ x2 случайных фрагментов. При игре с 2 охотниками возьмите 4 случайных фрагмента; с 3 охотниками — 6 фрагментов и так далее (но не более максимума, указанного на карте). Возьмите все перечисленные фрагменты, перемешайте их и положите полученную стопку рубашкой вверх на стол.



ПОДГОТОВКА ЗАВЕРШЕНА. ПОРА НАЧИНАТЬ ОХОТУ!

ОХОТА

Перед началом кампании прочитайте карту вступления, чтобы узнать об угрозе, стоящей перед городом. Игрокам предстоит раскрыть источник угрозы и устранить её.

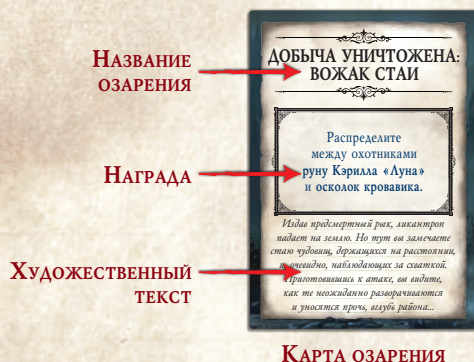
После этого прочитайте текст на карте главы: на ней перечислены различные задания. Выполнив условие любого из этих заданий, откройте соответствующую карту из колоды заданий и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом охоты.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в условии указано «Начало охоты», откройте эту карту в самом начале игры.

Существует 2 типа заданий: охота и озарение.



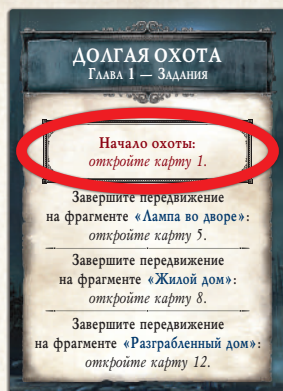
Каждая глава содержит 1 задание охоты, которое необходимо выполнить, чтобы пройти главу, и некоторое количество заданий озарения. Задания озарения являются побочными. Они полнее раскрывают события и историю кампании. За выполнение таких заданий охотники получают могущественные награды, которые помогут в достижении цели, и карты озарения, которые могут быть необходимы для выполнения других заданий. Сохраняйте карты озарения на протяжении всей кампании.



Задания представляют собой шаги на пути к выполнению главной цели. Получив новую карту задания, сначала прочитайте художественный текст, затем выполните указанные на ней инструкции. Чтобы получить новую карту задания, выполните цель, указанную красным шрифтом в нижней части карты задания. Сбрасывайте карты выполненных заданий, если не сказано иное.

Кроме того, на карте задания указано, позволит ли достижение цели также выполнить задание, или вы просто получите следующую карту задания. Не забывайте об этом, так как ваше время ограничено!

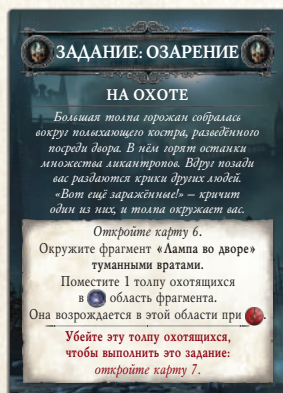




ПРИМЕР: в кампании «Долгая охота» игрокам предстоит найти источник появления ликантропов. На карте главы сказано открыть карту 1 в начале охоты. Таким образом, игроки приступают к первому шагу задания охоты «Логово ликантропов».



Цель этого задания – получить 2 озарения и закончить передвижение на фрагменте «Центральная лампа». Важно заметить, что достижение этой цели не завершит задание охоты. Значит, за этим заданием последуют другие.



На этой карте указано, что это последний шаг для выполнения задания озарения «На охоте». На карте сказано: «Убейте эту толпу охотящихся, чтобы выполнить задание», поэтому игроки знают, что достижение этой цели позволит выполнить задание.



Карты заданий могут вводить специальные правила или говорить игрокам положить на поле жетоны (например, трупа, выжившего или озарения) или поместить новых врагов. Жетоны озарения часто используются, чтобы обозначить важный элемент, присущий конкретному заданию. После того как данное задание выполнено, обусловленные им специальные правила перестают действовать, а соответствующие жетоны и врагов необходимо убрать с поля (если на карте следующего задания не сказано иное).



ПРИМЕР: в инструкции к заданию сказано положить на поле жетон выжившего и поместить определённого врага. Как только игроки достигнут цели этого шага задания, уберите жетон и врага с игрового поля.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В ОХОТЕ

ПОБЕДА В ОХОТЕ

Как только охотники выполнили задание охоты, игра немедленно завершается, и игроки успешно проходят главу.

ПОРАЖЕНИЕ В ОХОТЕ

Если в начале раунда жетон охоты дошёл до последнего деления, у игроков остаётся 1 раунд для спасения Ярныма. Если им это не удастся, игроки проигрывают, и кампания завершается. Игрокам придётся начать кампанию заново, с самого начала.

ХОД ИГРЫ

ИГРОВОЙ РАУНД

Все главы поделены на раунды, во время которых каждый игрок делает по 1 ходу — набору действий. Игроки делают ходы последовательно, но очерёдность определяют сами и могут менять её каждый раунд. Как только все игроки сделали по ходу, раунд заканчивается.

В начале первого раунда каждый игрок перемешивает свою колоду охотника и берёт из неё 3 карты. Игрок не обязан показывать свои карты союзникам, но охотники работают сообща, поэтому может быть полезно положить их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом охотника. Теперь начинается ход первого игрока.

Порядок хода

1. Ход охотника
2. Активация врагов

1. Ход охотника

Во время хода охотника текущий игрок выполняет различные действия. Чтобы выполнить любое действие (за исключением атаки, см. с. 16, «Атака»), он должен сбросить с руки любую карту характеристики, положив её в сброс лицевой стороной вверх рядом со своей колодой охотника. Любое действие можно выполнить неограниченное количество раз.

Игрок не обязан использовать все карты во время своего хода охотника. Возможно, вы захотите оставить карты на фазу активации врагов. В свой ход охотник может выполнить следующие действия:

Передвижение

Когда охотник использует карту характеристики для передвижения, он передвигает фигурку своего охотника на 1 или 2 области (они отделены белыми линиями). Игрок может передвинуть своего охотника в соседнюю область, отделённую белой линией или границей фрагмента поля. Игрок должен закончить передвижение, прежде чем сможет выполнить следующее действие.

Другие фигурки или жетоны никак не мешают передвижению. Охотник может свободно передвигаться по областям, но как только он покидает область с врагами, они могут начать преследовать его.

Преследование

Если во время передвижения (и только при использовании действия «Передвижение») охотник покидает область или фрагмент с врагами, после окончания его передвижения эти враги сразу начинают преследовать этого охотника: они передвигаются на 1 область в сторону охотника, следуя по тому же пути. Другие враги или охотники не мешают преследованию (Это также означает, что опытные охотники могут выманывать врагов из области со своими союзниками. Этот совет вам ещё пригодится!).

Исследование поля

В начале главы на поле доступен только фрагмент «Центральная лампа». Если охотник находится в области с выходом, который не связан с другим фрагментом, этот охотник может передвинуться в неисследованную область. Возьмите верхний фрагмент из стопки и положите его любым выходом к области, из которой вышел охотник.



Области, соединяющие два фрагмента, считаются соседними; между ними можно передвигаться по обычным правилам. Если выход есть только с одной стороны, области не считаются соседними, поэтому между ними невозможно передвигаться.



ПРИМЕР: выход есть только с одной стороны — эти области не считаются соседними.

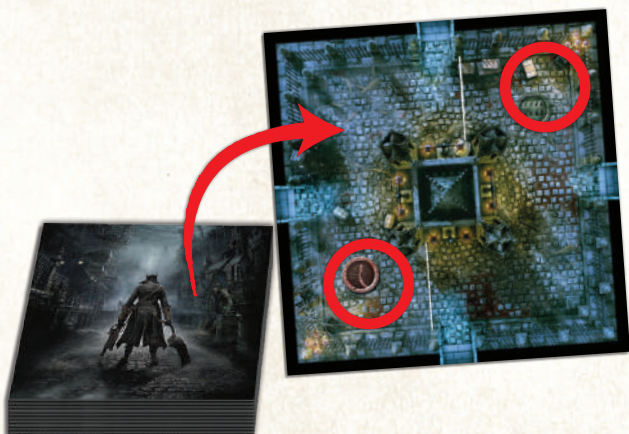
На фрагментах поля указаны различные символы, представляющие предметы, врагов и лампы. На символы предметов (🟢) кладите жетоны предметов. На точки появления врагов (👤, 👤 или 👤) помещайте фигурки врагов в соответствии с картами врагов на планшете охоты.

После этого действующий игрок должен поставить своего охотника в соседнюю область на новом фрагменте. Игрок не может решить остаться на предыдущем фрагменте! Но если охотник ещё не закончил передвижение, он всегда может вернуться...

ПРИМЕР: игрок решает передвинуться в неисследованную область.



Он открывает верхний фрагмент из стопки.



На фрагменте есть символы предмета (🟢) и врага (👤).



Взглянув на планшет охоты, игрок видит, что этому символу соответствует толпа охотящихся. Он ставит 1 фигурку толпы охотящихся на символ (👤), а затем берёт 1 жетон предмета и кладёт его на символ (🟢).



Выкладывая новый фрагмент, игрок соединяет соединяя его выход с областью, которую покидает охотник, и передвигает охотника в соседнюю область нового фрагмента.

ВСЕ ВЫХОДЫ ЗАБЛОКИРОВАНЫ

Иногда новый фрагмент может привести к невозможности дальнейшего исследования поля. В таком случае возьмите другой фрагмент из стопки и замешайте предыдущий обратно.

ВРАГИ И ФИГУРКИ

Может произойти так, что при открытии нового фрагмента необходимо поместить врага, все фигурки которого уже находятся на поле. В этом случае возьмите 1 фигурку врага этого типа, которая находится дальше всех от любого охотника, и поставьте её на новое место появления.

ЛОКАЦИИ

Локациями называются области, на которых написано их название (например, «Лампа во дворе»). В ходе кампании вас могут попросить найти фрагмент с конкретной локацией. Например, фрагмент «Лампа во дворе» отсылает к фрагменту с одноимённой локацией. При этом, когда карта задания ссылается на область лампы во дворе, имеется в виду конкретная область.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Есть два способа взаимодействовать с миром игры: взятие предмета с поля и выполнение условия задания.

Когда охотник использует карту характеристики, чтобы взаимодействовать с жетоном предмета, он должен убрать с поля этот жетон, взять 1 случайную карту предмета и положить её рядом с планшетом своего охотника лицевой стороной вверх. Игрок может поднять предмет, только если в области с охотником есть такой жетон. Предметы помогают охотникам на охоте (см. с. 17, «Предметы»).

Для выполнения некоторых заданий требуется выполнить взаимодействие в определённой области или с определённым жетоном. На карте задания будет сказано, что произойдёт при взаимодействии.

Используя карту характеристики для взаимодействия, охотник может произвести это действие с одним или несколькими элементами в данной области. Например, если в области, в которой согласно карте задания необходимо произвести взаимодействие, также есть жетон предмета, игрок может сбросить 1 карту, чтобы взаимодействовать с обоими этими элементами.

ВРАГИ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Враги не просто стоят на месте, пока охотники исследуют территорию. Если охотник выполняет действие «Взаимодействие» в области с врагом, этот враг немедленно атакует охотника!

Перед взаимодействием откройте карту действия врага за каждого врага в этой области (см. с. 18, «Бой»). Охотник не может в ответ атаковать или увернуться. Если охотник убит, взаимодействие не происходит.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОРУЖИЯ

У планшетов обманного оружия есть 2 стороны, представляющие 2 режима его использования. Игрок может использовать карту характеристики, чтобы трансформировать оружие: очистить все ячейки на планшете обманного оружия, сбросив все карты характеристик, лежащие в них, и перевернуть его на другую сторону. Важно заметить, что при трансформации охотник *обязан* перевернуть планшет на другую сторону. Трансформация — единственный способ освободить планшет от карт. Обычно они остаются на планшете, если эффект или свойство не позволяют их убрать.



УХОД В СОН ОХОТНИКА

Во сне охотника игрок может улучшить свою колоду, исцелиться и отдохнуть от ужасов Ярнама. Когда игрок использует карту характеристики для выполнения этого действия, он должен убрать свою фигурку охотника с поля и поставить её на планшет охоты в область «Сон охотника». Дальнейшие действия будут описаны в соответствующем разделе (см. с. 23, «Сон охотника»). Игроки могут уйти в сон охотника из любой области на поле, независимо от наличия в ней других фигурок и жетонов.




АТАКА

Когда охотник находится в области с врагом, игрок может использовать 1 карту характеристики для атаки этого врага, тем самым начиная бой (см. с. 18, «Бой»).

В отличие от других действий, использованная для атаки карта характеристики не сбрасывается, а кладётся в пустую ячейку на планшете обманного оружия этого охотника. Если на планшете не осталось пустых ячеек, игрок не может атаковать!

2. АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

После того как игрок сделал свой ход, находящиеся рядом с ним враги активируются, передвигаясь к нему и атакуя.

- ♦ **Определите активных врагов.** Враг активируется, если он находится на фрагменте с действующим охотником или на соседнем фрагменте. Остальные враги не знают о его присутствии и поэтому не активируются.
- ♦ **Активируйте врагов.** Выберите 1 из активных врагов, следуя порядку на планшете охоты (сначала активируйте всех врагов , затем , и наконец , и выполните по порядку следующие действия:
 - **Враг передвигается.** Передвиньте врага на 1 область в сторону действующего охотника. Если активный враг уже находится в области с другим охотником, то он должен передвинуться, только если окажется в области с действующим охотником. Если активный враг уже находится в области с действующим охотником, он никуда не передвигается.
 - **Враг атакует.** Если после передвижения враг находится в области с действующим охотником, он атакует и начинает бой (см. с. 18, «Бой»).

После этого выберите следующего активного врага и выполните эти действия. Продолжайте, пока каждый активный враг не выполнит свой ход.

Когда все враги, находящиеся рядом, были активированы, этап активации врагов завершается, и ход переходит к следующему игроку.

ВНЕЗАПНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Возможна ситуация, когда в результате выполнения эффекта или свойства враг, который не находился рядом с охотником, оказывается на фрагменте с действующим охотником или на соседнем фрагменте. В таком случае этот враг тоже активируется, даже если все враги его типа уже активировались.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Если действующий охотник будет убит во время активации одного из врагов, то оставшиеся враги не активируются, так как их цели уже нет на поле.

ПРЕДМЕТЫ, НАГРАДЫ И ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ПРЕДМЕТЫ



Предметы представляют собой мощные одноразовые инструменты в арсенале охотника. Не берите полученные карты предметов на руку и не добавляйте их в свою колоду охотника, а кладите их рядом со своим планшетом охотника.

На карте предмета указано, когда его можно использовать. Если на карте сказано «Ход охотника», то её можно использовать в свой ход до или после выполнения действия. Если на карте сказано «При атаке», то её можно использовать только после выбора карты для атаки в ходе боя. Чтобы использовать предмет, примените эффект с соответствующей карты, а затем положите её в общую стопку сброса предметов.

Если охотник должен получить карту предмета, но при этом колода предметов пуста, сперва перемешайте стопку сброса предметов, сформировав новую колоду, а затем возьмите верхнюю карту из неё.

НАГРАДЫ



Охотники получают карты наград за выполнение заданий в ходе кампании. На них также указано, когда их можно использовать. Но в отличие от предметов награды не сбрасываются после использования. Вместо этого переворачивайте их стороной с рисунком вверх: такие карты считаются истощёнными и их нельзя использовать, пока вы их не восстановите. Чтобы восстановить карты наград, охотник должен уйти в сон охотника (см. с. 23, «Сон охотника»).

Существует два вида наград: инструменты охотника и руны Кэрилла. У каждого охотника не может быть больше 2 инструментов и 2 рун Кэрилла. Если игрок должен взять третий инструмент или руну, он может предложить 1 любую свою награду другому игроку. Если все отказались, отложите в сторону 1 из своих наград. Награды сохраняются у охотников при переходе в новую главу кампании, и вы можете сменить их перед началом новой главы (см. с. 25, «Прохождение кампании»).

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ





У каждого охотника есть огнестрельное оружие, для которого выделено отдельное место на планшете охотника. На карте указано, когда его можно использовать. После применения эффекта переверните карту огнестрельного оружия: теперь оно истощено, и вы не можете его использовать, пока не перезарядите. На карте каждого огнестрельного оружия написано, как игрок может перезарядить его, но, как и награды, оружие автоматически перезаряжается при уходе в сон охотника.

У охотника может быть только 1 огнестрельное оружие. Если охотник получил новое огнестрельное оружие, он может положить его на место старого, а то отложить в сторону. Охотники сохраняют карты огнестрельного оружия при переходе в новую главу кампании и могут сменить их перед началом новой главы.

ПРИМЕЧАНИЕ: охотник никогда не может получить или использовать начальное огнестрельное оружие другого охотника.


НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

После того как последний игрок выполнил ход охотника и активацию врагов, начинается новый раунд. Для этого по порядку выполните следующие действия:

- ♦ **Продвиньте жетон охоты**  на 1 деление вперёд. Если он оказался на последнем делении, объявляется последний раунд: у игроков остался ровно 1 раунд, чтобы выполнить цель охоты, иначе они проиграют (также см. с. 24, «Обновление в конце шкалы охоты»). Если жетон охоты оказался на делении , см. с. 24, «Продвижение жетона охоты и обновление поля».
- ♦ **Обновите карты на руках.** Каждый игрок может сбросить любые карты с руки, затем он подбирает карты из своей колоды, пока у него на руке не окажется 3 карты характеристик. Если его колода охотника опустела, игрок должен сперва перемешать свою стопку сброса и сформировать из неё новую колоду.



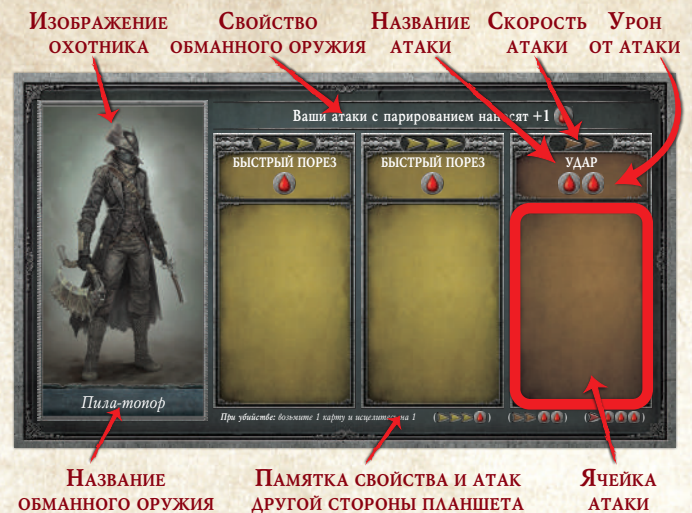
БОЙ





Все охотники понимают, что рано или поздно им придётся столкнуться с кошмарными чудовищами, рыскающими по улицам Ярнама. Убивая врагов, вы сможете раскрыть завесу тайны, нависшую над городом, и приблизиться к выполнению своей цели. Также за убийство врагов вы получите ценнейшие **отголоски крови** , которые можно использовать во сне охотника, чтобы увеличить свою мощь!

Бой начинается в двух случаях: когда охотник атакует врага во время своего хода или когда враг атакует охотника во время своей активации. В любом случае бой проходит по одному принципу: охотник может использовать различные атаки своего обманного оружия вместе с картами характеристик, чтобы выполнять боевые манёвры.

ПЛАНШЕТ ОБМАННОГО ОРУЖИЯ

У каждого планшета обманного оружия есть две стороны, представляющие собой разные режимы использования этого оружия. На каждой стороне вы найдёте следующую информацию:



- ♦ **Изображение охотника**
 - ♦ **Свойство обманного оружия**
 - ♦ **Название атаки**
 - ♦ **Скорость атаки**
 - ♦ **Урон от атаки**
 - ♦ **Название обманного оружия**
 - ♦ **Памятка свойства и атак другой стороны планшета**
 - ♦ **Ячейка атаки**
- ♦ **Название обманного оружия.**
 - ♦ **Свойство обманного оружия.** У каждого режима оружия есть своё свойство. Рядом со свойством написано, как его применять.
 - ♦ **Ячейки атаки.** На каждой стороне обманного оружия есть ячейки атаки, которые охотник может использовать в бою. На каждой ячейке указана следующая информация:
 - ♦ **Название атаки.**
 - ♦ **Скорость атаки.** В верхней части ячейки изображены стрелочки, показывающие скорость этой атаки: быстрая , обычная  и медленная . Атаки с разной скоростью отличаются также цветом стрелочек.
 - ♦ **Урон от атаки.** Представлен в виде .
 - ♦ **Памятка свойства и атак другой стороны планшета.**

Чтобы добиться успеха в охоте, необходимо знать сильные и слабые стороны своего оружия. Ведь в разных ситуациях вам придётся использовать разные режимы оружия: например, для убийства быстрых или медленных монстров, нанесения высокого урона, защиты и т. д. Теперь же посмотрим, как использовать это оружие для убийства врагов.

РАЗРЕШЕНИЕ БОЯ

Для разрешения боя выполните по порядку следующие пункты:

1. Выбор карты характеристики
2. Открытие карты действия врага
3. Уворот
4. Выполнение атак

1. **Выбор карты характеристики.** Выберите карту характеристики с руки и положите её в пустую ячейку атаки своего планшета обманного оружия. Теперь эта ячейка считается занятой. Если все ячейки на планшете заняты, то охотник не может атаковать! Размещая карту характеристики в пустой ячейке, охотник определяет атаку, которую будет использовать против врага.



ПРИМЕР: охотница с тростью-хлыстом хочет выполнить атаку. Для начала она выбирает карту характеристики с руки и кладёт её в одну из двух пустых ячеек на своём планшете. Ей придётся использовать «Быстрый порез» или «Удар», так как «Смертельный выпад» уже занят.

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК И ЭФФЕКТЫ

Карты характеристик не только позволяют охотникам атаковать, но и усиливают их атаки. Эффекты карт обычно соответствуют своим характеристикам:



СТОЙКОСТЬ. Позволяет охотнику уворачиваться от атак врагов (см. с. 20, «Уворот»).



ЛОВКОСТЬ. Используется для прерывания и парирования атак врагов (см. с. 21, «Парирование»).



СИЛА. Увеличивает урон от атаки.



ЖИЗНЕННАЯ СИЛА. Помогает охотнику защититься и получить дополнительные карты.

Большинство карт характеристик изменяют атаку охотника, но некоторые обладают особыми эффектами (например, позволяют взять карту или освободить ячейку атаки). Если на карте характеристики не указано, когда нужно разыграть её эффект (например, «После атаки» или «После уворота»), то этот эффект разыгрывается немедленно при выкладывании карты в ячейку атаки перед самой атакой.

2. **Открытие карты действия врага.** Положив карту характеристики в ячейку на планшете обманного оружия, игрок открывает верхнюю карту колоды действий врага. К действиям врага относятся базовая атака, особая атака и свойство:



Эффекты карт действий врага зависят непосредственно от написанного на карте врага в каждой секции. Если на открытой карте действия врага указана базовая атака, враг выполнит базовую атаку, как указано на его карте. Если указана особая атака — особую, если указано свойство — свойство. Атаки врагов содержат ту же информацию, что и атаки охотников: **название, скорость и урон от атаки.** Также атаки врагов могут обладать дополнительными эффектами.



Свойства не считаются атаками, поэтому состоят только из эффекта. Если у свойства не указана скорость, то его эффект разыгрывается немедленно. Если не сказано иное, от свойства невозможно вернуться и его невозможно парировать.

ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КОЛОДЫ ДЕЙСТВИЙ ВРАГА

Колода действий врага перемешивается **только** после открытия последней карты из неё. В колоду входят 3 базовые атаки, 2 особые атаки и 1 свойство. Опытные охотники следят за тем, какие действия уже выполнили враги, чтобы подготовиться к их будущим манёврам! Если вы должны открыть карту действия врага, но колода опустела, сперва возьмите все сброшенные карты, перемешайте их и сформируйте из них новую колоду.

3. **Уворот.** Если у действующего игрока есть на руке карта с ключевым словом «Уворот», он может положить её в пустую ячейку атаки своего планшета обманного оружия со скоростью, равной или превышающей **скорость** атаки врага, чтобы увернуться от действия врага. *Например, чтобы увернуться от атаки со скоростью >>>, нужно использовать ячейку атаки со скоростью >>> или >>>>.* Если охотник увернулся от атаки, то она не может ему навредить. При этом уворот не предотвращает эффекты, которые не вредят действующему охотнику (например, враг может передвинуться или нанести урон другому охотнику). Заметьте, что **уворот никак не влияет на атаку самого охотника!**

4. **Выполнение атак.** Пришло время разыграть выбранные атаки! Атаки выполняются в порядке своей скорости: сначала >>>>, затем >>> и наконец >. Если у обеих атак одинаковая **скорость**, они выполняются одновременно. При выполнении атаки наносится урон и применяются эффекты, связанные с этой атакой. Когда охотник получает урон, уберите жетоны здоровья с его планшета по количеству полученного урона. Если здоровье охотника уменьшается до нуля, он немедленно умирает! Если вы не убили врага с одного удара, положите столько жетонов здоровья рядом с фигуркой этого врага, сколько урона нанесли ему.

- ♦ **Враг убит.** Если враг получил урон, равный или превышающий его здоровье, он умирает. Убивший его охотник получает 1 отголосок крови <> и кладёт его на свой планшет охотника. Уберите фигурку убитого врага с поля.
- ♦ **Охотник убит.** Если охотник умер, сбросьте все отголоски крови <> с его планшета охотника. Убитый охотник немедленно отправляется в сон охотника (см. с. 23, «Сон охотника»).

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если атаки или свойства охотника и врага обладают одной и той же скоростью, то нанесение урона и применение эффектов происходит одновременно. В некоторых случаях эффект, обладающий той же скоростью, что и атака или свойство соперника, может отменить их. Тогда подобный эффект срабатывает мгновенно, полностью прекращая атаку или свойство соперника.



ОТГОЛОСКИ КРОВИ

Охотники используют отголоски крови во сне охотника, чтобы получить улучшения и стать сильнее.

У охотника не может быть больше 3 отголосков крови, и при смерти он сбрасывает их все со своего планшета! Если охотник должен получить 4-й отголосок крови, сбросьте его.



ЭФФЕКТЫ АТАК

Если охотник или враг не отменяет атаку или не уворачивается от неё, к нему применяются все эффекты атаки в тот же момент, когда наносится её урон. Ниже перечислены 4 самых распространённых эффекта:

ПАРИРОВАНИЕ. Парирующая атака отменяет любую более медленную атаку врага. Парированная атака не наносит урон, и её эффекты не применяются.

ОГЛУШЕНИЕ. Когда охотник получает оглушение, он должен сбросить с руки 1 карту характеристики. Если охотник не может этого сделать, он получает 1

ОТРАВЛЕНИЕ. Когда охотник получает отравление, он берёт жетон . В конце своего хода отравленные охотники получают 1 . Сбросьте этот жетон, когда охотник уходит в сон охотника. У каждого охотника может быть не более 1 жетона .

БЕЗУМИЕ. Когда охотник получает безумие, он берёт жетон . Охотники с безумием получают +1 от всех атак. Сбросьте этот жетон, когда охотник уходит в сон охотника. У каждого охотника может быть не более 1 жетона .

ОСОБЕННОСТИ БОЯ

БЫСТРЕЕ БЫСТРОГО, МЕДЛЕННЕЕ МЕДЛЕННОГО

Некоторые эффекты и свойства уменьшают или увеличивают скорость атаки. Если увеличить скорость быстрой атаки, то она произойдёт раньше остальных быстрых атак. Например, если быстрая атака получает +1 , то считайте её атакой со скоростью . Если скорость атаки снизилась до 0, выполните эту атаку после всех остальных.

ОТСУТСТВИЕ АТАКИ И СКОРОСТЬ АТАКИ

Возможна ситуация, когда охотник атакован, но сам не хочет или не может атаковать в ответ. В таком случае, если скорость атаки врага зависит от скорости атаки охотника, скорость атаки последнего считается равной 0.

ОДНОВРЕМЕННОЕ УБИЙСТВО

Если враг и охотник должны одновременно убить друг друга, они оба одновременно убираются с поля. Охотник не получает отголосок крови за убийство врага и сбрасывает уже накопленные.

ВСЕ ЯЧЕЙКИ АТАКИ ЗАНЯТЫ

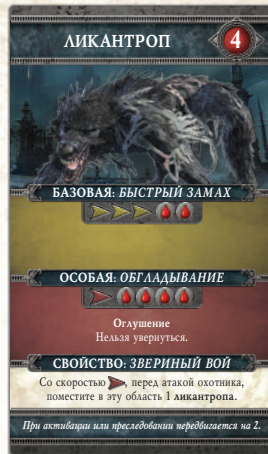
Возможна ситуация, когда охотник атакован, но у него не осталось пустых ячеек атаки на планшете обманного оружия. В таком случае охотник не может ни атаковать в ответ, ни вернуться! Чтобы этого не произошло, потратьте в свой ход действие на трансформацию оружия.

СМЕРТЬ ДО НАЧАЛА ХОДА

В редких случаях охотник может умереть до того, как сделает свой ход. Старайтесь избегать этого, потому что в таком случае охотник вынужден провести весь свой ход во сне!



ПРИМЕР: игрок за охотницу с тростью-хлыстом хочет атаковать ликантропа.

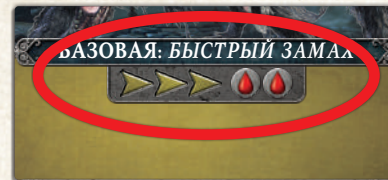


Он кладёт базовую карту силы в ячейку «Смертельного выпада», чтобы выполнить эту атаку. После этого игрок открывает карту действия врага. Ликантроп должен выполнить базовую атаку:



Ликантроп выполняет «Быстрый замах» — быструю атаку, которая наносит 2 урона. Атака охотницы медленная, а значит атака ликантропа произойдёт раньше.

У него на руке есть следующие карты:



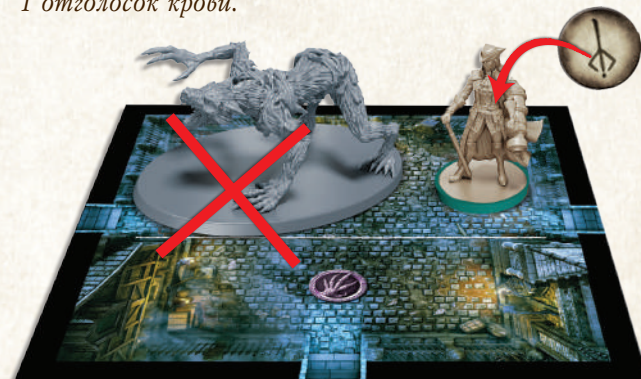
Хотя у игрока есть карта, позволяющая увернуться, у него нет пустых ячеек атаки, поэтому охотнице не удаётся увернуться от атаки ликантропа.

У ликантропа всего 4 здоровья, поэтому игрок решает использовать базовую карту силы и «Смертельный выпад», чтобы нанести 4 урона.

Охотница получает 2 урона — игрок убирает 2 жетона здоровья со своего планшета охотника.



Пришло время атаки охотницы. Она наносит 4 урона ликантропу и мгновенно убивает его. Игрок убирает фигурку убитого врага с поля и получает 1 отголосок крови.



ВРАГИ-БОССЫ

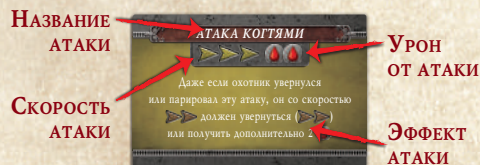
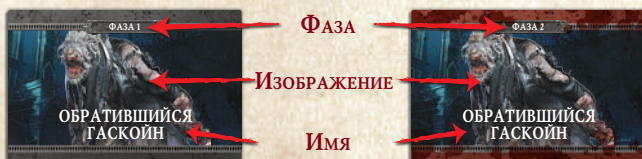


Боссы – главная угроза на пути охотников. Они появляются на поле только по указанию карты задания.

В отличие от обычных врагов, боссы используют двусторонние карты здоровья и уникальные колоды действий, привязанные к каждой из фаз.

При появлении босса поместите его фигурку в указанную область. Возьмите карту здоровья и обе колоды действий этого босса и положите их рядом с планшетом охоты.

- ♦ На карте здоровья босса показано количество его здоровья в текущей фазе. Все боссы начинают с фазы 1. Количество здоровья босса зависит от количества охотников. Когда босс получает урон, равный или превышающий показатель своего здоровья, сбросьте все жетоны с его карты и переверните её на другую сторону. Остатки урона не переносятся в фазу 2.
- ♦ Две колоды действий босса соответствуют разным его фазам. Эти колоды действуют по принципу обычной колоды действий врага: каждый раз, когда босс атакует, открывайте верхнюю карту колоды, соответствующей текущей фазе босса. На каждой карте указаны атака или свойство.



ВРАГИ-ПЕРСОНАЖИ



В некоторых случаях задание потребует добавить жетон персонажа на поле. Эти персонажи могут быть враждебны по отношению к охотникам. При появлении персонажа положите его карту рядом с планшетом охоты стороной, соответствующей количеству охотников. При игре с 1 или 2 охотниками положите карту персонажа стороной с символом 1-2 вверх. При игре с 3 или 4 охотниками — стороной с символом 3+ вверх. Персонажи действуют как обычные враги.

СОН ОХОТНИКА

Для охотника смерть – всего лишь мелкое неудобство. Когда охотник умирает, он отправляется в сон охотника, из которого вновь возвращается на охоту. Также охотники могут добровольно уйти в сон, чтобы потратить отголоски крови и стать сильнее. Но время – один из главных врагов охотников, потому что с каждой секундой растёт влияние Кровавой луны. Если охотник будет проводить слишком много времени во сне, то он может вернуться в мир, который уже невозможно спасти.

Независимо от того, каким образом охотник попал в сон (добровольно за счёт действия «Уход в сон охотника» или в результате смерти), ход игрока заканчивается. Выполните по порядку следующие шаги:

- ♦ Продвиньте жетон охоты на 1 деление. Это может привести к обновлению поля (см. с. 24, «Продвижение жетона охоты и обновление поля»).
- ♦ Возьмите все карты характеристик охотника (из колоды, сброса, с руки и на планшете обманного оружия), перемешайте их и сложите в новую колоду.
- ♦ Сбросьте все отголоски крови с планшета охотника, чтобы получить улучшения. Этот шаг обязателен. За каждый сброшенный отголосок крови игрок должен взять 1 из 4 карт улучшений, лежащих на планшете охоты. Взяв карту улучшения, положите на её место новую карту улучшения из колоды. **ПРИМЕЧАНИЕ:** убитый охотник теряет все отголоски крови до возможности получить улучшения.

- ♦ Как только игрок выбрал улучшения, он может добавить их в свою колоду. Этот шаг необязателен. За каждое добавленное улучшение охотник должен исключить из колоды 1 любую карту, чтобы в колоде охотника **всегда** было 12 карт. Сбросьте все улучшения, не добавленные в колоду, в этой главе они больше не доступны.
- ♦ После этого игрок перемешивает свою новую колоду охотника, перезаряжает огнестрельное оружие, восстанавливает награды и сбрасывает жетоны отравления ☠️ и безумия 🌀. В завершение восстановите здоровье охотника до 6 🩸.
- ♦ В начале следующего раунда игрок, как обычно, берёт карты из колоды. Затем, после выхода из сна охотника, он выбирает, какой из режимов обманного оружия хочет использовать, и выставляет фигурку своего охотника в любую область с лампой 🕯️. После этого ход продолжается по обычным правилам.



ПРОДВИЖЕНИЕ ЖЕТОНА ОХОТЫ И ОБНОВЛЕНИЕ ПОЛЯ

Кровавая луна оказывает неведомое влияние на наш мир. Она не только отвечает за поражение игроков, если 🕯️ дойдёт до конца шкалы охоты, но и возвращает павших врагов к жизни.

На шкале охоты находятся **точки обновления** 🔄. Когда жетон охоты встаёт на такое деление, **немедленно** выполните следующие шаги, прерывая любые другие действия:

- ♦ Уберите с поля всех врагов, не являющихся боссами.
- ♦ Положите жетоны предметов на пустые символы предметов на поле.
- ♦ Возродите всех врагов, соответствующих текущим заданиям (если есть), затем возродите врагов на всех точках их появления, начиная с областей, ближайших к охотникам.
- ♦ Боссы не убираются с поля, но исцеляют все 🩸. Если босс находится в фазе 2, он остаётся в ней.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ниже описаны правила, которым не нашлось места в других разделах.

ХИТРОСТЬ И ЖЕСТОКОСТЬ

Во время игры некоторые эффекты предоставляют выбор, как их выполнить. Если у вас есть выбор между несколькими вариантами, игроки **всегда должны выбирать худший для себя вариант**. Это делается для того, чтобы показать, что оказавшиеся на вашем пути враги умны и что Ярнам жесток и беспощаден к охотникам.

ОБНОВЛЕНИЕ В КОНЦЕ ШКАЛЫ ОХОТЫ

На последнем делении шкалы охоты также изображена точка обновления 🔄. Если жетон охоты находится на последнем делении и по любой причине должен продвнуться дальше, вместо этого **вновь обновите поле**.



ТУМАННЫЕ ВРАТА

Некоторые задания требуют окружить фрагмент **туманными вратами** — жетонами, используемыми для отделения фрагмента от остального поля. Когда получите соответствующее указание, положите жетон туманных врат на каждый выход из этого фрагмента. Если на этом фрагменте есть лампа 🕯️, положите поверх неё жетон сломанной лампы 🕯️. Наконец, уберите всех врагов из этого фрагмента, за исключением тех, которых поместили по карте задания, создавшего туманные врата.

Пока фрагмент окружён туманными вратами, действуют следующие правила:

- ♦ Охотники могут передвинуться на окружённый туманными вратами фрагмент, но покинуть его могут только через сон охотника.
- ♦ Охотники не могут использовать сломанные лампы 🕯️. На них нельзя возродиться после выхода из сна охотника.
- ♦ Враги не могут передвинуться на окружённый туманными вратами фрагмент или покинуть него. Если враг преследует охотника до окружённого туманными вратами фрагмента, то он останавливается в ближайшей к нему области. При активации враги игнорируют охотников, отделённых от них туманными вратами.
- ♦ Пока действуют туманные врата, на окружённый ими фрагмент можно поместить только тех врагов, что указаны на соответствующей карте задания.

Туманные ворота убираются только тогда, когда будет выполнена цель задания, создавшего ворота, или когда вы получите такие указания.

Когда вы убираете туманные ворота, уберите жетон сломанной лампы с этого фрагмента. Теперь врагов можно помещать на этот фрагмент по обычным правилам.



ПРИМЕР: это задание озарения требует окружить фрагмент «Лампа во дворе» туманными воротами.



ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Если игроки успешно завершили главу, все охотники немедленно отправляются в сон охотника и получают улучшения за оставшиеся у них отголоски крови ☉.

Если игроки не хотят сразу же продолжить кампанию, вы можете сохранить игру и продолжить кампанию позже (см. ниже, «Сохранение игры»). Если же вы хотите продолжить игру:

- ♦ Все карты улучшений, полученные в ходе игры, остаются у охотников. Охотники не могут меняться между собой улучшениями.
- ♦ Все предметы, огнестрельное оружие и награды остаются у охотников. Охотники могут свободно меняться этими картами между главами.
- ♦ Все карты озарения за выполненные задания озарения остаются у охотников.
- ♦ Теперь вы можете взять следующую карту главы и перейти к подготовке.



СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ


Сложите огнестрельное оружие, предметы, награды и колоду каждого охотника по отдельности. Сложите вместе полученные карты озарения. Замешайте в колоду все сброшенные улучшения.



СЛОВАРЬ


АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ. Фаза после хода охотника, во время которой враги передвигаются и атакуют охотника текущего игрока.

БЕЗУМИЕ. Получите 1 жетон . Охотник получает +1  от всех атак. Сбросьте этот жетон, когда охотник уходит в сон охотника.

БЛОКИРОВАТЬ (X). Когда эффект блокирует (X), уменьшите количество получаемого  на X.

В ПРЕДЕЛАХ. Если в описании эффекта указано, в каких пределах он действует, это расстояние всегда отсчитывается с области, где находится источник этого эффекта. Источник эффекта всегда находится в пределах нужного расстояния.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ. Одно из доступных охотнику действий. Когда охотник выполняет взаимодействие, он может произвести взаимодействие с одним или несколькими элементами в своей области. Если в этой области находится враг, он атакует охотника.


ВОЗРОЖДЕНИЕ. Когда жетон охоты доходит до , все враги, не являющиеся боссами, возрождаются на точках их появления.


ВОССТАНОВЛЕНИЕ. Когда эффект восстанавливает награду, переверните её карту лицевой стороной вверх. Теперь её снова можно использовать.

ВРАГ. Все, кроме союзных охотников и невраждебных персонажей.

ДЕЙСТВИЕ ВРАГА. Откройте верхнюю карту колоды действий врага, чтобы узнать, какое действие он собирается выполнить.

ЗАНЯТАЯ ЯЧЕЙКА АТАКИ. Ячейка с картой на планшете обманного оружия.


ИСЦЕЛЕНИЕ (ВРАГ). Когда эффект исцеляет врага, уберите с его карты или фигурки указанное количество .

ИСЦЕЛЕНИЕ (ОХОТНИК). Когда эффект исцеляет охотника, восстановите указанное количество здоровья охотнику. У охотника не может быть больше 6 .

ИСТОЩЁННЫЙ. Награды и огнестрельное оружие после использования становятся истощёнными: переверните их рубашкой вверх. Их нельзя использовать, пока вы не восстановите или перезарядите их.

НАГРАДА. Карты, дающие особые и постоянные эффекты охотникам. Бывают двух видов: руны Кэрилла и инструменты охотника.



ОБЛАСТЬ. Секция на фрагменте, отделённая одной или несколькими белыми линиями.

ОГЛУШЕНИЕ. Охотник должен сбросить 1 карту. Если не может, то получает 1 .

ОСВОБОДИТЕ 1 ЯЧЕЙКУ. Сбросьте карту с любой ячейки своего планшета обманного оружия. Таким образом можно освободить в том числе ячейку с картой, которая дала этот эффект.

ОТГОЛОСКИ КРОВИ. Жетоны, которые охотники используют во сне охотника для того, чтобы стать сильнее. Даются за убийство врагов и выполнение заданий. Сбрасываются при смерти охотника. У охотника не может быть больше 3 отголосков крови.

ОТМЕНИТЕ АТАКУ. Предотвратите урон и эффекты атаки, если они ещё не были разыграны.

ОТРАВЛЕНИЕ. Получите 1 жетон . В конце каждого своего хода охотник получает 1 . Сбросьте этот жетон, когда охотник уходит в сон охотника.

ПАРИРОВАНИЕ. Отмените более медленную атаку врага, полностью предотвращая её урон и эффекты.

ПЕРЕЗАРЯДКА. Когда эффект перезаряжает огнестрельное оружие, переверните его карту лицевой стороной вверх. Теперь его снова можно использовать.

ПОЛЕ. Все открытые фрагменты.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ. После передвижения, во время которого охотник вышел из области или фрагмента с врагом, этот враг передвигается на 1 область в сторону охотника, следуя по тому же пути.

ПРИ АТАКЕ. Эффект срабатывает при использовании ячейки атаки и до выполнения атаки.

ПРИ ТРАНСФОРМАЦИИ. Эффект срабатывает при трансформации обманного оружия.

ПРИ УБИЙСТВЕ. Эффект срабатывает при убийстве врага. Если вместо смерти врага происходит другой эффект (например, исцеление), эффект «при убийстве» не срабатывает.

ПУСТАЯ ЯЧЕЙКА АТАКИ. Ячейка без карты характеристики на планшете обманного оружия.

СО СКОРОСТЬЮ АТАКИ. Эффект выполняется со скоростью текущей атаки. Например, эффект со скоростью быстрой атаки выполняется также быстро.

СОСЕДНИЙ ФРАГМЕНТ. Фрагменты считаются соседними, если они содержат соседние области, соединённые выходами с обеих сторон.

СОСЕДНЯЯ ОБЛАСТЬ. Области считаются соседними, если их соединяют белые линии или выходы с обеих сторон.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ. Если эффект телепортирует охотника в определённую область, поместите его фигурку в эту область, игнорируя прочие области и фигурки. Считается передвижением в эту область.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОРУЖИЯ. Освободите все ячейки и перевёрните планшет обманного оружия на другую сторону.

УВОРОТ. Чтобы увернуться и избежать атаки врага, охотник должен положить карту с ключевым словом «Уворот» в ячейку со скоростью, равной или превышающей скорость атаки врага.

УВЕРНУТЬСЯ (X). Охотник должен положить карту с ключевым словом «Уворот» в ячейку с требуемой или более высокой скоростью, чтобы избежать определённого эффекта. Например, увернуться (▶▶▶▶).

ФАЗА БОССА. У каждого босса есть две фазы. Если босс в фазе 1 получит достаточно урона, он перейдёт в фазу 2.

ХОД ОХОТНИКА. Фаза, во время которой игрок выполняет действия за охотника.


СПИСОК СИМВОЛОВ


СКОРОСТЬ АТАКИ ▶.


БЫСТРАЯ АТАКА ▶▶▶.

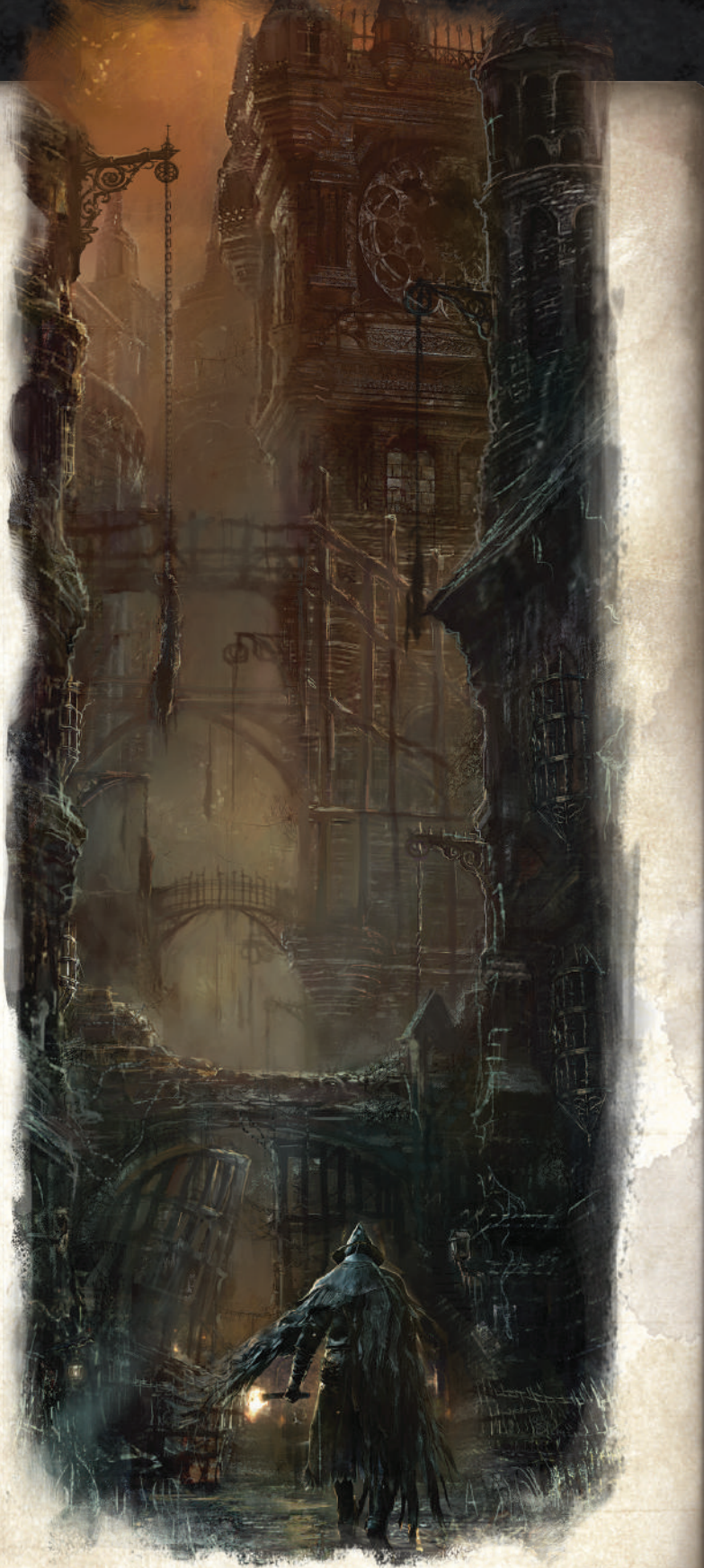
ОБЫЧНАЯ АТАКА ▶▶.


МЕДЛЕННАЯ АТАКА ▶.


ЛАМПА . Обозначает область с лампой.

ОБНОВЛЕНИЕ . Обозначает деления шкалы охоты, вызывающие обновление поля.

ОХОТНИК . Обозначает количество участвующих в игре охотников.



ПРЕДМЕТ . Обозначает область на поле, куда нужно положить жетон предмета.

УРОН . Обозначает количество наносимого урона или восстанавливаемого здоровья.



СОЗДАТЕЛИ

РАЗРАБОТЧИКИ: Майкл Шайнол и Эрик М. Лэнг
РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Лео Альмейда и Фабио Кёри
ХУДОЖНИКИ: Адриан Прадо Лопез, Хеннинг Людвигсен
СКУЛЬПТОРЫ: Арно Будуарон, Майкл Дженкинс, Арагорн Маркс, Кевин Маркс, Тьерри Масон, Эдгар Рамос, RN Estudio, Эдгар Скоморовски
РЕНДЕРЫ ФИГУРОК: Studio Z
ТЕХНОЛОГИ: Венсан Фонтен, Арагорн Маркс
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Фабио де Кастро
ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ: Рафаэль Ортега, Джеф Скиннер

ПРОИЗВОДСТВО: Ана Теодоро (менеджер), Тьягу Аранья (менеджер), Марсела Фабрети, Ракель Фукуда, Гилерме Гулар, Ребекка Хоу, Аарон Лури, Исадора Лейт, Сафуан Тай, Тьяго Гонсалвес
АВТОР ТЕКСТОВ: Майкл Шайнол
РЕДАКТОР: Эрик Келли
КОРРЕКТОР: Джейсон Коэпп
АРТ-ДИРЕКТОР: Матье Арлу
ГЛАВНЫЙ СКУЛЬПТОР: Майк Маквей
ИЗДАТЕЛЬ: Дэвид Прети

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Александру Савенкову, Дарье Бочаровой, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Алёне Соколовой, Павлу Друзику, Сергею Стажило-Алексееву, Сержу Дементьеву, Лайле Сатировой, Максиму Книшевицкому, Ксении Ивановой, Арине Павловой и Ониксии Софиникум за помощь в подготовке русского издания.

© 2020 CMON Global Limited, all rights reserved. Bloodborne™ © 2015-2020 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC, and of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. Manufactured under license from Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC, and Sony Interactive Entertainment Europe. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

