

DEEP ROCK

GALACTIC

DANGER. DARKNESS. DWARVES.



СВОД ПРАВИЛ



ИГРА ОПУБЛИКОВАНА MOOD PUBLISHING

www.moodpublishing.com

Авторское право 2021, Mood Publishing ApS, Дания, Все права защищены.

Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена без специального письменного разрешения Mood Publishing ApS.



Краткое описание игры

В этой настольной адаптации популярной компьютерной игры игроки берут на себя роли до четырех космических шахтеров - четырех гномов разных классов; Разведчика, Инженера, стрелка и Бурильщика. Игроки должны работать сообща, чтобы добывать драгоценные минералы глубоко под поверхностью враждебного мира Noxxes IV, где местные гигантские инсектоиды - глифиды - поджидают их, агрессивно защищая свои пещеры от незваных гостей. Смогут ли ваша команда уложиться в установленную компанией норму добычи полезных ископаемых, или вы все станете обедом для глифидных хищников?

ВЫБЕРИТЕ МИССИЮ И УСТАНОВИТЕ
ЕЕ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



ИСПОЛЬЗУЙ СВОИХ ГНОВ



РАБОТАЙТЕ ВМЕСТЕ И ПРОБИВАЙТЕСЬ С БОЕМ
ПРОКЛАДЫВАЙТЕ СЕБЕ ПУТЬ ЧЕРЕЗ ПЕЩЕРЫ



ВЕРНУТЬСЯ К КАПСУЛЕ ПЕРЕД
ВРЕМЯ ИСТЕКЛО



КРАТКИЙ ОБЗОР СИМВОЛОВ



Рубить топором: Может наносить 1 ед. урона соседнему существу, прокладывать туннели, удалять сталагмиты или добывать соседние минералы, добывать жуков, красный



сахар или яйца. **Пуля.** Стандартный тип боеприпасов для оружия меньшего калибра и минигана наводчика. Наносит 1 ед. урона существу.



Пламя. Применяется огнеметом и некоторыми метательными предметами. Наносит 1 урон существу.



Проникающая пуля. Почти неостановима. Наносит 1 урон существу.



Взрыв. Поражает одно или несколько пространств. Следите за дружественным огнем на этом пространстве. Наносит 1 ед. урона существу.



Отпугивает глифидов. Переместите всех затронутых существ на расстояние до двух пробелов от существа, вызывающего эффект. Взрыватель глифидов также может заставить соседних существ убегать таким образом. **Нитра.** Символ кубика минерала



Золото. Символ минерального кубика



Ошеломленный: Карлик начинает свой следующий ход, ему нужно выполнить всего 1 действие. Примечание: Сбитый с ног, оглушенный гном не будет иметь достаточно действий, чтобы встать в следующий ход.



Перепончатый: Карлик не может двигаться или каким-либо образом покидать свое пространство в свой следующий ход. Он все еще может стрелять и выполнять другие действия. **Опрокинут:** Гном сбит с ног и не может совершать никаких действий, пока он не встанет (стоит двух действий) или соседний гном не поможет ему подняться (за одно действие).



Особый ущерб или **эффект** применяется на неприятные события или существо.



УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ

Миссии можно выполнять на трех уровнях опасности, где "Опасность 1" является самой простой, а "Опасность 3" - самой сложной. В эту игру должны играть только опытные игроки, ищущие настоящий вызов.

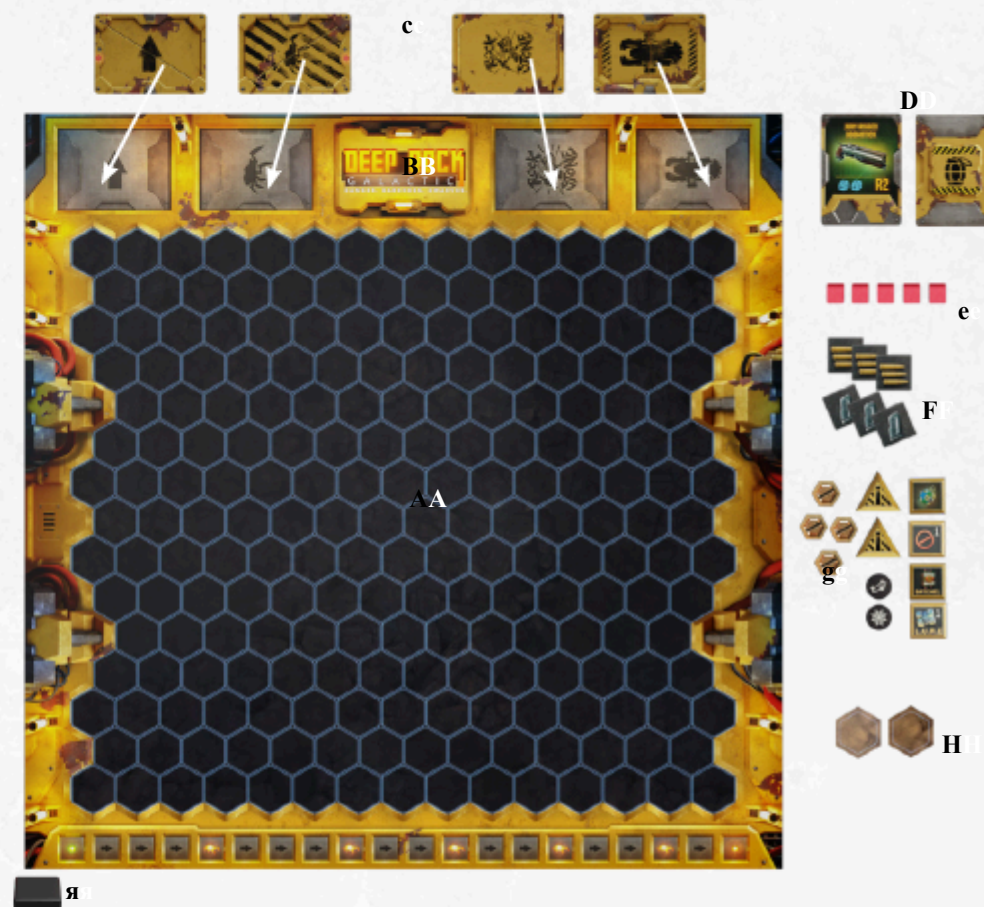
Расклад колоды Событий зависит от выбранного уровня опасности: Перед перетасовкой колоды Событий уберите все карты с (ЦВЕТНЫМ КРУГОМ) в правом верхнем углу - это специальные карты, которые могут ослабить давление на гномов. Перетасуйте эти карты и добавьте десять к колоде событий, если вы играете на уровне опасности 1; шесть для уровня опасности 2 и две для уровня опасности 3. Положите оставшиеся специальные карты обратно в коробку, не глядя на них. Затем перетасуйте колоду событий (теперь с включенным правильным количеством специальных карт).



С КРУГ

	УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ 1	УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ 2	УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ 3
КОЛИЧЕСТВО СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ ДЛЯ СМЕШИВАНИЯ В КОЛОДЕ СОБЫТИЙ	10	6	2

НАСТРОЙКА ИГРЫ



Положите игровое поле (A) на стол (логотип Deep Rock Galactic (B) на доске указано место, куда вы все размещаете собранные минералы для последующего использования и достижения целей миссии). Перетасуйте колоду событий, колоду роя, колоду Rock & Stone и колоду модуля пополнения запасов по отдельности и разложите их стопками в специально отведенных местах (C) на игровом поле лицевой стороной вниз. Положите дополнительную колоду оружия и колоду метательных предметов (D) рядом с доской (перетасуйте колоду для бросков, и положите ее рубашкой вверх). Освободите место для стопки сброса для всех колод. Положите кубики здоровья (E) рядом с доской, а также кучками жетонов с боеприпасами (F). Также положите оставшиеся жетоны (G) и отдельные сегменты пещеры (H) рядом с доской. Наконец, поставьте маркер угрозы роєм в самом начале индикатора угрозы роєм (I), рядом с зеленым огоньком.

ВЫБЕРИТЕ МИССИЮ.

Выберите миссию из книги миссий и настройте ее так, как описано в КНИГЕ МИССИЙ



НАСТРОЙКИ ИГРОКА

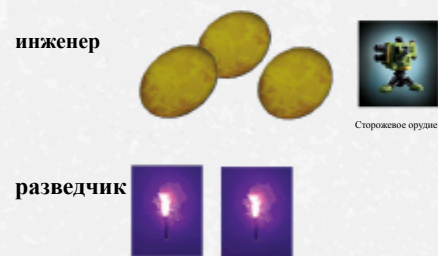


Каждый игрок берет доску с персонажами-гномами (А) и соответствующую миниатюру гнома. Каждый игрок берет дополнительное оружие (В) по своему выбору и помещает его в крайнее правое место на игровом поле персонажа разогнанной стороной вниз. Если вы сомневаетесь, какое оружие выбрать, просто возьмите тот, в котором используются другие кости, кроме вашего основного оружия, изображенного слева на вашем игровом поле персонажа. Игроки также берут пять жетонов основных боеприпасов. (С) и три жетона дополнительных боеприпасов (D) и поместите их в свободные ячейки рядом со своим оружием. Игроки также получают пять жетонов здоровья (Е) которые помещаются на полосу здоровья под портретом персонажа. Затем игроки вытягивают одну случайную карту камней и одну карту случайных предметов для броска. Эти карты хранятся рубашкой вверх рядом с доской персонажей.

Игроки также берут специальные компоненты, необходимые для типа Гномов; инженер берет Сторожевое ружье и три Платформы, Бурильщик берет Огненные жетоны, Разведчик берет Сигнальные жетоны, а Наводчик берет три части Зиплайна и жетон Щита. Игроки размещают свои миниатюры с гномами на специально отведенном месте в ячейке для выпадения, как указано символами (вы можете видеть свой символ с гномами сверху слева на игровом поле для персонажей). Если вы играете с BOSCO (это обязательно, правила объясняются позже), поместите жетон BOSCO на любое соседнее место в пещере.

в десантную капсулу, снаружи. Теперь игра готова к началу.

Вперед, братья!



МИНЕРАЛЫ HOXXES IV



Моркит это блестящий, ценный минерал, очень ценный для горнодобывающих компаний. Основной целью горных работ на Hoxxes IV почти всегда является поиск и добыча моркита, который находится в стенах пещер.



Mineral die
символ



Нитра представляет собой темно-красную руду, разбросанную по стенам пещер, в Жучках-Добычниках и в некоторых сталагмитах. Когда гномы собирают три нитры, они могут потратить их на пополнение запасов, что может стать настоящим спасением, когда здоровье, боевой дух и боеприпасы падают на исходе.



Mineral die
символ



Золото обычно встречается в виде блестящих коричневатого-желтых прожилок, но в этих миссиях мы выбираем гораздо более ценную, спрессованную форму. Золотые минералы можно найти в стенах, в сталагмитах и в Жучках-Добычниках, точно так же, как Нитру. Золотые минералы можно использовать вместо селитры, когда заканчиваются запасы (одно золото заменяет одну селитру). Золото также можно использовать для разгона вашего вторичного оружия (1 золотая за разгон).

Игра в одиночку:

Если вы играете в игру в одиночку, вы можете выбрать игру с одним гномом и БОСКО, или вы можете управлять несколькими гномами, как если бы вы играли с большим количеством игроков. В таком случае держите гномов и их ресурсы отдельно и контролируйте их отдельно, по одному ходу игрока за раз. О БОСКО будет рассказано позже в Своде правил.



Bosco

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди по часовой стрелке обходят стол, пока вы работаете вместе, пытаясь выполнить задачи выбранной миссии. Все игроки выигрывают вместе или проигрывают вместе. Миссии обычно выигрываются, когда игроки коллективно выполнили поставленные задачи и благополучно перенесли своего карлика-миниатюру на борт Десантной капсулы для безопасной эвакуации. Миссии будут проиграны, если отметка на счетчике угрозы роя достигнет последней точки до этого времени или если все гномы потеряют сознание. Игроки решают между собой, кто начнет игру.

ХОД ИГРОКА

Каждый игрок делает свой ход и выполняет три действия, а затем вытягивает карту события, прежде чем следующий игрок (по часовой стрелке вокруг стола) начнет свой ход. Однако некоторые действия считаются "свободными" действиями, таким образом, они не учитываются при выполнении трех доступных действий. Например, разыгрывание каменных карт можно проводить так часто, как игрок хочет (и у него есть карты для игры).

Во время хода игрок может выбирать между следующими действиями. Одно и то же действие может быть выполнено несколько раз, и действия могут выполняться в любом порядке.:

- Двигаться
- Стрелять
- Рубить топором
- Бросок, пригодный для броска
- Разогнать дополнительное оружие за 1
- золотой Вызвать модуль пополнения
- запасов за 3 нитры Получить припасы
- Обменять припасы
- Встать (после нокдауна) - медленное действие, засчитывается за два действия Помогите другому гному подняться на ноги.
- Оживить потерявшего

сознание. Игрок может карты Rock and Stone (бесплатное действие, может выполняться любое количество раз)

Действия подробно описаны ниже. Помимо этих действий, у каждого гнома также есть некоторые уникальные действия, которые могут выполнять только они. Они описаны на страницах описания Dwarf - некоторые из них бесплатны, потому что их быстро выполнить, другие "стоят" выполнения действия.

Движение

Игрок может потратить действие, чтобы продвинуться до **ТРЕХ** пробелов на доске. Если Карлик сделает ход меньше, чем три пробела, это все равно засчитывается как действие. Для перемещения игрок считает соседние пробелы, начиная со своей миниатюры, в соответствии со следующими правилами (которые иногда нарушаются специальными способностями)::

- Гномы не могут перемещаться в стены (темные пробелы и пробелы, содержащие миниатюрные существа)
- Гномы не могут перемещаться на пространство с глубокой ямой • Гномы **МОГУТ** перемещаться на свободное пространство, которое не является пустым. Свободное место - это пустое место или место с жетоном для подбора или улучшения оружия. Гномы **МОГУТ** перемещаться на пространство с другим Гномом, Сторожевым орудием, выходом из туннеля или капсулой пополнения запасов, но не прекращать движение на этом пространстве. У вас все еще должна быть хотя бы одна
- точка перемещения в запасе, чтобы перейти на свободное место. Гномы могут вернуться в Десантную капсулу только после того, как они выполнят все задачи миссии

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ

В этом примере Инженер (красный контур) может потратить одно действие на перемещение по пронумерованным пространствам, потратив указанное количество очков перемещения.

Он может пройти через Бурильщика, Выход из туннеля и Сторожевое орудие, но не закончить свой ход там.

Ему разрешается перемещаться через поле с Багами для добычи и даже заканчивать там свой ход. Он не может пройти сквозь Глифидный Грунт или Стагмнты, равно как и пересечь Яму.



НЕИЗВЕСТНЫЕ ПИКАПЫ

Неизвестные пикапы никому не блокируют движение. Они неразрушимы, но могут быть подобраны гномами для получения различных преимуществ. Раскрывайте (переворачивайте) их, как только гном окажется рядом с ними. Для сбора пикапов с символом топора требуется действие "Удар топором", выполняется из того же или смежного пространства. Другие пикапы собираются простым перемещением на их пространство.



Ошибка с добычей. Безобидное существо с большим аппетитом к минералам, что делает его идеальным для добычи близлежащих гномов. Успешный удар топором по добыче Ошибка убивает бедное существо и высвобождает случайную добычу; Бросьте кубик с минералами, чтобы увидеть, какой минерал был высвобожден, и добавьте золото к результату; Ошибки с добычей всегда дают как минимум одно золото. Затем выбросьте баг с добычей.



Ячменная луковица. Использовалась для приготовления всевозможных вкусных напитков в баре Abyss. Сбор луковицы ячменя повышает боевой дух, поскольку гномы с нетерпением ждут возвращения домой и запуска перегонных кубов. Выбросьте луковицу по мере ее сбора и возьмите себе карту камней.



Цветение апоки. Белые, слабо светящиеся цветы с лепестками, ценные для компании. Появляется как второстепенная цель в некоторых миссиях. Добавьте его в общую кучу, когда подберете.



Яйцо пришельца. Эти крупные оливково-зеленые яйцевидные яйца пользуются большим спросом и поэтому являются целью в некоторых миссиях. Успешный удар топором освободит яйцо из гнезда - добавит его в общую кучу - но также призывает глифидов для защиты яйца: собирая яйцо, немедленно добавляйте Хрюканье к каждому обнаруженному выходу из туннеля глифидов (обычно двум, но третий выход из туннеля может быть обнаружен позже в игре).



Красный сахар. Сияющий минерализованный продукт темно-красного цвета с омолаживающими свойствами. После измельчения красный сахар выбросьте и добавьте до трех потерянных жетонов здоровья. карлику, который рубит.

Стрелять

Игрок может потратить **Экшен** чтобы выстрелить из оружия, находящегося в его / ее распоряжении; Оплатите тип боеприпасов, необходимых для этого оружия (оплатить означает вернуть их в тайники с доступными жетонами рядом с игровым полем для возможного последующего приобретения), а затем бросьте кости, изображенные оружием. Если это ваше основное оружие, укажите, какой тип атаки вы будете проводить, поскольку большинство основных видов оружия имеет два доступных типа атаки. Затем укажите место для прицеливания, которое находится в пределах досягаемости вашего оружия и вашей прямой видимости. Дальность засчитывается как кратчайший возможный маршрут в гексагональных пространствах, от вашего карлика до вашего целевого пространства. Таким образом, оружие с дальностью стрельбы 3 может стрелять в цель на расстоянии не более трех метров. Линия визирования определяется путем проведения воображаемой прямой линии между ЛЮБОЙ частью текущего пространства вашего Dwarf и ЛЮБОЙ частью целевого пространства. Если он проходит через какие-либо пространства с другими фигурами, стенами или сталагмитами или касается их, то линия видимости отсутствует. Примечание: Пехотинцы достаточно малы, чтобы НЕ закрывать обзор ни гномам, ни другим существам. В поле зрения также можно без проблем отследить Ямы, контейнеры для пополнения запасов, Сторожевые пушки, Зиплайны, Платформы, Щиты, Минералы, Выходы из туннелей, сбитых с ног или потерявших сознание dwarфов, Пламя, Улучшения, Снаряжение и другие наземные объекты. Только стены, стоящие гномы, сталагмиты и существа крупнее пехотинцев загромождают Обзор. Гномы, так же как и другие существа, могут атаковать в любом направлении - не имеет значения, в какую сторону обращена модель.

Тип используемого вами оружия определяется цветом кубика и символами на нем. Каждый символ указывает на попадание; некоторые кости дают два попадания по некоторым граням, которые оба должны быть нанесены в одно и то же целевое пространство. Это отличается от нанесения ударов в результате двойного удара топором, который может быть разделен между разными существами и т.д. У некоторых видов оружия, таких как гранатомет, есть эффект площади. Смотрите больше в разделе **Предметы для броска** Раздел.

ПРИМЕР СЪЕМКИ

В этом примере Бурильщик (желтый символ) не может стрелять в Пехотинца, находящегося позади инженера, или в того, кто находится за сталагмитом. Последний находится в пределах прямой видимости и как раз в пределах досягаемости огнемёта дальности действия бурильщиков 3.

Бурильщик находится в пределах досягаемости и прямой видимости от обоих Вебспинтеров, поэтому он может попасть в любой из них.



ЭФФЕКТЫ ОРУЖИЯ (ПОЛУЧАЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИГРЫ В КОСТИ)

Результат ИГРЫ в КОСТИ	ЭФФЕКТ
------------------------	--------



Удар топором: Может нанести 1 урон соседнему существу, вырезать прокладывает туннели, удаляйте сталагмиты или добывайте соседние минералы или яйца.



Пуля. Стандартный тип боеприпасов для оружия меньшего калибра и миниган наводчика. Наносит 1 урон существу.



Пламя. Применяется огнеметом и некоторыми метательными предметами. Наносит 1 урон существу.



Проникающая пуля. Почти неостановима. Наносит 1 урон существу.



Взрыв. Поражает одно или несколько мест. Следите за дружественным огнем по этому оружию. Наносит 1 урон существу.



Отпугивать глифидов. Переместите всех затронутых существ на расстояние до двух пробелов ОТ существа, вызывающего эффект. Взрыватель глифидов может также заставить соседних существ убежать таким образом.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ



ВЗРЫВ



БРОНЕБОЙНАЯ



ПУЛЯ



ПЛАМЯ



МИНЕРАЛ



УДАР ТОПОРОМ



Монстр

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

Жетоны улучшения оружия можно найти только в скрытых сегментах пещеры. Улучшения можно получить, просто перейдя на их место - примените обновление к любому из ваших видов оружия с помощью бесплатного слота для обновления. Если свободных слотов нет, вы можете освободить место, отказавшись от предыдущих улучшений.

УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ	ЭФФЕКТ
------------------	--------



Выберите один результат кубика за каждую атаку этим оружием. Эффект урона удваивается. Если это эффект отпугивания глифидов, вы можете переместить пораженных существ на ЧЕТЫРЕ пробела вместо двух.



Игнорируйте любое сопротивление целевого существа (существ) против этого типа оружия. Наносится любой урон.



Радиус действия этого оружия увеличен на 1.



Вы можете повторно использовать один результат кубика при каждом броске атаки; сохраните новый результат .



Оглушенный: В следующий раз, когда будет активировано оглушенное существо, уберите жетон оглушения, но не активируйте существо.

Поражающие цели

Чтобы нанести урон целям, игрок смотрит на результаты броска кубика в результате атаки. Если выпадают какие-либо результаты попадания, по крайней мере один успешный результат кубика должен быть применен к целевому пространству и его обитателю. Следующий кубик, полученный в результате той же атаки, должен попасть в то же самое или смежное пространство, также в пределах прямой видимости. Если выпадает третий кубик, результат этого кубика должен попасть в любое из пораженных мест или в пространство, прилегающее к любому из них, все еще в пределах прямой видимости.

ПРИМЕР ПОРАЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ

Бурильщик хочет избавиться от ближайших пехотинцев, поэтому он тратит 1 боекомплект и 1 основной, чтобы выстрелить из своего Огнемета: он выбирает центрального Пехотинца в качестве своей основной цели и бросает три кубика.

Он не может выбрать самого верхнего пехотинца, так как он находится непосредственно за сталагмитом и не в пределах прямой видимости.

Бурильщик бросает три кубика. Он получает двойное попадание пламени, одиночное попадание пламени и пустой результат.



Бурильщик решает нанести двойной удар по центральному Пехотинцу (одного пламени достаточно, чтобы убить его, поскольку у него всего одно здоровье, но результат кубика нельзя разделить на разные ячейки), затем кладет пустой кубик рядом с ним, чтобы "перенести" урон на самого нижнего Пехотинца; Несмотря на то, что он не находится рядом с начальной целью, Бурильщик все равно может поразить его результатом третьего кубика, поскольку все ячейки, на которые нацелена атака, по-прежнему смежны. Результат: В результате нападения были убиты два пехотинца.



У большинства существ есть **Сопротивление**; это показывает их устойчивость к определенным атакам. Количество, указанное для каждого типа, должно быть вычтено из успешных попаданий этого конкретного типа. Например, успешное попадание в Мактеру двумя пулями означает, что она получает только один урон, поскольку имеет 1 сопротивление к пулям (таким образом, $2 - 1 = 1$ попадание). Добавляйте жетоны урона к поврежденным существам, пока у них не достигнет нуля здоровья, что убивает их; удалите модель с доски.

ПРИМЕР СОПРОТИВЛЕНИЯ

Этот пример броска атаки стрелка показывает, как работает Сопротивление; Заражающий Спитболлом в этом случае получит 1 урон (и выживет с 4 запасами здоровья), поскольку одно из попаданий Пули будет проигнорировано из-за сопротивления существа против 1 пули.

СТРЕЛОК НАНОСИТ 2 УРОНА



CREATURE	MOVEMENT	HEALTH	RESISTANCE
	0	5	<div>    </div>

Spitball
Infector

0

5

Ударять обо что-либо своим надежным топором - ключевой навык гнома-шахтера. В конце концов, вы здесь для того, чтобы добывать полезные ископаемые! Когда вы проводите действие, чтобы нанести несколько ударов топором, вы бросаете белый кубик, чтобы увидеть, сколько успешных ударов вы нанесете во время этого действия.

Каждый символ топора равен одному успеху. Каждый успешный результат может быть использован либо для:

Соберите жука-грабителя в своем пространстве или на соседней

Вырежьте Инопланетное яйцо на своем или соседнем пространстве

соседнем пространстве • Вырезать проход, убрав стену рядом в пространстве,

- уничтожить сталагмит, прилегающей к вашему пространства

Примечание: Если вы вырезаете минерал в стене, сегмент стены также вырезается автоматически. Жуки-добытчики - безвредные существа, имеющие привычку потреблять различные минералы в пещерах. Это делает их желанной мишенью для гномов, ищущих Золото и селитру. Когда добывается жук с добычей, т.е. Рубящий топор с того же или соседнего места, игрок, делающий рубку, бросает кубик с минералами. чтобы посмотреть, получит ли он от этого какой-нибудь особый ресурс. Любой показанный минерал, а также ОДНО БОНУСНОЕ ЗОЛОТО берутся и помещаются в M.U.L.E. (добавляются к общей собранной куче минералов). Таким образом, вы всегда получаете не менее 1 Золотого, убивая жуков-грабителей.

20

ПРИМЕР УЛАРА ТОНОРОМ

Если кто-либо из гномов выбрасывает 2 символа топора при рубке, он может выполнить любые два из действий, упомянутых выше.



Бросайте предметы для броска

Каждый гном начинает игру с одной или несколькими метательными картами, большинство из которых - гранаты. Все бросаемые предметы используются разово: проводя действие по броску бросаемого предмета, следуйте за текстом на карточке, затем выбросьте ее в стопку для сброса.

У бросаемых предметов ограниченный радиус действия, написанный эффект (обычно что-то о бросании кубика для нанесения урона). Некоторые предметы для броска требуют, чтобы вы бросали кости, чтобы нанести урон, другие дают эффект, который длится до двух ходов. Чтобы бросить метательный предмет, укажите целевое пространство в пределах досягаемости и следуйте тексту на карточке. Как и в случае с Инженерным гранатометом, метательные предметы НЕ блокируются предметами или фигурами (но линия визирования все равно не может проходить сквозь стены). Некоторые метательные предметы имеют эффект площади и попадают в несколько смежных пространств; посмотрите на небольшую диаграмму на карточке. Вам просто нужно иметь возможность попасть в ОДНО из мест в области, на которую вы хотите воздействовать - другие места не должны находиться в пределах прямой видимости или дальности действия. Обратите внимание, что оружие, попавшее в несколько мест, также ранит других гномов, если они находятся в зоне поражения. Зону поражения можно поворачивать по мере необходимости, но она может не менять форму. Как и в случае с любым другим оружием, вы можете целиться в пустое пространство, если захотите.

При нанесении урона от метательного предмета суммируйте результат выпавших кубиков и нанесите это точное количество каждому существу (или гному) в зоне взрыва.

ПРИМЕР МЕТАТЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ

В этом примере Инженер может нанести урон всем трем Существом с помощью Осколочной гранаты, поскольку он может отслеживать Линию визирования по крайней мере одного из Пехотинцев. Убийца не находится в пределах прямой видимости, но все равно попадет под удар, поскольку игрок может решить, под каким углом расположить три пораженных места для атаки.



Разогнать дополнительное оружие.

Потратьте действие и одно золото из собранной стопки, чтобы разогнать свое дополнительное оружие; переверните карту разогнанной стороной. Теперь она разогнана до конца игры. Она поставляется

с показанными преимуществами. Кроме того, два верхних отделения для дополнительных боеприпасов (с шипастой разогнанной рамкой) на игровом поле персонажа теперь открыты, что позволяет вам позже пополнить запасы до ПЯТИ патронов для вашего дополнительного, разогнанного оружия. Обратите внимание, что разгон НЕ дает вам дополнительных боеприпасов, но он открывает место для еще двух боеприпасов к этому оружию.

Вызовите модуль пополнения запасов

Проведите действие, чтобы забрать три нитры (или золото, поскольку золото может заменить Нитру) из собранной кучи, чтобы оплатить мгновенную доставку капсулы для пополнения запасов; контейнер для лакомств, полный столь необходимых припасов для лечения и перевооружения вечно голодных гномов. Поместите жетон капсулы для пополнения запасов на любое свободное место (не на выходе из туннеля или яме) в системе пещер. Если жетон модуля пополнения запасов уже в игре, переместите его в это новое место (и выбросьте его карту модуля пополнения запасов и все оставшееся содержимое, которое на данный момент не востребовано). Затем возьмите верхнюю карту из колоды модуля пополнения запасов, чтобы посмотреть, что она принесет; положите карту лицевой стороной вверх на стол вместе с содержимым (любими жетонами здоровья и боеприпасов).

ПРИМЕР ПОПОЛНЕНИЯ ЗАПАСОВ

В этом примере Бурильщик тратит действие, чтобы заплатить 3 нитры за вызов модуля пополнения запасов. Он не может поместить его рядом с собой, так как там нет пустого места. Вместо этого он кладет его рядом с Инженером, так что ему, по крайней мере, не нужно предпринимать никаких действий, чтобы добраться до него.

Затем игрок-Бурильщик переворачивает модульную карту пополнения запасов и видит, что она содержит 7 основных боеприпасов, 4 вспомогательных и 1 жетон здоровья. Все это помещается на карту, которую игроки должны забрать рядом с жетоном модуля пополнения запасов.



Получайте припасы.

Находясь рядом с модулем пополнения запасов, вы можете совершить действие для получения припасов: возьмите любые боеприпасы, и / или жетоны здоровья с карты модуля пополнения запасов. Вы не имеете права брать больше здоровья или боеприпасов, чем у вас есть для этого на игровом поле персонажа. Как только гном соберет последнее содержимое, уберите с игрового поля жетон модуля пополнения запасов и выбросьте карту.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Обменивайтесь припасами

Проведите акцию, чтобы раздавать и / или получать любые боеприпасы, метательные предметы, улучшения оружия или карты "Камень и камешки" любым соседним гномам. Вы не можете обменять здоровье таким способом.

Встать

Если вас сбили с ног (например, в результате атаки), вы можете потратить два действия, чтобы встать на ноги; поднимите свою гномью миниатюру. Это необходимо перед тем, как вы сможете выполнить какое-либо действие, за исключением разыгрывания карт "Камень" - сбитый с ног гном беспомощен до тех пор, пока снова не встанет на ноги. Вы должны провести ДВА последовательных действия в один и тот же ход, чтобы снова встать. Обратите внимание, что некоторые карточки событий (например, "Сладкое местечко") требуют, чтобы вы в данный момент стояли (не опрокинулись), чтобы использовать опцию, представленную на карточке.

Помогите другому гному подняться на ноги

Проведите действие, чтобы помочь соседнему карлику встать на ноги (поставьте его миниатюру обратно на ножки). Это быстрее, чем заставлять его совершать два действия, чтобы подняться, но для этого требуется, чтобы вы встали рядом с поверженным гномом.

Приведите в чувство гнома, находящегося без сознания.

Гном, у которого не осталось здоровья, не мертв, но находится без сознания. Он не может совершать никаких действий в свой ход, но также не может вытягивать карту событий, находясь без сознания. Существа будут игнорировать потерявших сознание гномов и вместо этого искать новые цели. Вы можете потратить действие, чтобы оживить соседнего, потерявшего сознание гнома; поставьте его на ноги. Возрожденный гном получает 1 жетон здоровья.

Разыгрывайте карты "Камень"

НЕ тратьте НИКАКИХ действий (да, это ничего не стоит) в ход любого гнома, чтобы разыграть одну или несколько карт "Камень" и Stone. Карты с камнями означают ободряющие крики и повышение боевого духа - они обычно оказывают положительное влияние на ваших братьев-гномов. Карты используются одноразово; выбросьте сыгранную карту в стопку для сброса камней. Некоторые карты можно разыгрывать на любом гноме, другие можно разыгрывать только на других гномах, кроме вашего собственного (в этом случае так указано на карте).

Примечание: Если вы играете в одиночку только с БОСКО и одним гномом, вы можете потратить карты Rock and Stone на себя, даже если вам скажут играть за других гномов. Это относится ТОЛЬКО к одиночным играм с одним гномом.

Как только игрок закончит свои действия, он должен взять карту события. Потерявшие сознание гномы и гномы, оставшиеся на борту Десантной капсулы (когда цели выполнены), не вытягивают карту событий в конце своего хода. Только гномы, вернувшиеся на борт Десантной капсулы после того, как были достигнуты цели, не вытягивают карту событий в конце своего хода. Карты событий представляют все неизвестное, и обычно опасные события, которые могут произойти во враждебной пещерной системе. Часто это означает размещение и / или перемещение враждебных существ или продвижение по пути Угрозы Роя, что в конечном итоге приводит к более крупным атакам Роя. Другие карты представляют собой особые события, как хорошие, так и плохие. На некоторых картах активный игрок (тот, кто вытягивает карту) выполняет определенную задачу или необязательное действие. Как только инструкции по использованию карты будут раскрыты и выполнены, карта сбрасывается в стопку для сброса карт события рядом с доской.

Снимки реакции.

Некоторые карты событий позволяют гномам (но не Sentry Gun) сделать ответный выстрел. Это означает, что другие гномы могут прервать вас и помочь вам, если их не сбили с ног: если игрок слева от вас находится на расстоянии двух шагов от вас, он или она может немедленно выполнить ОДНУ атаку дальнего боя без каких-либо действий против упомянутого существа, заплатив необходимые боеприпасы. В некоторых случаях одного попадания любого типа достаточно, чтобы устранить угрозу. В других случаях (например, появляющийся Рубака) попадание ответным выстрелом может только ранить существо, и следующий игрок за столом может захотеть также выполнить Ответный выстрел. Всем игрокам за столом, за исключением игрока, находящегося под атакой, разрешается нанести один ответный удар, когда это позволяет карта события.

ОБЫЧНЫЕ ТИПЫ КАРТ СОБЫТИЙ

События, относящиеся к конкретной миссии

Эти карты событий оказывают косвенное воздействие в зависимости от текущей миссии. Прочтите соответствующий текст в описании миссии, чтобы увидеть, что произойдет.

Необязательные события

Некоторые карточки событий предлагают активному Карлику выбор между одним или несколькими вариантами. Часто требуется, чтобы Карлик стоял, т.е. не переворачивается при считывании карты; если Карлик переворачивается, опция недоступна, и событие игнорируется.

Увеличьте угрозу роя.

На некоторых картах событий вы увеличиваете угрозу роя на один или два шага. Для этого переместите указатель на измерителе угрозы роя на один или два шага вправо. Если он достигнет шага с

символ существа на нем, активируется рой (описано позже).

Появляющиеся существа

На некоторых картах событий вы размещаете (порождаете) новых существ по определенным номерам выхода из туннеля. Во всех миссиях есть два выхода, а в одном из сегментов скрытых пещер есть третий. Если на карте указано разместить каких-либо существ у выхода из туннеля III, но в данный момент этого нет на игровом поле, не размещайте этих существ. Когда вы размещаете существ у выхода, всегда размещайте их как можно ближе к самому выходу. Часто существует несколько возможных мест. В таком случае, разместите их на тех, что ближе всего к ближайшему гному. Если есть еще из чего выбирать, решает активный игрок.

Если карта предписывает вам разместить каких-либо существ, но больше нет миниатюрных фигурок этого типа в наличии (т.е. все они уже есть на доске), поместите вместо них пехотинцев. Если все пехотинцы также уже в игре, не заменяйте их ничем - у вас и так достаточно угроз на руках.

ПРИМЕР ПОЯВЛЯЮЩИХСЯ СУЩЕСТВ

В этом примере, допустим, карта диктует, что мы размещаем трех Пехотинцев у выхода из туннеля I. Они должны находиться как можно ближе к Выходу из Туннеля, в местах, как можно ближе к ближайшему Карлику.

Первый всегда будет располагаться на самом выходе из туннеля, если он не занят. Второй находится на месте с ошибкой добычи, так как это единственное свободное место рядом с Выходом.

Третьего Пехотинца нужно будет поместить дальше, на два места от Выхода, а затем как можно ближе к ближайшему Карлику. Он будет располагаться на самом верхнем месте, прямо рядом с Инженером, но его также можно было бы разместить на месте справа от него, поскольку оно находится на одинаковом расстоянии от Выхода и Гнома.



Активация существ.

Некоторые карты событий активируют существ. Активация существ означает атаку Или перемещение с каждым из враждебных существ в игре; теперь игроки должны временно действовать в интересах своих противников, существ, и использовать приведенные ниже правила, чтобы искать ближайших гномов и причинять им вред. Чтобы активировать каких-либо существ, игроки должны просмотреть список существ в конце этой книги сверху донизу и попытаться выполнить либо ОДНУ атаку, либо ОДНО перемещение.

Правила активации существ:

- Существа всегда активируются сверху донизу списка, даже если это означает, что позже в ходе хода одни существа будут преграждать путь другим.
- Существо всегда будет атаковать, а не двигаться, если это возможно. Бросьте количество кубиков, указанное в таблице существ, и примените все выпавшие эффекты. Если в пределах досягаемости и прямой видимости нет Карлика, существо вместо этого переместится (если сможет), чтобы попытаться подобраться поближе к ближайшему Карлику, чтобы атаковать его при более поздней активации. Если есть несколько кандидатов на бой (т.е. на одинаковом расстоянии), существо предпочитает преследовать Карлика, у которого была очередь совсем недавно. Существа могут передвигаться по пещерам точно так же, как гномы, но также пересекать Ямы - они будут просто ходить по краям Ям, поэтому они не могут "перепрыгнуть" через Яму, но должны следовать по ее краям. Они также могут закончить свой ход на пространстве ямы, поскольку у всех пространств ямы есть стороны. Существа могут проходить через пространства с другими существами, но не с гномами. Существа должны заканчивать ход на свободном месте, но это может быть выход из туннеля или яма. Если нет более короткого пути для приближения к цели, существо выберет более длинный путь. Если это ТАКЖЕ невозможно, существо не будет двигаться. Существа также могут перемещаться по пространствам в десантной капсуле.
- Когда появляется несколько существ одного типа, активный игрок решает, какое из них сделать ход первым.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВ

В этом примере Инженер только что закончил свой ход и вытянул карту события, которая активирует всех существ на доске. В настоящее время на игровом поле есть один Грунтор, два спавна Мастера, один Слэшер и один Brood Nexus. Они будут активированы в таком порядке, поскольку именно в таком порядке они перечислены в таблице существ в конце этой книги.



У пехотинца только один радиус действия, поэтому на этот раз он не может атаковать. Вместо этого он приблизится к ближайшему гному. В данном случае это Бурлящий, поскольку существа не могут перепрыгивать через ямы - только передвигаются по бокам. Таким образом, Пехотинец переместится на два пробела и завершит свою активацию прямо рядом с Бурлящим. Затем активируются спавны Мастера. Ближайший к гномам находится в пределах его атакующей дальности действия (3) обоих гномов; при активации он атакует Инженера, нанося ему один кубик урона (и это может оглушить его).



ПРИМЕР АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВ

Другая Мактера находится вне зоны досягаемости и будет приближаться. Он перемещается только на одно место, на место, где раньше стоял Пехотинец; ему не нужно перемещаться на все расстояние, так как теперь он находится в пределах досягаемости атаки ближайшего Гнома. Далее, Рубака атакует, потому что он уже находится в пределах досягаемости атаки. Поскольку он может атаковать обоих гномов, он атакует Инженера, поскольку его очередь была совсем недавно. Это наносит два кубика урона (и может сбить его с ног)



Наконец, пришло время активировать Нексус Выводка. Он никогда не движется и не атакует. Вместо этого бросьте два кубика, чтобы увидеть, сколько ворчунов выйдет из него, если таковые будут. В этом случае по результатам игры кости (один символ "!") появился один Ворчун, который помещается рядом с Выводком Nexus, как можно ближе к ближайшему Гному (Инженеру). Этот вновь прибывший пехотинец не активируется во время этого события, поскольку пехотинцы были активированы ранее (поскольку они были выше в таблице существ).



РОИ

Рои - это особые события, которые могут произойти, когда карта события увеличивает угрозу Роя и **МАРКЕР** приземляется на ступеньку рядом с существом.



В этом случае переверните верхнюю карту Роя и разместите существ так, как указано на карте. Иногда вам нужно перевернуть ДВЕ карты Роя, потому что предыдущее событие подсказало вам отложить дополнительную карту роя в сторону. В этом случае кладите существ по одной карте за раз. Как только существа будут размещены, ВСЕ существа активируются! Так как это также включает все новые, это вообще хорошая идея, чтобы держаться подальше от тоннеля выходит, когда Рой вот-вот произойдет...

КОНЕЦ ХОДА

Когда игрок закончил свои действия и разрешил какое-либо событие (и раздал карты, если таковые имеются), его ход заканчивается. Затем игрок слева начинает свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

А **Миссия** может закончиться либо поражением, либо победой команды гномов, коллективно:

- Если цели миссии были достигнуты, игра заканчивается как успешная, как только все гномы окажутся на борту десантной капсулы на любом месте
- (местах). Если все гномы когда-нибудь без сознания (т. е. нет здоровья влево) в то же время, гномы теряют. Если
- жетон Угрозы Роя когда-либо достигнет последней точки на Счетчике Угрозы, миссия будет прервана, и гномы тоже проиграют. Если
- жетон угрозы роя когда-либо достигнет последней точки на счетчике угрозы, но цели миссии были достигнуты, И хотя бы один гном (но не все) находится на борту Десантной капсулы, миссия увенчалась незначительным успехом.

Если миссия-это **успех** здорово , поздравить себя с достижением и ваши навыки совместной работы. Затем, переустановить игру и сыграть еще одну миссию, если вы хотите.

Если миссия **потерял**, не волнуйтесь, возможно, вы уже знаете, что лучше делать в следующий раз, когда будете проходить эту миссию, или можете попытаться счастья в другой миссии.

ГНОМЫ

Deep Rock Galactic был бы ничем без своих четырех героических классов гномов: **Бурильщик**, **Стрелок**, **Инженер** и **Разведчик**. Каждый игрок играет роль одного из этих уникальных классов. Ниже приведено описание каждого из них, а также их индивидуальных навыков и снаряжения.

РАЗВЕДЧИК

В **Разведчик** является самым подвижным из гномов, так как он легконогий и носит свой собственный крюк для захвата, чтобы легко преодолевать глубокие ямы. Разведчик также берет с собой ракетницу, чтобы осветить отдаленные районы, и винтовку M-1000 для смертоносной точности на дальних дистанциях.

Специальные навыки разведчика и снаряжение:

Быстроногий: В конце действия по перемещению Разведчик может выполнить атаку дальнобойным (или метательным) оружием без каких-либо действий (не включает режим прицельного выстрела M-1000). Он все равно должен платить какие-либо боеприпасы стоимость.

Абордажный крюк: Во время перемещения Разведчику разрешается перемещаться по любым ямам и существам без штрафа, при условии, что он заканчивает свой ход на свободном месте.

Ракетница: Поместите сигнальный жетон на любое место (свободное или нет) в пределах прямой видимости. Гномы получают право повторно разыгрывать один кубик за атаку против любого Существа, стоящего на пространстве с жетоном Вспышки или рядом с ним. Верните сигнальный жетон в начале следующего хода.

Основное оружие скаута:

Скаут поставляется с **дальнобойной винтовкой M-1000**, наносящей смертельный проникающий урон издалека. В нем есть два режима: Обычные снимки и прицельные снимки. Обычные броски позволяют вам потратить действие (если только это не происходит в конце движения), чтобы бросить один пронзающий кубик по единственной мишени на расстоянии до 6 пробелов. Прицельные выстрелы позволяют вам бросить ДВА таких смертельных кубика против любой цели на расстоянии до 8 метров. Недостатком является то, что прицельный выстрел стоит ДВУХ действий (в один ход) для выстрела (но все равно только один жетон патронов).

БУРИЛЬЩИК

В **Бурильщик** может без усилий преодолевать любые препятствия благодаря своим дрелям с двойным приводом. Он также носит грозный огнемет для контроля толпы на ограниченном расстоянии.

Специальные навыки и снаряжение бурильщика:

Силовое бурение: Во время движения Бурильщик может просверлить пространство в стене или сталагмите, автоматически разрушая его. Бросок кубика не требуется, но текущее действие перемещения заканчивается, и кубик со сталагмитами не выпадает (любой потенциальный минерал в сталагмите теряется. Если в стене присутствует минерал, он также теряется (разрушается и погребается под обломками мощными сверлами).

Тренировочная атака: При атаке в ближнем бою Бурильщик бросает кубик с символами топора, но может игнорировать любое сопротивление топорам.

Бурильщик основное оружие:

В **Бурильщика** основное оружие-это мощный, но сравнительно короткое дальнего боя, **Огнемет**. Он поставляется с двумя режимами стрельбы: оборонительным "Пылающая земля" и более похожим на барбекю "Костерная дымка" . Заплатите 1 основной боезапас, чтобы выстрелить из любого из них.

Огненная дымка позволяет вам бросить три огненных кубика против любых врагов в радиусе 3 пробела. Вот так просто . Обратите внимание, что некоторые существа, такие как Рубака, обладают устойчивостью к огненным атакам, игнорируя один или два огненных эффекта, прежде чем получить какой-либо урон.

Пылающая земля: Бурильщик может (до двух раз за ход) провести действие, чтобы поджечь землю : бросить два огненных кубика и нанести урон, как в случае с Огненной дымкой. Удалите всех убитых существ. Затем поместите до 3 огненных жетонов на места в пределах досягаемости, где теперь нет существ. Жетоны пламени также можно размещать на туннелях, ямах и пространствах с прикрепленными на них жетонами. Жетоны должны быть размещены рядом друг с другом, причем один из них должен находиться на месте с существом, которое изначально было нацелено, или рядом с ним. Если нет места для всех огненных жетонов, положите как можно больше . Существа не будут атаковать через Огненные жетоны и не будут перемещаться в них. Если существо может быть создано только с помощью Огненного жетона, удалите жетон и нанесите существу 1 урон (если у него нет огнестойкости, в противном случае просто удалите жетон, он не окажет никакого эффекта на существо). Заберите все жетоны пламени в начале вашего следующего хода. Дварфы получают в общей сложности 1 урон, если они заходят в одно или несколько мест с пламенем. Было бы немного глупо, но иногда могло бы быть необходимо.

ПРИМЕР БУРИЛЬЩИКА

В этом примере Бурильщик сталкивается с двумя малышами Мактера и Хряком. Он решает использовать свою Пылающую наземную атаку и тратит 1 действие и 1 основной бонус. Он нацеливается на ближайшую Мактеру и бросает два кубика.



Один из них - двойной удар Пламенем, убивающий Мактеру. Никакого другого урона не наносится, поэтому ни одно другое существо не пострадало.

Затем Бурильщик должен подожечь землю: он помещает три огненных жетона рядом друг с другом, начиная с места, где была первая Мактера. Он не может разместить их на уже занятых местах.



Теперь у последнего поколения Мактеры нет прямой видимости с Бурильщиком, поэтому он пока не может атаковать.

СТРЕЛОК

У Стрелка при себе трехствольный миниган, способный уничтожать толпы врагов. Он также оснащен зиплайнами, которые отлично подходят для быстрого преодоления ям. Наконец, стрелок может установить стационарный щит, чтобы защитить себя и свою команду.

Специальные навыки и снаряжение стрелка

Пусковая установка Zipline: Проведите действие, чтобы разместить один или несколько жетонов Zipline по прямой линии.

с вашего места на свободное место через соседнюю Глубокую яму. Любой гном может передвигаться по развернутому зиплайну во время обычного передвижения. К зиплайнам можно получить доступ из любого смежного пространства. Гном не может закончить свой ход НА зиплайне. Использование зиплайнов - быстрый способ передвижения; Посадка на зиплайн, пользование им и выезд с него обходятся всего в 1 пункт передвижения, независимо от длины зиплайна (количества жетонов зиплайна). Использованные зиплайны можно использовать в другом месте, если у вас закончились и потребуется развернуть новые - просто переместите старые на новое место.

ПРИМЕР ЗИПЛАЙНА СТРЕЛКА

В этом примере стрелок пытается дотянуться до неизвестного наземного объекта через яму. Он выполняет действие, чтобы положить два жетона Zipline рядом друг с другом, начиная с места, прилегающего к его текущей позиции. Он затем выполняет еще одно действие, чтобы переместиться через яму (пересечение - это только один шаг движения), и затем может приблизиться к наземному объекту с остальными действиями по перемещению.



Генератор щита : Проведите действие, чтобы поместить жетон Щита рядом с вашим местом. Щит защищает вас и соседних гномов от всех атак, включая пиявок, грабберов и других воздушных сюрпризов. Атаки все равно будут происходить, но не затронут защищенных гномов. Возьмите обратно жетон Щита в начале вашего следующего хода или в конце хода, когда существа пытались атаковать дварфов, защищенных Щитами. Если вы двигаетесь, находясь под защитой, жетон Щита остается на месте, не позволяя существам проникнуть в это пространство или причинить вред кому-либо на нем или рядом с ним.

Основное оружие стрелка

В Миниган может быть произведен как очередью, так и длительным огнем залпом. Режим серийного огня позволяет потратить одно действие и один жетон боеприпасов, чтобы бросить три кубика с пулями. Примените к одному или нескольким существам в пределах 5 пробелов. Обратите внимание, что некоторые существа обладают устойчивостью к пулям, например, порождение Мактеры. Режим непрерывного огня означает повторяющийся огонь. Это не считается действием, если выполнено сразу после очередного (или продолжительного) выстрела из минигана. Вам по-прежнему придется платить за патроны, но вы можете выпустить еще три пули по любым целям в пределах досягаемости, в качестве бесплатного действия.

ИНЖЕНЕР

. **Инженер** может установить автоматическое сторожевое ружье, чтобы удерживать позицию. Он также носит разрушительный гранатомет и платформенное ружье, которое можно использовать для легкого преодоления препятствий на местности.

Инженер, обладающий специальными навыками и снаряжением:

Сторожевая башня: Потратьте 1 действие и 1 боезапас, чтобы установить сторожевую пушку на соседнем, свободном месте. Сторожевое ружье не блокирует движение или атаки, но ни одна фигура не может прекратить свое движение на том же пространстве, что и ружье. Существа будут расставлять приоритеты и атаковать сторожевое орудие, если гномы находятся дальше. У Сторожевого орудия есть 1 запас здоровья до того, как оно будет уничтожено - верните его Инженеру. Инженер всегда может установить другое сторожевое орудие позже - даже если старое не уничтожено - просто переместите Сторожевое орудие на его новое место.

Всякий раз, когда существо перемещается (или появляется) в пределах дистанции 3, бросайте один кубик с пулей (только один раз на существо за ход), когда Сторожевое ружье стреляет по движущемуся существу. Это не требует затрат на действия или боеприпасы для владеющего гнома. Обратите внимание, что некоторые враги обладают устойчивостью к пуле, и поэтому, как правило, им не может причинить вреда сторожевое ружье.

Платформенный пистолет: Платформенный пистолет не является оружием, но создает платформы для ходьбы. Потратьте 1 действие, чтобы разместить 1-3 ваши платформы в Глубоких ямах в радиусе действия 3 (с существами на них или без них). Пространство с платформой может использоваться гномами (и другими существами) для легкого перемещения по ямам. Если вы хотите снять больше платформ, чем у вас осталось, вы можете использовать одну из предыдущих платформ (если на ней в данный момент нет карлика или существа); просто переместите ее на новое место.

Основное оружие инженера:

Инженер оснащен мощным **Гранатометом**, который может перелетать через препятствия (кроме стен), поражая цели за собой. Он поставляется с двумя режимами, осколочно-фугасной гранатой (HE) и бронебойной гранатой (AP), для стрельбы в обоих требуется 1 основной боекомплект и 1 действие. Атака гранатой HE - это атака гранатой по площади; Цельтесь в одно место в пределах четырех мест и бросьте кубик со взрывчаткой. Примените результат ко всем существам и гномам в целевом пространстве и к двум соседним пространствам, которые также прилегают друг к другу (так что они образуют небольшой треугольник пространств). Все существа на трех пространствах страдают от эффекта результата жребия. Обратите внимание, что на одной стороне кубика изображен символ отпугивания - это означает, что пораженные существа должны быть по возможности отодвинуты на два пробела от стрелка. Противотанковая граната - это целенаправленная атака, которая поражает только одно существо на расстоянии до четырех расстояний, но вы можете бросить против него два взрывных кубика и выбрать любой результат, который вы хотите.

...и БОСКО

BOSCO это независимый самоходный горно-боевой робот, который может помогать гномам. Когда вы выполняете одиночную миссию только с одним гномом, вы можете взять с собой BOSCO. BOSCO может совершить два действия сразу после того, как игрок заберет свои три (то есть до того, как он вытянет какую-либо карту события). BOSCO может совершить любое из этих действий.:

- Перемещайтесь на расстояние до трех пробелов (во время полета BOSCO может игнорировать ямы, существ, гномов и сталагмиты, до тех пор, пока не остановит свой ход на существе или сталагмите). Рубите топором соседние стены, сталагмиты, добывайте жуков или существ (все найденные минералы остаются на земле и должны быть подобраны гномом, просто переместившись в то же пространство).. Атака из легкого оружия: бросьте один кубик с пулей, дистанция 4. Атака из ракетницы: бросьте один кубик со взрывчаткой, дистанция 4.
- Важно: Использование ракетницы стоит БОСКО обоих его действий. Приведите в чувство потерявшего сознание гнома. Независимо от расстояния, BOSCO жертвует своими трассами, чтобы поспешить к вам и спасти вас: придите в себя (встаньте и верните 1 единицу здоровья), а затем сделайте новый ход (не вытягивайте карту события). Однако БОСКО потерял до конца миссии.

BOSCO - отличный помощник, которого можно брать с собой на миссии, поскольку существа не могут напасть на BOSCO или причинить ему вред, и у него не могут закончиться боеприпасы. BOSCO не блокирует линию обзора или передвижения., но существа и гномы не могут закончить свой ход на том же месте, что и БОСКО. БОСКО не может подбирать минералы или предметы любого рода, и он не может выявить Неизвестные подборки. Однако он может копаться в скрытых пещерах, тем самым обнаруживая пещеру и существ внутри нее. БОСКО может помочь с ответными выстрелами, как и любой другой гном на картах событий, таких как Атака пиявки, если находится в пределах досягаемости.

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ КАМПАНИЯ













Играть в кампанию DEEP DIVE непросто, поскольку вы выполняете миссии без какого-либо отдыха на космической вышке между миссиями; вам приходится довольствоваться любым оборудованием и т.д., которое вы находите во время миссий. Если ваша группа решит провести игру в качестве кампании по глубокому погружению, применяются следующие правила:

- Не пополняйте запасы здоровья, боеприпасов, карт Rock & Stone или метательных предметов между миссиями. Возвращайте только жетоны, характерные для конкретного персонажа, такие как Платформы для Инженера или Зиплайны для стрелка. Сохраните имеющиеся у вас боеприпасы, здоровье, метательные предметы, карты Rock & Stone и дополнительные разгоны оружия. Обновите до одного оружия. Все лишние должны быть выброшены в общую заначку, но вам будет выплачена компенсация в виде одного дополнительного выброшенного предмета за отмененное обновление.
- Удалите все собранные минералы и звукозаписыватели, так как содержимое M.U.L.E. отправляется обратно Компании. Каждая успешная миссия дает бесплатную карту Rock & Stone каждому гному, который вернулся в Десантную капсулу. Если вы провалите какую-либо миссию, вы можете повторить текущую миссию, используя обычные правила настройки (но тогда вы потеряете все полученные улучшения и т.д. Из предыдущих миссий. В основном, вы возобновляете кампанию "Глубокое погружение" со свежими гномами, но из этой миссии).

РАЗЛИЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

СИМВОЛ	ЭФФЕКТ НА ГНОМА	ЭФФЕКТ НА СУЩЕСТВО
	Урон: Гном теряет 1 здоровье.	Нет
	Оглушен: Гном начинает свой следующий ход с Оглушения: В следующий раз, когда будет активировано оглушенное существо, нужно выполнить только 1 действие. Примечание: У сбитого с ног, убирающего жетон Оглушения, но не активирующего оглушенному гному не хватит действий существа.	
	чтобы иметь возможность встать в следующий ход. Перепончатый: Карлик не может двигаться или каким-либо образом покинуть свое место в следующий ход. Он все еще может стрелять и выполнять другие действия.	
	Нет	Замороженный: При замораживании любой урон, наносимый существу, удваивается (после учета Сопротивления). В следующий раз, когда замороженное существо будет активировано, удалите замороженный жетон, но не активируйте существо.
	Защищенный: Гном на этом пространстве и ни один из соседних Гномов не могут быть подвержены никакому урону или эффектам от любых существ, пока действует Щит. Щит неподвижен, что означает, что заклинатель может выйти из его зоны действия.	
	Опрокинутый: Карлик не опрокинут Ни на кого и не может выполнять никаких действий, пока он не встанет (стоит двух действий) или соседний карлик не поможет ему подняться (за одно действие). Нет	
		Заблокировано: Существа могут входить в зону поражения, но не покидать ее. Также относится к летающим существам. Эффект действует до начала вашего следующего хода. До тех пор держите карточку перед собой в качестве напоминания.
	Нет	Граната L.U.R.E. (Laser Utility Refraction Emitter) проецирует голограмму Карлика, которая привлекает всех находящихся поблизости существ; Активированные существа, которые не находятся ближе к карлику, вместо этого перемещаются и / или атакуют L.U.R.E., но безрезультатно. Эффект действует до начала вашего следующего хода. До тех пор держите карту перед собой в качестве напоминания.

ВРАЖДЕБНЫЕ СУЩЕСТВА HOXXES IV

СУЩЕСТВО	ДВИЖЕНИЕ	Здоровье	СОПРОТИВЛЕНИЕ	АТАКА	ДАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ	Описание	СИМВОЛ
	Ворчание	3	1	Нет	1	Самый распространенный тип врага в пещерах и особенно во время стаи. Атаки пехотинцев основаны исключительно на ближнем бою. Пехотинцы достаточно малы, чтобы ударное оружие дальнего боя могло стрелять поверх них, поражая цель с другой стороны. Плевательница паутины стреляет разрушительными и липкими снарядами из паутины издалека. Она может опутать Гнома, обезвжив его в следующий ход. Это может временно искалечить Гнома, сделав его широко открытым для атак других Глифидов. Перепончатые гномы могут выполнять все другие действия, кроме движения, в свой следующий ход.	
	Плевательщик Паутины	2	Нет	Нет	5		
	Взрыватель	3	1	Нет	1	Когда Взрыватель убит или активирован рядом с Гномом или Сторожевым орудием, он взрывается, уничтожая сам себя и нанося взрывной урон фигурам во всех соседних пространствах. Гномы и Сторожевое оружие могут игнорировать результат "Отпугивания". Маггера может перелететь любое препятствие (включая сталагмиты), но не остановиться на нем. Существо атакует опасной атакой плевком, которая может оглушить цель, уменьшая ее очки действия на 1 в следующий ход.	
	Маггера Порождает	3	2	Нет	3		
	Слэшер	3	2	Нет	1	Глифрез покрыт острыми белыми наростами, обеспечивающими лучшую защиту. У него отвратительная привычка выкапываться из земли перед атакой. Рубящие могут сбить с ног гнома сокрушительной косой атаккой. Нексус неподвижного Выводка не атакует (игнорируйте любые результаты укуса), но он может выводить глифидных хрюкающих на соседние участки, ближайšie к Карлику. Как только выводок погибает, появляются 2 хрюка; Один на его месте, другой рядом с ним (как можно ближе к ближайшему карлику). Эти ворчуны не получают урона от атаки, которая убила Выводок Nexus. "Плевательница" - выносливый враг, похожий на растение, неподвижный, поскольку прирос корнями к полу. Он стреляет шариками кислотного раствора, набухая на секунду, а затем извергает шарик в ближайшего Гнома, возможно, опрокидывая его. После убийства Гном, наносящий смертельный удар, получает карту "Камень" и Каменную карту для повышения боевого духа. Внушительный преторианец хорошо защищен, но его брюшко выпирает сзади, без защитного покрытия - таким образом, атака сзади (см. Зеленые зоны на схеме) позволяет игнорировать его Сопротивление. Перемещая преторианца, всегда смотрите в том направлении, в котором он двигался (в сторону ближайшего карлика). Когда он убит, Гном, наносящий смертельный удар, получает карту Камня в качестве повышения боевого духа.	
	Выводок Нексус	0	5	Нет	-		
	Плевательница Инфектор	0	5	Нет	7		
	Преторианец	3	6	Нет	2		
	Угнетатель	4	7	Нет	1		

ОБЗОР ЛИСТА

ИГРОК ПОВОРОТ

1

Выполните 3 действия (1, если вы оглушены, 0, если без сознания) в любом порядке.

2

Возьмите и разыграйте карту событий (если не вернулся в десантный модуль после успешно выполнения заданий).

СРАБАТЫВАЕТ РОЙ

1

Нарисуйте карту Роя и разместите Существ, изображенных на карте

2

Активировать всех Существ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Переместиться на 3 места

Стреляйте (оплачивается 1 боекомплект)

Рубите топором (минералы, существ, жуков, яйца, стены или сталагмиты)

Бросайте метательный предмет.

Разогнать дополнительное оружие за 1 золотой

Вызвать модуль пополнения запасов за 3 нитры

Получить припасы (из соседнего модуля снабжения)

Обменяться припасами (с соседними гномами)

Встать (после того, как вас сбили с ног) - медленное действие, засчитывается за два действия

Помогите соседнему гному подняться на ноги

Приведите в чувство гнома, находящегося без сознания (встаньте, верните 1 единицу здоровья)

Играть в карты Rock and Stone (ы) (бесплатное действие, можно проделывать любое количество раз)