

DEEP ROCK

GALACTIC

DANGER. DARKNESS. DWARVES.



КНИГА ПРАВИЛ
ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



ЗАПISKA OT MEHEДЖMEHTA

Вы и ваша команда немедленно отправляетесь на отдалённую планету Ноххес IV.

Ваши задачи станут добыча и извлечение Моркита, Нитры, Золота, Акварок и прочих ценных ресурсов. Более подробная информация по этим материалам содержится в приложенных справочных документах.

Вас снабдят стандартным шахтёрским обмундированием, список которого вы также найдёте в этой книге. В случае одиночной вылазки, вам в напарники будет назначен дрон БОСКО.

Внимание: Ноххес IV населён враждебным, яйцекладущим инопланетным видом, классифицируемым как Глифиды. Ожидаются столкновения с недружелюбно настроенными формами жизни в ходе выполнения квоты. Ознакомьтесь с приложенным перечнем враждебных существ и будьте готовы защищать операцию от всевозможных жутких тварей - ползучих и летучих.

Корпорация рассчитывает на своевременную доставку всех добытых ресурсов, даже в случае вашей смерти, в соответствии с условиями вашего контракта.

На этом всё. Удачи, шахтёр!



12+



60 - 150 МИНУТ



1 - 4 ИГРОКА

АВТОР ПЕРЕВОДА PRYANIE
WWW.BOOSTY.TO/LEV DYAKONOV



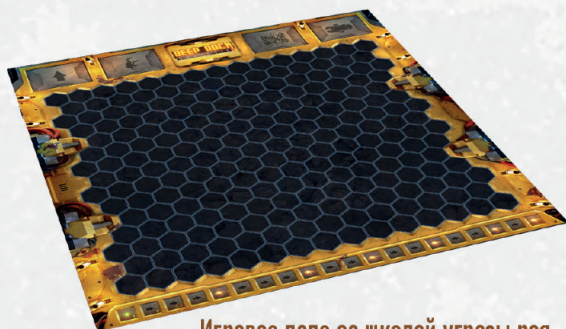
ИГРА ИЗДАЁТСЯ MOOD PUBLISHING
Copyright 2023, Mood Publishing ApS, Denmark, All Rights Reserved.

WWW.MOODPUBLISHING.COM

СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	4
КРАТКИЙ ОБЗОР	6
ПОДГОТОВКА ПОЛЯ	7
ПОДГОТОВКА МИССИИ	8
ВЫБОР МИССИИ	8
ЗАДАЧИ МИССИИ	8
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	8
ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ	9
ПОДГОТОВКА ИГРОКА	10
ХОД ИГРОКА	11
ФАЗА ДЕЙСТВИЙ	12
ДВИЖЕНИЕ	12
АТАКА	13
КИРКА	15
БРОСОК	17
РАЗГОН ВТОРОСТЕПЕННОГО ОРУЖИЯ	17
ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ	18
ОБМЕН ПРИПАСАМИ	19
ПОМОЩЬ	19
ТОСТ (БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ)	19
ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ НА КУБИКАХ	20
ПАМЯТКА ПО УЛУЧШЕНИЯМ ОРУЖИЯ	21
ФАЗА СОБЫТИЙ	22
РАЗНОВИДНОСТИ СОБЫТИЙ	22
РЕАКЦИЯ-АТАКА	23
АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВ	24
КОНЕЦ ИГРЫ	27
ПЕРСОНАЖИ	28
РАЗВЕДЧИК	28
БУРИЛЬЩИК	29
СТРЕЛОК	30
ИНЖЕНЕР	31
РЕЖИМЫ ИГРЫ	32
СОЛО-РЕЖИМ	32
РЕЖИМ КАМПАНИИ	33
АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ	34
СОЗДАТЕЛИ	35
СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	36
СНАРЯДЫ	36
ВТОРОСТЕПЕННОЕ ОРУЖИЕ	37
РАЗЛИЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ	38
СВОЙСТВА МИНЕРАЛОВ	39
ПЕРЕЧЕНЬ СУЩЕСТВ	40
ХОД ИГРОКА	44
ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА	46

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле со шкалой угрозы роя и местами под основные колоды карт



13 карт роя



18 карт тостов



16 карт снарядов



50 карт событий



9 карт припасов



9 карт второстепенного оружия



4 памятки игрока



10 карт активации существ



45 минералов: 13 Моркита, 13 Золота, 13 Нитры, 6 Акварок



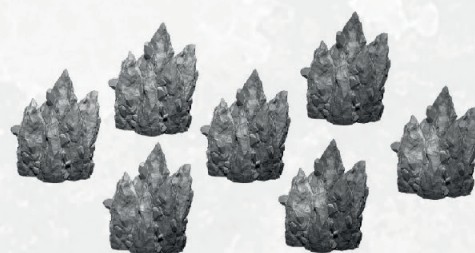
4 уникальных миниатюры Дворфов



4 уникальных миниатюры дружественной техники:
1 турель Инженера, 1 дрон БОСКО, 1 капсула припасов, 1 М.У.Л.



38 миниатюр существ



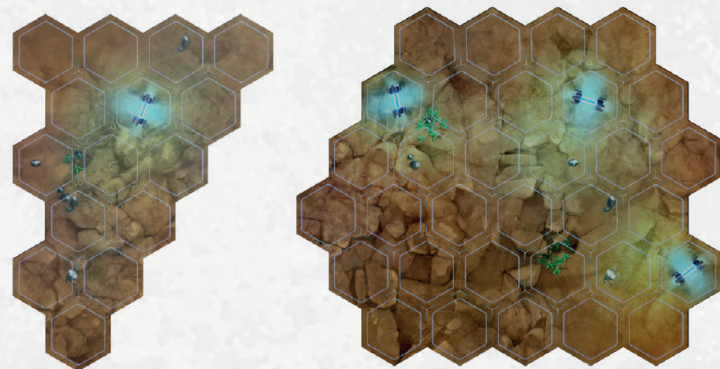
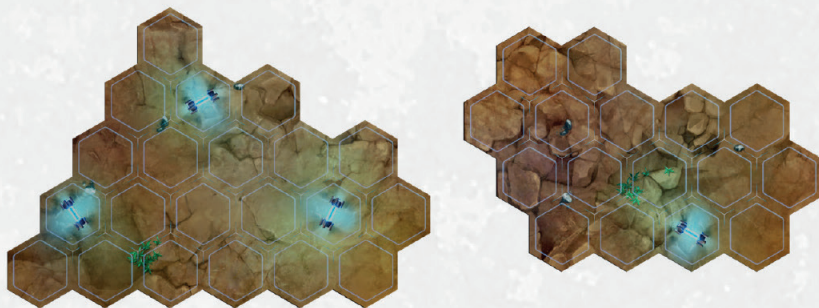
7 миниатюр сталагмитов



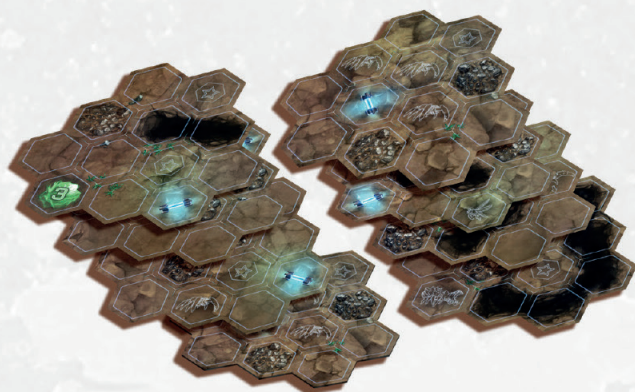
1 книга миссий
1 книга правил



4 планшета персонажа



4 двусторонних тайла сегментов пещеры различных размеров



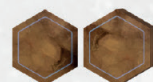
8 тайлов скрытых сегментов пещеры (с чёрным фоном на обратной стороне)



4 жетона альтернативного основного оружия (с символом персонажа на обратной стороне)



10 жетонов улучшения оружия



24 тайла одинарных сегментов пещеры



Тайлы выходов существ 1 и 2



1 тайл десантной капсулы (с сегментом пещеры на обратной стороне)



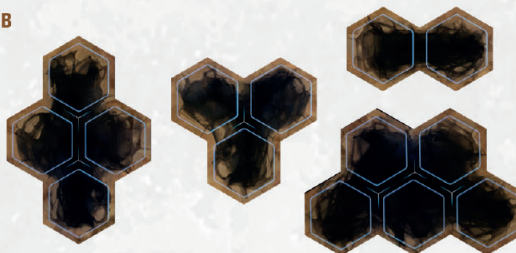
25 кубиков здоровья



15 кубиков урона



24 жетона исследования: 4 путбага, 2 красного сахара, 3 луковицы ячменя, 5 апокацетов, 5 яиц, 5 окаменелостей



4 тайла сегментов глубоких провалов (с буровой установкой на обратной стороне одного из них)



1 маркер угрозы роя



14 специальных кубиков



Жетоны патронов:
25 для основного оружия
20 для второстепенного оружия



10 жетонов состояний:
3 оглушения, 4 заморозки, 3 спутывания



27 прочих жетонов:
1 сенсорная мина, 1 взрывпакет, 1 граната К.Л.О.Н.,
1 генератор подавляющего поля, 1 щит Стрелка, 3 жетона сталагмитов,
6 жетонов огня Бурильщика, 2 фаера Разведчика, 6 платформ Инженера,
3 троса Стрелка, 2 !-жетона

КРАТКИЙ ОБЗОР

ВЫБЕРИТЕ МИССИЮ
И РАЗЛОЖИТЕ ПОЛЕ



ВЫСАДИТЕСЬ В ПЕЩЕРНОЙ СИСТЕМЕ



РАБОТАЙТЕ СООБЩА
И ПРОРВИТЕСЬ ЧЕРЕЗ ПЕЩЕРЫ



ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАЧИ МИССИИ



ВЕРНИТЕСЬ В ДЕСАНТНУЮ КАПСУЛУ
ДО ЗАВЕРШЕНИЯ ТАЙМЕРА



ПОДГОТОВКА ПОЛЯ



Поместите игровое поле (А) в центр стола. Перемешайте колоды событий (Б), роя (В), тостов (Г) и припасов (Д), и положите их лицевой стороной вниз на соответствующие места в верхней части поля.

Если вы владеете дельюкс-версией игры, поместите миниатюру М.У.Л.-а рядом с местом общего запаса команды (Е).

Перемешайте колоду снарядов (Ж) и положите её в удобном для всех игроков месте. Рядом положите колоду второстепенного оружия (З) – её перемешивать не требуется. Убедитесь, что рядом с каждой из выложенных колод есть свободное место для стопки сброса.

Разделите следующие жетоны на отдельные кучки и разложите их в удобных для всех игроков местах: альтернативное основное оружие (И), кубики здоровья и урона (К), жетоны патронов (Л), и небольшую кучку со всеми остальными жетонами (М). Поместите стопку одинарных сегментов пещеры (Н) в месте, удобном для всех игроков.

Наконец, поместите маркер угрозы роя (О) на соответствующее выбранной сложности деление шкалы угрозы роя (стр 8).

ПОДГОТОВКА МИССИИ

ВЫБЕРИТЕ МИССИЮ

Выберите миссию из книги миссий. В описании каждой миссии представлена карта системы пещер, задачи миссии, а также минералы и жетоны исследования, которые могут в ней встретиться. Если вы играете впервые, рекомендуется начать со вступительной миссии под номером 1.



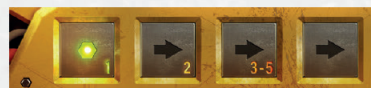
ЗАДАЧИ МИССИИ

Для успешного завершения миссии вы должны выполнить все её основные задачи и вернуться в десантную капсулу до завершения таймера. Миссия заканчивается поражением, если все Дворфы одновременно окажутся без сознания, или если маркер угрозы роя находится на последнем делении шкалы и вам предписано продвинуть его дальше.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Перед началом миссии, выберите уровень сложности, где 1 – самый простой, а 5 – самый сложный. Для вашей первой миссии рекомендуется выбрать уровень сложности 1.

Поместите маркер угрозы роя на соответствующее деление шкалы: первое для уровня сложности 1, второе для 2, третье для 3-5.



Повышенная сложность также добавляет особые правила игры:

Сложность 4 и 5: при подготовке карты, поместите дополнительного Глифида-Солдата на каждый выход;

Сложность 5: Глифиды-Солдаты становятся сильнее. При броске на их атаку, считайте каждый выпавший **1** результат как 1 урона.

ТИПЫ МИССИЙ



Шахтёрская экспедиция. Добудьте Моркит из стен пещеры.



Охота за яйцами. Найдите и выкопайте яйца. Будьте осторожны, ведь Глифиды-Солдаты придут на их защиту!



Возвращение дронов. Найдите и верните ценных для компании потерянных дронов.



Ликвидация. Выследите огромное существо и сразитесь с ним.

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



При подготовке к миссии, сформируйте кучку из указанных в описании миссии жетонов исследования. На каждом открытом тайле пещеры вы найдёте 1 или более символ брошенного фаера. Случайным образом выложите жетоны лицевой стороной вниз на символы фаеров. Оставшиеся жетоны положите на тайлы скрытых сегментов пещеры, лежащие чёрной стороной вверх. Каждый тайл скрытого сегмента пещеры будет иметь 1 символ фаера на лицевой стороне. Когда вы переворачиваете тайл скрытого сегмента пещеры, переместите жетон исследования на символ фаера, не переворачивая его.

Когда Дворф оказывается на соседней клетке с жетоном исследования, переверните его. Вы можете бесплатно подобрать жетон, оказавшись на клетке с ним во время действия движения (не обязательно заканчивать движение на этой клетке).

Однако, некоторые жетоны исследования имеют символ кирки. Чтобы подобрать такой жетон, вам нужно выполнить отдельное действие кирки, находясь на клетке с самим жетоном или на любой соседней с ним клетке.



Лутбаг – ласковое имя, данное виду безобидных личинкоподобных существ работниками DRG. Их диета состоит в основном из силикатов и сланцев, что приводит к накоплению значительного объёма ценных минералов в теле в течение жизни. Подробности о лутбагах смотрите в разделе “Кирка” (стр. 15).



Луковица ячменя используется при варке вкуснейших напитков в баре “Бездна”. Подобрал луковицу в ходе миссии, получите карту из колоды тостов и отправьте жетон в сброс.



Апокацвет – белый, тускло светящийся цветок, ценный для корпорации. Некоторые миссии требуют собрать определённое их количество в качестве одной из задач. Подобрал апокацвет, отправьте его в миниатюру М.У.Л.-а / общий запас команды.



Яйцо – эти большие, оливково-зелёные овальные яйца крайне ценятся менеджментом. Некоторые миссии требуют собрать определённое их количество в качестве одной из задач. Подробности о сборе яиц смотрите в разделе “Кирка” (стр. 15).



Красный сахар – светящийся тёмно-красный минерал с омолаживающими свойствами. Подробности о сборе красного сахара смотрите в разделе “Кирка” (стр. 15).



Окаменелость представляет из себя доисторический аммонит. Некоторые миссии требуют собрать определённое их количество в качестве одной из задач. Подобрал окаменелость, отправьте её в миниатюру М.У.Л.-а / общий запас команды.



Улучшение оружия может быть установлено в пустую ячейку на основном или второстепенном оружии. Если все ячейки уже заняты, вы можете уничтожить одно из установленных улучшений, отправив жетон в коробку до конца текущей миссии. Вы не обязаны устанавливать улучшение сразу, как только его подобрали – можете сохранить жетон, чтобы установить его при необходимости или отдать другому игроку. Подробности о жетонах улучшения смотрите в разделе “Улучшения оружия” (стр. 21).

Обратите внимание: случайные тайлы пещеры могут иметь 1 или более символов жетона улучшения оружия. Открывая такой тайл, сразу же поместите нужное количество выбранных случайным образом жетонов улучшения оружия, лицевой стороной вниз. Эти жетоны переворачиваются и подбираются по тем же правилам, что и прочие жетоны исследования.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



Игрок, который сможет убедительнее всех выкрикнуть “Скала и Камень!”, становится первым игроком.

Каждый игрок в порядке хода выбирает себе Дворфа и берёт его миниатюру и планшет персонажа. На вашем планшете есть изображение Дворфа (А), символ его класса (Б) и стандартное основное оружие (В). Поместите 5 жетонов патронов основного оружия в ячейки слева от его изображения. Вы можете выбрать альтернативное основное оружие – в таком случае, поместите его жетон в ячейку поверх стандартного.

Если бы вы покинули орбитальную станцию и отправились в пещеры прямо сейчас, вы бы почти наверняка сразу же погибли. Чтобы избежать этого, в порядке хода выберите любую карту из колоды второстепенного оружия и поместите её в ячейку (Д), неразогнанной (зелёной) стороной вверх. Поместите 3 жетона патронов второстепенного оружия в ячейки справа от его карты (Е).

Совет: если вы не уверены в том, какое оружие выбрать, рекомендуется взять второстепенное оружие, кубики атаки которого отличаются от кубиков атаки на вашем основном оружии.

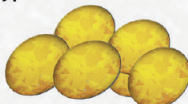
Поместите 5 кубиков здоровья в ячейки под изображением вашего персонажа (Ж). Теперь в порядке хода возьмите одну карту из колоды снарядов и поместите её слева от планшета персонажа (З), затем возьмите одну карту из колоды тостов и поместите её справа от планшета персонажа (И).

Наконец, каждый игрок получает особые компоненты, зависящие от класса выбранного персонажа:



ИНЖЕНЕР

Миниатюра турели и 6 жетонов платформ



СТРЕЛОК

Жетон щита и 3 жетона тросов



РАЗВЕДЧИК

2 жетона фаеров



БУРИЛЬЩИК

6 жетонов огня



Поместите миниатюры Дворфов на клетки тайла десантной капсулы с соответствующими символами.

Пришло время спускаться в пещеры. За Скалу и Камень, братья!

ХОД ИГРОКА

Игроки выполняют ходы по часовой стрелке. Ход состоит из двух последовательных фаз: фаза действий и фаза событий. Краткую памятку по доступным действиям вы можете найти на странице 44.

В фазе действий вы можете выполнить до 3 действий в любой последовательности. Вы также можете выполнять несколько одинаковых действий и даже можете закончить ход, не выполнив все 3.

Базовые действия, доступные всем Дворфам:

- Движение (стр. 12)
- Атака (стр. 13)
- Кирка (стр. 15)
- Бросок (стр. 17)
- Разгон второстепенного оружия (стр. 17)
- Пополнение припасов (стр. 18)
- Обмен припасами (стр. 19)
- Помощь (стр. 19)
- Тост (бесплатное действие) (стр. 19)

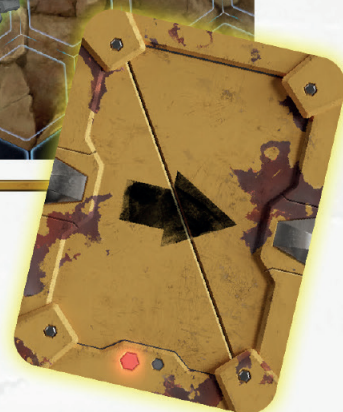
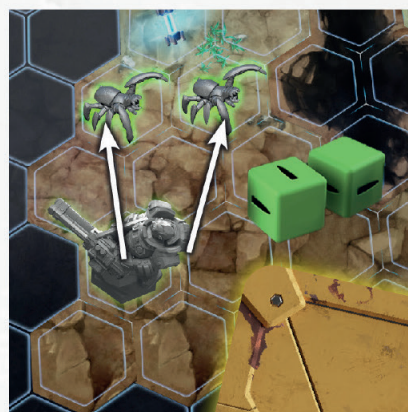
Помимо списка базовых действий, каждый Дворф обладает уникальными действиями, зависящими от его класса (стр. 28).

В фазе событий вы должны взять верхнюю карту из колоды событий, зачитать её и выполнить все предписанные инструкции. Вы пропускаете фазу событий, если находитесь в десантной капсуле после её возвращения, или если вы без сознания (стр. 22).

Теперь ваш ход закончен, и право хода переходит к игроку слева от вас.

ПРИМЕР ХОДА

Стрелок выполняет 3 действия в свой ход: движение на 3 клетки, кирку – чтобы добыть Акварк из стены пещеры, и атаку. Он обозначает конец своего хода, взяв карту из колоды событий.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

1. ДВИЖЕНИЕ

Используя действие движения, вы можете переместить миниатюру своего Дворфа на расстояние до 3 клеток (шестиугольников) на карте. При построении маршрута движения применяются следующие ограничения:

- Нельзя двигаться через клетки стен (чёрные клетки на игровом поле, на которых нет тайлов сегментов пещеры);
- Нельзя двигаться через клетки с миниатюрами существ;
- Нельзя двигаться через клетки глубоких провалов;
- Можно двигаться через пустые клетки сегментов пещеры и десантной капсулы или клетки с жетонами исследования;
- Можно двигаться через клетки с миниатюрами других Дворфов, специальными миниатюрами дружественной техники и жетонами выходов существ, но нельзя заканчивать на них движение.

Как только все Дворфы покинут тайл десантной капсулы, она покидает систему пещер – переверните этот тайл. Теперь его клетки считаются пустыми клетками пещеры. Десантная капсула вернётся, когда вы выполните все задачи текущей миссии (стр. 27). Постарайтесь запомнить тайл, на котором она находилась, ведь капсула вернётся на то же место.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ

Инженер (с красной окантовкой) может потратить 1 очко действия, чтобы переместиться на расстояние до 3 клеток.

Он может двигаться через клетки с Бурильщиком (с жёлтой окантовкой), жетоном выхода существ и миниатюрой турели, но не может закончить на них движение.

Он может двигаться через клетку с жетоном Лутбага и даже закончить движение на ней.

Наконец, он не может двигаться ни через клетку с миниатюрой Глифида-Солдата (с ярко-зелёной окантовкой), ни через клетку с миниатюрами сталагмитов, ни через клетки глубоких провалов.



2. АТАКА

РАДИУС И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

При проведении атаки, клетка выбранной цели должна находиться в радиусе выбранной атаки (R) вашего оружия и быть в линии видимости вашего персонажа:

- Радиус атаки определяет максимальную дистанцию от миниатюры вашего персонажа до цели, считаемую в клетках по кратчайшему пути. Например, атака с радиусом R1 может быть нацелена только на соседнюю с вами клетку;
- Линия видимости можно определить, проведя воображаемую прямую линию от любого угла клетки с миниатюрой вашего персонажа до любого угла клетки с миниатюрой вашей цели. Если эта линия пересекает или касается клетки с миниатюрой любого существа, кроме Глифида-Солдата, миниатюрой стоящего на ногах другого Дворфа, стеной пещеры, сталагмитом или жетоном огня – линия видимости прерывается.

Обратите внимание:

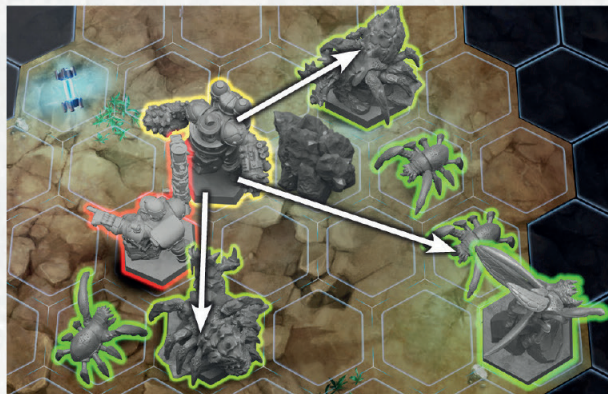
- Дворфы и существа подчиняются единым правилам при расчёте радиуса атаки и линии видимости;
- Глифиды-Солдаты слишком малы, чтобы блокировать линию видимости Дворфов или других существ;
- Дворфы, лежащие на земле или без сознания, не блокируют линию видимости;
- Миниатюры дружественной техники (дрон БОСКО, капсула припасов и турель) не блокируют линию видимости.

ПРИМЕР АТАКИ

Бурильщик (с жёлтой окантовкой) не может выстрелить в Глифида-Солдата за спиной Инженера (с красной окантовкой) или за сталагмитом – не выполняются условия линии видимости.

Оба Паутиноплюя, как и третий Глифид-Солдат, находятся в линии видимости Бурильщика, и он может их атаковать.

Радиус атаки огнемёта Бурильщика – 3 клетки, так что он не может атаковать Мактеру-Личинку, хоть она и находится в его линии видимости.



ДЕЙСТВИЯ И БОЕЗАПАС

Выстрел из оружия тратит 1 действие и 1 патрон соответствующего типа: основное оружие требует патроны для основного оружия, второстепенное – патроны для второстепенного. А если у вас закончились патроны, вы всегда можете использовать атаку киркой, применив действие кирки (стр. 15). Проводя атаку оружием, сбросьте жетоны потраченных патронов в запас и выберите клетку цели по правилам, соответствующим выбранной атаке.

Возьмите необходимое количество кубиков нужного цвета, изображённых на выбранной атаке вашего оружия, хорошенько их встряхните и пустите в полёт! Хотя кубики и различаются по цвету и нанесённым на них символам, большинство работает совершенно одинаково: либо попадают, либо промахиваются. Каждый изображённый символ на выпавшей грани – попадание. Если на грани изображено 2 одинаковых символа, они считаются за 2 попадания.

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА

Обшивка десантной капсулы защищена слоем тяжёлой брони. Находясь внутри, Дворфы могут атаковать, но не могут быть атакованы. Десантная капсула также защищает их от эффектов, вызванных картами событий.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ

После броска кубиков на атаку, вы можете распределить их часть на соседние от изначальной цели клетки. Это символизирует продолжительную очередь из оружия. Первый назначаемый кубик всегда должен быть попаданием. Последующие кубики могут быть как попаданиями, так и промахами – каждый следующий кубик можно поместить на соседнюю от предыдущего клетку.

- Кубики, на которых выпал двойной результат, нельзя разделить на несколько клеток. Весь урон с одного кубика всегда назначается на одну клетку. Исключение – атаки киркой (стр. 15);
- Каждый символ попадания наносит строго 1 урон, при этом специальный символ  не наносит никакого урона;
- Эффекты оглушения и заморозки применяются при попадании, вне зависимости от того, был ли нанесён урон (даже если у цели есть сопротивление к типу урона брошенного кубика);
- Даже если вы выбросили одни промахи, вы всё ещё должны потратить 1 жетон патронов (если только атака оружия не имеет эффекта, говорящего обратное).

ПРИМЕР РАСПРЕДЕЛЕНИЯ УРОНА

Бурильщик (с жёлтой окантовкой) хочет уничтожить окруживших его Глифидов-Солдат. Он тратит 1 действие 1 и жетон патронов, чтобы выстрелить из своего основного оружия – огнемёта. Бросив 3 кубика, он получает результат двойного попадания огненным уроном на первом кубике, промах на втором кубике и одно попадание огненным уроном на третьем кубике.

Бурильщик решает назначить двойное попадание на среднего Глифида-Солдата. Для его убийства хватило бы 1 урона, но разделить попадания с одного кубика между несколькими клетками нельзя. Кубик с промахом Бурильщик назначает на пустую клетку рядом с изначальной целью, чтобы после этого назначить последний кубик на дальнего Глифида-Солдата.



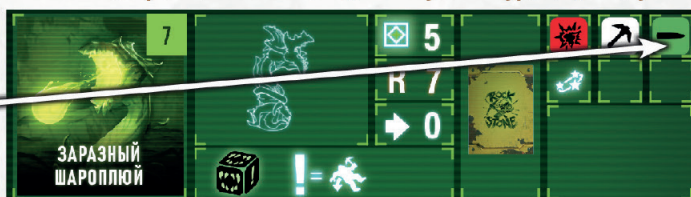
СОПРОТИВЛЕНИЯ СУЩЕСТВ

Большинство существ обладают сопротивлениями к различным типам урона. Распределяя попадания между существами, обратите внимание на сопротивления в карточке выбранного существа. Каждый символ попадания определённого типа урона в строке сопротивлений означает, что вы должны вычесть равное количество попаданий из своей атаки (не из каждого кубика).

ПРИМЕР РАСЧЁТА СОПРОТИВЛЕНИЙ

Стрелок использует атаку стандартным основным оружием и бросает три кубика пулевого урона. На всех трёх кубиках ему выпадает по 1 попаданию. Его цель – Заразный Шароплюй – имеет сопротивление к 1 попаданию пулевым уроном, и получает только 2 урона из атаки Стрелка.

СТРЕЛОК ВЫБРОСИЛ 3 ПОПАДАНИЯ



НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Когда вы успешно наносите урон существу, сначала посмотрите на его карточку. Если нанесённый урон равен или превышает количество базового здоровья существа, оно умирает. В противном случае, поместите соответствующее нанесённому урону количество зелёных кубиков урона на подставку миниатюры существа или рядом с ней. Каждый кубик урона означает, что здоровье существа снижено на 1. Когда количество кубиков урона окажется равным базовому здоровью существа, оно умрёт.

Когда существо умирает, уберите его миниатюру с игрового поля. Убийство некоторых существ позволяет активному Дворфу моментально получить награду, обозначенную в карточке существа. Например, убивая Заразного Шароплюя, Преторианца или Опрессора, вы можете сразу же вытянуть карту из колоды тостов.

3. КИРКА

Размахивание верной киркой направо и налево – ключевой навык для каждого Дворфа. В конце концов, вы здесь чтобы добывать минералы! Кирка – самый универсальный инструмент в вашем инвентаре. Только посмотрите, сколько всего она может делать:

- **Раскопка.** Выкопайте клетку стены. Если в ней был минерал, получите его;
- **Добыча.** Подберите жетон Лутбага, красного сахара или яйца с вашей или соседней с вами клетки;
- **Расчистка.** Уничтожьте сталагмит с небольшим шансом получить минерал;
- **Самозащита.** Атакуйте существо на соседней клетке.

Потратив 1 действие для использования вашей кирки, бросьте белый кубик кирки , определяющий, сколько успешных взмахов киркой вы можете выполнить за это действие. Каждый выпавший символ кирки означает 1 попадание и может быть назначен на разные или несколько одинаковых действий.

РАСКОПКА

Ударьте киркой в соседнюю с вами клетку стены пещеры (чёрные клетки игрового поля, на которых нет тайлов сегментов пещеры) и, возможно, получите награду! Поместите на эту клетку тайл одинарного сегмента пещеры из запаса, таким образом показав, что вы расширили существующую пещеру – эта клетка теперь считается пустой клеткой пещеры и подчиняется обычным правилам движения и расчёта линии видимости.

Если в раскопанной клетке стены находился минерал, вы также его добываете. Сразу же поместите добытые Золото, Нитру или Моркит в общий запас команды (в миниатюру М.У.Л.-а, если вы обладаете дельюкс-изданием игры). Исключением из правил являются Акварки – эти минералы тяжелее остальных, и их нужно самостоятельно доставить на тайл буровой установки (буровая установка представлена в миссиях, включающих добычу Акварков в список задач). Поместите Акварк на подставку миниатюры вашего персонажа или его планшет. Каждый Дворф может нести только 1 Акварк. Переместившись на тайл буровой установки, сразу же отправьте Акварк в общий запас команды.

Если раскопанная клетка граничила с тайлом скрытого сегмента пещеры, лежащим чёрной стороной вверх – переверните этот тайл. Не забудьте переместить жетон исследования, лежащий на нём, на клетку с символом фаера, не раскрывая его обратную сторону. Если с тайлом скрытого сегмента пещеры граничили другие такие же тайлы, переверните их все одновременно – они считаются одной большой скрытой пещерой. Убедитесь, что при переворачивании вы кладёте тайлы скрытых сегментов пещеры в то же место и в такой же ориентации, в которых они лежали при подготовке игры. После этого поместите все жетоны и миниатюры существ, изображённые на открытом сегменте пещеры, на соответствующие клетки.

ДОБЫЧА

Ударьте киркой по открытому жетону исследования с символом кирки на вашей или соседней с вами клетке – даже если на жетоне в этот момент стоит существо или другой Дворф. Каждый такой жетон имеет определённое моментальное действие:

- **Лутбаг.** Гарантированно получите 1 единицу Золота, после чего бросьте кубик минералов и получите 1 единицу выпавшего на нём минерала, затем отправьте жетон в сброс;



Золото



Нитра

- **Красный сахар.** Восстановите до 3 кубиков здоровья. Если у вас не хватает места для 3 кубиков, оставьте излишки на клетке, с которой подобрали жетон – любой Дворф может подобрать их, просто пройдя через эту клетку, после чего отправьте жетон в сброс;
- **Яйцо.** Поместите жетон в общий запас команды (в миниатюру М.У.Л.-а, если вы обладаете дельюкс-изданием игры). Глифиды не в восторге от того, что вы крадёте их яйца – пробросьте 2 кубика существ для каждого выхода существ на карте и поместите 1 Глифида-Солдата за каждый выпавший  результат.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ударьте Глифида (предпочтительно острой стороной кирки) если у вас закончились патроны, или если вы их целенаправленно экономите, или просто потому, что так веселее! Каждое попадание нанесёт 1 единицу урона, но вам придётся подобраться совсем близко к противнику – встать с ним на соседнюю клетку. Не забудьте также проверить сопротивления существа к урону киркой, так же, как проверяли бы для типа патронов при дальнобойной атаке.

Помните: в отличие от любого другого оружия, в случае с использованием действия кирки, вы можете разделить выпавший на кубике двойной результат на урон по двум разным противникам.

СТАЛАГМИТЫ

Ударьте по сталагмиту, находящемуся на соседней с вами клетке, чтобы уничтожить его! При успешном попадании, уберите сталагмит с игрового поля. Сталагмиты не только блокируют линию видимости, но и препятствуют передвижению всех, кроме летающих существ (а также дрона БОСКО и Разведчика). Уничтожать их крайне полезно ещё и потому, что некоторые из них могут содержать полезные минералы! Успешно уничтожив сталагмит киркой, пробросьте кубик минералов и получите выпавший на нём минерал (или не получите ничего, если кубик выпал пустой гранью вверх).

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ КИРКИ

Бурильщик (с жёлтой окантовкой) может использовать кирку для того, чтобы добыть Моркит из стены пещеры, уничтожить сталагмит, или раскопать пустую клетку стены пещеры, чтобы раскрыть тайл скрытого сегмента пещеры.

Инженер (с красной окантовкой) может использовать кирку, чтобы убить Глифида-Солдата, уничтожить сталагмит, стену, или собрать жетон исследования с символом кирки.

Если кто-нибудь из них выбросит на кубике два символа кирки, он сможет совершить любые два из доступных действий.



4. БРОСОК

Каждый Дворф начинает миссию с одной (а в некоторых случаях более чем с одной) картой Снаряда, большинство из которых являются в той или иной степени гранатами. Почти все снаряды являются одноразовыми картами: выполните указанные на карте условия, после чего поместите её в соответствующую стопку сброса.

Снаряды имеют максимальный радиус броска, обозначающий, на сколько клеток Дворф может его метнуть. Некоторые снаряды потребуют от вас пробросить кубики для нанесения урона, другие же применяют статичный эффект, указанный в тексте карты.

Чтобы совершить бросок, объявите клетку цели, находящуюся в пределах радиуса броска выбранного снаряда, и следуйте тексту на карте. Так как при броске вы подкидываете снаряд высоко вверх и он летит по дуге, вашу линию видимости не блокирует ничего, кроме стен пещеры. Некоторые снаряды наносят урон сразу по нескольким клеткам. В таком случае, только клетка цели с символом ☞ должна находиться в радиусе броска. Вы можете самостоятельно выбрать угол поворота зоны поражения снаряда.

Будьте осторожны и координируйте броски снарядов с вашими коллегами, ведь урон от гранат получают все персонажи, находящиеся в зоне поражения, включая других Дворфов.

Обратите внимание: если вы уничтожаете броском снаряда сегмент стены, содержащий минерал, этот минерал упадёт на появившуюся пустую клетку пещеры и останется там лежать, пока какой-нибудь Дворф не пройдёт по этой клетке, подобрав его. Если же вы уничтожаете броском снаряда сталагмит, то, в отличие от действия кирки, вы не бросаете кубик минералов.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ БРОСКА

Инженер (с красной окантовкой) может нанести урон всем трём Глифидам, потому что один из них находится в его линии видимости, и он может повернуть зону поражения снаряда, как пожелает.

Хоть Кромастель и не находится в пределах линии видимости, он всё равно получит урон от взрыва гранаты.



5. РАЗГОН ВТОРОСТЕПЕННОГО ОРУЖИЯ

Вы можете потратить 1 очко действия и 1 единицу Золота из общего запаса команды, чтобы активировать разгон вашего второстепенного оружия (перевернуть карту, лежащую зелёной стороной вверх, на другую сторону – красную). Это оружие останется в состоянии разгона до конца миссии – перевернуть его обратно не получится.

Разогнанное оружие превосходит обычное по всем параметрам: его атака изменяется на улучшенную версию, появляется вторая ячейка под жетон улучшения, а также становятся доступны ещё две ячейки для патронов (об этом вам напоминает пиктограмма в левой части карты – обведена жёлтым кругом на иллюстрации справа).

Обратите внимание: разгоняя оружие, на которое уже был установлен жетон улучшения, жетон остаётся на этом оружии – поместите его в одну из двух доступных ячеек после того, как перевернёте карту.



6. ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ

Выбрав действие пополнения припасов, вы можете сделать две разных вещи: взять оставшиеся припасы из капсулы на соседней с вами клетке, или же вызвать новую капсулу припасов.

ВЫЗОВ КАПСУЛЫ ПРИПАСОВ

Потратьте 1 очко действия и 3 Нитры (или Золота, в любом сочетании) из общего запаса команды, чтобы моментально вызвать новую капсулу припасов.

Этот спускающийся с поверхности ящик, прикрепленный к небольшому автономному буру – ваше спасение в трудную минуту, ведь он всегда доверху забит патронами и красным сахаром, имеющим омолаживающий эффект. Поместите капсулу припасов на **любую незанятую клетку пола пещеры** на игровом поле, за исключением клеток с выходами существ и провалов. Затем вытяните верхнюю карту из колоды припасов, чтобы узнать, что вам привезла капсула.

Если капсула припасов уже находилась на игровом поле, но вы всё равно хотите вызвать её заново (например, если в старой капсуле закончились нужные припасы или вам отрезали путь до неё Глифиды), выполняя этот вариант действия, переместите капсулу на выбранную клетку, после чего сбросьте карту припасов и все оставшиеся на ней жетоны патронов и красные кубики здоровья, и раскройте новую карту. Наконец, поместите указанное количество припасов на раскрытую карту.

ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ

Если вы находитесь на соседней с капсулой припасов клетке, можете потратить 1 действие, чтобы забрать из неё припасы. Вы не можете взять больше припасов, чем есть свободных ячеек на вашем планшете персонажа. Когда в капсуле закончатся все припасы, уберите её с игрового поля и сбросьте раскрытую карту.

ПРИМЕР ВЫЗОВА КАПСУЛЫ ПРИПАСОВ

Бурильщик (с жёлтой окантовкой) тратит 1 очко действия, 2 Нитры и 1 Золото чтобы вызвать новую капсулу припасов.

Он не может вызвать капсулу на соседнюю с собой клетку, так как все они заняты: стенами пещеры, Глифидом-Солдатом и жетоном исследования.

Вместо этого, Бурильщик вызывает капсулу на соседнюю с Инженером (с красной окантовкой) клетку, чтобы его товарищ смог сразу же забрать из неё припасы на своём следующем ходу без необходимости сначала совершать действие движения.

Бурильщик раскрывает верхнюю карту из колоды припасов: на ней указано 7 патронов для основного оружия, 4 для второстепенного, и 1 красный кубик здоровья.

Перечисленные припасы кладутся поверх раскрытой карты и остаются там, пока их не подберёт какой-нибудь Дворф или не будет вызвана новая капсула припасов.



7. ОБМЕН ПРИПАСАМИ

Потратьте 1 очко действия, чтобы свободно обменяться патронами, снарядами, неприкреплёнными жетонами улучшения оружия и картами Тостов с любыми Дворфами, находящимися на соседних с вами клетках. Вы не можете обмениваться красными кубиками здоровья. Действие обмена можно проводить с Дворфами, которые упали или находятся без сознания.

8. ПОМОЩЬ

Дворфа не так уж и просто завалить, однако это всё же случается. Он может быть просто опрокинут и упасть, или вовсе оказаться без сознания. В таких случаях, ему понадобится помощь, потому что упавший Дворф не может выполнять действия.

ПОМОЩЬ УПАВШЕМУ ДВОРФУ

Упавший Дворф может вскарабкаться на ноги самостоятельно, потратив сразу 2 очка действия. Более того, если Дворф всё ещё лежит на земле в начале своего хода, он обязан это сделать. Однако будет куда проще, если ему поможет подняться другой Дворф: действие помощи для него будет стоить всего 1 очко действия. Командная работа – ваше всё!

ПОМОЩЬ ДВОРФУ БЕЗ СОЗНАНИЯ

Дворф, запас здоровья которого полностью иссяк, не умирает – он всего лишь падает без сознания. Если Дворф в начале своего хода всё ещё находится без сознания, увеличьте угрозу роя на 1 и полностью пропустите его ход, включая фазу событий – Дворфы без сознания не берут в конце хода новые карты событий, пока их не поднимут. Любой всё ещё стоящий на ногах Дворф может потратить 1 очко действия, чтобы поднять Дворфа без сознания, находящегося на соседней клетке. Приведённый в чувства Дворф поднимается с земли и получает 1 красный кубик здоровья.

9. ТОСТ (БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Ни один Дворф не спустится в пещеры без кружки пива. Карты Тостов символизируют подбадривающие выкрики, произносимые, как правило, после хорошего глотка пенного напитка, и оказывающие положительный эффект на других Дворфов.

Разыгрыш карты Тоста является бесплатным действием – оно не идёт в счёт вашего лимита на 3 действия в ход, и вы можете разыграть сколько угодно таких карт в свой ход. Да что уж там – даже в ход другого игрока! Однако, вы не можете играть карты Тостов, когда существа передвигаются или проводят атаку в период своей активации (если только на самой карте не указано обратного). Все карты Тостов одноразовые. После того, как эффект карты был разыгран, поместите её в стопку сброса.

Обратите внимание: при игре в соло-режиме с одним Дворфом и дроном БОСКО, вы можете играть любые карты Тостов на самого себя, даже если на карте указано, что её эффект применяется только на других Дворфов. Дружески похлопайте самого себя по плечу – всё же, вы здесь совсем одни.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ НА КУБИКАХ



Кирка. Используется для раскопки стен пещеры, уничтожения сталагмитов, добычи минералов или подбора жетонов исследования с символом кирки. При проведении атаки в ближнем бою наносит 1 единицу урона.



Пуля. Стандартный тип патронов для малокалиберного оружия и минигана Срелка. Наносит 1 единицу урона цели.



Бронебойный патрон. Практически неостановим. Наносит 1 единицу урона цели.



Огонь. Используется при атаке огнём и некоторыми гранатами. Наносит 1 единицу урона цели.



Взрыв. Как правило, применяется сразу на несколько клеток. Определите зону поражения и нанесите 1 единицу урона всем персонажам в ней, включая других Дворфов.



Отпугивание. Применяется на существ. Переместите всех существ, на которых воздействует эффект отпугивания, на 2 клетки от источника, применившего этот эффект (за исключением существ, которые не могут двигаться). Если Взрывник выбрасывает этот символ при проведении атаки, то он отпугивает других существ, но никак не воздействует на Дворфов. Существа, имеющие сопротивление к взрывному урону, всё равно подвергаются эффекту отпугивания (сопротивление отменяет только результаты с уроном). Если в результате атаки существо должно быть одновременно отпугнуто и оглушено или заморожено, проводящий атаку Дворф должен применить только 1 из этих эффектов, на свой выбор.

ПАМЯТКА ПО УЛУЧШЕНИЯМ ОРУЖИЯ



После пробрасывания кубиков атаки, выберите один из них и удвойте выпавший на нём результат. Если вы удваиваете результат отпугивания, можете переместить существа на расстояние до 4 клеток вместо 2.



Игнорируйте любые сопротивления выбранного целью существа к типам урона, присутствующим на оружии, к которому прикреплено улучшение. Однако, это улучшение не позволяет вам игнорировать щит Хранителя.



Радиус атаки этого оружия увеличен на 1 клетку.



Вы можете перебросить 1 кубик из каждой атаки, но будете обязаны оставить новый результат.



Применяйте эффект оглушения на всех существ, получивших урон от атак этого оружия (стр. 38)



После совершения броска кубиков атаки, пробросьте дополнительный кубик взрывного урона.



После совершения броска кубиков атаки, пробросьте дополнительный кубик огненного урона.



После совершения броска кубиков атаки, пробросьте дополнительный кубик бронебойного урона.



После совершения броска кубиков атаки, пробросьте дополнительный кубик пулевого урона. Если вы выбросите на нём попадание, примените эффект оглушения на существо, которому был нанесён этот урон (стр. 38)



Можете использовать любой тип патронов при атаке этим оружием – основные, второстепенные, или комбинацию из обоих видов: при проведении атаки, сбрасывайте жетоны патронов из любого вашего оружия.

ФАЗА СОБЫТИЙ

Закончив свою фазу действий, вы должны взять верхнюю карту из колоды событий (или, в некоторых обстоятельствах, из колоды роя). Эти карты символизируют неизвестные и, как правило, опасные происшествия, случающиеся в пещерных системах. Зачастую они будут предписывать вам передвинуть или поместить на поле враждебных существ, или продвинуть маркер по шкале угрозы роя. Некоторые карты событий также предложат раскрывшему их игроку выполнить особую задачу (чаще всего – бросок кубиков) или сделать выбор.

В любом случае, вытянув карту, зачитайте её содержимое и выполните все предписанные инструкции, после чего отправьте её в стопку сброса соответствующей колоды. Если закончится колода событий, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Однако, если у вас закончится колода роя, это означает провал миссии.

Помните: Дворфы, находящиеся без сознания, а также Дворфы, вернувшиеся в десантную капсулу после выполнения задач миссии, не берут новые карты событий в конце своего хода (стр. 19).

РАЗНОВИДНОСТИ СОБЫТИЙ

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ МИССИИ

Такие события являются контекстуальными и отсылают вас к книге миссий. Вытянув карту особого события миссии, прочитайте описание особого события на развороте с текущей миссией, как если бы оно было написано на карте.

“ПО ЖЕЛАНИЮ”

События с этими ключевыми словами предлагают активному игроку выбрать из нескольких возможных сценариев развития. На многих из этих событий указано, что Дворф игрока должен стоять на ногах, и если он в данный момент лежит на земле, такое событие игнорируется.

УГРОЗА РОЯ

Некоторые карты событий предписывают вам увеличить угрозу роя на определённое количество единиц. Чтобы сделать это, переместите маркер по шкале угрозы роя на соответствующее количество делений. Если маркер достигнет клетки с символом роя, пробудите рой: незамедлительно раскройте верхнюю карту из колоды роя, после чего следуйте указанным на ней инструкциям: как правило, вам придётся поместить несколько новых существ на игровое поле и активировать всех существ. Такие карты событий, как “Куча мала”, предпишут вам раскрыть сразу 2 карты роя. В таком случае, сначала поместите существ с обеих карт в порядке их раскрытия, и только после этого активируйте всех существ.

ПОЯВЛЕНИЕ СУЩЕСТВ

Небольшое количество карт событий напоминают карты роя: они предпишут вам поместить новых существ на определённые выходы на игровом поле. Выходы существ – это норы, из которых вылезают Глифиды; они ни в коем случае не являются выходами из пещеры для Дворфов! В каждой миссии будет представлено 2 выхода существ. Кроме того, в любой миссии может появиться третий выход, находящийся на одном из тайлов скрытых сегментов пещеры. Если карта события или роя предписывает вам поместить существ на выход 3, но в вашей миссии этого выхода на данный момент нет, игнорируйте эту инструкцию и не помещайте на него существ.

Когда существа помещаются на выход, всегда старайтесь помещать их непосредственно на клетку выхода, или, если она занята – на ближайшую к выходу свободную клетку. Если вам доступно несколько таких соседних клеток, всегда выбирайте ту, которая окажется ближайшей к Дворфам. Если и таких клеток окажется несколько (куда бы вы не поместили существо, оно окажется на равном расстоянии к ближайшему Дворфу), то активный игрок может самостоятельно выбрать клетку, куда поместить это существо.

Если карта предписывает вас поместить на игровое поле существо определённого типа, но все их миниатюры закончились (уже находятся на поле), поместите на его место Глифида-Солдата. Если же у вас закончились и Глифиды-Солдаты, не помещайте никаких существ. Кажется, у вас и так уже полно хлопот!

ПРИМЕР ПОЯВЛЕНИЯ СУЩЕСТВ

В этом примере, карта события предписывает игрокам поместить 3 Глифидов-Солдат на выход 1.

Первый Глифид (А) помещается на свободную клетку с выходом 1. Второй (Б) помещается на соседнюю пустую клетку (с жетоном Лутбага).

Третьего Глифида придётся поместить через одну клетку от выхода 1 (В), так как все соседние с ним клетки уже заняты: другими существами и сталагмитом. В данном случае, активный игрок мог бы выбрать не только подсвеченную клетку (В), но и клетку справа от неё, ведь обе этих клетки находятся на равном расстоянии от выхода и от ближайшего дворфа (Инженер, с красной окантовкой).



РЕАКЦИЯ-АТАКА

Некоторые карты событий предписывают вам разыграть неожиданное нападение существа, сидевшего в засаде! Однако, они позволяют вашим товарищам (включая дрона БОСКО и турель Инженера, что особенно полезно, если вы играете в соло) провести бесплатную реакцию-атаку. Любые другие стоящие на ногах Дворфы (кроме вытянувшего карту) или дружественная техника могут прервать нападение существа. Каждый союзник, в линии обзора и радиусе атаки находится появившееся существо (или вытянувший карту Дворф, если карта засады не предписывает поместить на поле миниатюру существа), в порядке хода может потратить 1 единицу боезапаса, чтобы провести атаку из дальнобойного оружия.

Обратите внимание: вам даётся только 1 бесплатное действие на реакцию-атаку, то есть вы не можете использовать атаки со стоимостью более 1 очка действия.

В некоторых случаях, для прерывания атаки из засады хватит 1 попадания, но иногда вам потребуется полностью убить появившееся существо (например, в случае с картой "Кромсатель в деле").

Проводя бесплатную реакцию-атаку, вы можете распределить излишки урона на соседних с целью существ, как если бы проводили дальнобойную атаку по обычным правилам. Если появившееся существо было убито до того, как все игроки успели провести реакцию-атаку, оставшиеся по порядку хода игроки её уже не проводят.

ПРИМЕР РЕАКЦИИ-АТАКИ

В этом примере, карта события "Сюрприз из-под земли" предписывает поместить Глифида-Солдата на соседней с активным Дворфом клетке. Вытянувший карту Стрелок (с зелёной окантовкой) выбирает клетку, находящуюся ближе к его соратнику Бурильщику (с жёлтой окантовкой), чтобы тот сумел провести бесплатную реакцию-атаку.

Теперь Бурильщик может по своему желанию потратить 1 единицу боезапаса, чтобы провести атаку из выбранного дальнобойного оружия.



АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВ

Некоторые карты событий и большая часть карт роя предписывают вам активировать всех существ. Активированные существа совершают либо атаку (если есть, кого атаковать), либо движение (если поблизости не оказалось Дворфов).

Активируйте каждое существо один раз за фазу активации, согласно следующим правилам:

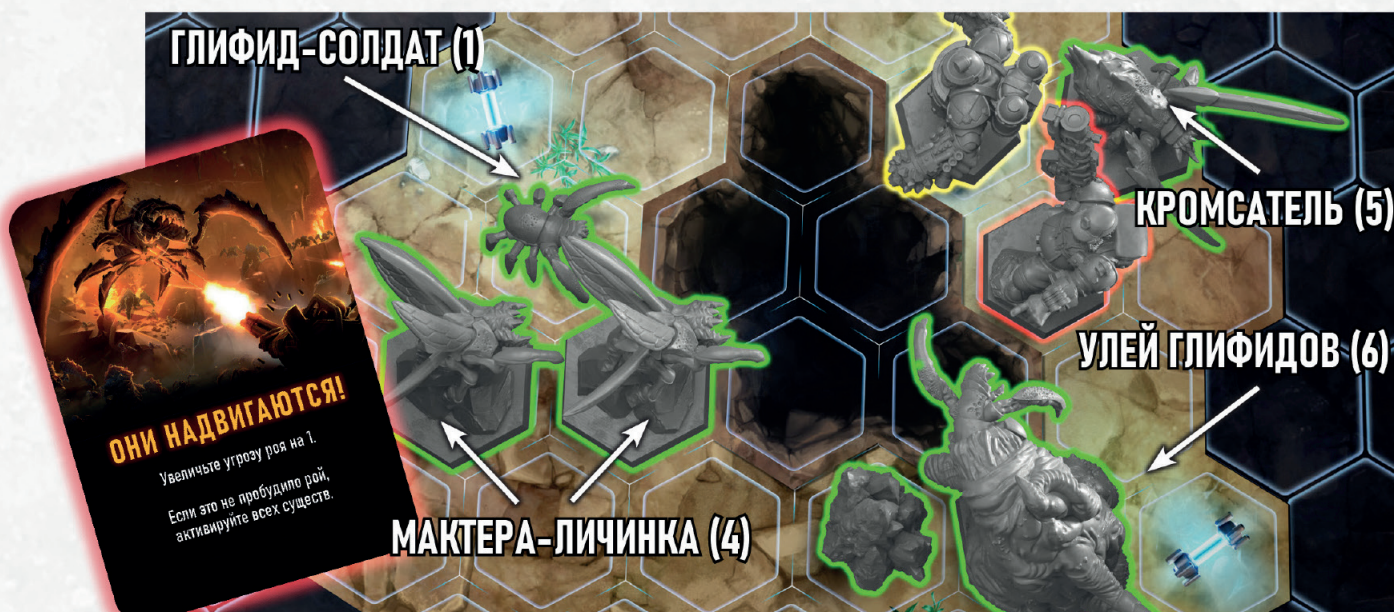
- Существа всегда активируются согласно их номеру порядка активации по возрастанию, начиная с наименьшего, даже если это значит, что активировавшиеся раньше существа преградят путь остальным;
- Если это возможно, существа всегда должны производить атаку, а не движение. Поверните существо передом к его цели, пробросьте указанные кубики атаки, и примените эффекты, указанные на карте существа;
- Только если в радиусе атаки и линии видимости существа нет Дворфов, оно совершает движение. Существа сразу заканчивают движение, как только в их линии видимости и радиусе атаки появляется Дворф;
- Если на равном расстоянии есть несколько Дворфов, существа выбирают целью того, кто ходил последним;
- Существа используют те же правила движения, что и Дворфы. Помимо этого, существа также могут двигаться (и останавливаться) на крайних клетках провалов – они не перепрыгивают через провалы, а ползают по их стенам;
- Существа могут проходить через клетки с другими существами, но не с Дворфами;
- Существа обязаны заканчивать движение на пустых клетках (включая выходы существ и клетки провалов);
- Если до выбранной существом цели нет прямого пути, оно пойдёт обходным. Если и это невозможно (существо оказалось заблокировано в отдельной пещере без выхода), оно просто не будет двигаться;
- Существа не могут заходить внутрь десантной капсулы или атаковать Дворфов внутри – они выберут другую цель;
- Если вам нужно активировать несколько существ одного типа, первым активируется ближайшее к Дворфам существо. Если таковых несколько, активный Дворф может выбрать, какое существо активируется первым.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВ



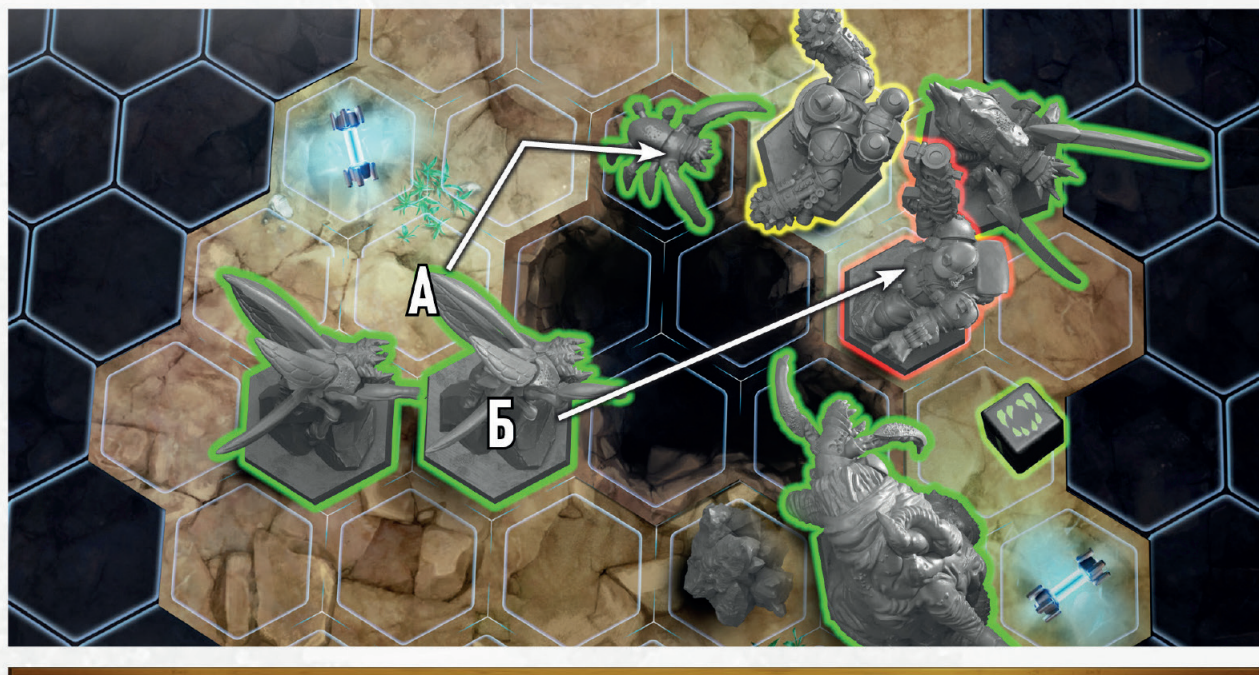
В этом примере, Инженер (с красной окантовкой) вытянул карту события, которая активирует всех существ на игровом поле: Глифида-Солдата, двух Мактер-Личинок, Кромсателя и Улей Глифидов.

Они будут активированы в порядке, соответствующем их номеру порядка активации, согласно перечню существ (стр. 40):



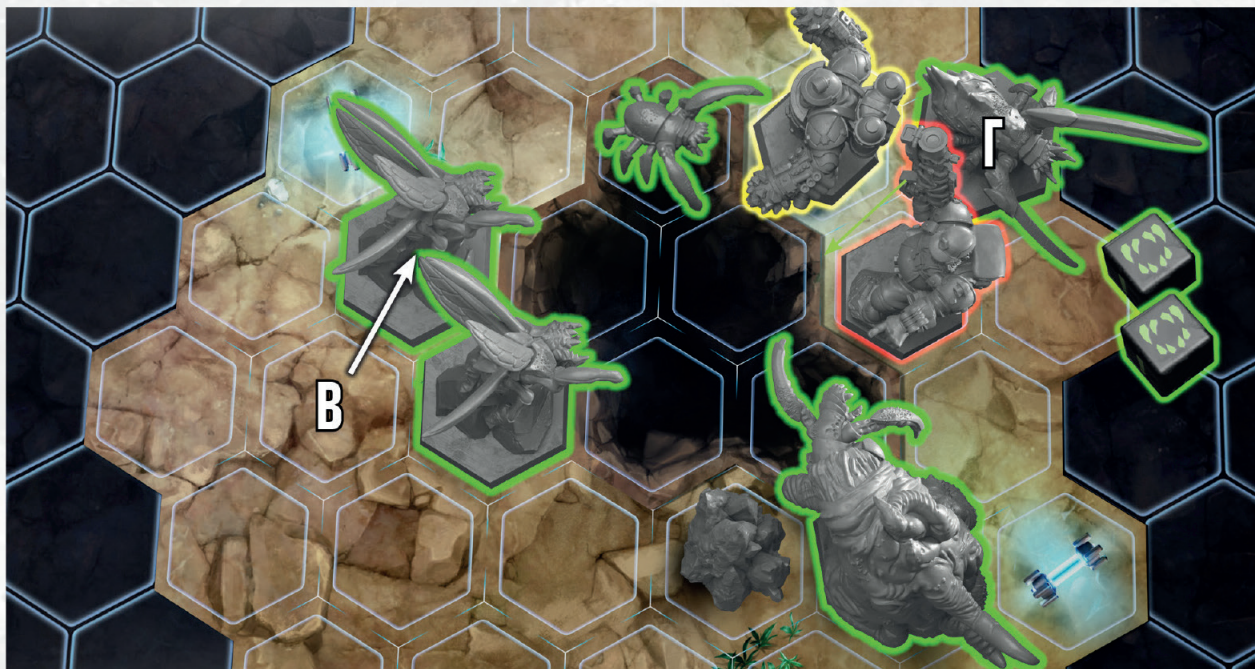
Радиус атаки Глифида-Солдата (А) – всего 1 клетка, так что он не может провести атаку в этой активации. Вместо этого, он совершает движение на 2 клетки к ближайшему Дворфу – в данном случае, к Бурильщику (с жёлтой окантовкой), потому что Глифид не может пересечь провал напрямую, а лишь проползти по его стенам (крайним клеткам).

Вслед за ним, активируются Мактеры-Личинки. Для одной из них (Б) оба Дворфа находятся в радиусе атаки, но она выбирает целью Инженера, так как этот игрок ходил последним. Мактера-Личинка выбрасывает на кубике 1 урон.



Вторая Мактера-Личинка (В) не может провести атаку, так как в её радиусе атаки нет целей. Она передвигается на 1 клетку (ту, где ранее был Глифид-Солдат) и останавливается, потому что один из Дворфов оказался в радиусе её атаки.

Далее активируется Кромсатель (Г). Он проводит атаку, ведь оба Дворфа находятся с ним на соседних клетках. Кромсатель выбирает целью Инженера, потому что он ходил последним, и выбрасывает суммарно 2 единицы урона.



Наконец, активируется Улей Глифидов (Д). Особенность этого существа в том, что оно не может ни двигаться, ни атаковать. Вместо этого, Улей пробрасывает 2 кубика, чтобы попытаться породить новых Глифидов. В данном случае, был выброшен один символ особого эффекта , и Улей порождает одного Глифида-Солдата (Е) на соседней клетке, ближайшей к Дворфам (а именно к Инженеру, ведь он ходил последним).

Этот Глифид-Солдат уже не сможет активироваться в этой фазе, потому что очередь активации этого типа существ прошла.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда все задачи миссии будут выполнены, десантная капсула возвращается в систему пещер – переверните тайл десантной капсулы обратно на лицевую сторону. Любые существа или объекты, находившиеся на тайле десантной капсулы, при этом уничтожаются. Если на тайле находились Дворфы, их отбрасывает ударной волной – они перемещаются на ближайшие клетки соседнего тайла пещеры и падают на землю.

Миссия может закончиться как победой, так и поражением команды:

- Если все задачи миссии выполнены и все Дворфы вернулись внутрь спасательной капсулы (не обязательно вставать на клетку с символом вашего персонажа), миссия моментально заканчивается победой;
- Если в любой момент времени все Дворфы одновременно оказались без сознания, миссия заканчивается поражением;
- Если раскрытая карта события предписывает вам увеличить угрозу роя, но её маркер уже находится на последнем делении шкалы – отведённое на миссию время заканчивается и она завершается поражением;
- Если вам нужно увеличить угрозу роя и её маркер уже находится на последнем делении, но при этом хотя бы один Дворф уже вернулся в десантную капсулу после выполнения основных задач миссии, она заканчивается удовлетворительным успехом. Этот результат имеет значение только при игре в режиме кампании (стр. 33).

Удачно завершив миссию, поздравьте своих сотоварищей за ваши достижения и слаженную командную работу (или дрона БОСКО, если играете в соло-режиме). Теперь можете попробовать миссию посложнее!

Провалив миссию, не унывайте! Утопите свои печали в кружке пенного в баре “Бездна” на орбитальной станции и обсудите вашу стратегию на следующий раз. Попробуйте начать миссию заново, возможно, снизив уровень сложности. Или, конечно же, вы всегда можете испытать удачу в другой миссии!

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Когда вы почувствуете себя уверенными в механиках игры, обязательно попробуйте эти повышающие сложность правила:

- **Неугомонные твари.** Перед началом миссии, уберите из колоды событий карты “Куст крахмальника”, “Трещина в полу” и “Ауч!”. Это сделает колоду более предсказуемой, а события более жестокими к игрокам;
- **Кульминационный финал.** Когда десантная капсула возвращается в систему пещер, раскройте и разыграйте одну карту роя в конце этого хода (вместо того, чтобы раскрывать карту события). Это добавит напряжения к концу партии, провоцируя вас на марш-бросок до десантной капсулы;
- **Неравные шансы.** Когда маркер угрозы роя дойдёт до последнего деления шкалы, перестаньте брать карты событий в конце хода. Вместо них теперь всегда раскрывайте карты роя. Миссия закончится поражением, если колода роя окажется пустой, когда вам нужно будет взять очередную карту. Если по какой-либо причине вам нужно будет увеличить угрозу роя, вы также провалите миссию. Этот вариант игры даёт Дворфам больше времени на то, чтобы добраться до десантной капсулы, ровно как и шанс оказаться погребёнными под роем Глифидов!

ПЕРСОНАЖИ



РАЗВЕДЧИК



БУРИЛЬЩИК



СТРЕЛОК



ИНЖЕНЕР



Невозможно представить себе Deep Rock Galactic без её четырёх героев: Разведчика, Бурильщика, Стрелка и Инженера! Каждый игрок берёт под контроль одного из этих уникальных харизматичных персонажей. Ниже вы найдёте подробное описание каждого персонажа, включающее их индивидуальные способности и экипировку.

РАЗВЕДЧИК

Разведчик – самый мобильный из Дворфов, ведь он очень лёгкий благодаря своему низкому росту, и всегда носит с собой крюк-кошку, чтобы с лёгкостью перелетать через препятствия. Разведчик также не расстается с осветительным пистолетом, позволяющим озарить светом самые тёмные пещеры, и винтовкой М-1000, обеспечивающей смертоносную точность на дистанции.

НАВЫКИ И ЭКИПИРОВКА

Лёгкий шаг. После выполнения действия движения, Разведчик может выполнить одно бесплатное действие: дальнобойной атаки, броска снаряда или выстрела из осветительного пистолета. При этом он обязан потратить боезапас по обычным правилам. Использовать прицельный выстрел винтовки М-1000 таким образом не получится, потому что эта атака стоит 2 очка действия.

Крюк-кошка. При движении, Разведчик может перемещаться через такие препятствия, как: враждебные существа, сталагмиты и клетки провалов, однако не может заканчивать движение на них. Однако, он всё ещё не может перемещаться через чёрные клетки стен пещеры или через жетоны огня. Ваше движение ограничено стандартной дистанцией в 3 клетки, включая любые перемещения через клетки с препятствиями.

Осветительный пистолет. Потратьте 1 очко действия, чтобы поместить 1 жетон фаера на любую клетку в линии видимости (не обязательно пустую), без ограничения по радиусу выстрела. Дворфы и союзная техника (включая дрона БОСКО) могут перебросить 1 кубик из каждой дальнобойной атаки против любого существа, находящегося на клетке с фаером или любой соседней с ним клетке. Верните жетон фаера в личный запас в начале вашего следующего хода. Жетон фаера не блокирует движение или линию видимости, пока находится на поле.

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

Разведчик экипирован полуавтоматической винтовкой “Классическая М-1000”, наносящей смертоносный бронебойный урон на большой дистанции.

Одиночный выстрел. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить один кубик бронебойного урона. Радиус атаки: 6 клеток.

Прицельный выстрел. Потратьте 2 очка действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 2 кубика бронебойного урона и применить все выпавшие попадания на одну цель (вы не можете разделить попадания этой атакой на несколько целей). Радиус атаки: 8 клеток.

БУРИЛЬЩИК

Бурильщик способен перемещаться прямо через препятствия – напролом, благодаря его двойным силовым бурам. Он также носит с собой внушительный огнемёт, позволяющий встречать орды Глифидов с огоньком.

НАВЫКИ И ЭКИПИРОВКА

Движение с силовыми бурами. Выполняя действие движения, Бурильщик может переместиться на клетку со сталагмитом или на клетку стены пещеры, не содержащую минерал, в процессе уничтожая их. Ваше действие движения закончится на той клетке, где была стена пещеры или сталагмит, вне зависимости от того, сколько клеток вы прошли до этого. Если вы захотите переместиться дальше, вам придётся потратить ещё одно действие движения.

Пробурирование в стены пещеры: Поместите тайл одинарного сегмента пещеры под Бурильщика, когда вы пробуриваете стену, и завершите действие движения. Вы не можете пробуриваться в стены, содержащие минералы.

Пробурирование в сталагмиты: переместившись на клетку со сталагмитом, уберите его с игрового поля и завершите действие движения. Вы не пробрасываете кубик минералов, уничтожая сталагмит таким образом: ваши буры перемалывают его в каменную пыль вместе со всем содержимым.

Атака бурами. Проводя атаку в ближнем бою, Бурильщик игнорирует сопротивление цели к урону киркой.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ БУРИЛЬЩИКА



Бурильщик хочет раскрыть скрытый сегмент пещеры. Он не может пробуричь через стену, содержащую минерал (Золото), поэтому решает пойти в обход. Для начала он движется через клетку 1 и заканчивает первое действие движения на клетке 2, пробуривая стену и подкладывая на клетку пустой тайл одинарного сегмента пещеры.

Чтобы продвинуться на клетку 3, ему нужно потратить ещё одно действие, ведь движение Бурильщика заканчивается всякий раз, когда он пробуривает стену. Он перемещается на клетку, опять же подкладывая на неё новый пустой тайл, и раскрывает скрытый сегмент пещеры. Теперь у него осталось только одно очко действия на этом ходу, и он надеется, что его хватит на то, чтобы разобраться с возможной угрозой в новой пещере.

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

Бурильщик управляется с мощным, но ограниченным в радиусе действия огнемётом. У него есть два режима огня: разрушительный огненный дым и используемая в оборонительных целях пылающая земля.

Огненный дым. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас, чтобы бросить 3 кубика огненного урона. Радиус атаки: 3 клетки. При разделении попаданий этой атакой, все целевые клетки должны находиться в радиусе 3 клеток от Бурильщика.

Пылающая земля. Используйте не более двух раз за ход: потратьте 1 очко действия и 2 боезапаса, чтобы бросить 2 кубика огненного урона. Радиус атаки: 3 клетки. Примените весь выпавший урон на одну клетку цели, затем разместите 3 жетона огня вне зависимости от того, нанесла ли ваша атака урон. Если изначальная клетка цели после вашей атаки стала пустой, поместите первый жетон огня на неё. Если клетка всё ещё занята, поместите первый жетон огня на соседнюю с ней пустую клетку. Затем поместите 2 оставшихся жетона огня, каждый на соседнюю с предыдущим пустую клетку. Жетоны огня блокируют движение и линию видимости существ, даже летающих. Если в фазе событий вы должны поместить новое существо на клетку с жетоном огня, нанесите ему 1 единицу огненного урона и уберите жетон. В любом случае, в начале вашего следующего хода верните все жетоны огня с игрового поля в ваш личный запас.

СТРЕЛОК

Стрелок оснащён трёхствольным миниганом, способным уничтожать большие группы врагов. Он также экипирован тросомётом – крайне полезным инструментом для пересечения глубоких провалов. В добавок ко всему, Стрелок может активировать стационарный генератор щита, создающий небольшое защитное поле для всей команды.

НАВЫКИ И ЭКИПИРОВКА

Тросомёт. Находясь на соседней с глубоким провалом клетке, можете потратить 1 очко действия, чтобы поместить 1 или более жетонов троса на пустых клетках провала, соединяя клетку со Стрелком с клеткой пола пещеры на другой стороне провала. Любой Дворф может воспользоваться тросом в ходе выполнения действия движения. Две клетки, соединённые тросом, при движении считаются соседними друг с другом (таким образом, сама длина троса считается за 0 клеток, и перемещаясь по нему на “соседнюю” клетку вы в итоге проходите расстояние в 1 клетку). Вы не можете заканчивать движение на клетках троса, только мгновенно перемещаться с одной соединённой им клетки на другую. Устанавливая новый трос, Стрелок может по своему желанию убрать уже установленные тросы с игрового поля, если ему не хватает жетонов.

Генератор щита. Потратьте 1 очко действия, чтобы разместить жетон щита из вашего личного запаса на соседней с вами пустой клетке. Генерируемое им поле защищает Дворфов на клетке щита и всех соседних с ней клетках, предотвращая атаки любых существ (включая атаки пещерных пиявок, хватателей, и прочие неприятности из колоды событий). Существа всё ещё будут пытаться атаковать защищённых Дворфов, как они бы делали это по обычным правилам (то есть они не станут искать другую цель). Кроме того, существа не могут даже войти на клетки защитного поля (если только они уже не находились на них в момент его создания), однако они всё ещё будут появляться на них, если вы накрыли полем выходы существ. Жетон щита и генерируемое им поле остаются на том же месте, даже если Стрелок покинет его действием движения. Сбросьте жетон щита в общий запас в начале следующего хода Стрелка. Он получит его обратно в свой личный запас только при пополнении припасов в капсуле (или в начале новой миссии).

ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ ТРОСОМЁТА

Стрелок хочет добраться до жетона исследования по ту сторону глубокого провала.

Он тратит 1 действие, чтобы установить трос длиной в 2 клетки, начинающийся с соседней с ним клетки провала.

Преодоление троса не считается пройденным расстоянием, поэтому своим следующим действием Стрелок может дойти до клетки с жетоном исследования.



ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

Массивный миниган Стрелка способен стрелять очередями.

Шквал огня. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 3 кубика пулевого урона. Радиус атаки: 5 клеток.

Стрельба очередями. Последовательные атаки считаются бесплатными действиями, если выполняются сразу же после Шквала огня. Вы всё ещё должны тратить боезапас, но каждая успешная атака (с как минимум 1 попаданием) позволяет вам провести ещё одну атаку в качестве бесплатного действия против той же или совершенно другой цели.

ИНЖЕНЕР

Инженер помогает остальным Дворфам удерживать позиции, устанавливая свою автоматическую турель. Он также носит с собой разрушительный гранатомёт и платформенную пушку, позволяющую строить мосты через глубокие провалы.

НАВЫКИ И ЭКИПИРОВКА

Установка автоматической турели. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас, чтобы установить автоматическую турель на соседней с вами клетке. Турель считается единицей дружественной техники, а значит она не блокирует движение и линию видимости, однако ни Дворфы, ни существа не могут оканчивать своё движение на клетке с турелью. Существа будут атаковать турель только если она является ближайшей для них целью (ближе, чем любой из Дворфов). Турель имеет 1 единицу здоровья, то есть она уничтожается и возвращается в личный запас Инженера после первого же попадания. Турель не может быть оглушена, заморожена или опрокинута. Если турель уже находится на игровом поле, Инженер всё равно может выполнить действие установки турели, переместив её на новое место (он забирает турель в личный запас и выставляет её на соседнюю с собой клетку по обычным правилам).

Автоатака турелью. Турель имеет радиус атаки в 3 клетки. Как только существо атакует или совершает движение в этом радиусе (не важно, входит оно в радиус, проходит в его пределах или собирается его покинуть), игрок, контролирующий Инженера, может бросить 1 кубик пулевого урона и применить результат на это существо. В случае реагирования турели на атаку существа, она наносит урон **одновременно** с существом (что может закончиться взаимным уничтожением, например, если существо с 1 здоровья атаковало турель). Турель не стреляет повторно по одному и тому же существу несколько раз за фазу событий, даже если оно совершит несколько действий в радиусе её атаки. Автоатака турелью не является действием и не тратит боезапас Инженера.

Платформенная пушка. Не является оружием! Стреляет платформами, достаточно устойчивыми для того, чтобы по ним можно было ходить. Потратьте 1 очко действия, чтобы разместить до 3 жетонов платформ на клетках глубоких провалов в линии видимости и с неограниченным радиусом. Не имеет значения, если на этих клетках находятся существа – вы размещаете платформы прямо под ними. По установленным платформам можно совершать движение по обычным правилам, и ими могут пользоваться как Дворфы, так и существа. Если в личном запасе Инженера закончились жетоны платформ, он может переместить уже размещённые на игровом поле платформы, на которых в этот момент не стоят какие-либо персонажи, на новое место.

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

Мощный ручной гранатомёт Инженера способен стрелять вверх объектов (аналогично броску снаряда, его гранаты летят по дуге под потолком пещеры).

Осколочная граната. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия. Радиус атаки: 4 клетки. Выберите клетку цели в радиусе 4 клеток от вас и 2 соседние с ней клетки так, чтобы зона поражения образовывала треугольник из 3 клеток. Бросьте 1 кубик взрывного урона и примените результат на все три клетки. Другие Дворфы получают урон от этой атаки, но на них не действует эффект отпугивания.

Противопехотная граната. Фокусированная атака, направленная только на одно существо. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 2 кубика взрывного урона, после чего выберите 1 результат. Радиус атаки: 4 клетки.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

СОЛО-РЕЖИМ

Играя в одиночку, вы можете взять под контроль сразу нескольких Дворфов, играя по обычным правилам, или же попробовать особый соло-режим, позволяющий играть только одним Дворфом с дроном БОСКО в качестве напарника. В таком случае, при подготовке миссии поместите БОСКО на любую пустую клетку, соседнюю с тайлом десантной капсулы.

- БОСКО – крайне полезный напарник, потому что он не может быть атакован существами и имеет бесконечный боезапас.
- БОСКО не блокирует ваше движение или линию видимости, но при этом не способен подбирать минералы или жетоны. Однако его можно отправлять на раскопку стен пещеры или проверку жетонов исследования – они всё ещё переворачиваются, если БОСКО оказывается на соседней клетке.
- БОСКО может выполнять реакцию-атаку, требуемую некоторыми картами событий, точно так же, как это сделал бы другой Дворф.
- При игре в соло-режиме с БОСКО вы можете играть любые карты тостов на самого себя, вне зависимости от указанных на карте условий.



После того, как вы выполните 3 действия за своего Дворфа, вы можете выполнить ещё 2 любых действия БОСКО, как будто это продолжение вашего хода (вы заканчиваете ход и берёте карту события уже после действий БОСКО):

ДВИЖЕНИЕ

Передвиньте БОСКО на расстояние до 3 клеток. БОСКО – летающий бот, а это значит, что при движении он игнорирует клетки провалов, а также сталагмиты, существ и Дворфов. Однако, он всё ещё не может заканчивать своё движение на них.

КИРКА

Вы можете использовать кирку БОСКО на соседних с ним стенах пещеры, сталагмитах, существах, а также жетонах лутбагов и красного сахара. Бросьте кубик кирки, как обычно. Любые добытые БОСКО минералы выпадают на землю – они всё ещё должны быть Дворфом самостоятельно. Обратите внимание: БОСКО не может добывать жетоны инопланетных яиц.

ПУЛЕМЁТ

1 очко действия. Бросьте 1 кубик пулевого урона. Радиус атаки: 3 клетки.

РАКЕТНИЦА

2 очка действия. Бросьте 1 кубик взрывного урона. Радиус атаки: 4 клетки. Результат применяется на одну цель, без урона по площади. Обратите внимание: использовав ракетницу, вы потратите все доступные БОСКО очки действия на этот ход.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Если вы окажетесь без сознания, БОСКО может пожертвовать собой, чтобы спасти вас, вне зависимости от того, как далеко он находится. Поднимите вашего Дворфа, получив 1 красный кубик здоровья, после чего верните вашего верного друга БОСКО в коробку с игрой. Не берите карту события и сразу же начните следующий ход вашего Дворфа.

Обратите внимание: вы можете использовать действия БОСКО в любом порядке, в том числе и выполнить два одинаковых.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Кампания “Глубокое погружение” – рискованная задача, требующая от вас выполнения всех сценариев из книги миссий без возможности вернуться на орбитальную станцию, чтобы передохнуть: вам придётся обходиться найденным снаряжением.

Используйте следующие правила при подготовке миссий в режиме кампании:

- Оставшиеся кубики здоровья, жетоны боезапаса, карты тостов и снарядов и второстепенного оружия переносятся в следующую миссию. Никакие запасы не восполняются, однако размещённые особые жетоны персонажей (например, платформы Инженера и тросы Стрелка) возвращаются в их личный запас;
- Вам позволено оставить на себе оружие, найденное в ходе миссии. Разогнанное оружие остаётся разогнанным;
- Между миссиями каждый игрок может сбросить 1 или более жетонов улучшения оружия, чтобы за каждый из них получить один бонус: полное восстановление здоровья себе или полная перезарядка одного оружия любому Дворфу.
- Непотраченные Золото и Нитра между миссиями сбрасываются. За каждую сброшенную единицу Золота, получите один бонус: 1 красный кубик здоровья, 1 боезапас, 1 карту снаряда или 1 карту тоста. Распределите полученные бонусы между всеми Дворфами по общему решению игроков, однако один Дворф не может получить больше одной карты снаряда и одной карты тоста;
- Если миссия завершилась успехом, но некоторые Дворфы не успели вернуться в капсулу, потому что были без сознания, они не могут получать бонусы при подготовке к следующей миссии и начнут её с 1 кубиком здоровья;
- Если вы провалите миссию, вся кампания завершается и должна быть начата заново с первой миссии.

Если вам удастся завершить всю кампанию за один присест, мы должны признать, что вы – воистину бесстрашные Дворфы! Однако, для тех из вас, кто решит прерваться на сон, мы рекомендуем использовать лист бумаги и карандаш, чтобы записать ресурсы всех Дворфов, с которыми они должны начать следующую миссию.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К МИССИИ



Бурильщик только что завершил миссию в режиме кампании. У него не осталось боезапаса второстепенного оружия, карт снарядов или тостов. К тому же, он имеет неполный запас здоровья.

Он решает сбросить жетон улучшения оружия со своего Экспериментального Плазмозарядника, чтобы полностью перезарядить второстепенное оружие (он получит 5 жетонов боезапаса, потому что его оружие разогнано).

Затем, он сбрасывает 2 накопленных Золота, чтобы полностью восстановить здоровье.

Оставшаяся Нитра просто сбрасывается.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

В вашей первой партии мы рекомендуем использовать стандартное основное оружие – то, что уже находится на планшетах персонажей. Когда вы станете увереннее чувствовать себя в игре, перед началом миссии можете выбрать альтернативный вариант: поместите жетон альтернативного основного оружия поверх вашего стандартного. Обратите внимание: на обратной стороне жетона указано, какой Дворф может экипировать это оружие.



АВТОМАТ "DEERSCORE GK2" (РАЗВЕДЧИК)

В сравнении с М-1000 имеет меньшую дальность, но куда более весомый урон.

Очередь. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 2 кубика бронебойного урона, после чего выберите 1 результат. Радиус атаки: 5 клеток.

Полный автомат. Потратьте 1 очко действия и 2 боезапаса основного оружия, чтобы бросить 2 кубика бронебойного урона. Радиус атаки: 5 клеток.



КРИОПУШКА (БУРИЛЬЩИК)

Эта морозная альтернатива огнестрельному оружию способна замораживать цели.

Обморожение. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 3 кубика пулевого урона. Каждое попадание замораживает цель. Радиус атаки: 3 клетки.

Снежная буря. Бесплатное действие. Потратьте 1 боезапас основного оружия, чтобы заморозить 2 цели, находящиеся на соседних друг от друга клетках. Радиус атаки: 3 клетки.



ТЯЖЁЛАЯ АВТОПУШКА "ГРОЗОВАЯ ТУЧА" (СТРЕЛОК)

Взрывоопасная альтернатива стандартному оружию, не способная стрелять очередями.

Вольфрамовая пуля. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 1 кубик взрывного урона. Радиус атаки: 6 клеток.

Двойной выстрел. Потратьте 2 очка действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 2 кубика взрывного урона. Радиус атаки: 6 клеток.



ПЛАЗМЕННЫЙ РЕЗАК (ИНЖЕНЕР)

Эта плазменная пушка способна генерировать прямой концентрированный луч плазмы, позволяя наносить урон множеству противников за один выстрел.

Сфокусированный луч. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 2 кубика огненного урона, после чего выберите 1 результат. Радиус атаки: 5 клеток.

Примените урон на клетку цели и на каждое существо, находящееся на кратчайшем пути от вас к цели. Для этой атаки не требуется линия видимости. Луч плазмы проходит сквозь сталагмиты и стены пещеры, но не уничтожает их.

Заряд плазмы. Потратьте 1 очко действия и 1 боезапас основного оружия, чтобы бросить 1 кубик огненного урона и 1 кубик бронебойного урона. Радиус атаки: 1 клетка.

РАЗВЁРТКА КУБИКОВ УРОНА



Кубик пулевого урона

Высокий шанс промаха, только одиночные попадания



Кубик огненного урона

Высокий шанс промаха, есть шанс двойного попадания



Кубик бронебойного урона

Повышенный шанс двойного попадания



Кубик взрывного урона

При промахе вызывает отпугивание



Кубик кирки

Двойной результат может быть разделён



Кубик существ

Особый эффект зависит от существа или события

СОЗДАТЕЛИ



Jonas Springborg
Арт-директор



Rasmus Berggreen
Исп. продюсер



Christopher Rabenhorst
Креативный продюсер

Художники: Mayenna Sophie Plastow-Smed, Coco Apunnguaq Lynge, Daniel Gstir, Jacob Møller, Aske Kaagaard, Fredrik Bangsund Nordahl, Jesper Friis Henriksen, Silas Amdi, Malte Madsen, Mads Thøgersen, Konsta Nikkilä, Michael Koudal

Дизайнер миниатюр: David Arberas

Продюсер: Kasper Mou

Вёрстка: Anne Digens, Jeanne Touzet

Финансист: Malene Iversen

Комьюнити-менеджер: Sharon Murillo

Печать игры: Eastar Game Manufacturing Co.,Ltd, China.

Редактура книги правил: Jo Lefebure & Bryan Gerding for The Geeky Pen



Ole Steiness
Гейм-дизайнер

Тестеры: Magnus Maigaard Falk, Christian Breuner, Mads Brynnum, Adel Hadi, Simon Gjerløv-Christensen, Thomas Steiness, Johannes Trappaud Sjolte, Daniel Ditlevsen, Alexander Risvang, Thomas Gymoese, Thomas "Fyrsten" Carnell, André Glasius Tischer, Uffe Friis Lichtenberg, Niels Peter Meyn Milthers, Uffe Gram Christensen, Martin Vegeberg Nielsen, Michele Rosa, Christen Lorensen



Søren Lundgaard
Генеральный директор



Mikkel Martin Pedersen
Гейм-директор



Robert Friis
Арт-директор



Jacob Herold
Комьюнити-менеджер

СНАРЯДЫ



ФУГАС. / ЗАЖИГ. ГРАНАТА

Радиус броска: 4 клетки. Бросьте 2 взрывных кубика (фугасная граната) или 2 взрывных кубика (зажигательная граната) и примените результат на клетки в зоне поражения.



ЗАРЯД ПЛАЗМЫ

Радиус броска: 4 клетки. Бросьте 2 взрывных кубика и примените результат на клетку цели и 2 соседние клетки по прямой линии. Клетка цели должна быть ближе к вам, чем остальные.



УДАРНЫЙ ТОПОР

Радиус броска: 4 клетки. Бросьте 2 бронебойных кубика и примените наивысший результат из двух на клетку цели.



ГЕНЕРАТОР ПОЛЯ

Радиус броска: 4 клетки. Существа не могут покинуть или войти в зону поражения, но всё ещё могут появляться на них (например, если вы перекрыли полем один из выходов). Сбросьте карту и уберите жетон генератора поля в начале вашего следующего хода.



ГРАНАТА К.Л.О.Н.

Радиус броска: 4 клетки. Жетон не может быть уничтожен и блокирует движение существ. Существа будут атаковать голограмму (жетон), если она является ближайшей целью. Если Дворф или техника находятся ближе, существо выберет целью того, кто активировался последним. Сбросьте карту и уберите жетон голограммы в начале вашего следующего хода.



СЕНСОРНАЯ МИНА

Радиус броска: 4 клетки. Как только на клетку с жетоном мины войдёт нелетающее существо, бросьте 2 кубика взрывного урона против него. Уберите жетон после взрыва. Если вы выбросите отпугивание, существо отступает в направлении, откуда пришло, и заканчивает движение.



ГРАНАТА-ЛИПУЧКА

Радиус броска: 4 клетки. Выберите цель и переместите её на 0-3 клетки, затем бросьте 1 кубик взрывного урона и примените его на все цели в радиусе взрыва (включая Дворфов), считая его от клетки, куда переместилась цель. Вы не можете переместить неподвижных или огромных (занимающих более 1 клетки на поле) существ при помощи гранаты-липучки.



ВЗРЫВПАКЕТ

Радиус броска: 1 клетка. Вы можете дистанционно сдетонировать заряд в любой момент (даже во время движения существа в фазе событий). Бросьте 2 кубика взрывного урона и примените результат на все клетки в зоне поражения, уничтожая сталагмиты, платформы и стены пещеры. Содержавшиеся в стенах минералы выпадут на появившиеся пустые клетки.



ТУННЕЛЕ-РЕЗЧИК

Радиус броска: 4 клетки. Уничтожает сталагмиты и стены пещеры на 3 клетках по прямой линии. Клетка цели должна быть ближе к вашему Дворфу, чем траектория прорезаемого туннеля. Сожержавшиеся в стенах минералы выпадут на появившиеся пустые клетки.



КОРРОЗ. БОМБА

Радиус броска: 4 клетки. Нанесите 1 единицу урона всем на клетке цели и соседних с ней клетках.



ШОКОВАЯ ГРАНАТА

Радиус броска: 4 клетки. Бросьте 1 кубик пулевого урона и примените результат на клетку цели и две соседние клетки. Все цели в зоне поражения получают оглушение, даже если вы не нанесли урон.



РАЗРУШИТЕЛЬ ПОЧВЫ

Радиус броска: 4 клетки. Уничтожает сталагмиты и стены пещеры на соседних с клеткой цели клетках. Сожержавшиеся в стенах минералы выпадут на появившиеся пустые клетки.



КРИОГЕННАЯ ГРАНАТА

Радиус броска: 4 клетки. Замораживает всех существ на клетке цели и двух соседних клетках. Летающие существа сразу же погибают.



КАССЕТНАЯ ГРАНАТА

Радиус броска: 4 клетки. Бросьте 2 кубика взрывного урона и примените общий результат на соседние с клеткой цели клетки.



ФОСФОРНАЯ ГРАНАТА

Радиус броска: 4 клетки. Бросьте 1 кубик огненного урона и примените результат на клетку цели и соседние с ней клетки.

ВТОРОСТЕПЕННОЕ ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	ЗАВОДСКИЕ НАСТРОЙКИ	РАЗГОН АКТИВИРОВАН
 ПИСТОЛЕТ СЕРИЙНОГО ОГНЯ “BRT7”	Радиус выстрела: 3 клетки. Бросьте 3 кубика пулевого урона и примените все результаты на одну цель.	Радиус выстрела: 5 клеток. Бросьте 3 кубика пулевого урона и примените все результаты на одну цель.
 ТЯЖЁЛЫЙ РЕВОЛЬВЕР “БУЛЬДОГ”	Радиус выстрела: 5 клеток. Бросьте 1 кубик бронебойного урона.	Радиус выстрела: 5 клеток. Бросьте 1 кубик бронебойного урона. Попадание замораживает цель.
 ЭКСПЕРИ- МЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАЗМО- ЗАРЯДНИК	Радиус выстрела: 4 клетки. Бросьте 1 кубик взрывного урона.	Радиус выстрела: 4 клетки. Бросьте 1 кубик взрывного урона и примените результат на всех персонажей (включая Дворфов) в зоне действия: цель и две соседние клетки, образующие вместе треугольник.
 ЭКСПЕРИ- МЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАЗМО- ПОДЖИГАТЕЛЬ	Радиус выстрела: 4 клетки. Бросьте 2 кубика огненного урона, затем выберите только 1 из выпавших результатов.	Радиус выстрела: 4 клетки. Бросьте 2 кубика огненного урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями).
 САМОДЕЛЬНАЯ “БУМ-ПАЛКА”	Радиус выстрела: 2 клетки. Бросьте 2 кубика бронебойного урона, затем выберите только 1 из выпавших результатов.	Радиус выстрела: 2 клетки. Бросьте 2 кубика бронебойного урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями).
 ЭЛЕКТРИ- ЗУЮЩИЙ ПП “КРЕПЫШ”	Радиус выстрела: 3 клетки. Бросьте 2 кубика пулевого урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями). Попадания оглушают цели.	Радиус выстрела: 5 клеток. Бросьте 2 кубика пулевого урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями). Попадания оглушают цели.
 ПОЛУАВТО- МАТИЧЕСКАЯ СУБАТА 120	Радиус выстрела: 5 клеток. Бросьте 1 кубик пулевого урона. Стрельба из этого оружия всегда считается бесплатным действием (но всё ещё тратит боезапас).	Радиус выстрела: 5 клеток. Бросьте 2 кубика пулевого урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями). Стрельба из этого оружия всегда считается бесплатным действием (но всё ещё тратит боезапас).
 ДРОБОВИК “ВЕПРЬ” АВТО 210	Радиус выстрела: 3 клетки. Бросьте 1 кубик бронебойного урона и 1 кубик пулевого урона. Примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями).	Радиус выстрела: 3 клетки. Бросьте 1 кубик бронебойного урона и 2 кубика пулевого урона. Примените все три результата (они могут быть разделены между соседними целями).
 ПАРНЫЕ ПП “ЖУКОВ” NUK17	Радиус выстрела: 4 клетки. Бросьте 2 кубика пулевого урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями).	Радиус выстрела: 4 клетки. Бросьте 2 кубика пулевого урона и примените оба результата (они могут быть разделены между соседними целями). Если вы выбросили 2 промаха, эта атака не тратит боезапас.

РАЗЛИЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

СИМВОЛ	ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ДВОРФОВ	ВОЗДЕЙСТВИЕ НА СУЩЕСТВ
 УРОН	Получите 1 единицу урона (уберите 1 красный кубик здоровья с вашего планшета).	Нет эффекта
 ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ	Специальный эффект, отличающийся в зависимости от существа или события.	Нет эффекта
 ОГЛУШЕНИЕ	Поместите жетон с символом оглушения рядом с вашим Дворфом. На вашем следующем ходу у вас будет только 1 очко действия. Обратите внимание: если вы упали, вам не хватит очков действия, чтобы подняться самостоятельно! Верните жетон в запас в конце вашего хода.	Поместите жетон с символом оглушения рядом с существом. Когда это существо должно будет активироваться, уберите с него жетон и пропустите его активацию. Оглушая замороженное существо, уберите с него жетон заморозки. Если вы одновременно отпугиваете и оглушаете существо одной атакой, выберите только один из эффектов.
 СПУТЫВАНИЕ	Поместите жетон с символом паутины рядом с вашим Дворфом. На вашем следующем ходу вы не можете выполнять действие движения. Верните жетон в запас в конце вашего хода.	Нет эффекта
 ЗАМОРОЗКА	Нет эффекта	Поместите жетон заморозки рядом с существом. Пока существо заморожено, любой получаемый им урон удваивается, но сопротивления не игнорируются. Когда это существо должно будет активироваться, уберите с него жетон и пропустите его активацию. Если вы заморозите летающее существо, оно сразу же умирает. Если вы одновременно отпугиваете и оглушаете существо одной атакой, выберите только один из эффектов.
 ЩИТ СТРЕЛКА	Вы не получаете урон и не подвержены эффектам любых существ, пока находитесь под действием щита. Существа не могут войти или ранить кого-либо на клетке с щитом и всех соседних клетках. Жетон щита будет сброшен в общий запас в начале следующего хода Стрелка, и он сможет получить его обратно только пополнив припасы в капсуле.	Нет эффекта
 УПАЛ	Положите миниатюру вашего Дворфа набок. Вы не можете выполнять никаких действий, пока не подниметесь сами (2 очка действия) или вас не поднимет другой Дворф (1 очко действия). Осторожно: существа продолжают атаковать упавших Дворфов. Если вы всё ещё опрокинуты в начале вашего следующего хода, вы обязаны потратить первые 2 действия, чтобы подняться.	Нет эффекта
БЕЗ СОЗНАНИЯ	О нет, у вас закончилось здоровье! Положите миниатюру вашего Дворфа набок. Вы не можете выполнять никаких действий на своём ходу, и также не берёте карту события в конце хода. Если вы всё ещё без сознания в начале вашего хода, увеличьте угрозу роя на 1. Существа будут игнорировать Дворфов без сознания и могут проходить через клетки с ними, но не заканчивать на них движение. Другой Дворф на соседней клетке с вами может использовать действие помощи, чтобы привести вас в чувства: поставьте свою миниатюру на ноги и получите 1 красный кубик здоровья.	Нет эффекта

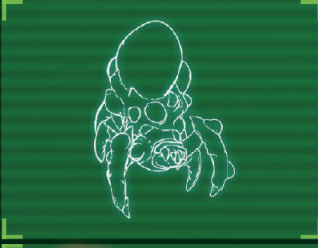
СВОЙСТВА МИНЕРАЛОВ

НАЗВАНИЕ		ОПИСАНИЕ
 МОРИКИТ		Блестящий минерал, крайне важный для Менеджмента. Зачастую обнаружение и добыча Моркита будет становиться основной задачей вашей миссии. Встречается в стенах пещер.
 НИТРА		Кроваво-красная руда. Вы можете потратить 3 Нитры на вызов капсулы припасов, способной спасти вам жизнь в трудной ситуации, ведь она доставляет вам патроны и красный сахар для восполнения здоровья. Может быть добыта из сталагмита.
 ЗОЛОТО		Вы богаты! Можете использовать 1 Золота, чтобы активировать разгон вашего второстепенного оружия, или заменять им Нитру при вызове капсулы припасов. Может быть добыто из сталагмита.
 АКВАРК		Синий, светящийся, и очень ценный минерал. Акварки очень тяжёлые: каждый Дворф может одновременно нести только один. В соответствующем типе миссии вы должны доставлять акварки на буровую установку.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВ

НАЗВАНИЕ	ОПИСАНИЕ
 ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ	Когда вам нужно активировать существ, сверьтесь с порядковыми номерами типов существ в верхнем правом углу карт активации. Существа всегда активируются в порядке по восхождению (от меньшего числа к большему).
 БАЗОВОЕ ЗДОРОВЬЕ	Число базового здоровья соответствует количеству урона, который вы должны нанести существу, чтобы убить его.
 РАДИУС АТАКИ	Радиус, в котором существо может провести атаку, в любом направлении.
 ДАЛЬНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ	Количество клеток, на которые существо может переместиться при активации. Большинство существ следуют по кратчайшему возможному пути к ближайшему Дворфу (если на их карте не указано противоречащих особенностей поведения).
СОПРОТИВЛЕНИЯ УРОНУ     	Обозначают сопротивление существа к определённому типу урона. Когда вы атакуете существо, вычитите по одному успешному результату вашей атаки за каждый видимый символ сопротивления этому типу урона (символ сопротивления отменяет именно 1 ед. урона, а не 1 кубик) (стр. 14)

ПЕРЕЧЕНЬ СУЩЕСТВ

СУЩЕСТВО	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАГРАДА	СОПРОТИВЛЕНИЯ
 ГЛИФИД-СОЛДАТ	  1 R 1  3  ! = нет эффекта (сложность 5 = )		
 ПАУТИНОПЛЮЙ	  2 R 5  3   ! = 		
 ВЗРЫВНИК	  1 R 1  3 		
 МАКТЕРА-ЛИЧИНКА	  2 R 3  3  ! = 		  
 КРОМСАТЕЛЬ	  2 R 1  3   ! = 		  

ОПИСАНИЕ

Наиболее часто встречаемый противник в пещерных системах, особенно во время пробуждения роя. Атакует только в ближнем бою. Настолько мал, что не блокирует линию видимости при стрельбе.

На уровне сложности 5 также наносит 1 урон, выбрасывая ! результат.

Больно плюётся липкой паутиной с большого расстояния. Имеет шанс спутать Дворфа, лишая его возможности двигаться в свой следующий ход.

Спутанные Дворфы могут выполнять любые действия, кроме движения.

Проводя атаку на соседней с Дворфом или дружественной техникой клетке, взрывается, самоуничтожаясь и нанося 1 единицу взрывного урона всем существам, Дворфам и технике на соседних клетках. Дворфы и дружественная техника игнорируют результат "отпугивания".

Убийство Взрывника также спровоцирует его взрыв по тем же правилам.

Может перелетать препятствия, включая сталагмиты, но не может заканчивать свой ход на клетках с ними.

Владеет крайне опасной атакой-плевком, имеющей шанс оглушить цель, снижая очки действия до 1 на её следующем ходу.

Покрит острыми белыми наростами – для лучшей защиты. Имеет неприятную привычку выкапываться из-под земли перед нападением. Может опрокинуть Дворфа мощным выпадом.

СУЩЕСТВО	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАГРАДА	СОПРОТИВЛЕНИЯ
6 УЛЕЙ ГЛИФИДОВ	5 R - 0		
7 ЗАРАЗНЫЙ ШАРОПЛЮЙ	5 R 7 0		
8 ПРЕТОРИАНЕЦ	6 R 2 3		Сопротивления игнорируются при атаке сзади
9 ОПРЕССОР	7 R 1 3		Сопротивления игнорируются при атаке сзади
10 ХРАНИТЕЛЬ	2 R 3 3		Если в радиусе 3 клеток нет существ, порождает Глифида-Солдата

ОПИСАНИЕ

Не способен двигаться и наносить урон – выброшенные  результаты игнорируются, однако имеет способность порождать новых Глифидов-Солдат. Когда Улей активируется, бросьте 2 кубика существ. За каждый выброшенный , поместите по Глифиду-Солдату на соседнюю с Улем и ближайшую к Дворфам клетку.

Когда Улей умирает, он активируется один последний раз. Пробросьте 2 кубика существ, чтобы узнать, выползут ли Глифиды-Солдаты из его тела.

Шароплюй – серьёзный противник, напоминающий растение. Не способен двигаться. Плюётся кислотными сгустками, имея шанс опрокинуть Дворфа.

Внушительных размеров Преторианец покрыт прочной бронёй – за исключением торчащего брюшка. При атаке сзади (находясь на подсвеченных зелёным клетках на диаграмме) Дворфы наносят урон по брюшку и игнорируют все сопротивления.

Когда Преторианец передвигается, он всегда поворачивается в направлении движения (ближайшего Дворфа).

Если Преторианец должен атаковать цель, находящуюся у него за спиной, он разворачивается, оставаясь на месте, после чего проводит атаку.

Монструозный Опрессор занимает 2 клетки на игровом поле. Когда Опрессор передвигается, он всегда поворачивается в направлении движения, после чего движение считается от его передней части. При движении он всегда следует кратчайшему пути к цели по прямой линии, уничтожая стены, сталагмиты и Глифидов-Солдат на своём пути. Минералы, находившиеся в уничтоженных стенах, выпадут на появившиеся пустые клетки пещеры.

Если Опрессор заканчивает движение на соседней с целью клетке, он сразу же совершает бонусную атаку. Обратите внимание: карта события “Быстрые, твари” теоретически может позволить Опрессору провести две атаки за активацию. Спереди Опрессор защищён толстым слоем брони, однако, атакуя его сзади (находясь на подсвеченных зелёным клетках на диаграмме), Дворфы наносят урон по открытому брюшку, игнорируя все сопротивления.

Если вы проводите атаку с уроном по площади, затрагивая обе клетки, занимаемые Опрессором, считайте, что вы нанесли урон только по одной из его клеток – гигантские противники не получают двойной урон!

Когда Хранитель активируется, он движется по направлению к ближайшему существу. Если после его движения в радиусе 3 клеток от Хранителя не окажется других существ, он порождает одного Глифида-Солдата на соседней с собой, ближайшей к Дворфам к клетке.

Хранитель не способен атаковать: вместо этого, он генерирует щит в радиусе 3 клеток от себя. Щит распространяется на всех существ в радиусе действия, отменяя 2 урона из каждой атаки по ним. Эффект щита сразу же пропадает в случае смерти Хранителя. Обратите внимание: защита не распространяется на самого Хранителя.

Если вы одновременно наносите урон нескольким существам, включая Хранителя, разыграйте нанесение урона по удалённости существ от вас, начиная с самого ближнего. Если Хранитель в процессе умирает, эффект щита пропадает, позволяя вам нанести урон в полном размере оставшимся существам, находящимся от вас дальше, чем Хранитель.

ХОД ИГРОКА (КОМАНДНАЯ ИГРА)

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

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

Если вы лежите на земле, то обязаны в начале хода потратить 2 очка действия, чтобы подняться самостоятельно.

Если вы находитесь без сознания в начале своего хода, увеличьте угрозу роя на 1 и пропустите ход.

Дворфам доступны следующие базовые действия:

ДВИЖЕНИЕ	До 3 клеток: ✓ Пройти через или закончить на: пустые клетки, клетки десантной капсулы, жетоны ✓ Пройти через: других Дворфов, дружественную технику, клетки выходов существ × Пройти через или закончить на: стены пещеры, сталагмиты, провалы, существа
АТАКА	Линия видимости проходит через: ✓ Жетоны, лежащих Дворфов, Глифидов-Солдат, дружественную технику × Стоящих Дворфов, всех прочих существ, стены пещеры, жетоны огня, сталагмиты
КИРКА	Бросьте кубик кирки (двойной результат может быть разделён на 2 разных действия): - Уничтожить стену (и получить содержавшийся в ней минерал, если он там был) - Уничтожить сталагмит (и бросить кубик минералов) - Подобрать жетон с символом кирки - Атаковать существо на соседней клетке
БРОСОК	- Линия видимости блокируется только стенами пещеры - Только клетка с символом ☼ должна быть в радиусе броска
РАЗГОН ВТОРОСТЕПЕННОГО ОРУЖИЯ	- Стоимость: 1 Золото - В оружие теперь можно зарядить до 5 боезапаса, но вы не получаете его при разгоне
ПОПОЛНИТЬ ПРИПАСЫ (ВЫЗОВ КАПСУЛЫ)	Стоимость вызова капсулы: 3 Нитры (можно полностью или частично заменить Золотом) ✓ Можно на: пустые клетки пещеры × Нельзя на: выходы существ, провалы, жетоны, персонажей, технику, существ
ПОПОЛНИТЬ ПРИПАСЫ	Возьмите любое количество оставшихся в капсуле припасов, находясь на соседней клетке
ОБМЕН ПРИПАСАМИ	✓ Боезапас, карты снарядов и тостов, неприкреплённые жетоны улучшения оружия × Красные кубики здоровья
ПОМОЩЬ (УПАВШЕМУ ДВОРФУ)	- Подняться самостоятельно: 2 очка действия - Поднять Дворфа на соседней клетке: 1 очко действия
ПОМОЩЬ (ДВОРФУ БЕЗ СОЗНАНИЯ)	- Поднимите Дворфа на соседней клетке - Дворф получает 1 красный кубик здоровья
ТОСТ (БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ)	✓ В любой момент вашего хода или хода другого игрока × Когда существо двигается или атакует

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

Возьмите верхнюю карту из колоды событий и разыграйте её, если только вы не находитесь без сознания или не вернулись в десантную капсулу после выполнения всех задач миссии. Если карта события пробуждает рой, возьмите верхнюю карту колоды роя и разыграйте её, поместив на игровое поле всех предписанных существ. Затем активируйте всех существ.

ХОД ДРОНА БОСКО (СОЛО-РЕЖИМ)

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Выполнив все действия своим Дворфом, вы можете выполнить ещё 2 действия дроном БОСКО, в любом порядке. БОСКО доступны следующие действия:

ДВИЖЕНИЕ	До 3 клеток: ✓ Может проходить через: пустые клетки, сталагмиты, провалы, существ, Дворфов × Не может заканчивать на: сталагмитах, провалах, существах, Дворфах
КИРКА	✓ Прокапывать стены и сталагмиты, добывать жетоны лутбагов, красного сахара, и атаковать существ. Добытые минералы должны быть подобраны Дворфом × Не может добывать инопланетные яйца
ПУЛЕМЁТ	1 очко действия. Радиус атаки: 3 клетки. Бросьте 1 кубик пулевого урона
РАКЕТНИЦА	• Использует сразу 2 очка действия и наносит урон только по 1 клетке • Радиус атаки: 4 клетки. Бросьте 1 кубик взрывного урона
ВОЗРОЖДЕНИЕ	Один раз за миссию, находясь в любой точке карты, БОСКО может возродить Дворфа без сознания с 1 кубиком здоровья. Верните БОСКО в коробку и не берите карту события
ТОСТ (БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ)	Вы можете играть любую карту Тоста на самого себя.

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

Возьмите верхнюю карту из колоды событий и разыграйте её, если только вы уже не вернулись в десантную капсулу после выполнения всех задач миссии. Если карта события пробуждает рой, возьмите верхнюю карту колоды роя и разыграйте её, поместив на игровое поле всех предписанных существ. Затем активируйте всех существ.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

Вы можете сохранить полученный жетон улучшения оружия и установить его позже в качестве бесплатного действия, или отдать действием обмена (стр. 9)

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА

Находясь в десантной капсуле, Дворфы могут атаковать, но не могут быть атакованы существами или получить урон от эффектов карт событий (стр. 13)

Дворфы, вернувшиеся в капсулу после выполнения всех задач миссии, не раскрывают карты событий в конце своего хода (стр. 22)

ДВОЙНОЕ ПОПАДАНИЕ

Выбросив двойное попадание на одном боевом кубике, вы обязаны назначить весь урон на одну цель. Однако, выбросив двойное значение на кубике кирки, вы можете использовать его как два отдельных удара в ближнем бою, по разным целям (стр. 15)

АКВАРКИ

Акварки – специальный тип минералов, встречающийся в некоторых миссиях. Они являются тяжёлым объектом: каждый Дворф может нести только 1 Акварк (стр. 15)

СТАЛАГМИТЫ

Сталагмиты блокируют передвижение для всех, кроме: Бурильщика, Разведчика, дрона БОСКО и летающих существ (стр. 16)

СНАРЯДЫ

Большинство снарядов наносят урон всем, включая Дворфов – будьте осторожны! (стр. 17)

УРОН ПО ПЛОЩАДИ

При броске снаряда с уроном по площади, только клетка с символом ☼ должна быть в радиусе атаки. Вы можете выбрать угол поворота зоны поражения (стр. 17)

МИНЕРАЛЫ

Уничтожая сталагмит броском снаряда, вы не получаете никаких минералов. Однако, если вы уничтожаете снарядом фрагмент стены, содержащий минерал, этот минерал остаётся на появившейся пустой клетке земли – его можно подобрать позже (стр. 17)

АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВ

Существа активируются только когда им это предписывает карта (роя или события). Если существо может провести атаку, оно должно её выполнить – действие атаки всегда имеет больший приоритет, чем действие движения. Все активировавшиеся существа вновь становятся пассивными в начале хода следующего Дворфа.

БУРИЛЬЩИК	Если Бурильщик уничтожает сталагмит действием движения, вы не получаете никаких минералов. Бурильщик не может перемещаться в стены с минералами в них (стр 29)
------------------	--

ЗОЛОТО/НИТРА	Вызывая капсулу припасов, можете использовать Золото вместо Нитры (стр 18)
---------------------	--

ОБМЕН ПРИПАСАМИ	Обмениваться припасами можно даже с лежащими и находящимися без сознания Дворфами (стр 19)
------------------------	--

ДВОРФЫ БЕЗ СОЗНАНИЯ	Если у Дворфа заканчивается здоровье, он становится без сознания. Если в начале своего хода вы без сознания, увеличьте угрозу роя на 1 и пропустите ход (стр 19)
----------------------------	--

СИМВОЛ ОТПУГИВАНИЯ	Символы отпугивания не влияют на Дворфов. Существа, имеющие сопротивление к взрывному урону, всё ещё могут быть отпугнуты. Если в одной атаке применяются эффекты отпугивания и оглушения/заморозки, выберите только одно из них (стр. 20)
---------------------------	--

ЗАКОНЧИЛИСЬ СУЩЕСТВА	Если вы должны поместить на поле существо, все копии которого уже находятся на поле, вместо этого поместите Глифида-Солдата. Если у вас закончились Глифиды-Солдаты, не помещайте на поле никакое существо (стр. 23)
-----------------------------	--

КАРТЫ ТОСТОВ В СОЛО	При игре в соло вы можете разыгрывать любые карты Тостов на самого себя, вне зависимости от текста карты (стр. 32)
----------------------------	--

РЕЖИМ КАМПАНИИ	Всё снаряжение переносится в следующую миссию, но оружие не перезаряжается. Вы можете сбросить жетоны улучшения оружия, чтобы восстановить здоровье или полностью перезарядить оружие (стр. 33) Между миссиями, сбросьте всё накопленное Золото и Нитру. За каждую сброшенную единицу Золота, любой из Дворфов может получить на выбор: 1 патрон, 1 карту Снаряда или 1 карту Тоста (стр. 33)
-----------------------	---

ТРАТА БОЕПРИПАСОВ	Все дальнобойные атаки тратят боеприпасы, если в описании атаки не указано обратного. Турель Инженера тратит боеприпасы только при установке.
--------------------------	---



Официальный F.A.Q.

