

# ОБУЧЕНИЕ. НАЧАЙТЕ С НЕГО

Добро пожаловать в настольную игру «Хеллбой»! Этот буклет призван шаг за шагом превратить вас из зелёного новичка в опытного агента БРПД. На его страницах вы найдёте подробное описание нескольких начальных раундов игры и увидите, как работают её основные элементы. Вы можете просто ознакомиться с буклетом, однако мы советуем вам читать его и играть одновременно. В любом случае, закончив это обучение, возьмите правила игры и ознакомьтесь с тем, как проходит полноценная партия, а затем перейдите к расследованию своего первого дела.

Обычно каждый игрок управляет одним агентом БРПД (или двумя, если это одиночная партия), однако в нашем обучении участвуют всего двое агентов, вне зависимости от реального числа игроков. Это сделано, чтобы упростить и ускорить процесс. Если вас больше двух, можете управлять агентами все вместе или разделиться на команды, управляющие своими агентами. Обучение длится около двадцати минут, и его цель — не привести вас к победе, а показать вам, как тут всё устроено. Повторяйте всё, что будет описано в примерах, и, если почувствуете, что во всём разобрались, можете закончить начатую партию.

Но довольно болтовни. Приступим к обучению!

## Для начала

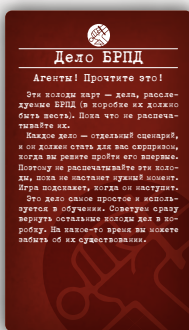
Откройте **правила** на с. 4. Вы увидите описание всех компонентов, упоминаемых в нашем обучении. Отделите от картонных листов планшет базы, фрагменты помещений, жетоны и маркеры. Разделите карты на колоды по их типу.

**Важное замечание.** Не распаковывайте пока что колоды дел!

## Колода дела

Колода дела — это движущая сила игры, поэтому с картами здесь нужно обращаться предельно осторожно. Крайне важно перед началом партии не перемешивать колоду и не менять порядок карт в ней, а также, что ещё важнее, не просматривать их. Если вы случайно рассыпали или забылись, перемешали колоду, попробуйте отыскать не участвующего в игре человека и попросить его собрать колоду обратно. Карты в колоде дела должны быть из одного набора (на это указывает символ в правом нижнем углу) и лежать по порядку (он определяется числами под символом).

Найдите дело «Уведомление о выселении» (его верхняя карта показана на рисунке выше) и выложите его посередине стола. Остальные дела верните в коробку.



## Подготовка

### Дело

На лицевой стороне первой карты каждого дела есть вводная информация. И это всё, что вы будете знать в начале миссии.

Прочтите лицевую сторону карты «Уведомление о выселении», чтобы узнать, с чем столкнулись вы и ваши товарищи.

### Планшет базы

Поместите на край стола **планшет базы** (изображён справа). Выложите **маркер неотвратимости судьбы** и **маркер собранной информации** на первые деления их шкал (в верхней части планшета). Поместите **маркеры выбора цели Хеллбоя и Эйба** на **шкалу выбора цели**, а колоду дела — на предназначенную для неё клетку.

Считайте, что верхняя карта неотделима от колоды. К примеру, если вы хотите рассмотреть верхнюю карту поближе, возьмите всю колоду. Когда верхняя карта переворачивается, она по-прежнему остаётся на верху колоды (не смотрите карту под ней). Однако, если верхняя карта **сбрасывается**, положите её слева от планшета базы — она больше не участвует в игре.



# ПОДГОТОВКА

## АГЕНТЫ

Подготовьте для игры двух агентов: Хеллбоя и Эйба Сапиена. Возьмите их **фигурки**, **планшеты агентов** и **начальные карты** («Револьвер Хеллбоя» и «Глубокие карманы» для Хеллбоя, «Пистолет Эйба Сапиена» и «Гарпун» для Эйба). Также возьмите для каждого агента набор из 3 **фишек действий** и **подставку** соответствующего цвета (прикрепите подставку к основанию фигурки, чтобы всегда видеть, каким агентом на игровом поле вы управляете). Подготовьте всё так, как показано на рисунках.



## КОЛОДА СУДЬБЫ

Найдите и перемешайте **карты судьбы** с показанными на рисунке справа символами. Эти карты станут **колодой судьбы** в текущей игре. Верните карты с другими символами в коробку. Выложите колоду судьбы на предназначенную для неё клетку на планшете базы.



## КОЛОДА ВСТРЕЧ

Затем возьмите **карты встреч** и подготовьте **колоду встреч** аналогичным образом. В этом деле вам понадобятся лишь 3 карты, отмеченные маленьким белым шестиугольником рядом с символом в левом нижнем углу.



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

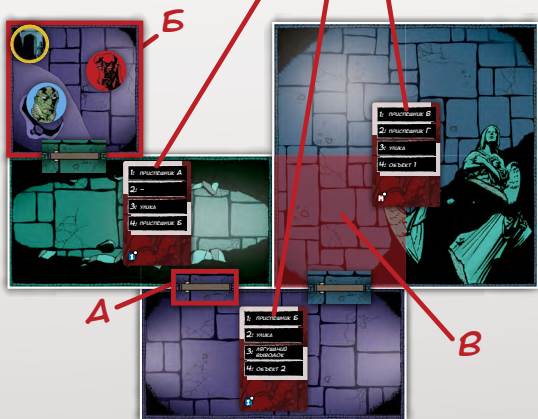
Наконец, подготовьте игровое поле по упрощённым правилам, как изображено на рисунке справа. Вам нужно выложить на стол 4 **фрагмента помещений**, 3 **двери (А)**, **жетон начальной области** и **фигурки агентов**.

После этого положите в указанные помещения изображённые карты встреч и переверните их лицевой стороной вниз. В обычной игре карты встреч распределяются по помещениям случайным образом, поэтому агенты не знают заранее, что найдут в каждом из них. Однако в нашем обучении всё будет немного проще.

Пара слов об игровом поле. Оно составляет из отдельных фрагментов — **помещений (Б)**. Помещения поделены на клетки — **области (В)**. Это игровое поле состоит из одного помещения с 1 областью, двух помещений с 2 областями и одного помещения с 4 областями.

Подготовив поле, сбросьте верхнюю карту колоды дела. Вы можете заметить, что обратная сторона карты описывает подготовку к игре, которую мы только что выполнили.

Каждый раз, когда вы переворачиваете или сбрасываете (как сейчас) карту дела, вам открывается новая верхняя карта. Вы должны тут же прочесть и применить её эффекты. Вперёд, сделайте это прямо сейчас!



Карта предписывает выложить: **маркеры озарения** на деления 2, 4 и 8 шкалы собранной информации, **маркер условия** на деление VII шкалы неотвратимости судьбы и соответствующий ему **маркер последствия** на саму карту. Перенесите эту карту в **игровую область** (пространство над планшетом базы). Здесь находятся все разыгранные и действующие карты, обладающие длительным эффектом. Верхняя карта колоды дела тоже считается разыгранной.

Переместив карту дела в игровую область, вы открыли новую карту. Она также предписывает переместить её в игровую область. Сделайте это — вам откроется следующая карта. Примените её эффекты и оставьте на планшете базы. На этой карте вас ждёт небольшой художественный текст и указание добавить карты врагов в ячейки врагов под планшетом базы. Это завершающий этап подготовки. После него всё должно выглядеть так, как на рисунке ниже.



## ВАША ЦЕЛЬ

Каждая партия в «Хеллбоя» завершается противостоянием — кульминационным сражением с боссом. Как вы узнали из художественного вступления, ваша миссия — выследить огромного лягушкочонстра, поэтому нетрудно догадаться, что за босс ждёт вас в конце.

**Противостояние** может начаться в трёх случаях:

- Худший случай — когда все агенты оказываются **сокрушёнными** одновременно. Придя в себя, они видят, как к ним приближается босс...

- Обычный случай — когда маркер неутраченности судьбы достигает соответствующего маркера условия.
- Некоторые дела предусматривают более интересный способ добраться до босса — как можно быстрее исследовать игровое поле и найти тайный проход, если такой есть...

В каждом из этих случаев игроки сбрасывают или переворачивают карту дела и получают указания о том, как начать противостояние.



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый из которых разделён на 5 фаз: **фазу врагов, фазу агентов, фазу отдыха, фазу судьбы и фазу конца раунда.**

В каждой из них происходит то, что вполне можно ожидать из их названий: в фазе врагов действуют враги, в фазе агентов за дело принимаются агенты, в фазе отдыха они отдыхают, в фазе судьбы происходят судьбоносные (скверные) вещи, а в фазе конца раунда вы готовитесь к следующему раунду, который начинается сразу после этой фазы.

Теперь, когда вы полностью готовы к игре, закройте буклет с правилами и отложите его на край стола задней обложкой вверх. Она содержит памятку по основным правилам игры. Можете обращаться к этой памятке в процессе обучения и при желании переходить к подробному описанию тех или иных правил на указанных страницах.

Наш первый раунд начинается с **фазы врагов**, однако пока на поле врагов нет, так что нам остаётся лишь перейти к следующей фазе.

## РАУНД 1. ФАЗА АГЕНТОВ

**Фаза агентов** — основная фаза в игре. В ней игроки тратят по 3 **фишки действий** на выполнение действий. Они делают это в любой последовательности, в «Хеллбое» нет установленного порядка хода игроков. Эйб мог бы потратить все 3 свои фишки, прежде чем то же самое сделает Хеллбой. Или агенты могли бы тратить по 1 фишке друг за другом. Игроки сами решают, как лучше действовать, и в следующем раунде их решение может быть уже иным.

Помимо всего прочего, агентам доступны **вспомогательные действия**. На их выполнение не тратятся фишки, и мы начнём с одного из них.

Эйб выполняет вспомогательное действие **исследования**, чтобы заглянуть в новое помещение. Игроки переворачивают карту встречи и видят, какие компоненты им нужно распределить между областями нового помещения. То, что указано в первых двух строчках карты, добавляется в ближайшую к Эйбу область, а то, что указано в последних двух строчках, — в другую. На карте указаны 2 врага. Надпись «приспешник А» означа-

ет врага из ячейки приспешника А под планшетом базы. Сейчас это разъярённый лягушкомонстр, а «приспешник Б» — ядовитый лягушкомонстр. Также в помещении есть жетон улики. Изучая улики, агенты будут продвигаться по шкале собранной информации и получать маркеры озарения.

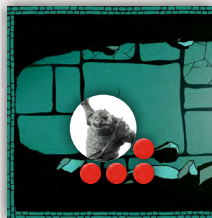
Перед Эйбом появился лягушкомонстр. Чтобы избавиться от врага, Эйб выполняет действие **стрельбы**, воспользовавшись своим пистолетом. Для этого он тратит 1 фишку действия. Большинство действий, включая стрельбу, требует проведения **проверки** — броска кубиков, определяющего, насколько успешным оказалось действие агента. Вы всегда бросаете **3 кубика проверки** и **1 кубик эффекта**. Эйб бросает 3 красных кубика проверки и 1 синий кубик эффекта, ведь его уровень навыка **СТРЕЛЬБА** (красный) (указано в левом верхнем углу его **планшета агента**). Результат проверки — 6.



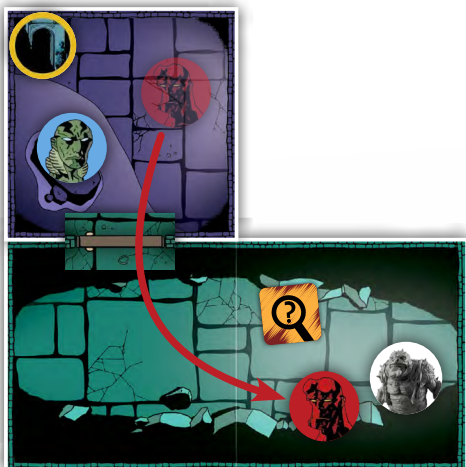
Это **6 урона**, однако у лягушкомонстра есть **стойкость**, значение которой указано на его **карте врага**. Стойкость 2 уменьшает получаемый урон до 4, и игроки кладут 4 **маркера урона** на игровое поле рядом с фигуркой лягушкомонстра, чтобы отобразить нанесённый урон.



Эйб тратит ещё 1 фишку действия и выполняет ещё одно действие стрельбы. Он выбрасывает на кубиках 2, 1 и 1. Результат кубика эффекта — символ **удвоения**.

Это означает, что наивысшее значение, выпавшее на одном из кубиков проверки, удваивается (с 2 до 4). Результат проверки — 6. Это ещё 4 урона по лягушкомонстру. Когда общий урон, нанесённый врагу, становится больше его **здоровья** или равен ему, враг считается побеждённым и покидает поле. Здоровье лягушкомонстра равно 6, а значит, игроки нанесли ему достаточно урона, чтобы победить его.



Хеллбой решает двигаться. Он тратит фишку действия и выполняет действие **перемещения**, которое позволяет переместиться не более чем на 2 области.



Хеллбой перемещается в область с ядовитым лягушкомонстром, а затем тратит 2-ую фишку действия и выполняет действие **драки**. Оно похоже на действие стрельбы, но целью атаки выбирается враг в области с агентом. Для действия драки используется уровень навыка **ДРАКА** , у Хеллбоя он красный . Желая наверняка победить цель, Хеллбой тратит 3-ю фишку действия, чтобы **усилить** свой бросок: **улучшить** один из доступных ему кубиков проверки. Он заменяет один красный кубик (кубик максимально возможного уровня навыка; наибольшее значение грани — 3) на один чёрный (эти кубики доступны только через улучшение; наибольшее значение грани — 4). Результат броска кубиков проверки совсем не плох — 7! Результат броска кубика эффекта — символ **БРГД**.



Этот символ — джокер, он может считаться любой гранью по выбору игрока. Хеллбой решает удвоить результат броска чёрного кубика с 3 до 6. Итоговый результат его проверки — 10. Стойкость приспешника равна 2, поэтому нанесённого урона с лихвой хватает, чтобы победить лягушкомонстра.

Бум! Двоих врагов как не бывало!

У Эйба осталась ещё 1 фишка действия, и он тратит её, чтобы **переместиться** к Хеллбою. На этом фаза агентов заканчивается.

## Раунд 1. Остальные фазы

**Фаза отдыха** отыгрывается по желанию участников, так что пока мы её пропустим (но рассмотрим позже).

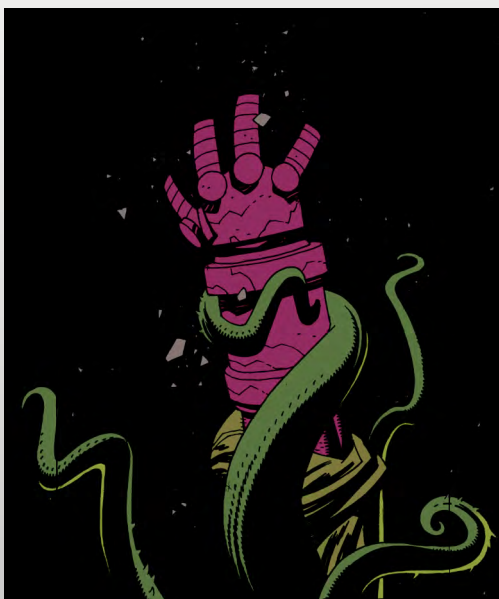
В **фазе судьбы** игроки открывают верхнюю карту из колоды судьбы, применяют её эффекты и убирают её в стопку сброса справа от планшета базы.

В нашем примере игроки взяли из колоды карту «Потеря времени», которая продвигает маркер неотвратимости судьбы на 1 деление вперёд (с деления I на II) и приближает агентов к противостоянию с боссом.





В **фазе конца раунда** каждый игрок возвращает потраченные фишки действий обратно на планшет агента. Затем начинается новый раунд.

Поскольку агенты отлично справились с устранением лягушкомонстров, в начале раунда на игровом поле вновь нет врагов. Следовательно, игроки сразу переходят к фазе агентов.



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

## РАУНД 2. ФАЗА АГЕНТОВ

Эйб вновь решает действовать первым. В его области есть жетон улики, и он выполняет действие **изучения**, чтобы продвинуться по шкале собранной информации. У Эйба оранжевый  уровень навыка **ИЗУЧЕНИЕ** , поэтому он бросает 3 оранжевых кубика и 1 кубик эффекта. Результат проверки — всего лишь 2.



Чтобы пройти проверку изучения, нужно набрать хотя бы 3, и Эйбу не удаётся узнать ничего нового. Однако он не желает сдаваться и тратит 2-ю фишку действия и дополнительно 3-ю, чтобы усилить бросок и улучшить один из оранжевых кубиков до красного.

Хеллбой тоже заинтересован в изучении улики. Поэтому он тратит свою фишку действия, чтобы **помочь** Эйбу. Помощь действует так же, как и усиление, но за особое правило Хеллбоя Эйб улучшает 2 кубика, а не 1. Теперь он бросает 3 красных кубика.

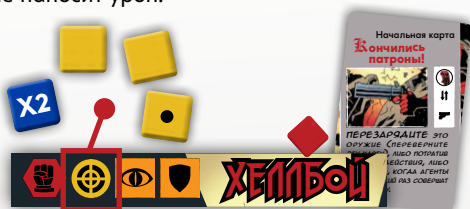
Результат проверки — 6 (благодаря удвоению на кубике эффекта). Этого достаточно, чтобы сбросить жетон улики и продвинуть маркер собранной информации на целых 2 деления вперёд. Эйб забирает маркер озарения с деления 2 шкалы собранной информации и кладёт его на свой планшет агента.



Хеллбю не терпится отправиться дальше, поэтому он выполняет вспомогательное действие **исследования**, чтобы осмотреть следующее помещение. Перевернув карту встречи, игроки узнают, что в новом помещении их ждут ядовитый лягушконостр, улика, лягушачий выводок и объект размера 2 (конкретный жетон объекта не важен, главное, чтобы на нём была цифра 2).



Увидев врага по ту сторону двери, Хеллбой тратит 2-ю фишку действия и выхватывает из кобуры револьвер, надеясь убить лягушконостра одним выстрелом. Однако результат проверки (естественно) оказывается неважным, и Хеллбой не наносит урон.



Использованная карта «Револьвер Хеллбоя» превращивается. Это означает, что в револьвере кончились патроны и его необходимо перезарядить. Хеллбой тратит последнюю фишку действия и перемещается в область с лягушконостром.

## РАУНД 2. ОСТАЛЬНЫЕ ФАЗЫ

Агенты не могут отдыхать, если на игровом поле присутствуют враги, поэтому фаза отдыха снова пропускается.

В фазе судьбы игроки открывают карту судьбы «Неожиданное нападение», она продвигает маркер неотвратимости судьбы ещё дальше и добавляет в область Эйба нового ядовитого лягушконостра. Дела плохи!



В фазе конца раунда игроки возвращают себе фишки действия. В этой фазе нужно применить эффект лягушачьих выводов, но только тех, что находятся в области с агентами, поэтому пока ничего не происходит. Начинается третий раунд.






## Раунд 3. Фаза врагов


На этот раз на игровом поле есть враг. Если он находится в области с агентом, то проводит по нему **ближнюю атаку**. Это как раз наш случай.

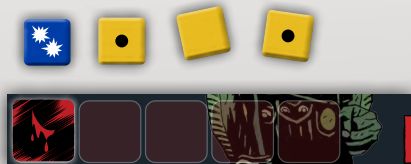
Хеллбой и Эйб занимают разные области, но, если бы их атаквали в одной, игроки воспользовались бы шкалой выбора цели: враг атаквал бы агента в начале шкалы (на самом нижнем её делении), после чего маркер цели этого агента переместился бы в конец шкалы.

Будучи атакованным, агент проводит **проверку ЗАЩИТЫ**. Она проходит точно так же, как и другие проверки, но для неё используется уровень навыка **ЗАЩИТА** .



Хеллбой бросает кубики. На кубиках проверки выпадают 1, 2 и 2, а на кубике эффекта — **катастрофа**, убирающая один кубик с наибольшим значением. Результат проверки — 3. Значение **ближней атаки** врага (указано на его карте) равно 5. Оно уменьшается на результат проверки, и, таким образом, Хеллбой получает 2 урона. За каждый полученный урон Хеллбой берёт случайный **маркер урона** и выкладывает его на первое свободное деление **шкалы здоровья** (расположена в нижней части его планшета) стороной с **ранением** вверх, как показано на рисунке. У **катастрофы** есть и дополнительный эффект из-за особого правила ядовитого лягушкомонстра: его парализующий язык заставляет Хеллбоя сбросить 1 фишку действия.

Дела Эйба обстоят получше. Хотя для проверки навыка **ЗАЩИТЫ**  он использует жёлтые кубики, ему удаётся выкинуть 4. Следовательно, он получает лишь 1 маркер урона.



## Раунд 3. Фаза агентов

Хеллбой жаждет отомстить за нанесённые ему раны! В фазе агентов он тратит оставшиеся 2 фишки действий (одну он потерял из-за ядовитого лягушкомонстра) и выполняет действие **«Большой хук справа»** — уникальное действие с его планшета агента, доступное только ему. На этот раз кубики не подводят Хеллбоя, а дополнительные 3 урона от «Большого хука справа» позволяют победить приспешника за одно попадание.



Эйбу тоже везёт. Он выполняет действие **драки**, чтобы разобраться с неожиданно накинувшимся на него лягушкомонстром. Две оставшиеся фишки действий он тратит на то, чтобы переместиться в следующее помещение и изучить улику. Результат его проверки — 6, что позволяет продвинуть маркер собранной информации на 2 деления вперёд и забрать второй маркер озарения с деления 4.

# ПРОЦЕСС ИГРЫ

## Раунд 3. Оставшиеся фазы

В этом раунде агенты решают не пропускать фазу отдыха. Сделать это можно, только если на поле нет врагов, однако каждая фаза отдыха продвигает маркер неотвратимости судьбы, так что не злоупотребляйте отдыхом.

Сперва особое правило «Ускоренное лечение» на планшете Эйба

### УСКОРЕННОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Каждый раз, когда агенты совершают передышку, Эйб излечивает 2 урона.

позволяет ему излечить 1 полученный урон, когда агенты решают отдохнуть.

Теперь каждый агент может переместиться в любую доступную область игрового поля, а также выполнить особое действие **отдыха**.

Оба агента перемещаются в область с закрытой дверью, готовясь исследовать новое помещение в следующем раунде. Затем Хеллбой решает выполнить действие **восстановления**, излечивая полученные ранения, а Эйб выполняет действие **зачистки** и убирает из помещения лягушачий выводок.

Сами по себе лягушачьи выводки неопасны, но, если вы дадите им расплодиться, они начнут продвигать вперёд маркер неотвратимости судьбы.

Выполнив действия отдыха, игроки должны продвинуться по шкале неотвратимости судьбы. Обычно на этом фаза отдыха заканчивается, однако одна из разыгранных карт дел гласит: «Если агенты совершают передышку, переверните эту карту после продвижения по шкале неотвратимости судьбы». Сделайте это сейчас и следуйте приведённым на карте указаниям. После этого фаза отдыха заканчивается.

В фазе судьбы игроки открывают карту «Тяжёлый характер», влияющую на Хеллбоя: в каждом раунде одну из его фишек действий можно тратить только на действие **драки**. Хорошо хоть карта не сдвигает маркер неотвратимости судьбы, ведь до противостояния осталось всего несколько делений.

В фазе конца раунда агенты возвращают фишки действий, и на этом заканчивается третий раунд... и наше обучение.

Теперь вы имеете представление о том, как устроена игра. Если хотите, можете закончить текущее дело или начать его с нуля. Если вы столкнётесь с тем, о чём не говорилось в обучении, прочтите об этом в правилах перед тем, как продолжить игру. Это не займёт у вас много времени.



**Удачи!**

