

**KROSMASTER**®

# Quest



**КНИГА ПРАВИЛ**

# KROSMASTER Quest

Добро пожаловать в Кросмоз.

На просторах этой яйцеобразной вселенной, среди мириад звезд, комет и туманностей, есть небольшая планета, на которой зародилась жизнь, известная как Мир Двенадцати, она является домом для приключенцев, ищущих опасность и удачу. Возможно Вы уже в курсе этого; это мир, где живут красочные персонажи Дофуса и Вакфу.

В этом измерении, у затерянных во Внешнем Мире Демонов часов и минут росла их скука, ведь все их обязанности сводились к наблюдениям за потоком проходящего мимо времени, и зависть ко всем живущим в Мире Двенадцати также неотступно росла. Чтобы отвлечься, они крали целые куски мира и похищали приключенцев из разных эпох Кросмоза, заставляя тех участвовать в их жестоких играх. Их новое любимое занятие - это игра в некое подобие приключений, которые имеют место в реальности Мира Двенадцати, используя этих украденных приключенцев в качестве действующих лиц...

Кросмастер Квест - это настольная игра, которая воссоздает это демоническое развлечение. В ней Вы будете играть за Кросмастеров, приключенцев из Мира Двенадцати, предназначение которых - победить в квесте и, кто знает, может даже обрести свободу. Настоящее эпическое приключение ожидает Вас, множество сражений, путешествий, соревнований и, если говорить честно, Гоббальего помета!

Вы держите в руках Книгу Правил, которая содержит всю информацию, необходимую для игры в Кросмастер Квест. Если Вы хотите изучать правила по мере игры, то можете смело перепрыгнуть прямо к учебным миссиям в Книге Сценариев (другое руководство, идущее в комплекте с этой игрой).

Веселитесь!



## **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КРОСМОЗ**

### **ОГЛАВЛЕНИЕ**

#### **ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ**

- Элементы Игры
- Цели Игры
- Режимы Игры

#### **ЧАСТЬ 2: ПРАВИЛА ИГРЫ**

- Универсальные Правила
- Расшифровки
- Подготовка к Игре
- Получение НС
- Ход Игроков
- Ход Демона
- Применение Заклинаний
- Мобы
- Способности
- Рынок и Крафт
- Подземелье

#### **ЧАСТЬ 3: ПРИЛОЖЕНИЯ**

- Экскурс
- Карты
- Варианты Игры
- ЧАВО

#### **ПОДСКАЗКИ ПО ИГРЕ**

**Страница 2**

**Страница 3**

Страницы 4-7

Страница 8

Страница 9

Страница 10

Страница 11

Страницы 12-13

Страницы 4-15

Страницы 15-16

Страница 17

Страницы 8-21

Страница 22

Страница 23

Страницы 24-25

Страница 26



Страница 27

Страницы 8-29

Страница 30

Страница 31

**Страница 32**



# ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ



## x7 ФИГУРОК КРОСМАСТЕРОВ

Фигурки Кросмастеров - это основные персонажи в приключениях, которые Вы собираетесь играть в Кросмастер Квест. Эта коробка содержит две эксклюзивные фигурки, (Королевский Гоббал и Королевский Тофу), а также пять персонажей из коллекции Кросмастер Сезон 2.



## x7 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

В этих картах приведена ключевая информация по Вашим Кросмастерам.

## x5 ПЛАНШЕТОВ

Вы сможете отслеживать прогресс Кросмастера в процессе игры на его Планшете.

## x1 КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это игровое поле позволит Вам отслеживать прогресс каждого игрока в выполнении различных квестов.

### x65 жетонов НС

Заполняя Пути Славы на своих Планшетах этими жетонами, игроки приближаются к победе!

### x85 Ширм Заклинаний

Эти ширмы кладутся поверх заклинаний персонажа, чтобы скрыть их. Вы можете убирать эти ширмы после вложения небольшой суммы Кам.

### x15 Ширм Инвентаря

Эти ширмы кладутся поверх ячеек инвентаря на Планшете. Игроки могут заплатить несколько Кам в процессе игры, чтобы убрать их.

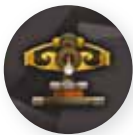
## x1 РЫНОЧНОЕ ПОЛЕ

Это присоединяемое игровое поле показывает стоимость ресурсов, и содержит рецепты, доступные к покупке.



## x77 ЖЕТОНОВ МОБОВ

Жетоны мобов представляют собой существ, с которыми будут сражаться Ваши Кросмастера. Существует три различных типа мобов: обычные, специальные и подземельные. Каждый жетон имеет краткую выдержку по характеристикам моба на обороте.



x3 Жетона призывов  
Некоторые Кросмастера способны призвать в игру своих собственных призывов.



x6 Ширм Мобов  
Эти жетоны размещаются в хранилище жетонов в соответствующей группе жетонов Мобов, чтобы скрыть их содержание от игроков.



## x80 ЖЕТОНОВ ПРЕДМЕТОВ

Жетоны предметов могут дать улучшения Кросмастерам в ходе игры. Существует несколько типов предметов, и они могут быть постоянными (светлый фон) или одноразовыми (темный фон).



Большинство предметов в игре может быть скрафчено; Вы найдете перечень необходимых ингредиентов на обороте жетона.



Другие, однако, могут быть получены за победу над Боссом.



x4 Жетона Набора  
Иногда, благодаря небольшому упорству, Кросмастер может стать счастливым обладателем полного набора связанных предметов. Обладание четырьмя предметами из набора обеспечивает владельца специальным бонусным эффектом.



x8 Жетонов Скрытого Вооружения  
Эти жетоны кладутся поверх жетонов вооружения, чтобы скрыть его от других игроков.

## x16 ТАЙЛОВ ПОЛЯ

Кросмастера и Мобы передвигаются по этим сборным тайлам, которые располагаются в зависимости от сценария.

Эта коробка содержит 2 тайла Городов, 5 тайлов Гоббалов, 5 тайлов Тофу, и 4 тайла подземелий.



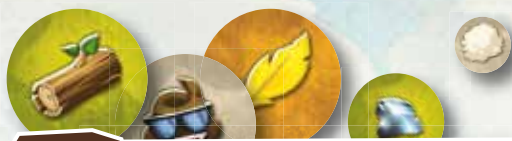
## x1 КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Скоро Вы будете держать ее в своих руках!



### **x5** МАРКЕРОВ СОСТОЯНИЙ

У каждого игрока есть маркер состояния своего цвета, который он может располагать как лицом вверх, так и лицом вниз, чтобы показать находится ли его Кросмастер в состоянии Сражения или состоянии Приключения.



### **x104** ЖЕТОНА РЕСУРСОВ

Во Внешнем Мире всего 8 различных типов ресурсов : Железо, Дерево, Помет Гоббала, Шерсть Гоббала, Рога Гоббала, Яйца Тофу, Перья Тофу, и Клювы Тофу.



### **x5** МАРКЕРОВ ОД

Эти маркеры временно изменяют параметр Очков Действий персонажа.



### **x50** ЦВЕТНЫХ МАРКЕРОВ

У каждого игрока есть 10 жетонов своего цвета, которые используются, чтобы показать ранили ли они моба, завершили конкретные цели или образовали группу с другими игроками.



### **x8** ЖЕТОНОВ СТОИМОСТИ РЕСУРСОВ

Эти жетоны располагаются на поле Рынка, чтобы показать стоимость каждого ресурса.



### **x5** МАРКЕРОВ ОП

Эти маркеры временно изменяют параметр Очков Перемещения персонажа.



### **x32** ЖЕТОНА КАМ

Камы - это валюта, используемая в Кросмастер Квест. Они бывают следующих номиналов: 1, 2, 5, и 10 Кам.



### **x5** МАРКЕРОВ ДАЛЬНОСТИ

Эти маркеры временно изменяют дальность способностей персонажа.



### **x50** МАРКЕРОВ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Эти маркеры позволяют отслеживать количество ран, нанесенных Кросмастерам и мобам



### **x3** ЖЕТОНА Демон, Королевский Тофу, и Королевский Гоббал

Эти маркеры показывают какой игрок контролирует мобов внутри и снаружи подземелий.



### **x2** ОРГАНАЙЗЕРА ДЛЯ ХРАНЕНИЯ

Эти удобные контейнеры позволят Вам безопасно хранить все Ваши игровые жетоны.



## x42 ДЕКОРАЦИИ

4 Запа - 2 Рынка - 2 Крафтовых Кузни - 2 Феникса - 2 Входа в Подземелье - 8 Деревьев - 8 Рудных Жил - 2 Низких Стены - 2 Тюка Сена - 4 Фонтана - 2 Тотема Гоббалов - 2 Клетки с Тофу - 2 Гнезда Тофу

## x6 КУБИКОВ

Эти специальные кубики Кросмастера используются преимущественно в сражении. Все они идентичны, у них шесть различных сторон.



## x100 КАРТ СОБЫТИЙ

События играют Демон, и они задают темп игры. Существует 4 различных типа событий: квесты, рыночные события, монстры, и популяция ресурсов.



## x10 КАРТ СЦЕНАРИЕВ

В ходе каждой игры, карты Сценария размещается лицом вверх на Карте Приключения.



## x62 КАРТЫ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КВЕСТОВ

(32 Путешествия и 30 Охоты за Трофеями). Эти карты представляют собой соревнования, которые Кросмастера должны завершить.



## x12 КАРТ НАСТРОЕНИЯ БОССА

Эти карты представляют собой настроения боссов, и усиливают их характеристики.



## x36 КАРТ СООТВЕТСТВУЮЩИХ МОБОВ

Эти карты содержат полную информацию по соответствующим типам мобов.

# ЦЕЛИ ИГРЫ

Кросмастер Квест - это приключенческая игра для 2 - 6 игроков. Каждый игрок берет под контроль одного персонажа (известного как **Кросмастер**) и путешествует по миру, представленному в виде квадратных игровых полей. Чтобы выиграть в игре, Вы должны успешно завершить различные **квесты**, которые будут появляться по ходу игры. Пошаговое тактическое сражение, менеджмент ресурсов, и развитие способностей Вашего Кросмастера позволят Вам преуспеть в вашем стремлении.

## Кросмастера



В Кросмастер Квест каждый игрок играет Кросмастером, воином Кросмоза. Воин представлен одной из фигурок, входящих в коробку с игрой. Эта фигурка перемещается по игровому полю и пытается завершить полученные квесты.

Характеристики этих Кросмастеров указаны в соответствующих картах персонажей. Каждый из них имеет различные атаки и способности; выберете себе Кросмастера, подходящего Вам наилучшим образом в начале игры! Однако, Ваш Кросмастер не будет иметь доступ ко всем своим способностям в начале игры. Вам придется покупать их используя деньги (**Камы**), заработанные в ходе Ваших приключений.

*Если Вы уже знакомы с вселенной Кросмастера, не забудьте, что Вы можете использовать любого своего Кросмастера в Кросмастер Квесте! Посмотрите страницу 30 этой книги, чтобы узнать больше.*

## НС (Нашивки Славы)



Когда Кросмастера выполняют квест, они получают одну или более Нашивок Славы (или НС, как они еще известны) в качестве награды. НС - это основа для создания игрового процесса. Первый игрок, заполнивший свой Путь Славы на Планшете побеждает в игре!

Вы можете выиграть НС выполняя различные квесты, которые случайным образом будут появляться в игре. В зависимости от ситуации, будут сталкиваться с мобами, рубить деревья, путешествовать по миру, испытывать судьбу, продавая свои вещи, предавать союзников, убивать Боссов... все, чтобы заработать НС, необходимые для победы над всеми!

## Мобы



Мобы - это главные оппоненты Кросмастеров в игре. В отличие от Кросмастеров, мобы представлены на игровом поле лишь жетонами. Они следуют тем же базовым правилам, что и Кросмастера, но каждый из них менее могущественен. Их истинная сила в их количестве!

Мобы - это источник дохода для приключенцев; убивая мобов, они могут подбирать драгоценные **ресурсы** и наполнять свои карманы **Камми**.

Но не стоит быть беззаботными; мобы более чем способны постоять за себя, и неосторожный приключенец может и не пережить своего же нападения!

Конечно, чем сильнее моб, тем ценнее награда. Наиболее отважные Кросмастера могут даже спуститься в **подземелье**, где сильнейшие мобы ждут их, включая ужаснейших **Боссов**, которые настолько грозные, что имеют собственные фигурки!

## Демон



Мир Кросмастер Квест живой и разумный, и элементы игры нуждаются в постоянном движении и обновлении себя самих. В этом и заключается роль Демона, которые в ответе за бесперебойное течение хода игры. Он является тем, кто контролирует мобов, раскрывает Карты Событий, обеспечивает движение игры, и присматривает за Картой Приключения. Один игрок может быть

Демоном всю игру, или эта роль может быть переходящей каждый раунд хода.

Одна версия Кросмастер Квеста позволит Вам поставить Демона в центре игры: когда игроки объединятся, чтобы противостоять Демону, чьей целью станет их низвержение к провалу! Или наоборот, целый мир будет в их руках, в погоне за драгоценной добычей...





# РЕЖИМЫ ИГРЫ

В Кросмастер Квест можно играть несколькими способами. Перед началом игры, какой тип игры Вы ходите испробовать.

## Каждый-Сам-за-Себя или Кооператив

Это два основных варианта игры в Кросмастер Квест. Большинство правил неизменны для обоих этих вариантов, но в зависимости от выбранного Вами варианты игры будет меняться и стратегия в ходе игры.

В режиме **Каждый-Сам-за-Себя**, основная цель - выиграть в одиночку. Все остальные игроки - Ваши соперники, стоящие на пути к победе. Игроки могут заключать временные союзы, но в самом конце победит лишь один: первый кто заполнит свой Путь Славы. В этом режиме Демон является беспристрастным участником, который не может выиграть игру.

В **Кооперативном** режиме, игроки являются союзниками в схватке с Демоном. Они выигрывают или проигрывают как группа. Когда один из Кросмастеров заполняет свой Путь Славы, вся группа считается победившей. Демон получает в пользование более сильные способности в этом режиме игры и его персональная цель - это поражение всех остальных игроков.

## Игрок-Демон или Демон-на-Ход

Есть два пути получить роль Демона.

Один игрок будет контролировать Демона от старта до финиша, и таким образом не будет играть за Кросмастера. Таким образом он будет управлять Картами Событий, мобами и всеми другими аспектами игры, которые контролирует Демон. Эта опция является наиболее рекомендованной, если один из участников игры уже знаком с Кросмастер Квестом и хочет взять на себя ответственность управления аспектами игры. Демон должен играть единственным игроком в случае игры в Кооперативном режиме.

Альтернативно, роль Демона может возлагаться на каждого игрока. Каждый игрок принимает на себя обязанности этой роли и жетон Демона передается от одного игрока к другому. Этот метод обычно наиболее подходящий для режима игры **Каждый-Сам-за-Себя**; каждый игрок будет иметь шанс повлиять на события, обеспечивая беспристрастность Демона... или по крайней мере это будет способствовать тому, что каждый игрок прикрывает свою собственную спину!

## Сценарии

В коробке с игрой Вы найдете Книгу Сценариев, в которой Вы сможете прочитать о... сценариях (сюрприз, сюрприз!). В каждом из них приведены инструкции, которые позволяют по-новому играть в Кросмастер Квест.

Сценарии могут влиять на все аспекты игры: на монстров и используемые декорации, на то, каким образом вести подготовку к игре, как долго длится игра и т.д. Сценарий может сделать подготовку к игре отличной от базовых правил.

Они также влияют на условия победы в игре. Каждый сценарий содержит **повторяемый квест**, который Кросмастера могут выполнять несколько раз, чтобы заработать НС. Постройте свою

стратегию вокруг выполнения этого квеста, и вперед к победе! Эти повторяемые квесты также могут появляться посредством некоторых специальных событий на игровом поле, приводя к непредвиденным развитиям хода игры.

Сценарии также могут вводить особые правила, например некоторые действия станут доступны Кросмастерам. Они также могут совершенно изменить условия победы, установив цель, отличную от получения НС!

Как Вы видите, сценарии - это то что формирует Кросмастер Квест. Читайте Книгу Сценариев внимательно, и узнайте какой игровой режим принесет Вам больше удовольствия!

## Важно!







Если Вы играете в Кросмастер Квест впервые, мы рекомендуем Вам начать с учебных миссий Книги Сценариев. Они шаг за шагом познакомят Вас с каждым элементом игрового процесса.









Если Вы ветераны настольных игр, переверните страницу и прыгайте сразу в гущу игровых событий!



# ОСНОВЫ

## Кубик

Кросмастер Квест использует специальные кубики для совершения действий. У этих кубиков 6 следующих сторон: Крит , Броня , Захват , Уворот , Крит или Уворот  и Дофус .

Когда кубик приземляется на сторону , игрок может повернуть его либо стороной , либо стороной . Когда кубик приземляется на сторону , игрок может повернуть его сторонами , , , или . Вам нужно сделать свой выбор перед тем как кубик будет использован.

## Резерв

Все элементы, не участвующие в игре, на Рынке, или в сумках Кросмастеров хранятся в **общем резерве**.

Если игрок получает жетон, который не используется в текущей игре, он получает его из резерва. Следовательно, когда он сбрасывает жетон, он возвращается в резерв.

Если необходимо взять из резерва жетон или элемент декорации, но их не осталось в резерве, считается что эта добыча потеряна. Резервы Демонов не безграничны!

## Моя сумка переполнена!

Когда Кросмастер подбирает ресурс, он отправляется в его **сумку**, с правой стороны его планшета. Эта сумка может быть расширена в ходе игры за уплату соответствующей стоимости в Камах.



Каждый ресурс занимает **один слот** в Вашей сумке, а каждый рецепт вещи - четыре слота. Если игрок получает ресурс, в то время как его сумка переполнена, есть 3 варианта исхода:

- Он может немедленно увеличить размер сумки, уплатив стоимость снятия ширмы, таким образом размещая ресурс там.
- Он может сбросить один или несколько ресурсов уже имеющихся в его сумке, чтобы освободить место.
- Он может отклонить ресурс, который ему предложен и поместить его назад в резерв.

Следует отметить, что Камы (игровая валюта) не идет в инвентарь персонажа, а идут в кошель, расположенный под картой персонажа на его Планшете. Камы не занимают место, и персонаж может переносить столько Кам сколько пожелает.


## Город


Два из игровых тайлов называются "город". Там Кросмастера начинают игру. **Город безопасен, являясь безопасной зоной**; никто не может получить урон в ней или применить какие-либо заклинания, даже в состоянии Сражения.

Персонажи в городе не подвержены любым действиям применимым к персонажам за пределами города (таким как атаки, захваты, и т.д.) Эта защита работает в обоих направлениях; персонаж в городе не может влиять на персонажа за пределами города, даже посредством призывов.



## Параметры



Персонажи в **Кросмастер Квест** имеют три основных параметра: **Очки Действий (ОД )**, **Очки Перемещения (ОП )** и **Очки Здоровья (ОЗ )**.

**ОП ** позволяют персонажам перемещаться по игровому полю. Каждое ОП позволяет им передвинуться на одну клетку, но они не могут двигаться по диагонали или в уже занятую клетку (элементом декораций, другим Кросмастером и т.д.) Персонажи восстанавливают свои ОП в начале каждого своего хода.

**ОД ** показывают как много действий персонаж может совершить в течение хода. Каждое действие имеет определенную стоимость в ОД. Как и ОП, персонажи восстанавливают свои ОД в начале каждого своего хода.

**ОЗ ** представляет выносливость Кросмастера. По ходу игры, персонажи будут получать повреждения. Вы будете отлеживать их маркерами **Повреждений **, которые накапливаются на карте персонажа.

Персонаж не может иметь больше маркеров повреждений на своей карте, чем его показатель ОЗ. Когда игрок имеет столько же  сколько у него **ОЗ**, они получают статус КО. Кросмастера с этим статусом перемещаются в клетку, прилегающую к фениксу по их выбору, после чего маркеры  снимаются с его карты. Мобы и призывы со статусом КО просто удаляются из игры.

Некоторые маркеры могут временно влиять на количество ОД или ОП, которыми персонаж обладает в течение хода: это жетоны **+ОД/-ОД ** и жетоны **+ОП/-ОП **.



У каждого Кросмастера есть своя карта персонажа, содержащая необходимую информацию для игры этим персонажем. Вот, что Вы в ней найдете:



Кросмастер Квест содержит огромное количество карт, используемых в различных аспектах игры. Вы с легкостью сможете различать их по рубашке.



### Карты Событий

Эти карты тянутся в каждом ходу Демона, они помогают задавать темп игры различными случайными событиями.



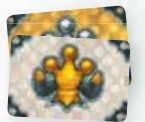
### Карты Сценариев

Эти карты показывают какой сценарий сейчас играется.



### Карты Персональных Квестов

Эти квесты задают индивидуальные цели игроков, которые необходимо выполнить в ходе игры. Выполнение квеста принесет Вам 1, 2, или 3 НС, как отражено на карте.



### Карты настроения Боссов

Эти карты отражают текущее настроение босса, и влияют на их характеристики при сражении с ними.



### Карты Мобов

Эти карты приводят полное описание различных видов соответствующих мобов.

Тайлы поля, представляющие собой локации, где происходит действие Кросмастер Квест, имеют несколько различных видов специальных клеток.

Мобы могут появляться на этих клетках в ходе игры. В начале игры, Кросмастера появятся на клетках, подобных этим в городе.



Помет Гоббалов и яйца Тофу могут появиться на этих клетках. Одна из этих клеток может содержать столько яиц или кучек помета сколько нарисовано на клетке. Вы можете идти через клетку, даже если она содержит помет или яйца.



Клетка с 1 Пометом



Клетка с 2 Пометами



Клетка с 1 Яйцом



Клетка с 2 Яйцами

Элементы декораций могут быть размещены на этих клетках, в зависимости от выбора Демона или решения игрока. Если элемент декорации не был размещен в клетке, она не имеет эффекта и считается обычной клеткой. Полный список элементов декораций приведен на странице 27.



Клетка Древа



Клетка Жилы



Клетка Низкой Стены

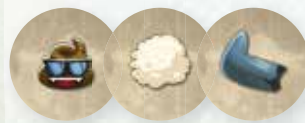


Клетка Связки Сена



Клетка Демона

"Ресурсов" в Кросмастер Квест возникает довольно много. Это маленькие жетоны, которые представляют собой останки мобов. Выучите их, чтобы потом распознавать!



Помет Шерсть Рог



Яйцо Перо Клюв



Дерево Железо

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Теперь, когда вы немного познакомились с целями игры, время начинать игру! Все должны помочь с подготовкой. Просто следуйте нижеприведенным правилам!

## Муки Выбора

Перед началом игры, все игроки должны решить следующее: это будет игра **Каждый-Сам-за-Себя** или **Кооператив**? Будет ли роль **Демона** распределена между всеми игроками или это будет один игрок? Какой **сценарий** Вы хотите использовать в грядущей игре? Какие **семейства мобов** будут участвовать (тофу, гоббалы или оба)? Сценарий может оказывать влияние на подготовку к игре, таким образом выбирайте один перед тем как продолжить.

## Подготовка Кросмастеров

Каждый игрок выбирает себе Кросмастера из 5 доступных в базовой коробке. (Вы не можете выбрать Королевского Гоббала или Королевского Тофу; они являются боссами, которым Вы возможно вскоре проиграете!) Каждый игрок берет фигурку Кросмастера и соответствующую карту персонажа. Организуйте расположение игроков вокруг стола по часовой стрелке, начиная с Кросмастера с наивысшей инициативой ⚡ и заканчивая наименьшей; это упростит игру. Если игрок играет за Демона, он ходит последним, после Кросмастера с наименьшей инициативой.



- |                        |  |
|------------------------|--|
| ① Маркер Игрока        | ⑨ Место для Доспеха                                    |
| ② Путь Славы           | ⑩ Место для Ботинок                                    |
| ③ Карта Персонажа      | ⑪ ⑫ Место для Оружия                                   |
| ④ Ширмы Заклинаний     | ⑬ Место для ресурсов в сумке                           |
| ⑤ Кошелек              | ⑭ Место для рецептов или частей обмундирования в сумке |
| ⑥ Место для Побрякушек | ⑮ Ширмы Инвентаря                                      |
| ⑦ Место для Шлема      |  |
| ⑧ Место для Накидки    |  |

Каждый игрок располагает свою карту персонажа на планшете. Используя ширмы, они скрывают все атаки и способности, и особенности персонажа, за исключением ОД, ОП и ОЗ характеристик, а также первого спела персонажа. Они также скрывают последние три части своего инвентаря используя ширмы, стоимостью 3, 5 и 8 Кам (в этом порядке).

Кросмастер также получает определенное число НС, исходя из его уровня (3 для персонажей из базовой коробки), которые размещаются на Пути Славы. Также они получают по 5 Кам, которые отправляются в кошелек. Также не забудьте взять маркеры и жетоны Сражение/Приключение, соответствующие выбранному цвету.

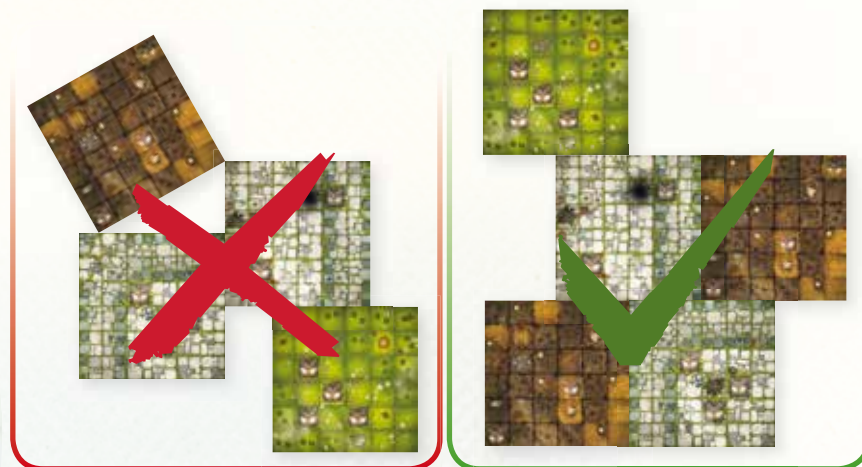
## Город

Демон (или Кросмастер с наименьшей инициативой ⚡, если Демон распределен) берет два тайла города и размещает их край к краю, сопоставляя клетки, чтобы создать каркас сетки. Они также размещают следующие четыре элемента на клетках Демона по своему выбору: один феникс, один Заап, один Рынок и одна Кузня.



## Мир

Каждый игрок, начиная с игрока с наивысшей инициативой выбирает тайл земли, связанный с семействами мобов, выбранных для этой игры; не используйте тайлы подземелий. Клетки тайлов должны совпадать с общей сеткой и в ней не должно быть пропусков между тайлами.



На тайлы, которые они только что выложили, игроки выставляют следующие элементы:

- |  |  |                                  |
|--|--|----------------------------------|
|  |  | <b>1 дерево</b> на клетку дерева |
|  |  | <b>1 жилу</b> на клетку жилы     |



**2 яйца/кучки помета**, случайным образом поделенные между клетками, что их содержат



**1 низкая стена/тюк сена**, если тайл содержит клетку в которой они размещаются



**1 обычный моб** из семейства к которому относится тайл, выбранный случайно и размещенный на клетку с лапками



**1 специальный элемент декора** из следующих: Заап, Феникс, Рынок, Кузня или Вход в Подземелье; помещаются на клетку демона

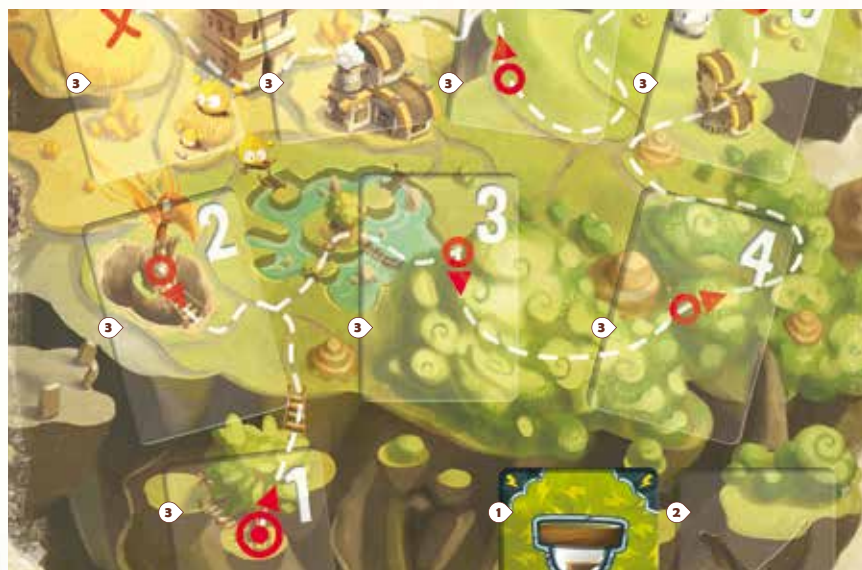
Если один из этих элементов декораций не доступен, это печально! Демонические запасы не безграничны, и Вы не можете разместить этот элемент.

*Заметка: Если в игре только один Кросмастер, разместите два тайла поля, чтобы увеличить карту, но заселите только один из них вышеперечисленными элементами.*

## Карта Приключений

Возьмите **карты событий**, связанные с семействами мобов в игре, перемешайте их и разместите на выделенное под них место.

Разместите карту сценария в первой ячейке Карты Приключений.



- ① Колода Карт Приключений для вытягивания
- ② Сброс Карт Приключений
- ③ Путь Квестовых Карт

## Рынок

Возьмите элементы, представляющие **ресурсы**, используемые в этой игре (дерево, железо, и ресурсы, связанные с семейством мобов, участвующих в игре) и разместите их на Рынке. Стартовая цена каждого ресурса - **3 Камы**.

Демон случайным образом выбирает 2 оружия, 4 элемента брони и 2 безделушки (связанные с семейством мобов, участвующих в этой игре), и располагает их лицом вниз на соответствующих клетках Рынка. Видимой стороной должна быть сторона с рецептом, а не с характеристиками вещи.



- ① Цены на Ресурсы
- ② Места размещения Жетонов Цены
- ③ Рецепты Оружия на продажу
- ④ Рецепты Брони на продажу
- ⑤ Рецепты Безделушек на продажу

## Распределение Персональных Квестов

Возьмите персональные квесты, связанные с семейством мобов, участвующих в игре и перемешайте их. Каждый игрок получает два квеста со стоимостью 1 НС и два квеста со стоимостью 2 НС. Каждый игрок смотрит в свои карты квестов и выбирает одну карту, которую возвращает в колоду (вне зависимости от ее ценности в НС), и оставляет остальные.

## Запуск и Начало Игры

Начиная с наивысшей инициативы ⚡ в сторону наименьшей, каждый игрок размещает своего Кросмастера в городе на стартовых клетках.

Если Демон распределен, отдайте жетон Демона игроку с наименьшей инициативой, его неактивной стороной.

Да начнется игра! Каждый игрок получает ход в порядке очереди, начиная с наивысшей инициативы ⚡ и двигаясь в сторону наименьшей.

# ПОЛУЧЕНИЕ НС

Чтобы победить в игре Кросмастер Квест Вам нужно зарабатывать НС. Этот раздел расскажет как это сделать.

## Путь Славы

На планшете каждого игрока есть место для размещения НС; это и есть Путь Славы.



Эта линия заполняется слева направо, без пропусков. Когда последняя ячейка Пути славы пополняется НС, игра завершается и этот игрок считается победителем.

Кросмастера начинает игру с определенным количеством НС, в зависимости от их уровня. Эти значения равны друг другу (6 - их предел); все персонажи из коробки Кросмастер Квест - 3 уровня, т.о. они начинают игру с 3 НС.

## Покупка НС

Также имеется возможность приобретения НС. Стоимость меняется в зависимости от Вашего прогресса на Пути Славы: эту цену можно увидеть на первой свободной ячейке на Пути (ячейке, которая не занята НС).



## Убийство Босса

Если Кросмастер(а) убил(и) босса за пределами подземелья, он немедленно получает(ют) 1 НС. Просто, быстро, эффективно!

## Персональные Квесты

В начале каждой игры, каждый игрок получает определенное количество персональных квестов. Если Кросмастер выполняет все требования персонального квеста, он сбрасывает его и получает 1, 2 или 3 НС в соответствии с инструкциями на карте этого квеста.

Существует два типа персональных квестов:



**Охота за Сокровищами** требует от игрока убийства определенного моба. Каждый раз убивая моба, указанного в карте, можно пометить его маркером своего цвета. После устранения всех указанных монстров, вы получаете причитающиеся НС. Порядок убийства мобов не важен.

Если монстр указан на карте несколько раз, то и такое же количество монстров должно быть убито, чтобы завершить квест. Однако, если у Кросмастера несколько квестов требующих убийства одинакового монстра, убийство одного монстра засчитывается для обоих квестов.



**Путешествие** требует от Кросмастера выполнения последовательности действий. В отличие от Охоты за Сокровищами, эти действия должны быть выполнены в той последовательности, которая указана стрелками на карте квеста. После выполнения последнего этапа Путешествие завершается, и игрок получает НС.

Чтобы побольше узнать о действиях, которые потребуются совершить во время Приключения смотри страницу 29.

В любом случае, когда игрок выполняет персональный квест, он немедленно получает следующий, более высокого уровня (т.е., такой, который принесет ему больше НС). Если завершается квест стоимостью 1 НС, то берется квест либо на 2 либо на 3 НС. Если квест и так уже стоит 3 НС, берите другой, с такой же стоимостью в 3 НС.

Когда персонаж со способностью **Мудрость (Wisdom)** завершает персональный квест, бросьте кубик. При значении кубика 5, он получает еще 1 дополнительную НС!



## Карта Приключения

Карта Приключения это дополнительное поле, которое дает Кросмастерам квесты для их выполнения по ходу игры. Она состоит из 8 ячеек со стрелками на пунктирном пути, отражающем порядок их выполнения.

Когда Демоны вытягивают карту квеста из колоды событий (см. стр. 28), они размещают ее на первой пустой ячейке Карты Приключений. Этот квест может быть выполнен любым Кросмастером.

В отличие от персональных квестов, они должны выполняться **по порядку**. Кросмастер может выполнить такой квест, если он уже завершил выполнение предыдущего на Карте; первый квест на Карте могут выполнять все. Каждый квест может выполняться единожды каждым Кросмастером, однако несколько Кросмастеров могут выполнять одинаковый квест.

Если Демон достает карту квеста, а все ячейки на Карте Приключений уже заняты, **игра немедленно завершается**. В таком случае победившим считается игрок, набравший наибольшее количество НС.

Пожалуйста имейте в виду, в зависимости от выбранного , сценария, Карта Приключений может быть уменьшена всего до 7, 6 или даже 5 ячеек . Это сделает игру короче чем обычно. Детали Вы можете найти в Книге Сценариев.

### Квесты Сценария и Повторяемые Квесты

Первая карта на Карте Приключений - это всегда карта Сценария. Это квест, который может быть выполнен как и все остальные квесты, но в зависимости от сценария игры, он будет все время разный.

Карта сценария идет рука об руку с картой повторяемого квеста. Эта карта рассматривается как копия карты сценария. Повторяемый квест может появляться несколько раз на Карте Приключений, и таким образом может быть выполнен несколько раз (с ограничением один раз за карту). Все что Вам нужно, это завершить действия, требуемые картой сценария, снова.



### Цена Поражения: Потеря НС

Кросмастер в состоянии КО не удаляется из игры. Они снова появляются на клетке, соседней с фениксом по их выбору, с одним исцеленным повреждением. Тем не менее, они теряют 1 НС - такова цена поражения.

## ХОД ИГРОКА

Пришел Ваш черед играть! Но... Что именно может делать Ваш Кросмастер?

### Состояние Сражение и Состояние Приключение



Когда начинается ход игрока, он должен выбрать в каком состоянии его Кросмастер проведет этот ход: в состоянии Сражения или в состоянии Приключения. Этот выбор отображается маркером своего цвета.



В состоянии **Сражения** Кросмастер может использовать любые свои заклинания и способности открытые на его карте персонажа. Кроме того, некоторые способности работают только в состоянии Сражения.



В состоянии **Приключения** Кросмастер не может использовать никакие способности. Однако, он получает бонус в виде +3 **ОП** на этот ход, и снимает одно **Повреждение** со своей карты, если таковые имеются.

### ОД, ОП и Маркеры Дальности

Если персонаж начинает ход с маркерами ОД, ОП или дальности на своей карте, сбросьте их. Его характеристики ОД или ОП таким образом увеличиваются или уменьшаются на этот ход на число, равное сброшенным маркерам. Дальность его заклинаний также меняется благодаря маркерам дальности; смотри страницу 19 с информацией о дальности заклинаний.





### Доступные Действия

Когда выбор сделан, Кросмастер может выполнить следующие действия, в любом порядке. Каждое действие имеет стоимость в ОД и/или ОП; Кросмастер может продолжать выполнение действий покуда может оплатить их стоимость. Действие должно быть полностью завершено, прежде чем переходить к началу следующего действия.

### Передвижение (1 ОП)

Кросмастер передвигается на соседнюю клетку. Он не может двигаться по диагонали, или в клетку, занятую элементом декорации, монстром или другим Кросмастером.

Если персонаж соседствует с монстром или другим Кросмастером, не являющимся частью его группы, когда он пытается уйти, он сначала должен выиграть **бросок уклонения**, в то время как его оппонент должен совершить **бросок захвата**:

- **Бросок Уклонения:** Кросмастер бросает кубик (или 2, если имеет способность Уклонение) и суммирует число выпавших .
- **Бросок Захвата:** Персонаж оппонента бросает кубик (или 2, если имеет способность Захват) и суммирует число выпавших .
- **Итог:** Если Кросмастер получает хотя бы равное число  числу  оппонента, он может двигаться. В противном случае, он захвачен: он не может уйти со своей клетки и его ход немедленно завершается!

Если число оппонентов в соседних клетках больше чем один, когда Кросмастер пытается уйти, каждый из них делает бросок захвата, которые сравниваются с бросками Кросмастера один за другим.



### Применение Заклинания (? ОД)


**Только в состоянии Сражения.** Кросмастер может применить заклинание, прописанное на его карте, если оно не закрыто ширмой, или заклинание с экипированного оружия. Стоимость в ОД различна и зависит от применяемого заклинания. См. стр. 18 с подробностями по применению заклинаний.

### Обработка (3 ОД)

Кросмастер может "обработать" дерево или рудную жилу на соседней клетке. Уберите этот элемент декорации с поля.

Кросмастер получает ресурс из резерва и кладет в свою сумку:

1  если обрабатывал дерево, или 1  если обрабатывал жилу.

Кросмастер со способностью **Фермер** также бросает кубик; если выпал  , он получает дополнительный ресурс того же типа.

### Подобрать (1 ОД)

Кросмастер может подобрать кучку гоббальего помета или яйцо, расположенные в его клетке. Уберите этот ресурс с поля и поместите его в сумку того Кросмастера.

Кросмастер со способностью **Фермер** также бросает кубик; если выпал  , он получает дополнительный ресурс того же типа.

### Создание предмета (3 ОД)

Кросмастер, находящийся в соседней клетке с Кузней может создать предмет, для которого у него есть рецепт. Он должен потратить 3 ОД и сбросить необходимые ресурсы. Полные правила крафта приведены на странице 24.

Персонаж со способностью **Создатель (Crafter)** может сбрасывать на один ресурс меньше (по своему выбору) создавая предмет, но создание предмета всегда требует хотя бы одного ресурса.

### Халтурка (3 ОД + )

Кросмастер, находящийся в соседней клетке с Рынком может похалтурить. За 3 ОД Кросмастер может осуществить действия в следующем порядке: продать любое количество ресурсов или предметов за их стоимость в Камах, затем купить любое количество ресурсов или предметов за их стоимость в Камах. Затем действие заканчивается. Если Кросмастер хочет продать или купить снова, он должен снова уплатить стоимость этого действия.

### Использовать Заап (1 ОП + 1 )

Кросмастер, находящийся в соседней клетке с Заапом может выбрать использование телепорта. Это обойдется ему в 1 ОП и 1 Каму за путешествие. Затем Кросмастер перемещается на клетку, соседнюю с любым другим Заапом в игре.

### Убрать Ширму ( )

В любой момент Кросмастер может убрать ширму со своего планшета, оплатив стоимость, указанную на ней. Кросмастер может сразу воспользоваться зоной, скрываемой этой ширмой.

Когда Кросмастер убирает ширму, скрывающую зону особенностей, он **получает дополнительный ход** после этого. Впоследствии игрок ходит два раза подряд, следуя обычным правилам.

### Вход/Выход из Группы (0 ОД)

Кросмастер может (свободно) решить пригласить другого Кросмастера, расположенного на том же тайле поля вступить в его группу; предложение может быть принято или отклонено. Кросмастера являющиеся частью одной группы не захватывают друг друга, могут торговать между собой и могут входить в подземелье вместе.

Кросмастер может покинуть группу, в которой состоит в течение своего хода (бесплатно), даже если другие члены группы находятся на других тайлах полей.

### Торговля (0 ОД)

**Только в состоянии Приключения.** Кросмастер может передать или продать ресурсы, рецепты или вещи другому Кросмастеру, являющемуся частью той же группы и расположенному на том же тайле поля.


### Замена Экипировки (0 ОД)

**Только в состоянии Приключения.** Кросмастер может заменить носимую экипировку на другую из своей сумки.

### Сбежать из Сражения (Пропуск Хода)

**Только в состоянии Сражения.** Кросмастер в опасной ситуации может решить сбежать из сражения. Он может совершить это действие только если он не совершал других действий в этом ходу. Затем он пропускает остаток своего хода, и перемещается на соседнюю клетку к Фениксу по своему выбору, как будто бы он в состоянии КО. Кросмастера, использовавшие это действие также теряют 1 НС, как если бы они были в состоянии КО.

### Исцеление Повреждений (Пропуск Хода)

**Только в состоянии Приключения.** Кросмастер может выбрать пропустить свой ход, чтобы немедленно исцелить 5 жетонов повреждений . Если Вы используете это действие, то не можете совершать других действий в этом ходу.

### Вход в Подземелье (Завершение Хода)

Кросмастер, находящийся в соседней клетке с входом в подземелье, может выбрать войти в него; это немедленно завершает его ход. Все другие Кросмастера, являющиеся частью этой группы, могут выбрать присоединиться к вошедшему. Смотри стр. 26 с полным описанием правил подземелья.



# ХОД ДЕМОНА

Ход Демона значительно отличается от хода Кросмастеров. Далее описано как он проходит:

## Карты Событий

Когда наступает черед Демона, его первым действием является вытягивание карты события на этот ход. Он должен вытянуть число карт событий по количеству Кросмастеров минус один. Например, если в игре 4 Кросмастера, он тянет 3 карты. Тем не менее, он всегда тянет хотя бы одну карту, если в игре только один Кросмастер.

Затем Демон применяет эффекты только что вытянутых карт в том порядке, в котором он их достал. Карты событий могут привести следующее:

- Появление одного или более мобов на тайле поля
- Появление одного или более ресурсов на поле
- Изменение расположение Рынка
- Добавление нового квеста на Карту Приключения

Пожалуйста, изучите информацию на странице 28, где подробно описаны все карты событий и их эффекты.

## Активация Моба

Демон несет ответственность за поступки мобов в игре. Он контролирует каждого моба, как если бы это были Кросмастера.

В отличие от Кросмастеров, mobs всегда играют в состоянии Сражения, и единственными действиями, доступными им являются передвижение и применение заклинаний. Также mobs не могут атаковать друг друга. Демон не обязан играть мобом, если он этого не желает.

После того, как он сыграл всеми мобами, которыми хотел сыграть, ход Демона подходит к концу.

## Демон Распределен: Жетон Демона



Если в Вашей игре Демон распределен, игроки передают друг другу жетон Демона, чтобы показать, кто сейчас является Демоном. У этого жетона две грани: активная (цветная) и пассивная (черно-белая).

Когда приходит черед игрока, владеющего жетоном Демона, сначала он должен сыграть за Демона. Когда ход Демона заканчивается, этот игрок может сыграть за своего Кросмастера как обычно.

Когда подходит его черед, если жетон Демона лежит **активной** стороной, Демон играет **полный ход**: он набирает и разыгрывает карты событий и контролирует мобов. Затем он переворачивает жетон пассивной стороной и завершает ход.

Однако, если жетон Демона лежит **пассивной** стороной, Демон играет **сокращенный ход**: он набирает и разыгрывает карты событий, но не контролирует мобов. В конце своего хода, он

переворачивает жетон активной стороной вверх и передает его игроку справа (против часовой стрелки).

Это обеспечит активацию мобов Демоном каждый второй ход, а жетон будет переходить от игрока к игроку в порядке, обратном ходу игры.

## Игрок Демон: с Жетоном или Без?

Если Демон играется одним игроком, метод немного отличается.

Если играется режим **Каждый-Сам-За-Себя**, используйте жетон Демона, методом, описанным выше, но без передачи жетона игроками. Продолжайте чередовать активную и пассивную стороны жетона и как результат, играйте за мобов каждый второй ход.

Если играется **Кооперативный** режим, демон обладает всей своей силой и играет полный ход (карты событий и контроль мобов) в каждом из ходов! В этом случае жетон Демона не требуется.



# ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Все, Кросмастера, мобы и призывы способны применять заклинания. С помощью них они сражаются друг с другом. У каждого персонажа они свои, но все они работают по принципам, описанным далее.

Слова "цель" или "целевой" часто появляются в правилах, относящихся к заклинаниям. Целью является клетка, на которую влияет заклинание, и, как дополнение, на все, что в ней может находиться (Кросмастер, моб, элемент декорации и т.д.). Вы также можете целить и пустую клетку.

## Принцип Союзника

Некоторые дополнительные эффекты и способности ссылаются на "союзников". Для игроков, эта ссылка относится к Кросмастерам дружественных игроков. Призывы (мобы, которых ввел в игру Кросмастер) также считаются союзниками.






Для Демона, термин "союзный" относится ко всем мобам под его контролем, и так или иначе вместе действуют в течение этого хода.






## Применение Атакующего Заклинания

Перед применением заклинания, Вам следует проверить соблюдены ли следующие три условия:

- Персонаж может оплатить стоимость заклинания
- Цель находится в радиусе заклинания
- Есть линия видимости между заклинателем и целью



Если эти три условия соблюдены, выполните следующие шаги в следующем порядке:

- 1) **Уплатить Стоимость:** Потратьте ОД и/или ОП и добавьте маркеры повреждений на свою карту если необходимо условиями заклинания.
- 2) **Дополнительные Эффекты:** Если заклинание имеет дополнительные эффекты, примените их сейчас.
- 3) **Бросок Крита:** Бросьте 1 кубик. Если Вы выбросили больше чем Ваш оппонент , увеличьте урон на 1. Некоторые способности (такие как **Крит**) позволят Вам бросить больше чем один кубик в ходе этого шага.
- 4) **Бросок Брони:** Цель заклинания бросает 1 кубик. Если Вы выбросили больше  чем Ваш оппонент , уменьшите урон на 1. Некоторые способности (такие как **Броня**) позволят Вам бросить больше чем один кубик в ходе этого шага.
- 5) **Повреждения:** Поместите столько маркеров Повреждений  на цель, сколько всего урона было нанесено. Если получилось, что количество маркеров  равно показателю ОЗ цели, она становится КО.

Пример: Пандалида использует свое заклинание **Огненная Отрыжка** на Дайвер Бирела. Она оплачивает 4 ОД и получает 1 Повреждение в оплату заклинания. При броске крита, она бросает 2 кубика (1 базово + 1 за способность Интеллект), и получает два ; Бросая 1 кубик на защиту Дайвер Бирел получает . Заклинание наносит 3 урона: 2 базово + 1 потому что Пандалида выбросила больше , чем Дайвер выкинул . Дайвер получает 3 маркера  на свою карту.

## Исцеляющие Заклинания

Исцеляющие заклинания работают также как и атакующие, но с двумя исключениями:

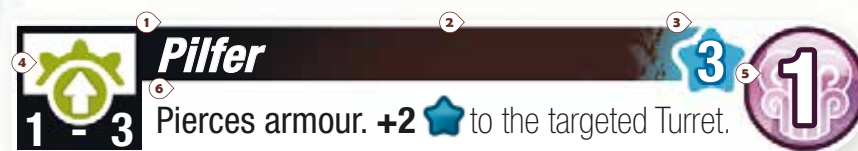
- Цель не делает бросок на защиту (но кастер делает бросок на крит).
- Вместо размещения  на цели, Вы снимаете столько  с цели, сколько получилось при броске.

## Заклинания Без Урона

Некоторые заклинания, такие как заклинания призыва, не наносят и не снимают урона вообще. Это обозначается белым кругом там, где обычно указан урон. Для этих заклинаний нет необходимости в бросках на крит или защиту. Однако дополнительные эффекты применяются как обычно.

## Как Читать Заклинание

Заклинания появляются в ячейках, которые содержат всю необходимую информацию.



- 1) Имя заклинания
- 2) Лимит применения
- 3) Стоимость
- 4) Дальность
- 5) Урон (или Исцеление)
- 6) Дополнительные эффекты

## Лимит Применения

**Igniting Breath** Заклинания, имена которых написаны на черном фоне, могут применяться сколько угодно раз.

**Deceleration** Заклинания, имена которых написаны на сиреновом фоне, могут применяться несколько раз за ход, но не больше одного раза на одну цель.

**Blindness** Заклинания, имена которых написаны на синем фоне, могут применяться один раз за ход.

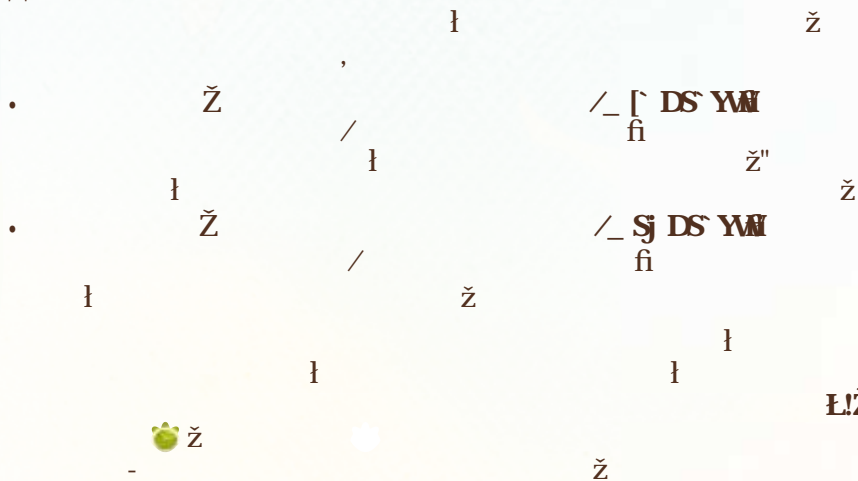
**Betrayal** Заклинания, имена которых написаны на красном фоне, могут применяться один раз за бой. Если Кросмастер переходит в состояние Приключения, а затем позже возвращается в состояние Сражения, он снова сможет использовать это заклинание.

## Стоимость Применения

Большинство заклинаний требуют потратить ОД . Некоторые также требуют потратить ОП или понести Повреждения . Некоторые требуют больше, чем один вид оплаты, в таком случае стоимость будет содержать знак + между видами оплаты.

Персонаж может применить заклинание только если может оплатить его стоимость. А также, если стоимость заклинание нанесет ему больше маркеров Повреждения , чем его параметр ОЗ, он также не может применить заклинание.

## Дальность



**Обычная Дальность:** Это заклинание может целить клетку в границах минимальной и максимальной указанной дальности. Если иконка красная, максимальная Дальность не может быть изменена.

**Заклинание Без Линии Видимости:** Это заклинание работает также как и заклинание с обычной дальностью, за исключением того, что заклинание не требует свободной линии видимости для его применения к цели. Если иконка красная, максимальная Дальность не может быть изменена.

**Линейное Заклинание:** Это заклинание может целить клетку, расположенную только в одной линии клеток (ряд или столбец), что и персонаж, его творящий. Если иконка красная, максимальная Дальность не может быть изменена.

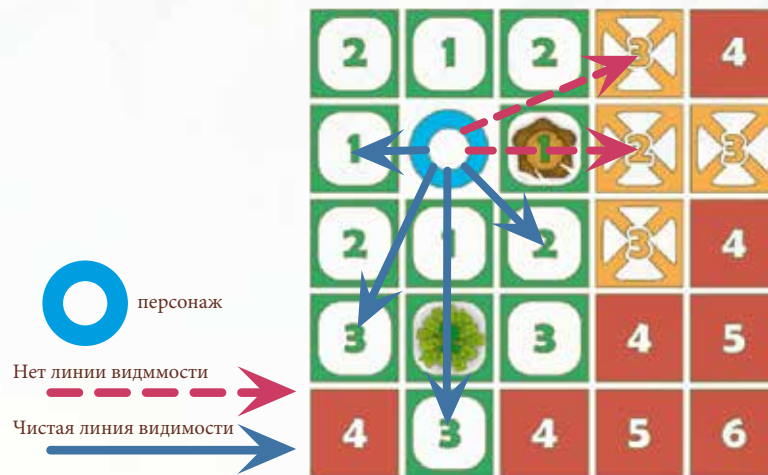
**Заклинание Ближнего Боя:** Это заклинание может быть применено только на клетку, прилегающую к персонажу. Оно не имеет минимальной или максимальной Дальности.

**Персональное Заклинание:** Это заклинание может быть применено только на самого персонажа. Оно не имеет минимальной или максимальной Дальности.

## Линия Видимости

Если это не специальное заклинание, которое игнорирует линию видимости, чтобы иметь возможность применить все остальные заклинания необходима линия видимости между кастером и целью.

Представьте себе, что проводите невидимую линию от центра клетки с кастером до центра целевой клетки. Если эта линия не пересекает другие клетки, занятые препятствиями (такими как Кросмастер, моб, дерево и т.д.) то между ними свободная линия видимости.



Л!Ž

Для удобства проведения линии видимости мы считаем клетки идеальными квадратами и препятствия занимают всю эту клетку. Углы клетки никогда не являются препятствиями для линии видимости.

## Урон Заклинания

Большинство атакующих заклинаний имеют элементарную природу. Всего существует четыре типа элементов: **Вода**, **Воздух**, **Земля** и **Огонь**. Мы называем их элементарными заклинаниями (Огненные заклинания, Земляные заклинания и т.д.), и они наносят элементарный урон.

Некоторые заклинания не связаны со стихийными элементами; это **нейтральные** заклинания и они наносят нейтральный урон. Вам не следует кидать более одного кубика для критического урона этих заклинаний, даже если у вас есть способность Крит.

Другие заклинания, включающие в себя **исцеляющие заклинания**. Эти заклинания не наносят урона, но вместо этого снимают маркеры Повреждений с цели.

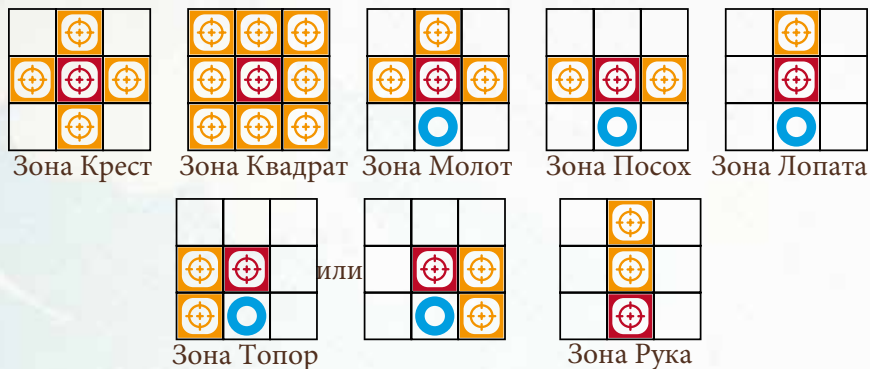
Если заклинание наносит **0 урона** или **исцеляет 0 Повреждений**, это не означает, что у него нет эффекта, это означает, что Вам необходимо выкинуть хотя бы один при броске на крит, или владеть способностью, что поднимет его урон, чтобы увеличить причиняемый урон этого заклинания.

Наконец, некоторые заклинания совсем не наносят урон, такие как заклинания передвижения или заклинания призыва. На них изображен белый диск без цифр вместо элементарного символа. Несмотря на это, дополнительные эффекты этих заклинаний применяются.

## Область Действия

Некоторые заклинания воздействует более чем на одну клетку за раз; они действуют в определённой зоне. Выберите **основную цель** заклинания как обычно; также будет воздействовать на **определённое число клеток** вокруг главной цели, в зависимости от типа области действия.

Заклинание воздействует на главную цель и на дополнительные цели одинаковым образом. Бросок на Крит делается лишь раз для области действия, но каждая цель По отдельности делает бросок на Защиту.



## Дополнительные эффекты заклинания

Любые дополнительные эффекты заклинания будут прописаны в ячейке заклинания. Некоторые эффекты просто описаны в ячейке; примените эффекты описанные там. Дополнительные эффекты всегда применяются, даже если заклинание не нанесло урона или урон уменьшен до 0 из-за броска на броню.

**Пробивание Брони:** Цель этого заклинания бросает на один кубик меньше при броске на Защиту.

**Похищение Здоровья:** Когда урон нанесен, Кросмастер снимает со своей карты столько 🔥 сколько 🔥 он нанес цели.

**Множественные Цели:** После того как игрок выбирает основную цель заклинания, все клетки которые могут быть целями заклинания становятся дополнительными целями. Таким образом заклинание бьёт по всем клеткам в радиусе и в зоне видимости кастера.

- X AP: Поместите X -1 ОД маркеров на цель.

+ X AP: Поместите X +1 ОД маркеров на цель.

Украсть X AP: Поместите X -1 ОД маркеров на цель, затем поместите тоже количество + 1 ОД маркеров на персонажа применившего заклинание

- X MP: Поместите X -1 ОП маркеров на цель.

+ X MP: Поместите X +1 ОП маркеров на цель.

Украсть X MP: Поместите X -1 ОП маркеров на цель, затем поместите тоже количество + 1 ОП маркеров на персонажа применившего заклинание.

- X Дальность: Поместите X -1 маркеров дальности на цель.

+ X Дальность: Поместите X +1 маркеров дальности на цель.

+ X 🌊: Водяной урон 🌊 увеличен на X очков.

+ X 🌬️: Воздушный урон 🌬️ увеличен на X очков.

+ X 🌱: Земляной урон 🌱 увеличен на X очков.

+ X 🔥: Огненный урон 🔥 увеличен на X очков.

**Отступить на X:** Кастер отталкивается назад на X клеток, двигаясь от цели. \*

**Подойди Ближе на X:** Кастер двигается на X клеток ближе к цели.\*

**Оттолкнуть на X:** Цель заклинания двигается на X клеток от кастера.\*

**Притянуть на X:** Цель заклинания двигается на X клеток к кастеру.\*

\* Этот дополнительный эффект перемещает персонажа. Когда заклинание перемещает персонажа, он останавливается в случае препятствия или края поля. Вам не нужно совершать броски на уворот или захват для этого передвижения.

## Удар

У всех Кросмастеров есть заклинание которое не указано на их карте:

**Удар.** Вы можете использовать это заклинание без снятия каких-либо ширм со своего планшета. Вот его описание:



## Призывы

Некоторые заклинания позволяют Кросмастеру ввести в игру призыва. Ячейка заклинания призыва выглядит примерно так:



Число указанное в скобках после названия заклинания, это **лимит призыва**. Персонаж не может контролировать больше призывов, чем указанный лимит заклинания; он не может применять заклинания когда уже достиг лимита призывов.



Призывы могут быть использованы только в состоянии Сражения. Они могут оставаться в игре в течение нескольких ходов, но как только Кросмастер переходит в состояние Приключения, все его призывы немедленно исчезают. Они также исчезают если персонаж, который их призвал уходит в КО.

Призывы разыгрывают свой ход сразу после персонажа который ввёл их в игру. Если персонаж контролирует несколько призывов, он может играть этими призывами в любом порядке в котором захочет (этот порядок может меняться каждый ход). Однако если призыватель заканчивает свой ход **в городе**, все его призывы автоматически пропускают свой ход без применения каких-либо действий.

Если у призыва нет способности Препятствие, он **не блокирует линии видимости**.

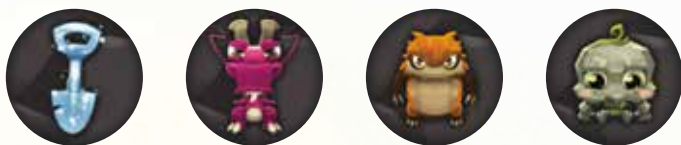
Когда призыв погибает, если у них есть способность Трофей, персонаж который его убивает получает Трофей. Однако призывы не сбрасывают Камы или указанные Трофеи, пока не получит повреждений больше чем их ОЗ. Призывы которые исчезли из-за того что их призыватель в КО или вышел из состояния Сражения не оставляют после этого ничего. Кросмастер убившей своего призыва не получает никакой Трофей. Это было бы слишком легко!

### Виды Призывов

Есть несколько типов существ которые могут помочь Кросмастерам.

#### • Призванные мобы

Эти призывы действует также как мобы, за исключением особых правил для призывов описанных выше. У них есть ОД, ОП и ОЗ, как правило атака и даже некоторые способности.



#### • Турели

Турели - это **механизмы**; они не считаются персонажами для целей заклинаний или способностей. У турелей нет ОП и они не могут захватывать, но они могут быть передвинуты, например, с помощью заклинаний Оттолкнуть или Притянуть. Свою атаку они используют также как мобы.



#### • Бомбы (\*)

Бомбы - это **механизмы**; они не считаются персонажами для целей заклинаний или способностей. Бомбы имеют способность Ути-Пути, таким образом они не могут захватывать. У каждой бомбы есть 1 ОЗ и когда она умирает автоматически срабатывает ее заклинание Взрыв.



#### • Ловушки (\*)



Ловушки - это **механизмы**; они не считаются персонажами для целей заклинаний или способностей. Ловушки имеют способность **Неприкосновенный** и не захватывают. Они не блокируют линию видимости и клетка на которой они расположены остается **свободной** (персонажи могут наступить на неё). У них нет ОЗ, и их невозможно убить заклинанием.

Когда персонаж перемещается на клетку которая содержит ловушку, это автоматически приводит к срабатыванию заклинания на персонажа который наступил на неё, и затем ловушка убирается из игры.

*(\*) Эти призывы используются персонажами из Коллекции Кросмастер. Вы не найдете их среди персонажей включенных в эту коробку. Эти правила приведены в информационных целях в случае если вы будете играть с другими Кросмастерами (смотри страницу 30).*



# МОБЫ

Мобы - это ваши основные оппоненты в игре. Их существует несколько типов в зависимости от изменения степени уникальности и опасности. Пришло время узнать их лучше!

## Семейства мобов

В Кросмастер Квесте два семейства мобов: гоббалы и тофу. Вы можете играть с любым семейством, или даже с обоими одновременно. Выбор семейства встает более часто чем определение сценария для игры.

## Каждое семейство разделено на три категории:



• **Обычные мобы:** Это те с которыми ваши Кросмастера будут сталкиваться наиболее часто. Карты событий заставляют их появляться в игре.



• **Мобы подземелий** 🐛: Эти мобы схожи с обычными мобами, но они существуют группами и их сложнее убить. Они встречаются только внутри подземелий.



• **Специальные мобы** 🐛: Эти мобы опаснее, они уникальны и обычно имеют специальные правила. Они вводятся в игру картами событий или специальными правилами сценария.

Когда моб появляется в игре, он должен появиться на тайле, принадлежащем к его семейству. С него он потенциально может передвигаться на любой другой тайл игры за исключением города куда мобы не могут войти.

## Профиль Моба

Параметры каждого моба перечислены на миникарте и обобщены на обороте его жетона. Это сжатая версия карты персонажа.



- ① Имя
- ② Очки Передвижения (ОП)
- ③ Очки Здоровья (ОЗ)
- ④ Очки Действий (ОД)
- ⑤ Заклинание (Атака)
- ⑥ Способности и Трофеи
- ⑦ Изображение Типа Моба

## Трофеи

Одна из основных целей убийства мобов - это получение драгоценных ресурсов которые они содержат.

Когда Кросмастер убивает моба, он немедленно получает ресурсы перечисленные в качестве трофеев на карте Моба, в указанных количествах. Он также получает 1 Каму за ОЗ моба.

Например, убийство этого Вар Чифа принесёт вам кусок Шерсти Гоббала, два Рога Гоббала и 4 Камы.



## ТРОФЕИ



Кросмастер со способностью **Поиск (Prospecting)** получит дополнительный ресурс по своему выбору из типов перечисленных Трофеев, или 1 дополнительную Каму, после того как убьёт моба.

## Утешительный Трофей

Когда Кросмастер наносит повреждение мобу, но не убивает его, он помещает его маркером своего цвета. Если другой игрок убивает этого моба, первый Кросмастер получит "Утешительный Трофей" за содействие в изгнании чудовища.

Он получит **1 Каму** (независимо от ОЗ моба) и **один ресурс по своему выбору** из тех, что включены в Трофеи моба.

Эти ресурсы и Камы являются дополнительными к тем, что выиграл игрок убивший моба. Если несколько Кросмастеров поместили цветной маркер на моба без убийства, каждый из них получит утешительный Трофей (в порядке их инициатив). Способность Поиск не действует на Утешительные Трофеи.

Если Кросмастер убивает моба который ранее был ранен (и отмечен), он не получает Утешительный Трофей, но вместо этого просто получает все перечисленные Трофеи.

## Резерв Мобов

Когда моб уходит в КО, не кладите его жетон назад в резерв; отложите его в сторону. Когда в резерве не остаётся мобов такого же типа, перемешайте отложенные жетоны мобов этого типа и поместить их назад в резерв.

# СПОСОБНОСТИ

Также как и монстры, Кросмастера иногда обладает специальными возможностями, называемыми "способностями". Они перечислены в поле "Способности" на карте персонажа.

## Power(s)

Armour. Wisdom.

Кросмастер не может использовать эти способности если это его поле закрыто. Некоторое снаряжение (смотри страницу 24) дает Кросмастеру дополнительные способности; они могут использовать их пока вещь надета, даже если личные способности Кросмастера всё ещё скрыты.

### Способности Кросмастер Квест

**Броня (Armour):** Этот персонаж бросает дополнительный кубик при бросках на защиту.

**Создатель (Crafter):** Когда этот персонаж создает предмет (смотри страницу 24) он может потратить на один материал меньше по своему выбору. Создание по рецепту всегда стоит хотя бы один ресурс.

**Крит (Critical):** Этот персонаж бросает дополнительный кубик при бросках на крит.

**Уклонение (Dodge):** Этот персонаж бросает дополнительный кубик при бросках на уклонение.

**Фермер (Farmer):** Когда этот персонаж подбирает или собирает ресурс, бросьте кубик: если выпало \$, он получает дополнительный ресурс того же типа.

**Захват (Lock):** Этот персонаж бросает дополнительный кубик при бросках на захват.

**Поиск (Prospecting):** Когда этот персонаж убивает моба у которого есть способность Трофей, бросьте кубик. Если выпало \$, он получает дополнительный ресурс по своему выбору из тех что можно получить с этого моба, или одну дополнительную Каму.

**Сопrotивление (Resistance)** , , или : Урон от соответствующих элементов причиненных этому персонажу уменьшается на одно очко. Персонаж может иметь несколько различных Сопrotивлений, но только одно сопротивление может применяться к полученному элементу за раз.

**Неприкосновенность (Unfazed):** Если Неприкосновенный персонаж является основной или дополнительный целью заклинания другого персонажа, он игнорирует дополнительные эффекты заклинания, за исключением тех которые увеличивают урон. Как результат он не может получить маркеры ОД, ОП или Дальности, быть передвинутым заклинанием, испытать эффект "Похищение Здоровья" и т.д.

**Мудрость (Wisdom):** Когда этот персонаж получают одну или более НС выполняя персональный квест, бросьте кубик: если выпало \$, он получает одну дополнительную НС.

**Шанс (Chance)** , **Ускорение (Agility)** , **Сила (Strength)** , **Интеллект (Intelligence)** : Когда этот персонаж применяет или становится целью заклинания с соответствующим элементом, он бросает дополнительный кубик. Это способность суммируется со способностями **Крит** и **Защита**, с итогом в 2 дополнительных кубика.

### Способности других фигурок Кросмастера

Некоторые фигурки из Коллекции Кросмастера имеют другие способности:

**Контратака (Counter):** Когда противостоящий элемент игры причиняют одно или более этому персонажу, персонаж который нанес повреждения немедленно получает одно .

**Исцеление (Heal):** Когда этот персонаж исцеляет одно или более , заклинаниями исцеления, он исцеляет 1 дополнительное .

**Иммунитет (Immune)** , , или : Урон, который обычно причиняется персонажу способностью с соответствующим элементом уменьшается до 0. Персонаж может быть иммунин к различным элементам.

Некоторые Кросмастера имеют уникальные способности. Пожалуйста изучите описание на их картах персонажей, чтобы иметь представление об эффектах этих способностей.

## Power(s)

Critical Hit. Lock. Compulsion.

*(Compulsion: The first attack spell cast by EMMA SACRE each turn deals +1 damage of the appropriate elemental type.)*

**Способности Мобов и Призывов**  
Жетоны Мобов и Призывов иногда имеют свои собственные способности.

**Взять! (Go'em):** Когда Батофу выводит Кросмастера в КО, Он немедленно получает +3 , и +3 , и исцеляет себя на 3 .

**Ути-Пути (Itty-Bitty):** Этот персонаж не подвержен правилам захвата. Он не захватывает и не может быть захвачен.

**Кладка (Laying):** Когда Тофунэ появляется в игре, поместите яйцо Тофу на ее стартовую клетку.

**Облизывание (Licking):** В конце ее хода Гобетта убирает одно со всех Гоббалов в соседних с ней клетках.

**Препятствие (Obstruction):** Этот призыв блокирует линию видимости как если бы он был Кросмастером.

**Провокация (Provocation):** Когда персонаж противника применяет заклинание, если он может выбрать в качестве цели элемент игры с провокацией (если он в радиусе и на линии видимости), он должен сделать это.

**Королевский Гобмоб (Royal Gobmob):** Все гоббалы, расположенные на одном тайле (или в одной и той же комнате подземелья) с Королевским Гоббалом получают Броню и Захват.

**Королевский Тофунатор (Royal Tofunator):** Все тофу, расположенные на одном тайле (или в одной и той же комнате подземелья) с Королевским Тофу получают Крит и Уклонение.

**Ништяк! (Tookoo!):** В начале каждого его хода, Гобкул исцеляет 2 .



# РЫНОК И СОЗДАНИЕ

Если вы собираетесь собирать все эти ресурсы, возможно вам также придется что-то с ними делать! Ниже приведены правила описывающие как вы можете делать деньги или предметы из них.

## Рынок

На дополнительном поле вы найдете всю необходимую информацию чтобы подготовить магазин.



- 1 Цена Ресурсов
- 2 Ячейки Жетонов Стоимости Ресурсов
- 3 Оружие на Продажу
- 4 Снаряжение на Продажу
- 5 Безделушки на Продажу

Жетон представляющий каждый ресурс помещается на свое место на поле, чтобы показать текущие цены. **Цена за этот ресурс одинакова как для покупки так и для продажи**, карты событий могут менять эти цены в ходе игры.

Количество жетонов ресурсов помещаемых на этот планшет зависит от семейств мобов в этой игре:

- **Всегда присутствуют:** Дерево, Железо
- **Семейство Гоббалов:** Помет, Шерсть, Рога
- **Семейство Тофу:** Яйца, Перья, Клювы

## Использование Рынка

Если Кросмастер хочет использовать рынок, ему необходимо быть в соседней клетке с элементом сценария представляющим его, и потратить 3 ОД. Затем он может выполнить следующие действия в следующем порядке:

- **Продать** любое количество ресурсов или снаряжения и получить Камы взамен.
- **Купить** любое количество ресурсов, рецептов или снаряжение, уплатив их стоимость в Камах.

Конечно Кросмастеру необходимо иметь достаточно места в его сумке для совершения покупок. Когда эти шаги выполнены, действия подходит к концу. Кросмастер может посетить Рынок снова если захочет, но ему придется потратить дополнительные 3 ОД.

## Покупка Рецептов

Вы можете покупать рецепты определённых вещей на Рынке. Каждый рецепт занимает 4 ячейки в сумке Кросмастера. Вы не можете смотреть на обратную сторону рецепта перед его покупкой!



- 1 Тип Предмета
- 2 Стоимость Покупки
- 3 Ресурсы, необходимые для Создания

Сразу после покупки рецепты бесполезны, но вы можете использовать один из них чтобы создать предмет на обратной стороне рецепта. Рецепт может быть перепродан на Рынке за стоимости его покупки, в этом случае он возвращается в резерв.

В некоторых сценариях, имеется возможность покупки сразу снаряжения, без необходимости первичной покупки рецепта.

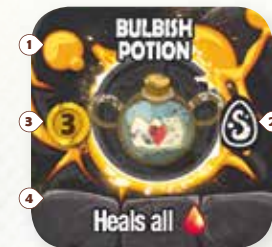
## Создание Снаряжения

Чтобы создать предмет, Кросмастер должен быть в соседней клетке с Кузней и потратить 3 ОД. Он также должен потратить определенные ресурсы, которые требуются по рецепту. В итоге Кросмастер переворачивает жетон рецепта и получает снаряжение, указанное на нём. Отныне он может поместить его в свой свою сумку или сразу надеть.

Каждое использование Кузни создает одну вещь. Вам необходимо потратить другие 3 ОД за каждую дополнительную вещь, которую вы хотите создать.

Кросмастера со способностью **Создатель** могут уменьшить стоимость создания вещи. Они тратят на один ресурс меньше по своему выбору. Однако рецепт всегда стоит хотя бы 1 ресурс.

## Снаряжение



- 1 Название Снаряжения
- 2 Тип Снаряжения
- 3 Цена Продажи
- 4 Получаемый Бонус

Снаряжение даёт бонус персонажу, который его носит. Этот бонус активен пока Кросмиестер носит этот предмет в соответствующей ячейке на своём планшете. Он остается активным пока не будет принято решение переложить этот предмет в сумку.







Если снаряжение обеспечивает бонусные **ОД** или **ОП**, соответствующие характеристики увеличиваются. Это происходит мгновенно, и Кросмастер может использовать данные дополнительные **ОД** или **ОП** в дальнейшем, начиная с текущего хода. Если снаряжение дает способность, Кросмастер может использовать её, даже если он не убрал ширму с секции способностей на своей карте персонажа.

Снаряжение может быть продано на Рынке за стоимость, указанную на его жетоне. После этого оно возвращается назад в резерв.

Существует четыре основных типа снаряжения:





## Оружия

Оружия - это вид снаряжения который даёт кросс мастером их новые заклинания. Заклинания из орудий могут быть использованы только в режиме Сражения, но доступны сразу же, без необходимости снятия ширмы. Кросмастер может владеть двумя  одноручными орудиями или одним  двуручным орудием.

Некоторые орудия на самом деле являются щитами. Это означает, что они не дают новых заклинаний, но дают бонус определенного вида.

## Броня

Броня дает своему носителю бонус. Существует четыре типа брони:

- **Головные уборы** 
- **Накидки или Эполеты** 
- **Доспехи и Ремни** 
- **Обувь** 

Кросмастер может носить на себе только одну броню каждого типа. Если у Кросмастера окажется более одной части снаряжения одинаковой категории, ему придётся хранить лишнюю в своей сумке. К течение своего хода, если он находится в режиме Приключения, он свободно может менять части снаряжения одинаковых категории между своей сумкой и своими ячейками снаряжения.

## Бездедушки

Существует два вида бездедушек. **Постоянные бездедушки**, со светлым фоном. Они работают как любое другое снаряжение и используют слот бездедушек.



**Расходуемые бездедушки**, их можно отличить по темному фону. Они размещаются в слоте бездедушек, но не имеют постоянного эффекта. Кросмастер может активировать эффект расходуемой бездедушки лишь раз, после чего та становится использованной, иными словами "расходуется".

## Комплекты



Некоторые являются частью одной семьи; мы называем это **комплексом**. Когда Кросмастер собирает **четыре части брони из одного комплекта**, он может обменять их без дополнительной стоимости на жетон целого комплекта, который занимает место всех четырех элементов снаряжения на его планшете. Бездедушки и орудия Я никогда не являются частью комплекта. Помните, что эффект целого набора мощнее, чем отдельные вещи этого набора!

В любой момент игрок может обменять жетон комплекта на 4 отдельные части, составляющие этот комплект. Это полезно, если вы собираетесь продавать их.

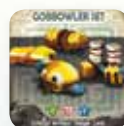
Далее приведена разбивка на части различных наборов:



**Набор Гоббала:** Шлем Гоббала, Эполеты Гоббала, Накидка Гоббала, Доспех Гоббала, Пояс Гоббала, Гобботы.



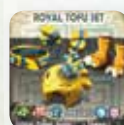
**Набор Тофу:** Тофулем, Тофупалеты, Накидка Тофу, Доспех Тофу, Тофуботы.



**Набор Гобболера:** Шлем Гобболера, Эполеты Гобболера, Доспех Гобболера, Ботинки Гобболера.



**Королевский Набор Гоббала:** Королевский Шлем Гоббала, Королевская Накидка Гоббала, Королевский Пояс Гоббала, Королевские Ботинки Гоббала.



**Королевский Набор Тофу:** Королевский Шлем Тофу, Королевские Эполеты Тофу, Королевская Накидка Тофу, Королевский Ремень Тофу, Королевские Ботинки Тофу.

# ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Подземелье - это специальная зона в игре. Внутри вы найдете опасных монстров и боссов, готовых к сражению. Но если вы сможете победить их, вы найдете несколько привлекательных вознаграждений!

## Доступ в Подземелье



Чтобы войти в подземелье, Кросмастер должен быть на соседней ко входу в подземелье клетке и объявить, что он собирается войти. Его ход на этом немедленно заканчивается, даже если у него ещё есть ОД и ОП в остатке. Фигурка Кросмастера убирается с поля и перемещается в первую комнату подземелья.

Все Кросмастера, являющиеся частью одной группы с тем, кто вошел в подземелье решают следовать за ним или нет. Если они решают идти за ним, они также убираются с поля (где бы они не находились на карте) и также размещаются в первой комнате подземелья вместе с вошедшим.

Только одна группа может войти в подземелье за раз, но если доступны оба разных подземелья, в обоих подземельях может быть по одной группе. Если Босс присутствует на игровом поле когда игроки вошли в его семейное подземелье, он убирается из игры без выпадения какого-либо Дропа.

Если все участвующие в игре Кросмастера находится в подземелье в одно и тоже время, Демон не разыгрывает никаких карт событий и не контролирует мобов снаружи подземелья, пока хотя бы один Кросмастер не вернется из подземелья.

## Внешний вид Подземелья

Подземелье не привязано к остальному игровому полю. Это особая отдельная комната. Вы можете войти туда только с помощью входа в подземелье и выйти оттуда вы можете только убив монстров или заработав статус КО. Оно состоит из специальных тайлов, названных **тайлами подземелья**.

Когда Кросмастер входит в подземелье, Демон выбирает тайл подземелья и размещает его на столе. Он также размещает там связанные элементы декораций (клетки тофу, тотемы гоббалов, фонтаны или насесты тофу). Кросмастера, которые вошли в подземелье, сами размещают себя на стартовых клетках в последних двух рядах одной боковой стороны тайла. Затем Демон берёт 4 мобов подземелья и размещает их на стартовых клетках ахах последних двух линиях с противоположной стороны тайла.



Внутри подземелья вы можете играть только в режиме Сражения. Более того, **каждый** из мобов подземелья (включая Босса) **активируется в каждый ход Демона**, даже если снаружи подземелья он сыграл неполный ход.

Если в конце хода Кросмастера подземелье больше нет мобов, оно расширяется: Демон выбирает **дополнительный тайл подземелья** его к первому. затем он добавляет соответствующие элементы декораций и

затем берёт 3 мобов подземелья и размещает их на стартовых клетках в двух наиболее удаленных рядах от Кросмастеров. Еще он размещает **Босса**, также как и этих мобов и тянет **Карту Настроения Босса**.

Теперь начинается настоящее сражение! Когда босс и все мобы окончательно побеждены подземелье закрывается. Каждый Кросмастер в подземелье получает свою награду (смотри ниже) и появляется в городе, на стартовой клетке по своему выбору.

## Настроения Босса

Босс является еще более пугающим оппонентом когда вы встречаете его в его логове! Чтобы продемонстрировать это Демон тянет Карту Настроения Босса когда тот появляется. Эта карта модифицирует характеристики Босса, увеличивая (или уменьшая) его ОД, ОП и ОЖ, и давая ему новые атаки и новые способности. Эти бонусы добавляются к характеристикам, уже указанным в персональной карте Босса.



- 1 Настроение Босса
- 2 Бонус ОП
- 3 Бонус ОЖ
- 4 Бонус ОД
- 5 Новое Заклинание
- 6 Новые Способности и Дроп

## Награды

Дроп из мобов подземелья работает также как и для других мобов.

Способность **Особый Дроп** находится на каждой карте настроения босса. Когда босс мертв, все Кросмастера, находящиеся сейчас в подземелье немедленно получают **1 НС** и **королевский предмет, выбранный** в случайном порядке из резерва. Это редкое снаряжение не может быть скрафчено, таким образом это единственный способ получения его в свои руки!

## Жетоны Королевского Гоббала и Тофу



Если вы играете с разделённым Демоном, Вам следует использовать жетоны Королевского Гоббала и Тофу, чтобы показать кто контролирует мобов подземелья. Эти жетоны передаются от игрока к игроку также, как и жетон Демона с одним значительным отличием:

Игрок, чей кросмастер присутствует в подземелье не может получить этот жетон. они просто передаются следующему игроку.

Вам не следует беспокоиться насчет активной и неактивной сторон этих жетонов, так как мобы подземелья действуют в каждой ход Демона.

# ЭЛЕМЕНТЫ ДЕКОРАЦИЙ

## Ключевые Слова

У всех элементов декораций есть особые свойства которые мы разделяем для простоты осознания по ключевым словам:

- **Преграда:** этот элемент декорации блокируют линию видимости заклинаний (см. стр. 19).
- **Не Преграда:** этот элемент декорации не блокирует линию видимости заклинаний.
- **Препятствие:** в клетку, содержащую такой элемент декорации, невозможно войти.
- **Не препятствие:** в клетку, содержащую подобный элемент декорации, возможно войти, как если бы в ней ничего не было.

У Элементов Декораций нет ОЖ, и они не могут быть уничтожены в бою. Они не могут получать маркеры ни от каких заклинаний, и не могут быть передвинуты эффектами заклинаний или способностей. Тем не менее, Вы все еще можете назначать их целью своих заклинаний если хотите.

## Описание Декораций




### Дерево

Преграда, препятствие. Дерево можно выработать по цене в 3 ОД. Затем уберите его из игры и получите 1 .



### Рудная Жила

Не преграда, препятствие. Рудная жила может быть выработана по цене в 3 ОД. Затем уберите её из игры и получите 1 .



### Низкая Стена или Стог Сена

Не преграда, не препятствие. Заклинания, примененные персонажами, находящимися на низкой стене или стогу сена получают +1 **Дальность**.



### Вход в Подземелье Гоббал или Тофу

Преграда, препятствие. Этот элемент декорации позволяет входить в подземелья, находясь рядом с ними и пропуская ход.



### Гоббал Тотем или Насест Тофу

Преграда, препятствие. Эти элементы декорации могут быть найдены только в Подземельях.



### Фонтан

Не преграда, препятствие. Этот элемент декорации может быть найден только в Подземелье.



### Клетка с Тофу

Не преграда, не препятствие. Заклинания, примененные персонажами, находящимися на Клетке Тофу получают +1 **Дальность**. Этот элемент декорации может быть найден только в Подземелье.



### Рынки

Преграда, препятствие. Кросмастер, находящиеся на соседней с Рынком клетке, может схалтурить, чтобы совершить продажу или покупку за 3 ОД.



### Крафтовая Кузня

Не преграда, препятствие. Кросмастер, находящиеся на соседней с крафтовой кузней клетке, может создать предмет за 3 ОД.



### Феникс

Не преграда, препятствие. Кросмастер, получивший статус КО может появиться рядом с Фениксом по своему выбору. Снимите один маркер Повреждения с его карты, а также заберите у него 1 НС.



### Заап

Преграда, препятствие. Кросмастер, находящиеся на соседней с Заапом клетке, может потратить 1 ОП и 1 Каму, чтобы использовать его. Это приводит к его появлению на соседней клетке с Заапом по его выбору.



# КАРТЫ

## Различать Карты Легко

В зависимости от сценария и выбора игроков вам может потребоваться использование карт Гоббалов или Тофу. Вы сможете отличить их по уголкам карт:



Карты Гоббалов



Карты Тофу

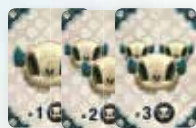


Карты, используемые обоими семействами.

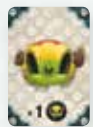
## Карты Событий



Эти карты формируют колоду событий и размещаются на карте приключений. В свой ход Демон будет тянуть определенное количество карт событий для формирования прогресса игры.



**Появление Гоббалов:** Возьмите 1, 2 или 3 обычных гоббала и разместите их на стартовых клетках по своему выбору на тайле гоббалов.

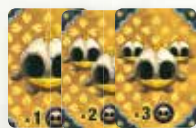


**Появление Специального Гоббала:** Возьмите 1 специального гоббала и разместите его на одной из стартовых клеток по своему выбору на тайле гоббалов.

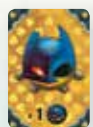


**Появление Королевского Гоббала:** Разместите Королевского Гоббала на одной из стартовых клеток по своему выбору на тайле гоббалов. Затем он действует как любой другой монстр.

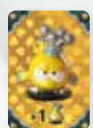
Если он призван этой картой, Королевский Гоббал не имеет карты Настроения Босса. Эта карта не имеет силы если Босс уже призван в Подземелье.



**Появление Тофу:** Возьмите 1, 2 или 3 обычных тофу и разместите их на стартовых клетках по своему выбору на тайле тофу.

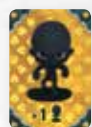


**Появление Специального Тофу:** Возьмите 1 специального тофу и разместите его на одной из стартовых клеток по своему выбору на тайле тофу.



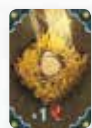
**Появление Королевского Тофу:** Разместите Королевского Тофу на одной из стартовых клеток по своему выбору на тайле тофу. Затем он действует как любой другой монстр.

Если он призван этой картой, Королевский Тофу не имеет карты Настроения Босса. Эта карта не имеет силы если Босс уже призван в Подземелье.

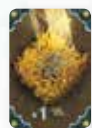


**Появление Враждебного Кросмастера:** Возьмите одного из оставшихся в коробке Кросмастер Квест Кросмастеров и разместите его на одной из стартовых клеток по своему выбору (за городом).

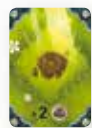
Этот Кросмастер может использовать все свои способности, но действует как моб. Если в коробке не осталось Кросмастеров, используйте специального моба вместо этого.



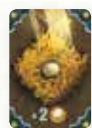
**Возрождение Дерева:** Для каждого не городского игрового тайла возьмите 1 дерево из резерва и поместите его на свободную клетку дерева. Если свободных клеток этого типа нет, дерево возвращается в резерв.



**Возрождение Жилы:** Для каждого не городского игрового тайла возьмите 1 рудную жилу из резерва и поместите ее на свободную клетку жилы. Если свободных клеток этого типа нет, рудная жила возвращается в резерв.



**Восстановление Помета:** Для каждого не городского игрового тайла возьмите 2 помета гоббала из резерва и поместите их на любые свободные клетки помета по вашему выбору. Если свободных клеток этого типа нет, помет возвращается в резерв.



**Восстановление Яиц:** Для каждого не городского игрового тайла возьмите 2 яйца тофу из резерва и поместите их на любые свободные клетки яиц по вашему выбору. Если свободных клеток этого типа нет, яйца возвращаются в резерв.



**Смена Курса:** Выберите ресурс на Рынке и увеличьте его стоимость на 1 Каму. Затем выберите другой ресурс и уменьшите его стоимость на 1 Каму.



**Новые Поступления:** Заполните любые пустые ячейки рецептов на Рынке, набрав их случайным образом. Если все ячейки заполнены, считайте эту карту картой Аукциона.



**Аукцион:** Случайным образом выберите вещь и покажите ее другим игрокам. Начиная с игрока слева от Демона каждый игрок может сделать ставку в Камах выше, чем предыдущая ставка или отказаться от участия. Когда остался только один игрок, он выплачивает стоимость ставки в Камах и получает взамен снаряжение. Если все отказались от ставок, снаряжение возвращается в резерв.

## Карты Квестов



Эти карты тянутся из колоды событий и размещаются на пути приключения. Выполнение таких квестов приносит Кросмастеру определенное количество НС.



**Вступил Во Что-то:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 4 кусочка помета гоббалов в своей сумке. Награда – 1 НС.



**Слишком Мягко:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 3 кусочка шерсти гоббала в своей сумке. Награда – 1 НС.



**Рога И Копыта:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 2 рога гоббалов в своей сумке. Награда – 1 НС.



**Чертова Дюжина:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 4 яйца тофу в своей сумке. Награда – 1 НС.



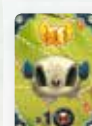
**Легче Перышка:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 3 пера тофу в своей сумке. Награда – 1 НС.



**Не Шелкай Клювом:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 2 клюва тофу в своей сумке. Награда – 1 НС.



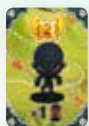
**Блестяшка:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо иметь как минимум 12 Кам.



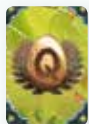
**Гоббицид:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо убить монстра из семейства гоббалов (не важно какого). Награда – 1 НС.



**Тофуцид:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо убить монстра из семейства тофу (не важно какого). Награда – 1 НС.



**Смертельна Битва:** Чтобы выполнить этот квест Кросмастеру необходимо убить Кросмастера оппонента (контролируемого игроком или Демоном). Награда – 2 НС.



**Повторяемый Квест:** Предполагается, что этот квест является точной копией карты сценария.

## Путешествия

Чтобы завершить путешествие Вам необходимо пройти определенное количество ступеней в правильной последовательности.

Ниже приведены действия, которые могут от Вас потребоваться:



Кросмастер должен срубить определенное количество деревьев.



Кросмастер должен выработать определенное количество рудных жил.



У Кросмастера должно быть определенное количество требуемых ресурсов, чтобы выполнить данную ступень.



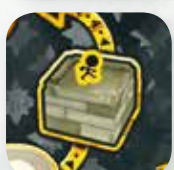
Кросмастер должен сбросить определенное количество требуемых ресурсов, чтобы выполнить данную ступень.



У Кросмастера должно быть определенное количество Кам, чтобы выполнить данную ступень.



Кросмастер должен сбросить определенное количество Кам, чтобы выполнить данную ступень.



Кросмастер должен войти в клетку, содержащую низкую стену.



Кросмастер должен войти в клетку, содержащую стог сена.



Кросмастер должен воспользоваться Заапом.



За один ход Кросмастер должен приобрести указанное количество ресурсов и/или частей снаряжения на Рынке.



За один ход Кросмастер должен продать указанное количество ресурсов и/или частей снаряжения на Рынке.



Кросмастер должен создать указанное количество частей снаряжения на крафтовом столе.



Кросмастер должен убить монстра из семейства гоббалов. Неважно которого.



Кросмастер должен убить монстра из семейства тофу. Неважно которого.



Кросмастер должен убить Кросмастера оппонента (под контролем игрока или Демона).

Если квест требует сбросить ресурсы, игрок может осуществить это в любое время своего хода. Он просто убирает ресурсы или камы со своего Планшета и кладет назад в резерв.



# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

После того, как сыграете несколько игр и привыкнете к правилам, можно двигаться дальше и действительно сделать Кросмастер Квест своим. У него огромный потенциал, если Вы готовы замарать свои руки!

## Играйте используя Других Кросмастеров

Кросмастер Квест абсолютно совместим с другими фигурками из широкой Коллекции Кросмастеров. Вы не ограничены использованием только 5 персонажей из этой коробки: перед Вами десятки возможностей выбора!

Чтобы сохранить равенство между игроками, мы рекомендуем использовать Кросмастеров одного уровня, однако если баланс не является приоритетом – игнорируйте это правило! Таким образом, Если Демон призывает враждебного Кросмастера, он волен выбрать его из всей коллекции, чтобы подобрать необходимого оппонента.

Единственным ограничением является невозможность для игроков выбрать Кросмастера типа Босс. Это опасные оппоненты, которых лучше использовать как Боссов подземелий. Мы пока развиваем эту тему...

## Противостояние Другим Боссам

Кросмастера с типом Босс могут рассматриваться как замена Королевскому Гоббалу или Тофу. Для сбалансированной игры, мы рекомендуем подбирать босса из расчета среднего уровня игроков... но Вы можете игнорировать это правило, если хотите сделать игру сложнее!

Этот тип Боссов может быть иницирован с любым семейством мобов. Таким образом, у них может быть любое настроение Босса, если Вы столкнулись с ними в их Подземелье. Не думайте дважды, комбинируя различные семейства монстров, или создавая своих собственных мобов в помощь Боссу!

## Создавайте Собственные Сценарии

Книга сценариев приводит десятки путей насладиться игрой, но если Вы хотите двигаться дальше, Вы можете использовать эти сценарии как образец для создания своего собственного Кросмастер Квеста.

Все аспекты игры могут свободно изменены благодаря сценариям. Вы можете подчеркнуть конкретное правило, чтобы подтолкнуть игроков взглянуть на игру под другим углом или избавиться от целого правила полностью. Мы можете тасовать семейства монстров и создавать совершенно новые взаимодействия между ними. Вы даже можете абсолютно изменить условия победы и заменить систему использования НС до конца игры!

Перед тем как решите полностью убрать Карту Приключений, Вам необходимо придумать повторяемые квесты, которые будут ассоциированы с Вашим новым сценарием. Он должен быть довольно простым, для повторения его несколько раз, и должен отвечать настроению установленного Вами сценария. Проще говоря, награда за такой квест 1 НС, но вы можете повысить ее, если квест окажется сложнее, чем те, что представлены в базовой коробке. В любом случае,

используйте карту повторяемого квеста, чтобы отобразить Вашу карту сценария на Карте Приключений.

Черпайте вдохновение в книге сценариев, чтобы создавать свои собственные. Или экспериментируйте с более безумными идеями; Вас ограничивает только Ваше воображение!

# АВТОРЫ

Оригинальная идея Tot - Под управлением Jérôme Peschard

**Products Team:** Jie Cai, Romain Caterdjian, Pierre-Henri Dupont.

**Game Design:** Murat Celebi, Pierre-François Fiasse.

**Testers:** Matthieu Berthier, Nicolas Degouy, Henri Molliné, Monsieur Nawak, Pasquéoz.

**Creative Direction:** Aisk

**Character Design:** Edouard Guiton

**Graphic Design:** Alexandre Papet

**2D Team:** Romain Libersa, Vincent Lombard

**3D Team:** Laurent Boucher / Tila, Mickaël Gantois, Damien Levaufre, Mathieu Thronion

**Prototypes:** Enaibi, Jérôme Peschard

**Graphic Identity:** Aisk

**Cover Illustration and Colouring:** Edouard Guiton, and Xavier Houssin

**Interior Illustrations:** Nicola Saviori

**Marketplace Illustration:** Franho

**Proofreading:** Jean-Michel Caillat, Rich Gain, Ewen Cluney, and Eric Price

**Thanks:** Ancestral Z, Yannick Banchereau, Laurent Carlot, Lucie

Cousinou, Dnuht, Julien Druant, Xavier Houssin, Kam, Gilles Langoureau, Leny, Owen Michaud, Mélaka, Mig, Ben Pirate, Catayina Stuart y Silva, Tot, the Xelor God, Zatno.

Thanks also to those who have participated indirectly in this project, to the whole Krosmaster community for their enthusiasm and patience since the beginning of the project!

Перевод и верстка **AstralSeer**



## ХОД ИГРОКА

- 1) Состояние Приключения или Состояние Сражения**
  - Приключение: +3 ОП, исцелить 1 повреждение
  - Сражение: Можно использовать заклинания
- 2) Снимите жетоны ОД, ОП и Дальности**
  - Примените бонусы/штрафы на ход
- 3) Действия Кросмастера**
  - Заплатите ОД и ОП (а иногда необходимо нанести себе урон)
- 4) Конец хода Кросмастера**
- 5) Ход Призывов Кросмастера (если есть)**

## ХОД ДЕМОНА

- 1) Выберите и активируйте карту События**
  - Число карт = Число Кросмастеров -1 (минус 1)
- 2) Если жетон Демона активной стороной:**
  - Играет за присутствующих мобов
  - Переворачивает жетон Демона на неактивную сторону
- 3) Если жетон Демона неактивной стороной:**
  - Переворачивает жетон Демона на активную сторону
  - Передает жетон Демона следующему игроку (только когда Демон разделен)
- 4) Конец хода Демона**

## УРОН

= + -

**НАНЕСЕННЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ** = **БАЗОВЫЙ УРОН** (указан в заклинании) + **КРИТИЧЕСКИЙ УРОН** (из броска кубиков) - **ОТМЕНЕННЫЙ УРОН** (из броска кубиков оппонента)

## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

- Представьте, что все клетки это идеальные квадраты.
- Линия видимости проводится от центра одной клетки до центра другой.
- Она не должна проходить через клетки, блокирующие линию видимости (деревья, персонажи и т.д.)



## ДЕЙСТВИЯ

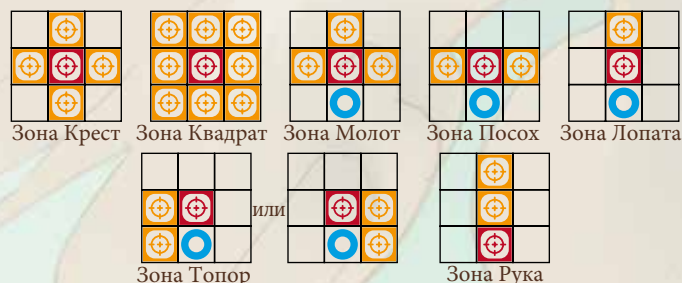
ДЕЙСТВИЕ	СТОИМОСТЬ	СОСТОЯНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ	СОСТОЯНИЕ СРАЖЕНИЯ
Двигаться	1 ОП	✓	✓
Добывать	3 ОД	✓	✓
Поднимать	1 ОД	✓	✓
Применять Заклинание	x ОД	✗	✓
Создавать Предмет	3 ОД	✓	✓
Халтурить	3 ОД	✓	✓
Использовать Заап	1 ОП + 1 Кама	✓	✓
Убрать Ширму	x Кам	✓	✓
Присоединиться или покинуть Группу	-	✓	✓
Обмен	-	✓	✗
Смена Снаряжения	-	✓	✗
Покинуть Битву	Пропуск хода	✗	✓
Исцелить Свои Раны	Пропуск хода	✓	✗
Войти в Подземелье	Пропуск хода	✓	✓

## ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

### Необходимые условия

- Проверка стоимости
  - Проверка дальности
  - Проверка линии видимости
- 1 ЗАПЛАТИТЬ СТОИМОСТЬ**
  - 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ**
  - 3 БРОСОК НА КРИТ** (только атакующие или исцеляющие заклинания)
  - 4 БРОСОК НА БРОНЮ** (только против атакующих заклинаний)
  - 5 НАНЕСИТЕ ИЛИ СНИМИТЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ** (только атакующие или исцеляющие заклинания)

## зоны поражения



Using your unique code, activate your figures and fight against other players online! Will you become the Master of the Krosmoz?  
[www.KROSMaster.com](http://www.KROSMaster.com)