

ОСКРОВ ДУХОВ

ИНКАРНАЦИЯ
ПРИРОДЫ

ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ








Если верить искателям духов, захватчики не очень-то хорошо этих духов видят.

Они смотрят на трепещущий от радости начавшейся жизни лист и полагают, что его просто колышет ветер. Они видят стремительный удар молнии, но не замечают ничего, кроме вспышки света. Они стоят посреди бурного потока реки, её дух обвивает их ноги, а они считают, что даханы рассказывают небылицы.

От даханов мы знаем, что духи иных земель слабее и не столь заметнее и что их легче спутать с лжедухами, существующими лишь в воображении наблюдателя. Неудивительно, что захватчики так непрозорливы. И ведь многие из них не допускают и мысли, что мы реальны. Сложно увидеть то, в существование чего ты не веришь.

Впрочем, не все духи столь эфемерны. У некоторых даже есть инкарна — сложная концентрация свойств, несущая безумие, смерть или нестерпимую тягу к поиску убежища. А есть и такие инкарны, которые вызывают неотвратимые и внезапные катаклизмы.

Захватчикам будет проще такое увидеть.

Вступление	2
Как пользоваться этим дополнением	3
 Состав дополнения	4
 Существенные изменения	6
Изменение количества скверны	6
Исключённые карты	6
Присутствие	6
Изменение правила «Не участвует в разорении»	7
 Новые правила и возможности духов	8
Инкарна	8
Особые компоненты духов	9
Дополнительные действия духов	10
Несколько карт одного развития	10
Бонусные деления	10
Деления шкал присутствия с меняющимися стихиями	10
Ограниченные варианты роста	11
Улучшить и ухудшить	11
Забрать с собой	11
Заготовить и приобрести	11
Отметить фишку или регион	12
Проверка определённых указаний способности	12
Способности, выбирающие целью регионы без дальности	12
Принять карту способности	12
 Противник	13
 Уточнения и небольшие изменения в существующих правилах	14
Изменение эффекта пустошей	14
Изменение условий победы и поражения	14
Стойкость региона	15
Одиночная игра	15
Заменённая скверна	15
Забыть, удалить или заменить компоненты при подготовке	15
Договоры	16
Пропуск действий/указаний	16
 Уточнения новых компонентов	18
 Памятка	21
Создатели дополнения	21
Алфавитный указатель	22

ВКРАТЦЕ

Если вам не терпится начать игру, то обратите внимание на подобные рамки вверху каждого раздела, где вкратце описывается его суть.

При необходимости в тексте под рамкой вы найдёте дополнительные объяснения и примеры. Читайте их, только если вам нужны будут подробности.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Для использования этого дополнения вам понадобится базовая игра.
Если вы хотите сразу же приступить к игре, прочтите лишь разделы «**Существенные изменения**» и «**Новые правила и возможности духов**».

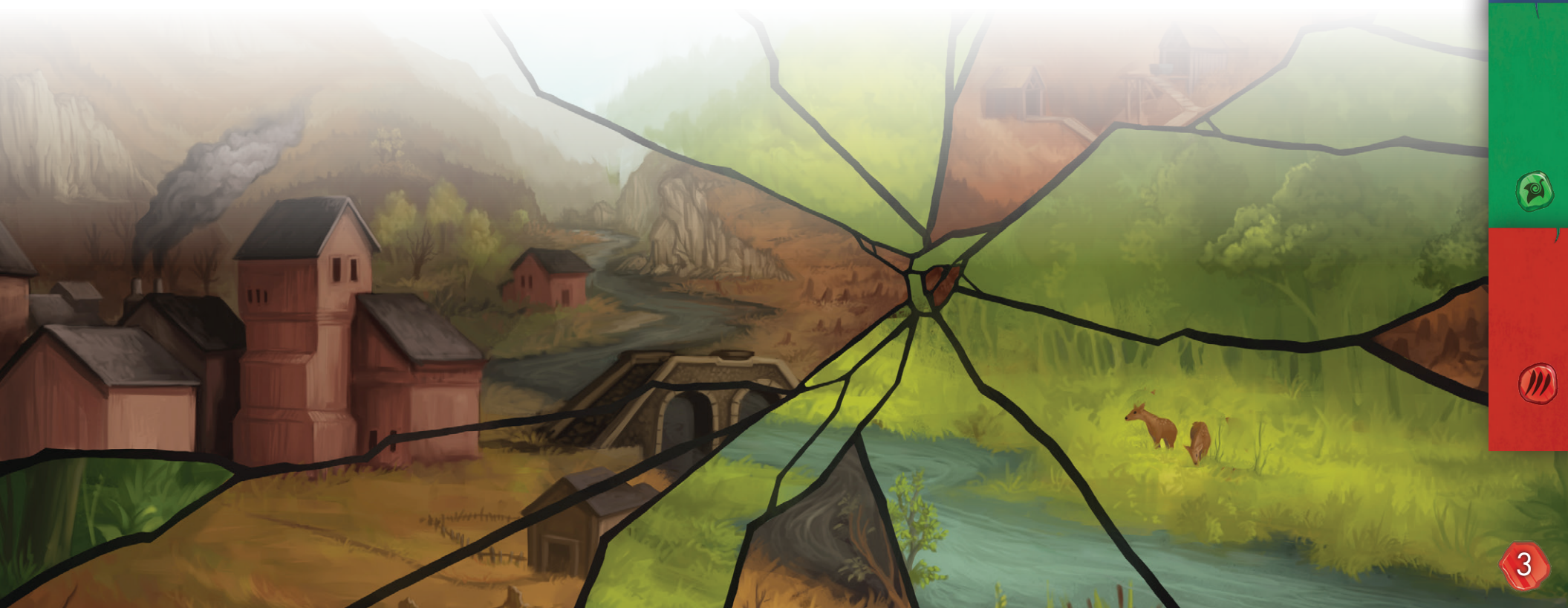
Несмотря на то, что в основном это дополнение не требует использования компонентов «Гиблого края», они всё же могут вам понадобиться в некоторых ситуациях. Также эти правила предполагают, что вы знакомы с новшествами, появившимися в «Гиблом краю». Ознакомьтесь с буклетом правил вы можете на <https://hobbyworld.ru/>.

Первые два раздела этих правил — «**Существенные изменения**» и «**Новые правила и возможности духов**» — описывают вещи, с которыми вы столкнётесь в большинстве партий. Прочитав о них, вы сможете использовать дополнение «Инкарнация природы».

Следующий раздел — «**Противник**» — рассказывает о Габсбургской соляной экспедиции и об использовании её дополнительной карты захватчиков.

Оставшиеся два главных раздела — «**Уточнения и небольшие изменения существующих правил**» и «**Уточнения новых компонентов**» — описывают редко возникающие ситуации. Можете пропустить их, если вам не терпится начать игру.

В этом дополнении вы также найдёте 5 карт развития для духов, появившихся в дополнениях «Ветви и когти» и «Перо и пламя»: «Место концентрации» (Дремлющий под Островом Змей), «Распространение враждебности» (Хранитель Запретных Чаш), «Преобразование» (Сердце Дикого Огня), «Окружение» и «Без преград» (Острые Клыки в Листве). Вы не сможете использовать эти карты развития без соответствующих духов.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

8 ПЛАНШЕТОВ ДУХОВ

ВОЛЮЩИЙ В БРЕДУ СТРАНСТВУЮЩИЙ ГОЛОС

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ПРИЗЫВНЫЙ ГОЛОС, ОБРЕТШИЙ ФОРМУ
У вас есть империя (И). Если она уснула, она копирует свой регион.

ПОСЕЯТЬ СМЯТЕНИЕ И ЗАБЛУЖДЕНИЕ
Когда ваши действия добывают/перемещают (И) в регион с захватчиком, добавляйте 1 (И) в этот регион. В регионе с (И) и союзными регионами, если в регионе присутствуют (И) не участвуют в разорении. (Они не получают урон и не контратакуют. Изоляция не влияет на соседство (И) и (И).)

БЕЗДУМНОЕ БЛУЖДЕНИЕ
Когда ваши действия добывают (И) / (И) / (И), вы можете выполнить этого захватчика.

РОСТ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

- Возврат карты: Добыть/переместить империю в регион с вашим присутствием.
- +1: Получить империю.
- +3: Добавить 3 присутствия 1 присутствия.
- +1: Добавить 1 присутствия.
- +1: Получить способность 1 присутствия.
- +2: Добавить 2 присутствия 1 присутствия.
- +1: Получить империю.
- +1: Получить воздух.

ПРИСУТВИЕ

0: Энергия в лаге
1: Солнце или луна
2: Вода
4: Вытащить свою империю

ПРИРОДНЫЕ СПОСОБНОСТИ НЕПОСТИЖИМЫЕ СТРАНИЦА

Способность	Действие	Жетон
(И)	Вы можете выполнить (И)	Вы

(В каждый раз, когда вы перемещаете (И) в регион с захватчиком, свойство «Посеять смятение и заблуждение» добавляет 1 (И) в этот регион.)

УМОПОМАРАЧИТЕЛЬНАЯ ПЕСНЯ

Способность	Действие	Жетон
1 2	Нанесите 1 урон за каждую карту (И) на только захватчиком с (И)	(И)
1 1 4	За каждую карту пары из (И) и (И) уничтожаете 1 захватчик с (И)	(И)

2 ПЛАНШЕТА СЦЕНАРИЕВ

СЦЕНАРИЙ ВОЛНЫ КОЛОНИЗАЦИИ

Колонисты прибывают на остров не главным потоком, а нарастающими волнами, исследуя, засеивая и осваивая все больше территорий. Это даёт духам небольшую передышку между волнами экспедиций, но получится ли у них сдержать их все?

РЕКОМЕНДАЦИИ И ЗАМЕЧАНИЯ

- Несмотря на то, что в этот сценарий можно играть отдельно, его стоит совместить хотя бы с противником базового уровня (чтобы в игре был эффект эскалации).
- В этом сценарии некоторые типы эффектов становятся менее предсказуемыми (например, на некоторых ходах защита будет бесполезна, а на других — очень важна). Это может оказаться особенно ощутимо для карт событий и страха.

ЭТОТ СЦЕНАРИЙ НЕСКОЛЬКО СЛОЖНЕЕ...

- для духов с позитивными эффектами, которые помогут справиться с разорением или строительством на каждом ходу.

1 ПЛАНШЕТ ПРОТИВНИКА

ГАБСБУРГСКАЯ СОЛЯНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Дополнительное условие поражения
Огненная земля. Если в конце фазы способностей (И) в каком-либо регионе есть суммарно хотя бы 8 захватчиков (И), захватчики побеждают.

Эскалация
Туннели шахт. После того как будут сдвинуты карты захватчиков на каждом поле острова выполняйте разорение в 2 регионах, тип которых не указан на картах разорения и строительства (источники захватчиков не требуются).

Уровень (сложность)	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1 (0)	9 (3/3/3)	Вознагражденная оленость. Если (И) добавляется действием разорения, должна распространиться, вместо этого уничтожит 1 (И) (до контратаки (И)). Бездумная добыча. Регионы хотя бы с 3 захватчиками считаются добывающими регионами. И: (И) и модификаторы к (И) применяются к действиям разорения, как если бы это были действия строительства. На этапе строительства карты строительства вызывают действия разорения (вместо действий строительства).
2 (4)	10 (3/3/4)	Шоштеры стигаются со всего света. При подготовке к игре добавьте 1 (И) в каждый регион без (И). Добавьте 1 (И) и 1 (И) в регион с наибольшим номером с символом подготовки (И).
3 (5)	11 (3/4/4)	Добывающий бум (I). После этапа строительства на каждом поле острова: выберите регион с (И). Улучшите там 1 (И).
4 (7)	12 (4/4/4)	Неосвоенные залежи соли. При подготовке к игре, перед тем как случайно выбрать карты этапа II, удалите карту «Приближенные реченьки этапа II». Поместите карту «Залежи соли» 2-й картой этапа II. (Новый порядок карт: III-2-322-3333, где 3 — карта «Залежи соли» этапа II, индицирует «Залежи соли».)
5 (9)	13 (4/5/4)	Добывающий бум (II). Вместо добывающего бума (I) после этапа строительства на каждом поле острова: выберите регион с (И). Выполните там строительство, затем улучшите там 1 (И). (В добывающем регионе строительство проходит как обычно.)
6 (10)	13 (4/5/4)	Блеск империи. При подготовке к игре и во время каждого этапа разведки: на каждом поле острова с 3 (И) или меньше: добавьте 1 (И) в дополнение к обычному 1 (И) в каждый успешно разведанный регион. (Но не более чем в 2 регионе на каждом поле острова за 1 карту размера.)

24 ЖЕТОНА ПУЧИН



20 ЖЕТОНОВ ТРЯСКИ



18 ЖЕТОНОВ ЖИВУЧЕСТИ



7 ЖЕТОНОВ ИНКАРН



1 ЖЕТОН БЕСКОНЕЧНОГО МРАКА



4 ПОДСКАЗКИ

Каждое отложенное (И) = -1 получаемая энергия в ход. После добавления/перемещения фишек в отмеченные регионы переместите их все в 1 любой регион.

ВЕЛИКАЯ СПОСОБНОСТЬ «ДОГОВОР ОБ ОБХОДНЫХ ДОРОГАХ»

1 КАРТА ЗАХВАТЧИКОВ

ЗАЛЕЖИ СОЛИ

ОБЛАСТЬ «РАЗВЕДКА»/«СТРОИТЕЛЬСТВО»:
НЕДОБЫВАЮЩИЕ РЕГИОНЫ

ОБЛАСТЬ «РАЗОРЕНИЕ»:
ДОБЫВАЮЩИЕ РЕГИОНЫ

НЕ ПРОДВИГАЙТЕ ЭТУ КАРТУ

4 ЖЕТОНА ПРОТИВНИКОВ

ПОСЛЕ СТРОИТЕЛЬСТВА УР. 3 И 5

РАЗОРЕНИЕ УР. 1

СТРОИТЕЛЬСТВО УР. 1

РАЗВЕДКА УР. 6

1 КАРТА МАЛОЙ СПОСОБНОСТИ



ЗАМЕНЯЕТ КАРТУ
«РОСТ ЧЕРЕЗ САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ»

13 КАРТ ВЕЛИКИХ СПОСОБНОСТЕЙ



ВКЛЮЧАЯ ЗАМЕНУ
КАРТЫ «ТЯНУТЬСЯ К ВСЕПОГЛОЩАЮЩЕЙ ПУСТОТЕ»

34 КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



8 КАРТ СКВЕРНЫ



9 КАРТ СОБЫТИЙ



9 КАРТ СТРАХА



6 ПАМЯТОК



24 КАРТЫ РАЗВИТИЯ



ВКЛЮЧАЯ 2 КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ
СПОСОБНОСТЕЙ-РАЗВИТИЯ






4 КАРТЫ ЛЕЧЕНИЯ



Описанные ниже изменения вступают в силу с момента издания этого дополнения вне зависимости от того, используете вы его или нет.

ИЗМЕНЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА СКВЕРНЫ

Начинайте игру ровно с 1 дополнительной  на карте скверны или в области «Скверна».

Используя карту первозданного острова, считайте, что на ней написано: «2 на игрока, +1». Если вы не используете карту первозданного острова, считайте, что в области «Скверна» написано: «5 на игрока, +1». (Например, в начале одиночной игры на карте первозданного острова будет находиться 3 , а в начале игры на четверых — 9 .) Это уравнивает количество скверны на игрока, которое может добавиться на остров без переворачивания карты скверны/поражения.

Это изменение касается лишь подготовки к игре. Карта скверны переворачивается по обычным правилам даже в случае почти первозданного острова.

(Мы не стали менять стороны карт скверны с первозданным островом, чтобы вы могли смешивать карты из разных дополнений.)

ИСКЛЮЧЁННЫЕ КАРТЫ

Если у вас есть дополнение «Ветви и когти», уберите из игры следующие карты:






- «Опережение» (карта события).
- «Война затронула берега» (карта события).
- «Необъяснимое помешательство зверей» (карта события).
- «Рост через самопожертвование» (малая способность).
- «Переломный момент» (карта скверны).

Оказалось, что появление этих карт в игре приводит к куда более драматическим последствиям, чем было задумано, поэтому мы решили их удалить (или частично заменить). Дополнение «Гиблый край» уже советовало убирать карту «Необъяснимое помешательство зверей» при игре с Русским царством (противник) и Слившимися Воедино Многими Разумами (дух). Теперь убирайте её в любом случае.






Это дополнение заменяет карты «Война затронула берега» (теперь она называется «Далёкие войны затронули остров») и «Рост через самопожертвование» (теперь она называется «Бурлящие трясины и режущие колючки»). Несмотря на то, что это карты из дополнения «Ветви и когти», вы можете использовать их, даже если не играете с этим дополнением.






ПРИСУТВИЕ




Символ  обозначает уничтоженное присутствие. Если игра предписывает сделать что-то с  или , то по умолчанию подразумевается ваше  или .

Начиная с этого дополнения, во все правила, связанные с , вносятся два изменения.

Первое: , которое уничтожили, удалили, заменили или убрали со шкалы , но не убрали из игры и не вернули в коробку, обозначается символом . Он значит то же самое, что и выражения «уничтоженное присутствие» и «уничтоженное », которые использовались в базовой игре и прошлых дополнениях. Если не сказано иное,  — это ваше уничтоженное присутствие.

Второе: когда дух добавляет, уничтожает, заменяет, убирает, привлекает, выталкивает, перемещает или взаимодействуют каким-то другим образом с , он делает это со своим , если не сказано иное. Это не относится к эффектам, проверяющим, есть ли в регионе присутствие. К примеру, карта страха «Теологические споры» позволяет игроку добавить  в регион с  любого духа, а событие «Борьба с неведомым» увеличивает урон от разорения в регионах с  любых духов.

Некоторые уже выпущенные компоненты требуют исправлений. Они взаимодействуют с  любых духов, хотя на них самих это не указано в точности.

1. Великая способность «Тянуться к всепоглощающей пустоте». (В этом дополнении вы найдёте исправленную версию этой карты.)
2. Дух Искатель Невидимых Троп, у которого есть природные/уникальные способности, позволяющие перемещать присутствие любых духов. (Заменить все его компоненты довольно сложно, но достаточно запомнить, что Искатель может перемещать практически всё.)

ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛА «НЕ УЧАСТВУЕТ В РАЗОРЕНИИ»

Захватчик или дахан, который «не участвует в разорении»:

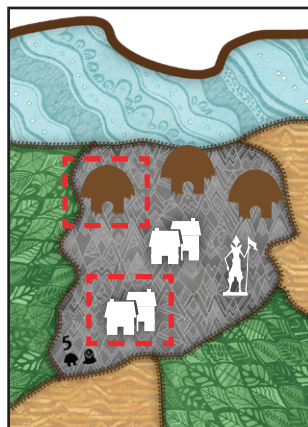
- не наносит и не получает урон во время действий разорения;
- не вынуждает захватчиков делать разорение в регионе, где они его без этого не сделали бы;
- игнорируется модификаторами действий разорения.

Изначальное определение правила «не участвует в разорении» было чересчур размытым и ссылалось на правила и эффекты, не связанные с разорением.

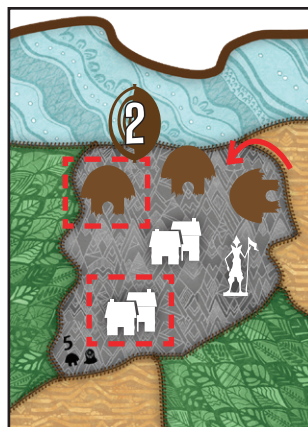
Фишка, которая не участвует в разорении, игнорируется **только** при проверке, в каких регионах происходит разорение, и самим действием разорения (включая его модификаторы, которые добавляют защиту, увеличивают урон от захватчиков или заставляют пропускать действия разорения в зависимости от присутствующих фишек).

Фишки, которые не участвуют в разорении, по-прежнему существуют для всех остальных эффектов, включая проверки победы и поражения, действия, вызванные действием разорения, «немедленные» действия скверны и возможные длительные эффекты, проверяющие, что находится в регионах, не столько во время разорений, сколько вообще.

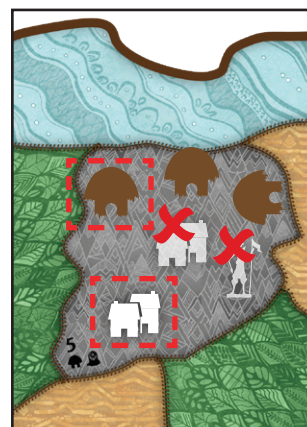
ПРИМЕР. «ВРЕМЕННОЕ ПЕРЕМИРИЕ» + «ДАХАНЫ НА СТРАЖЕ»



Захватчики разоряют горы



Этап 1. Захватчики наносят урон



Этап 2. Даханы наносят урон

КОГДА ПРОВЕРЯТЬ, КТО УЧАСТВУЕТ?

Проверяйте, какие захватчики и даханы участвуют в разорении, когда вы:

- определяете, в каких регионах захватчики выполняют разорение;
- выполняете каждое действие разорения.

Вам не нужно заранее выбирать конкретные фишки, и в каждой проверке вы можете выбирать разное.

В этом примере захватчики выполняют действие разорения в горах, текущая степень ужаса — 1. Благодаря событию «Временное перемирие» в разорении не участвуют 1 дахан и 1 поселение.

(Этап 1. Захватчики наносят урон.) Разведчик и поселение наносят 3 урона. Этот урон уменьшается до 1 благодаря защите 2 от карты страха «Даханы на страже» (каждый из 2 участвующих даханов даёт защиту 1). Регион и 1 дахан получают по 1 урону.

(Этап 2. Даханы наносят урон.) 2 участвующих дахана контратакуют и уничтожают разведчика и участвующее поселение. (Даханы не наносят урон второму поселению, так как оно не участвует в разорении.)

НОВЫЕ ПРАВИЛА И ВОЗМОЖНОСТИ ДУХОВ

Инкарна Вопиющего в Бреду Странствующего Голоса



Неусиленная

Усиленная

ИНКАРНА И СВАТИЛИЩЕ


Инкарна — это особый вид присутствия. Чем она отличается от святилища?

Дело не в масштабе, а в природе этих вещей. Для сравнения представьте, что присутствие — это пруд, а святилище — большое озеро. Тогда инкарну можно назвать ручьём или глубоким-преглубоким колодцем. Или, призвав на помощь современные метафоры, можно сказать, что присутствие — маленькая хижина, святилище — большой дом, а инкарна — электростанция или танк М1 «Абрамс».



Примечание: пусть слово «инкарна» и образовано от латинского слова, означающего «воплощение», оно просто ближе всего подходит под даханское понятие «духа с определённого рода физической формой». Обычно у инкарны нет ни плоти, ни крови.

ИНКАРНА






Большинство духов имеет (или может принять) физическую форму. Зачастую это временная оболочка (существующая ровно столько, сколько это нужно самим духам) или олицетворение природы (физическая особенность края, например река, гора или лист).

Однако некоторые духи обладают необычным и непростым сосредоточением своей силы и воздействия, которое называется инкарной. Духи с инкарной могут существовать (обладать ) на довольно обширном физическом пространстве, но при этом более сосредоточены вокруг какого-то одного фрагмента себя, чем большинство духов схожего размера и масштаба. Обычно инкарна подвижна и перемещается по острову, но лишь раз в определённое время (от нескольких недель до лет).

Инкарна — уникальная форма присутствия, обладающая собственными свойствами у каждого духа.

- Во время подготовки к игре разместите уникальный жетон инкарны своего духа так, как описано на вашем планшете. Если у жетона две разные стороны, положите его стороной без жёлтой границы (неусиленной стороной) вверх.
- Пока ваша инкарна находится на острове, она также **может** считаться любимыми/всеми фишками, символы которых на ней напечатаны. На всех жетонах инкарн есть символ . На некоторых может быть что-то ещё.
- Пока ваша инкарна находится не на острове, она считается только инкарной и ничем больше. (Она хранится в своём собственном запасе и может попасть на остров лишь благодаря эффекту, непосредственно добавляющему вашу инкарну.)
- Инкарну некоторых духов можно усилить () , навсегда сделав её мощнее. Чтобы показать усиление инкарны, переверните её с начальной стороны на усиленную (отмеченную жёлтой границей). Усиленная сторона может изображать символы новых фишек, которыми отныне вы вправе считать вашу инкарну, или просто взаимодействовать с вашими способностями и особыми свойствами. Усиление инкарны — безвозвратное изменение, даже если она покидает остров и добавляется на него вновь.

УТОЧНЕНИЯ

- Все особые эффекты инкарны действуют, только пока она находится на острове.
- Инкарна всегда считается фишкой (фишкой инкарны), даже если не считается ничем, что на ней изображено.
- Как и в случае со всеми фишками, которые можно считать другими фишками, вы решаете, чем считать инкарну, во время каждого действия и (отдельно) при проверке победы и поражения. (В частности, вы не проигрываете, если дух теряет всё  на острове, но при этом на острове остаётся его инкарна.)
- Для инкарны, которая может считаться как : пока она считается , она также должна считаться . Это по-прежнему 1 фишка, а не 2 .
- Если ваш планшет духа позволяет «добавить/переместить» инкарну в определённый регион, это означает, что вы можете поместить вашу инкарну туда независимо от того, где она находится: вне острова («добавить») или на острове («переместить»). Если ваш планшет духа позволяет заменить фишку на инкарну, возьмите вашу инкарну, где бы она ни была, и поместите её вместо заменяемой фишки.

ИНКАРНЫ ИЗ ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ




Исполн с Тлеющим Взором — пришедший в необузданную ярость громыхающий и поросший деревьями холм.



Вопиющий в Бреду Странствующий Голос — бестелесный голос, песня которого вызывает хаос.



Высокие Корни Джунглей — огромное сердце-дерево, возвышающееся над остальным лесом.




Тьма, Дышащая в Затылок — звероподобное чудовище воплощённой темноты.



Логово — Притяжение Глубокой Чаши призывает и заманивает к себе захватчиков со всего острова.







Воительница — Глас Грома становится могущественным воином, ведущим даханов в битву.






Место концентрации — едва различимая, но широко распространённая инкарна. Летящая высоко в небе птица видит узоры, образованные горами и движениями колец Дремлющего под Островом Змея.

СОВЕТЫ ПО ИНКАРНЕ


То, что ваша инкарна считается , пока находится на острове, открывает перед вами ряд неочевидных тактических преимуществ. Для некоторых духов с инкарной и карт развития важно некоторое из описанного ниже.




- Добавляя , вы можете отсчитывать дальность от своей инкарны (например, выбрав вариант роста, добавляющий  на дальности **0**, вы можете добавить  в регион со своей инкарной).
- Вы можете изменить положение **уже находящейся на острове** инкарны, считая её  и выполняя действие, добавляющее . (См. «Перераспределение присутствия» на с. 14 в правилах базовой игры.)
- Вы можете перемещать свою инкарну любыми действиями, перемещающими .
- Если вас когда-либо обязывают переместить вашу инкарну в один из своих регионов, но вас устраивает её текущий регион, вы можете считать инкарну присутствием, чтобы переместить её в её же регион. Это по-прежнему будет считаться перемещением. (Можете считать, что инкарна переместилась внутри своего региона.)
- Если действие обязывает вас потерять  в регионе, вы можете вместо этого потерять свою инкарну, чтобы не терять обычное . Только убедитесь, что сможете вернуть инкарну обратно. Не всякую инкарну можно вернуть на остров.
- Вы можете **не считать** вашу инкарну присутствием, чтобы её не уничтожило добавление . Только убедитесь, что вам не понадобится эта инкарна в качестве  для другой части действия (например, для проверки расстояния добавляющей  способности, такой как «Пролить горечь на землю»).

ОСОБЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДУХОВ

  и , а также карты лечения и жетон бесконечного мрака используются только определёнными духами и картами развития.

Прошлые дополнения добавили в игру жетоны духов (, , , , ). В этом дополнении появились новые жетоны духов, используемые лишь определёнными духами и картами развития.



Жетоны живучести (Высокие Корни Джунглей, развитие «Место концентрации», развитие «Подкормка»). Символизируют регионы с необычайно устойчивой экосистемой, способной быстро восстанавливаться после урона и противостоять ему. Каждая  в регионе без  предотвращает добавление 1 , а затем удаляется.







Жетоны тряски (Танцующие Землетрясения) символизируют тектоническое напряжение, нарастающее под землёй.



Жетоны пучин (развитие «Пучина») символизируют захват суши океаном.

Также в состав этого дополнения входят карты лечения (Кровоточащие Воды) и жетон бесконечного мрака (Тьма, Дышащая в Затылок). Соответствующие планшеты духов описывают, как их использовать.

ЖИВУЧЕСТЬ НА АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ПОЛЯХ

Во время подготовки игры на альтернативных полях острова поместите по 1  в регионы 1, 5 и 6 северо-западного поля и в регион 7 восточного поля. (Поскольку в базовой игре не было , эти символы подготовки на нём не напечатаны). Вы можете поместить  на указанные выше поля, даже если в игре нет духов и карт развития, использующих .

НОВЫЕ ПРАВИЛА И ВОЗМОЖНОСТИ ДУХОВ



Вариант роста
Исполина с Тлеющим Взором

ИСПОЛИН ВСТАЁТ НА НОГИ

У вас есть инкарна (👤). Раз в ход во время фазы духов, способностей ⚡ или способностей 🎯 вы можете:

- либо вытолкнуть 👤;
- либо добавить или переместить 👤 в регион с вашим 🕸 на острове.

Особое свойство
Исполина с Тлеющим Взором

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ДУХОВ

Если особое свойство приносит духу действие, которое можно выполнить в фазе духов, быстрых или медленных способностей, он может выполнить его в любой момент этой фазы, если это не прерывает выполнение другого действия.

Эти дополнительные действия, выполняемые в фазе способностей ⚡ или способностей 🎯, не могут прерывать применение способностей. Аналогично дополнительные действия, выполняемые в фазе духов, не могут прерывать выполнение действий роста, однако их можно выполнить между действиями роста. К примеру, Исполин с Тлеющим Взором мог бы воспользоваться своим вторым вариантом роста, чтобы первым действием добавить 1 🕸 к своей инкарне, затем вытолкнуть инкарну своим особым свойством, а вторым действием роста добавить 1 🕸 в новый регион с инкарной.

При желании можете для удобства отмечать, выполнили ли вы дополнительное действие, каким-нибудь неиспользуемым компонентом.

НЕСКОЛЬКО КАРТ ОДНОГО РАЗВИТИЯ

Развитие некоторых духов из этого дополнения состоит из нескольких карт. Вы должны использовать все карты, связанные с тем или иным развитием. Вы не можете выбрать лишь какие-то из них по своему усмотрению.

Карты способностей с изображением вашего духа на рубашке по-прежнему считаются уникальными способностями, даже если их вам приносит развитие.



Бонусное деление Сторожевого Очага



Деление со стихией солнца/луны
Воющего в Бреду Странствующего Голоса

БОНУСНЫЕ ДЕЛЕНИЯ

Если на планшете духа или карте развития изображено деление, выглядящее подобным образом, то это бонус, который дух получает каждый ход. Он действует, как открытое деление на шкале присутствия, однако его нельзя накрыть присутствием.

ДЕЛЕНИЯ ШКАЛ ПРИСУТСТВИЯ С МЕНЯЮЩИМИСЯ СТИХИЯМИ

Деления на шкалах присутствия, выглядящие подобным образом, действуют, как деления «Любая», но выбрать вы можете лишь одну из указанных стихий.







Вы можете выбрать стихию в любой момент каждого своего хода, однако не вправе менять выбор до конца текущего хода.

ОГРАНИЧЕННЫЕ ВАРИАНТЫ РОСТА


У двух духов (Исполин с Тлеющим Взором и Кровоточащие Воды) есть варианты роста с ограничениями на то, когда их можно использовать. В остальном они действуют, как обычные варианты роста.

УЛУЧШИТЬ И УХУДШИТЬ

Улучшение увеличивает захватчиков, а ухудшение уменьшает их.

«Улучшить захватчика» означает заменить его на захватчика следующего типа:  на , а  на . Улучшить  нельзя, если только эффект не указывает, чем именно заменяется улучшенный  в этом случае.


«Ухудшить захватчика» означает заменить его на захватчика предыдущего типа:  на , а  на . Ухудшение  удаляет его.

Улучшение и ухудшение подчиняется всем обычным правилам замены захватчика (и удаления захватчика в случае ухудшения разведчика). Ничего не добавляется, поскольку фишка просто меняет тип. Она сохраняет возможный  и весь полученный урон, что может привести к немедленному уничтожению этой фишки, если величина урона равна её новой стойкости.

ЗАБРАТЬ С СОБОЙ

«Забрать с собой» другую фишку означает, что одна фишка может взять другую с собой при перемещении.

Когда одна фишка забирает с собой другую при перемещении (например, если её выталкивают или привлекают), эта вторая фишка перемещается вместе с первой. Если первая фишка перемещается через несколько регионов, вторая может проделать с ней весь путь или его часть.

К примеру, если бы дух Глас Грома появилась в этом дополнении, её особое свойство «Друг даханов» звучало бы так: «перемещаясь, каждый дахан может забрать с собой 1 ваше ».

ЗАГОТОВИТЬ И ПРИОБРЕСТИ

«Заготовить» компонент означает поместить его рядом со своим планшетом духа для дальнейшего использования.

«Приобрести» компонент означает навсегда добавить его к своему планшету духа.

Если вам предписывается заготовить или приобрести компонент, возьмите его из запаса и поместите рядом с вашим планшетом духа. Сами по себе заготовленные/приобретённые компоненты ничего не делают и ни с чем не взаимодействуют, но некоторые эффекты тратят заготовленные компоненты и проверяют, есть ли у вас определённые приобретённые компоненты и сколько их.

ОТМЕТИТЬ ФИШКУ ИЛИ РЕГИОН



Некоторые эффекты отмечают фишку или регион, чтобы показать, что этот объект особенный.

Если вас обязывают отметить фишку, поместите под неё другой компонент, чтобы показать, что она особенная. Можете взять жетон сценария, жетон временного эффекта своего или не участвующего в игре цвета или любой иной незадействованный компонент (из этой игры или другой), которого не должно быть на поле острова.

Аналогично, если вам предписывается отметить регион, поместите в него компонент, которого в нём не должно быть, чтобы показать, что этот регион особенный.

Если, отмечая фишку или регион, вы получаете связанные с этим новые эффекты, применяйте их, пока этот компонент отмечен. Отмеченные компоненты не становятся обычными в фазе течения времени. Какой бы компонент вы ни использовали, чтобы отметить фишку или регион, он сам не считается фишкой и с ним нельзя взаимодействовать.

ПРОВЕРКА ОПРЕДЕЛЁННЫХ УКАЗАНИЙ СПОСОБНОСТИ

Для проверки указаний изучите условия способности, вне зависимости от того, успели ли вы уже применить (или только собираетесь) эту часть текста или нет.

Эффекты, проверяющие, если ли у способности определённые указания, используют текст правил этой способности, как он написан, и ссылаются на конкретное слово или символ. Слова и символы совпадают, если они присутствуют в тексте в качестве указания для выполнения, независимо от контекста самого указания. Использование того же слова в другом указании не считается. (Например, у способности «Птицы сулят несчастья» нет указания «уничтожить», пусть даже в её тексте присутствует слово «уничтожены», ведь настоящий эффект этого указания — не уничтожать даханов.) Уточняющий текст (в скобках курсивом) не считается частью указания способности и не проверяется.

Вы **не обязаны** делать выбор или выполнять условие, благодаря которому сможете применить подобное указание. (Например, вы можете выбрать целью способности регион, где не сможете выполнить это указание, выбрать другой вариант способности или не использовать формулу стихий с этим указанием.)

СПОСОБНОСТИ, ВЫБИРАЮЩИЕ ЦЕЛЬЮ РЕГИОНЫ БЕЗ ДАЛЬНОСТИ

Если у способности, выбирающей целью регион, дальность —, вам не нужно проверять дальность. Просто выберите любой регион, подходящий под условие в ячейке «Регион».

В редких случаях, когда это имеет значение, вы можете выбрать любое своё  на острове в качестве изначального региона.

ПРИНЯТЬ КАРТУ СПОСОБНОСТИ

Для того чтобы принять карту способности, добавьте на руку верхнюю карту из указанной колоды способностей. Вам не нужно забывать карту способности, принимая великую способность.

ГАБСБУРГСКАЯ МОНАРХИЯ И ИМПЕРАТОР ИОСИФ I

Император Иосиф I унаследовал престол Габсбургской монархии после смерти своего отца Леопольда I. Это случилось вскоре после окончания Войны за испанское наследство — неудачной попытки императора Леопольда сделать Карла, младшего брата Иосифа, королём Испании. Уверенный в своих союзниках — Швеции и Пруссии, Иосиф отстранился от территориальных конфликтов в Западной Европе и сосредоточился на увеличении богатства державы, которая однажды должна будет достаться его сыну Леопольду Иосифу.

В 1697 году император инициировал создание Остендской компании для торговли между Ост- и Вест-Индией с его бельгийскими провинциями, основал заморские колонии и начал переселять в них венгерских крестьян.

Габсбурги отправились за океан, чтобы заняться кочевым животноводством (их успехи на этом поприще оказались неоднозначными), а также для добычи ценнейшего ресурса — соли. Колонии, выросшие вокруг соляных шахт, организовывались так, чтобы самим обеспечивать себя и в то же время отправлять домой в Австрию львиную долю добываемого. То, что шахтёры и приписанные к ним бюрократы делали с землёй, извлекаемая из её недр драгоценный минерал, волновало императора Иосифа меньше всего.

ГАБСБУРГСКАЯ СОЛЯНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Дополнительное условие поражения
Огневая земля. Если в конце фазы способности в каком-либо регионе есть суммарно хотя бы 8 захватчиков/ захватчики побеждают.

Эскалация
Туннели шахт. После того как будут сдвинуты карты захватчиков на каждом поле острова выполните разведку в 2 регионах, тип которых не указан на картах разорения и строительства (источники захватчиков не требуются).

Уровень (сложность)	Карты страха	Игровые эффекты (суммируются)
1 (3)	9 (3/3/3)	Вознаграждение алчности. Если добавленная действием разорения, должна распространиться, вместо этого улучшите 1 / (до контракта). Бездушная добыча. Регионы хотя бы с 3 захватчиками считаются добывающими регионами . В них: <ul style="list-style-type: none"> • и модификаторы к применяются к действию разорения, как если бы это были действия строительства. • На этапе строительства карты строительства вызывают действия разорения (вместо действий строительства).
2 (4)	10 (3/3/4)	Шахтёры стигаются со всего света. При подготовке к игре добывайте 1 в каждый регион без . Добывайте 1 и 1 в регион с наибольшим номером с символом подготовки .
3 (5)	11 (3/4/4)	Добывающий бум (I). После этапа строительства на каждом поле острова: выберите регион с . Улучшите там 1 .
4 (7)	12 (4/4/4)	Неосвоенные залежи соли. При подготовке к игре, перед тем как случайно выбрать карты этапа II, удалите карту «Прибрежные регионы» этапа II. Поместите карту «Залежи соли» 2-й картой этапа II. (Новый порядок карт: 111-2322-33333, где 3 — карта «Залежи соли» этапа II. игнорирует «Залежи соли».)
5 (9)	13 (4/5/4)	Добывающий бум (II). Вместо добывающего бума (I) после этапа строительства на каждом поле острова: выберите регион с . Выполните там строительство, затем улучшите там 1 . (В добывающем регионе строительство проходит как обычно.)
6 (10)	13 (4/5/4)	Блеск империи. При подготовке к игре и во время каждого этапа разведки: на каждом поле острова с 3 или меньше добывайте 1 в дополнение к обычному 1 в каждый успешно разведанный регион. (Но не более чем в 2 регионе на каждом поле острова за 1 карту разведки.)



У Габсбургской соляной экспедиции есть особая карта захватчиков «Залежи соли», которая используется только по указанию этого противника. Соответствующие ей регионы определяются тем, в какой области захватчиков она находится: во всех областях, кроме «Разорения», она соответствует недобывающим регионам, а в области «Разорение» — добывающим. Как только эта карта окажется лицевой стороной вверх в области «Разорение» на поле захватчиков, она останется там до конца игры в качестве дополнительной карты разорения (применяемой перед всеми другими картами разорения). Её никаким образом нельзя поместить в стопку сброса.

Этот противник **ощутимо легче** для духов, хорошо предотвращающих действия разведки (таких как Хранитель Запретных Чаш), и духов, уничтожающих много захватчиков за раз (таких как Притяжение Глубокой Чащи).

Этот противник **ощутимо сложнее** для духов, которые с трудом уничтожают большие группы захватчиков (таких как Искатель Невидимых Троп) или плохо справляются со множеством действий разорения (таких как Сердце Дикого Огня).

СОВМЕЩЕНИЕ ПРОТИВНИКОВ И УКАЗАНИЕ УРОВНЯ 4

«УБЕРИТЕ КАРТУ „ПРИБРЕЖНЫЕ РЕГИОНЫ“ ЭТАПА II»

Перед тем как вносить какие-либо изменения в колоду захватчиков, уберите из неё карту «Прибрежные регионы». Её нельзя использовать при применении эффектов противников, размещающих случайные карты этапа II (например, Русское царство уровня 5 не может поместить её в колоду страха).

Однако эффект противника может поместить убрannую карту «Прибрежные регионы» в определённое место. К примеру, Королевство Шотландия уровня 2 (ведущий противник) по-прежнему помещает её третьей картой этапа II, после того как Габсбургская соляная экспедиция уровня 4 (поддерживающий противник) убирает её. В этом случае окончательно колода захватчиков будет выглядеть так: 11-23-1-П2-33333.



УТОЧНЕНИЯ И НЕБОЛЬШИЕ ИЗМЕНЕНИЯ В СУЩЕСТВУЮЩИХ ПРАВИЛАХ

Некоторые уже существующие правила играют куда более значимую роль в этом дополнении. Все они объясняются и уточняются ниже.



Уникальная способность
Высоко Вздыхающегося Вулкана

ИЗМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТА ПУСТОШЕЙ

Эффект пустошей необязательно применять к первому урону, который наносит действие.

Таким образом, применяя способность «Вулканический обстрел», Высоко Вздыхающийся Вулкан мог бы воспользоваться этим на этапе указания «нанесите 1 урон», чтобы уничтожить 2 [icon: person], вместо того чтобы увеличить урон захватчиков на этапе прошлого указания «нанесите 1 урон каждому [icon: person] / [icon: person] / [icon: person]». (Вы по-прежнему должны увеличить урон даханам, хотя, опять же, это не обязан быть первый урон даханам, который наносит действие.)


ИЗМЕНЕНИЕ УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Не проверяйте условия победы/поражения, пока не выполнили все действия с условиями. Дождитесь окончания выполнения текущего действия и всех вызванных им действий.


К примеру, если действие разорения уничтожает последнее [icon: spirit] духа, вы по-прежнему заканчиваете это действие (которое может привести к контратаке даханов) и **выполняете все возможные действия с условиями** (например, «Кровь привлекает хищников»). Однако вы не выполняете никакие новые разорения с той же карты разорения.

В случае условий поражения, которые сформулированы в виде «вы пытаетесь что-то сделать, но не можете» (например, условие поражения Королевства Франции, когда вы не можете добавить [icon: person]), поражение засчитывается сразу же, однако вы вправе выполнить все оставшиеся действия с условиями, чтобы попытаться достичь жертвенной победы. Другие условия поражения, как у Королевства Англии, проверяются только после выполнения всех оставшихся действий с условиями.

СТОЙКОСТЬ РЕГИОНА

Эффекты, влияющие на то, сколько урона нужно для добавления , должны суммироваться друг с другом.




Вот правила, которые делают это более очевидным и будут использоваться дальше.

Стойкость региона равна 2. Если он получает столько урона за одно действие, вы добавляете . Некоторые игровые эффекты изменяют стойкость региона:


- «Всё хуже и хуже» (карта скверны): стойкость региона уменьшена на 1.
- «Сокращение природных богатств», «Истощённая почва» (карты событий): стойкость региона уменьшена на 1.
- «Жизнестойкость» (карта развития Живой Силы Земли): в регионах с вашими святилищами стойкость региона увеличена на 8.



Вне зависимости от того, сколько модификаторов изменяет стойкость региона, итоговая сумма не должна быть меньше 1.

Некоторые противники учитывают, сколько регион получил «сверхурона» — количество нанесённого урона сверх стойкости региона.

- Королевство Швеция уровня 1 (добыча полезных ископаемых): если разорение наносит хотя бы 4 сверхурона региону, добавляйте 2  вместо 1 .
- Дополнительное условие поражения (невосполнимый урон) у Габсбургской монархии (животноводческой колонии): отслеживайте, сколько  уходит с карты скверны во время разорений, наносящих хотя бы 6 сверхурона региону. Если это количество когда-либо превысит число игроков, захватчики победят.


ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре вы можете взять новую карту скверны, если перевернули карту с 2  на стороне осквернённого острова.


Карты скверны лишь с 2  за игрока на стороне осквернённого острова могут оказаться особенно неприятными в одиночной партии. Если вам попалась такая карта в одиночной игре, можете взять вместо неё случайную неиспользуемую карту скверны. Не берите замену карте с почти первозданным островом, поскольку она будет использовать количество  с другой карты — той, что вы возьмёте потом.



ЗАМЕНЁННАЯ СКВЕРНА



Заменяя , возвращайте её на карту скверны или в область «Скверна».

ЗАБЫТЬ, УДАЛИТЬ ИЛИ ЗАМЕНИТЬ КОМПОНЕНТЫ ПРИ ПОДГОТОВКЕ

Все уникальные способности и фишки , которые дух забывает, удаляет и заменяет во время подготовки к игре, возвращаются в коробку.

С ними нельзя взаимодействовать во время игры, поскольку их в ней уже не было, когда она началась. Удалённое и заменённое при подготовке  не становится , а забытые и заменённые уникальные способности нельзя вернуть эффектами, позволяющими заново получать забытые карты способностей.

УТОЧНЕНИЯ И НЕБОЛЬШИЕ ИЗМЕНЕНИЯ В СУЩЕСТВУЮЩИХ ПРАВИЛАХ



Великая способность

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ЧИСЛА ДОГОВОРОВ

Если это поможет вам запомнить, сколько договоров вы выполнили, можете класть удалённое (или другие незадействованные компоненты) на подсказку по договору. Аналогично, получая энергию в течение хода, можете класть её на подсказку, пока не «оплатите» договор на этом ходу.

ДОГОВОРЫ

Выплачивайте стоимость договора, убрав из игры и получая на 1 энергию меньше каждый ход. Отказаться от договора нельзя.

Уточнения:

- Нет никакого способа выйти из договора, даже если позже вы забываете эту карту способности.
- Если договор выполнен несколько раз, отслеживайте эффекты каждого договора по отдельности.
- Для выплаты стоимости в удалите нужное количество вашего из игры (откуда угодно с острова).
- Стоимость, составляющая X энергии в ход, предотвращает получение первых X энергии, которую вы получаете каждый ход суммарно из всех источников. Она не расходует энергию, оставшуюся у вас с прошлых ходов.

ПРОПУСК ДЕЙСТВИЙ/УКАЗАНИЙ

Если эффект предотвращает что-то, игнорируйте изменения в том, как это что-то должно было действовать.

К примеру, если вы используете формулу стихий способности «Орудия их собственной гибели», чтобы изменить эффекты разорения, но разорение пропускается благодаря карте страха, «Орудия их собственной гибели» игнорируются.

К примеру, если вы используете способность «Молчаливые фигуры проносятся мимо», чтобы спасти присутствие Высоко Воздымающегося Вулкана от уничтожения, вы не сможете нанести урон от его уничтожаемого присутствия.

Если эффект даёт захватчикам дополнительные действия (например, способность «Отмахнуть время вспять»), вы должны пропускать их по отдельности (то есть количественные изменения происходят перед тем, как вы получаете возможность пропустить какие-либо из них).

Если эффект изменяет то, как выполняется «первое» или «следующее» действие определённого типа, пропущенные/заменённые действия не учитываются — изменения применяются к первому такому действию, которое действительно происходит.



Уникальная способность
Разделивших Небо Расколотых Дней

К примеру, способность «Призыв к торговле» превращает первое разорение в регионе в строительство. Вы пропускаете 1 разорение, используя способность «Слепящий свет». Если что-либо вызовет в регионе ещё одно разорение (вторая карта разорения, способность «Живое воплощение» и т. д.), оно превратится в строительство, поскольку пропущенное разорение не учитывается.

Если несколько эффектов, заставляющих пропускать или заменять действие или указание, применяются одновременно, игроки сами выбирают порядок их применения.

В прошлом примере игроки могли бы решить использовать «Призыв к торговле», чтобы превратить первое разорение в строительство, а не пропускать его при помощи «Слепящего света».

Изменения в действиях захватчиков применяются только к тем действиям, которые действительно происходят. (К примеру, пропущенное или предотвращённое действие разорения не активирует эффект «после разорения» и увеличение урона при разорении, происходящее «один раз за каждое поле острова».)

ЭТАПЫ ЗАХВАТЧИКОВ НЕ ПРОПУСКАЮТСЯ

Этап разорения, этап строительства и этап разведки — составляющие хода, которые проводятся всегда. Даже если в определённой области нет карты захватчиков или эффект изменяет то, что делает карта захватчиков, соответствующий этап по-прежнему проводится.



Малая способность



Уникальная способность
Безжалостного Сияния Солнца

УТОЧНЕНИЯ НОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

Противник Габсбургская соляная экспедиция

Для наглядности вы можете пометать добывающие регионы жетонами сценариев или другими незадействованными компонентами.

Разорения, вызываемые бездумной добычей (уровень 1), нельзя пропустить ничем, что пропускает отдельные действия строительства в регионе, поскольку захватчики и не пытаются выполнить там строительство. (☺ по-прежнему действует, но только потому, что в общем случае бездумная добыча позволяет ☹ пропускать разорения в добывающих регионах.) Регион с 3 захватчиками и более — это добывающий регион (здесь будет проходить разорение вместо строительства), даже если в разорении участвует менее 3 из этих захватчиков.

Пока карта «Залежи соли» (уровень 4) лежит в колоде захватчиков, её нельзя сбросить, удалить и поменять на карту захватчиков, не находящуюся в колоде захватчиков. Попав в область «Разорение», она остаётся там до конца игры (из-за чего на будущих ходах обычно действуют 2 карты разорения). Находясь в областях «Разведка» и «Строительство», она соответствует всем недобывающим регионам. Находясь в области «Разорение», она соответствует всем добывающим регионам. Добывающие и недобывающие регионы — это типы регионов, но не ландшафты. Туннели шахт (🏠) не учитывают соответствие регионов карте «Залежи соли», поскольку добывающие и недобывающие регионы — не типы ландшафта.

К действиям разведки из туннелей шахт (🏠) не применяется блеск империи (уровень 6), поскольку они выполняются не на этапе разведки.

Развитие «Пучина»

Перевернутые жетоны пучин становятся маркерами, которые показывают, что регион стал частью океана. Никакой эффект не может их переместить или убрать.

Утонувшие регионы лишены ландшафта, номера и символов подготовки. Они считаются частью существующего океана на своём поле острова. Если этот океан — регион (например, для способностей, когда на поле есть присутствие Голодной Хватки Океана), то он считается одним гигантским регионом. Обычно из-за этого больше регионов становится прибрежными (в том числе для карты захватчиков «Прибрежные регионы»).

Если захватчикам или даханам каким-то образом удаётся спастись из тонущего региона, они попадают в ближайший регион, как это происходит обычно с фишками, остающимися в невозможном месте. Все прочие фишки (присутствие, жетоны, скверна и т. д.) остаются, где были (в расширившемся океане).

Развитие «Выманивание»

Штрафы к урону применяются к действиям разорения и возможным действиям противника, страха, события и сценария, во время которых захватчики/даханы непосредственно наносят урон (в отличие от простого нанесения урона в регионе с захватчиками/даханами, как в большинстве случаев). Они применяются к способности, только если она обязывает захватчиков/даханов нанести их **обычный** урон (например, «Орудия их собственной гибели», «Отчего бы им не подраться?»), а не конкретное количество урона (например, «Демонстрация мощи»), или к способностям, когда дух наносит урон в зависимости от количества присутствующих даханов (например, «Призыв к кровопролитию»).

Развитие «Обострение»

Ограничения способности не применяются к дополнительным эффектам от жетонов стихий (например, вы можете использовать их, чтобы превысить условие «не более 3» на карте «Кровь привлекает хищников»). Дополнительные эффекты применяются только к одному использованию способности. Они не применяются при её повторе (хотя вы вновь можете потратить жетоны стихий во время повтора).

Если вы применяете ☾ к способности, которая удаляет захватчиков на определённую сумму стойкости, вы можете удалить 1 фишку, которую могла бы удалить изначальная способность (например, в случае «Сна о нетронутый земле» удалите захватчика стойкостью 3 или меньше).

Вы можете применить ☾ к указаниям по улучшению и ухудшению, поскольку это особые формы удаления (ухудшение 🏠) и замены (любое другое ухудшение и улучшение). Аналогично вы можете применить 🏠 к указаниям вытолкнуть, привлечь и забрать с собой, поскольку это особые формы перемещения.

Развитие «Логово»


Для привлечения фишки по направлению к 🏠 переместите эту фишку в соседний регион, находящийся на наименьшей дальности от 🏠 (он может оказаться не самым физически близким к 🏠!). Это может переместить фишку более 1 раза.



Развитие «Преобразование»

Урон от способности «Преобразовывать, а не пожирать» спасает все 🏠/🏠 от уничтожения, поэтому отменяет весь полученный ими урон, даже урон, уже полученный ими в предыдущих действиях. Получившиеся захватчики выталкиваются из региона перед продолжением действия. В редком случае, если то же действие впоследствии также затрагивает регион, в который вытолкнули захватчиков, этих захватчиков нельзя уничтожить и им нельзя нанести урон, поскольку их уже спасли от уничтожения.


Событие «Видения вне времени»

Если на руке и в стопке сброса одинаковое число самых дорогих карт способностей, выбирайте, какую из них заменить, в то же время, когда выбираете, какую из 4 новых карт способностей принять.

Если у вас получилось переместить 2 знамения в 1 регион, вы породите в нём только 2 , а захватчики выполнят там только 1 разорение.







Тематический вариант: вместо события, вызывающего разорения в регионах со знамениями, наделите знамения таким эффектом. В редком случае, когда 2 знамения оказываются в 1 регионе, каждое из них порождает 2  и вызывает разорение перед своим удалением, или, если знамение не удалили, оно добавит 2  и вызовет разорение на следующем ходу.

Великая способность «Договор об обходных дорогах»

 остаются со своими захватчиками, они не перемещаются отдельно. Всякий раз, когда эта способность перемещает группу фишек, она может активировать эффект «когда ваша способность перемещает...», как на картах лечения Кровоточащих Вод.






Великая способность «Фрагменты минувшего»

Тематический вариант: если никто из игроков не против, что эта способность будет применяться чуть дольше, вы можете восстанавливать с её помощью не только фишки, указанные символами подготовки.

- Небольшое увеличение времени: способность также учитывает  и , добавляющиеся на обычные поля острова при подготовке к игре.
- Значительное увеличение времени: способность учитывает состояние острова в конце подготовки к игре, включая первую разведку и подготовку противников, сценария и духов. Если вам нужно добавить  за духа, используйте его . Если у него недостаточно , добавьте сколько есть. В зависимости от конкретного сочетания противников, сценария и духов, вам может понадобиться хорошая память для отслеживания всех переменных вариантов подготовки (например, куда Голодная Хватка Океана поместила своё второе ).

Великая способность «Каменный зверь вырывается из-под земли»

Эта способность проверяет, действительно ли выполнялось действие разорения или строительства, а не то, соответствует ли регион карте разорения или строительства.

Отмечайте только 1 жетон  за каждое использование этой способности, даже если какой-либо модификатор позволяет добавить ещё каменных зверей.  нельзя уничтожить, удалить и заменить. Если вам предписывается уничтожить, удалить или заменить , вы можете выбрать  в качестве одного из этих  — с ним ничего не произойдёт.




Сценарий «Судьба не ждёт»


Если эффект обязывает вас получить великую или малую способность, вы должны выбрать карту этого типа из вашей судьбы. Если в ней не осталось карт такого типа, возьмите карту из колоды, как обычно.


Когда дух Разделившие Небо Расколотые Дни получает карту способности из судьбы, он также может добавить одну из этих карт ко Дням-Которых-Не-Было.









Дух Тьма, Дышащая в Затылок




Проверяйте, в одиночестве ли фишка, когда начинаете применять указание нанести урон или уничтожить (предложение со словами «нанесите урон» или «уничтожьте»).

Ваши способности, выбирающие целью бесконечный мрак () , считают его выбранным регионом для надлежащего применения их эффектов (поскольку цель однозначно определена), но он по-прежнему не регион во время их применения. Многие эффекты ничего не делают в . (Например, изоляция  ничего не даёт.)

Игнорируйте дальность, только когда выбираете  в качестве выбранного региона для ваших способностей. Не игнорируйте никакие значения дальности в тексте способности.

Поскольку  — не регион, многие эффекты противников ничего там не делают. В частности, находящиеся там захватчики Габсбургской монархии (животноводческой колонии) не становятся прочными и в нём не действует дополнительное условие поражения при игре с Королевством Англией.

Похищение и побег — особые формы перемещения (в  и из  соответственно), поэтому на них действуют все ограничения к перемещению. Обычно это означает, что вы не можете выбрать  в качестве сбегающей фишки, он покидает  со своим захватчиком. Также  некоторых духов может лишиться возможности сбежать, если  и  Тьмы не находятся в регионах, куда способны переместиться  этих духов (например, если они не в горах в случае Высоко Вздыхающегося Вулкана). В этой ситуации Тьма обязана дать сбежать другим фишкам или проиграть.

В редком случае, когда вы не можете усилить  сразу после открытия деления  на верхней шкале присутствия, вы вправе усилить  в любой фазе духов, когда у вас будет такая возможность.

Дух Танцующие Землетрясения

Грядущие карты способностей не находятся в игре, на руке или в сбросе. На них не влияет ничто, напрямую влияющее на карты способностей, находящиеся в этих местах. В частности, их нельзя сбросить и вернуть. Поскольку они не находятся в игре, они не приносят вам стихии и не учитываются способностями «Дар сейсмической энергии» и «Земля дрожит, здания рушатся». Грядущие карты — это по-прежнему ваши карты способностей, и вы вправе забывать их для оплаты события с выбором или при получении великой способности. Забыв грядущую карту события, сбросьте всю лежащую на ней энергию.

Третий вариант роста изменяет количество энергии, которую получают выбранные вами карты на этом ходу, и может ускорить или задержать розыгрыш грядущей карты способности. Вы можете решить добавить на 1 энергию больше на одну карту и на 1 энергию меньше на другую.

Энергия, помещаемая напрямую на грядущую способность, не учитывается договорами и другими модификаторами, отслеживающими, сколько энергии получает дух.

Дух Испепеляющий Взор Солнца

Испепеляющий Взор Солнца проверяет, сколько ваших фишек ☹️ находится в изначальном регионе, когда вы впервые используете карту способности. Перемещение или потеря ☹️ в этом регионе во время применения способности не запрещает вам повторить эту карту способности столько раз, за сколько вы способны заплатить. Если вы повторяете карту способности при помощи свойства «Безжалостное наказание», изначальный регион — тот же, что и при изначальном использовании, даже если в нём больше нет вашего ☹️.

Дух Вопиющий в Бреду Странствующий Голос

☹️ сдерживают 🏠 рядом с 🌀 от участия в разорении, даже если захватчики с 🧠 не участвуют в разорении по иной причине.

Дух Кровоточащие Воды

Несмотря на то, что у Кровоточащих Вод необычная шкала ☹️, этот дух по-прежнему получает энергию и число разыгрываемых карт по одному наибольшему символу энергии и разыгрываемых карт соответственно. Он не складывает открытые цифры вместе.

Три этапа свойства «Поиск пути исцеления» нужно проходить в описанном порядке после розыгрыша и оплаты карт способностей. Если карта лечения, разыгранная на втором этапе, заменяет это особое свойство, игнорируйте третий этап.

Область для жетонов лечения — это просто визуальная подсказка. У Кровоточащих Вод нет ограничения на количество приобретённых жетонов лечения. Жетоны лечения Кровоточащих Вод не приносят стихии и не используются в качестве жетонов стихий, заготавливаемых Непостоянной Памятью Веков.



СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Автор игры: Эрик Ройс

Развитие игры: Кристофер Бэделл, Эмилия Катари, Ник Рил, Тед Вессенс

Главный редактор: Кристофер Бэделл

Редакторы: Кристофер Бэделл, Брайан Блэнкстейн, Ник Рил, Дилан Тёрстон

Художественное руководство: Сэрей Хендерсон

Графический дизайн: Сэрей Хендерсон

Иконография: Сэрей Хендерсон, Даррелл Лаудер

Иллюстрация на обложке: Нолан Н. Нэссер

Карта противников: Зак Боденнер

Альтернативный историк: Пол Бендер

Эрик хотел бы поблагодарить всех, кто тестировал и разрабатывал дополнение, за их тяжёлый труд, поклонников игры по всему миру за их энтузиазм, а особенно свою жену Энн, без которой он никогда не создал бы «Остров духов».

Игру тестировали

Эбигейл Хо, Абрахам Frenzy/utube Максфилд, Акива Гордон, Альберт Лин, Алекс и Кэсси Кирхенвиц, Алекс Пог, Алекс Сарп Тиндейл, Александр Саймон Конрад, Алексис Хорайзон, Элис Сесил, Элисон Гордон, Аллен Legoluigi Гамильтон, Аман Паркекх, Амелия В., Андреас Бурхенне, Андрей Лецкий, Эндрю Л. Даар, Эндрю Йи, Андреас Сантьяго Перес-Бергквист, Аня Мешковская, Ариана, Аря Файрхарт, Обри Кларк-Браун, Одри Льюис, Бен Рей, Бенджамин Дёрст, Бенджамин Ларсен, Боб Шеррер, Борис Косягин, Брэден Повах, Брэндон Весели, Брайан Блэнкстейн, Брайан Модрески, Брайан SirBriguy Хиксон, Брук Мэтсон, Брайан broccoli Грэм, Сейя Тёрнелл, Калев Бия, Кэмерон Лэнг, Карло SpeedyOlga Гонсалес, Кэролин Ванеселтин, Чарльз Э. Лейсерсон-мл., Челси Уилсон, Крис Трейгер, Кристофер Шлимген, Киллиан Дойл (Rosebud), Клинт Рорик, Кода Гонсалес, Коулман Эллис, Кёртис Митчелл, Дэн Пирковски, Дэниэл Прайветт, Дэниэл dewin Грейс, Даниэлла Чёрч, Даниэлла Риккарди, Дэвид Хедман, Дэвид Цзян, Дэвид Кут, Дэвид Майер-Франкенфельд, Дэвид О'Нейлл, Дэвид Рош, Дэвид Йен, Дебора Ун, Деннис Вонг, Дилан Тёрстон, Эд Гёнц, Эдит Эверетт, Эмили Моран, Элизабет Милн, Эмили Трой, Эрик Крамп, Эрик Шоу, Эрин Мак-Мёртри, Фиона ван дер Хайлигенберг, Форрест Стюарт, Франческо Фуентес, Фрейзер Голдберг, Гейдж Килкенни, Гэлен Гэррик Браунсмит, Джо Кёрси, Грант Чен, Грег Лайбман, Хэнсел Лоу, Хелен Карл, Хиндерсинн, Хюнг Нгуен, iakona, Иэн Делани, Иэн Занг, Айзак Пейн, Айзак Шоу, Джейк Гастингс, Джеймс Биондо, Джеймс Роджерс, Джейми ван дер Линден, Джаред SomethingTerrogary Бойс, Джарред Лейк, Джефф Дуган, Дженнифер Чик, Джереми Леннерт, Джесси Саломон, Джесси Кьюз (WolfeDente), Джо Баратта, JoeBobJoe, Джонатан Зев, Джордан Нанн, Джош Трамбо, Джастин Хофер, Кай, Кейтлин Кейл, Кала Гойал, Кэти Регелсон, Келли Бостром, Кен Браун, Энджела Ли, Кэнь-Минь Йео (Sarusta), Кори Уайт, Кайл Беннетт, Лора из KSP, Lazyasducks, Леах Щепанский, Лиф Геблер, Лили де Врис, Лили Maevey Уотсон, Линдсей Куснаровис, Лайза Бьёрнсет, Лайза Йё Ло, Лючия Чэн, Люк Хагерлинг, Лидия и Марко, Магдалена Гамба, Мартин Брошу, Мартина Витковицова, Матео Букас, Мэтью Биондо, Мэтью Меллоди, Макс Мэлони, Максвелл Пистилли, Мелисса Холм, Менно ван дер Линден, Майкл Шектор, Мишель Хердер, Майк Холл, Майк Пурика, Молли ван Дамс, Мортен Skovtold Хольмбоз, Николас Хеннинг, Николь Мендоса, Ноа Смит, Оливер Хамки, Оливер Сьюпер, Оливия Рубенс, Паскаль, Патрик Хо, Патрисия Адамс, Патрик Клэпп, Патрик Джост, Патрик Маккьюэн, Патрик Скоглунд, Пол Уотсон, Пенелопа (Pen), Питер PeNgyuen Нгуен, Рейчел Вайсенбург, Рамона Бэри, Рави Сингх, Ребекка Томас, Ребекка Вессенс, Ричелл ван Дамс, Роланд Langergol Фёрнли, Роуз Пек, Роза the Pretty Хантер, Рудуэн, Расс Лазетски, Рут и Ли Бонсер, Сэм Барбаш-Райли, Сэм Грей, Сэм Уайтфилд, Сэм Чжу, Саманта Каллаган, Сарорайз Гонц, Сара Лукас, Шон Пайк, Себастьян Бабел, Шон Салливан, Шелби Хемкер, Шиюэ Сюй, Стефани Эверетт, Стивен Фейри, Ти-Джей Панкевич, Такара Вуд, Тейлор Сноу, Тереза Мекленборг, Тим Лэннинг, Тим Милтон, Том Хили, Томми Вудрафф, Трентон Томпсон, Верена Дёрст, Вигнеш Алла, Зенонира.

Художники

Агнешка Домбровецкая, Кэт Бёрмелин, Эмили Хэнкок, Дэвид Маркивски, Нолан Н. Нэссер, Джошуа Райт, Аалаа Яссин.

© 2024 Flat River Group, LLC ©



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван

Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор:

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.








Версия правил 1.0




hobbyworld.ru



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Договор. Если в названии способности, то это способность, символизирующая сделку с даханами для получения постоянного эффекта. Если в тексте способности, то стоимость выполнения или поддержания такой сделки (с. 16).

Жетон духа. Один из типов фишек, помогающих духам. Самые распространённые жетоны духов — это , ,  и , однако  (пучина),  (тряска) и  (живучесть) тоже используются некоторыми духами и картами развития (с. 9).


Живучесть (жетон), . Исключительно устойчивая экосистема. Жетон духа, добавляемый Высокими Корнями Джунглей, развитием «Место концентрации» и развитием «Подкормка». Также добавляется при подготовке к игре на альтернативных полях острова. В регионе без  предотвращает добавление 1 , а затем удаляется с поля (с. 9).

Забрать с собой. Переместить вместе с другой фишкой на всё расстояние или его часть (с. 11).

Заготовить. Взять из запаса и поместить рядом со своим планшетом духа в качестве ресурса для дальнейшего использования (с. 11).

Заменить карту способности. Поместить новую карту способности на место изначальной (на руку, в игру, в сброс и т. д.), а затем поместить изначальную карту способности туда, куда она отправилась бы, если бы её забыли. (Карты способностей, которые забываются при подготовке к игре, возвращаются в коробку.)



Знамение (жетон). Надвигающееся бедствие. Жетон, добавляющийся событием «Видения вне времени», который это событие использует на следующем ходу. Знамение представлено жетоном сценария или другим незадействованным компонентом.

Инкарна. Тип личных фишек некоторых духов. Может считаться за  этих духов, а иногда и чем-то ещё (с. 8).

Игнорировать бонусы стойкости. Проверая, наносит ли это действие достаточно урона для уничтожения фишки, учитывайте лишь её базовую стойкость за вычетом возможных штрафов к стойкости. Этот эффект применяется лишь к фишкам, которые получают урон от этого действия, и только при проверке во время этого действия. Он не применяется к фишкам, пережившим это действие.

Игнорировать дальность. Выберите регион-цель, регион назначения или нужный регион, даже если дальность не позволяет этого сделать. Вы можете игнорировать стрелки дальности (обычные прямые и изогнутые, как при перемещении фишки действием роста или со шкалы присутствия) и любые другие упоминания числовой дальности, но не остальные ограничения вроде «вашего региона» или «соседнего». Если вы игнорируете дальность при выборе региона для способности, вы по-прежнему должны выполнять возможные требования к изначальному региону (например, «джунгли», «святилище»).

Нанести урон, но только другим захватчикам. Нанести обычный урон фишкам так, чтобы ни одна из них не нанесла урон себе. Двое захватчиков, которые наносят урон другим захватчикам, могут нанести урон друг другу.

Напрямую уничтожить. Уничтожить благодаря указанию «уничтожьте». Не то же самое, что и уничтожение захватчика/ нанесением ему урона, который равен его стойкости или превышает её, и не то же самое, что уничтожение  добавлением скверны.


Не участвует в разорении. Указанная фишка не получает и не наносит урон при выполнении действий разорения, не вызывает разорение в регионе и игнорируется модификаторами действий разорения (с. 7).

Отметить. Сделать отличимым от остальных фишек или регионов (с. 12).

Переместить напрямую в регион. Переместить в регион назначения, не проходя ни через какие промежуточные регионы. Эффекты, перемещающие фишки в определённый регион на поле острова, всегда делают это напрямую. Слово «напрямую» написано просто для точности.



Принять карту способности. Добавить на руку верхнюю карту из колоды способностей. Не забывайте карту, принимая великую способность (с. 12).


Приобрести. Навсегда добавить из запаса к своему планшету духа. Приобретённый компонент не делает ничего, пока об этом не скажет какой-либо игровой эффект (с. 11).


Пучина (жетон/маркер), . Присоединение региона к океану. Жетон духа, добавляемый развитием «Пучина» Голодной Хватки Океана. Не обладает собственным эффектом. Когда его переворачивают, он становится маркером вместо жетона (с. 9).

Сверхурон. Количество урона, которое получает регион сверх своей стойкости. Некоторые противники проверяют, сколько сверхурона нанесло разорение (с. 15).


Сделать то же самое. Вновь примените предыдущее указание к другому духу/фишке. Если указание требует принятия решения, вы не обязаны делать тот же выбор, что и в первый раз.















Стойкость. Количество урона, при получении которого к региону, захватчику или  применяются негативные последствия (в регион добавляется , а захватчика/ уничтожают).

Тряска (жетон), . Тектоническое напряжение, нарастающее внутри земли. Жетон духа, добавляемый Танцующими Землетрясениями. Не обладает собственным эффектом (с. 9).

Улучшить. Заменить захватчика на захватчика следующего типа. Обычно  нельзя улучшить (с. 11).

Уничтоженное присутствие, . Присутствие, которое уничтожили, удалили или заменили, но не убрали из игры и не вернули в коробку (с. 6).


Ухудшить. Заменить захватчика на захватчика предыдущего типа. Ухудшение  удаляет его (с. 11).

Фишка. Любой физический компонент, который выкладывается в регион острова, за исключением жетонов временных эффектов, компонентов, отмечающих регион или объект на острове, и жетонов сценариев, используемых в качестве напоминания. Пока что к обычным фишкам относятся: , , , все захватчики (//) и все обычные жетоны духов (////). Также фишками считаются более редкие компоненты: инкарна, , ,  (сторона жетона) и жетоны, используемые игровыми эффектами событий и сценариев, — в настоящее время это жетоны знамений (событие «Видения вне времени»), источники могущества (сценарий «Давно забытые способности»), наложенные заклятья (сценарий «Оборона береговой линии»), жетоны пламени (сценарий «Ритуалы разрушительного пламени») и воров (сценарий «Подлое воровство»).

Этап разорения, строительства или разведки. Часть фазы захватчиков, связанная с областью «Разорение», «Строительство» или «Разведка» на планшете захватчиков. Эти этапы происходят всегда, даже если в соответствующей области на планшете захватчиков нет карт захватчиков. Некоторые события и противники добавляют дополнительные этапы захватчиков. Несмотря на то, что это могут быть этапы разорения, строительства или разведки, они не этапы разорения, строительства или разведки.




ВАЖНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ

Начинайте игру ровно с 1 дополнительной  на карте скверны или в области «Скверна».

РОСТ И ШКАЛА ПРИСУТВИЯ

БОНУС:



Бонусное деление. Получите указанную награду, как если бы она была на открытом делении вашей шкалы .



Меняющаяся стихия. В любой момент хода выберите и получите одну из двух стихий. Потеряйте эту стихию, накрыв ячейку и в фазе течения времени.





Привлечь фишку. В каждой фазе духов вы можете привлечь 1 указанную фишку в один ваш регион.



Усиленная инкарна. В каждой фазе духов вы можете усилить вашу инкарну, если она на острове и ещё не усилена.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ




Живучесть (Высокие Корни Джунглей, развитие «Подкормка», развитие «Место концентрации»). В регионе без  предотвращает добавление 1 , а затем удаляется с поля.



Тряска (Танцующие Землетрясения). Символизирует тектоническое напряжение, нарастающее внутри земли.



Пучина (развитие «Пучина»). Символизирует захват суши океаном.

Во время подготовки к игре на альтернативных полях добавьте по 1  в регионы № 1, 5 и 6 Северо-запада и в регион № 7 Востока.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ИНКАРНА



Усиленная инкарна.



Исполин с Тлеющим Взором (дух).



Высокие Корни Джунглей (дух).



Вопиющий в Бреду Странствующий Голос (дух).



Тьма, Дышащая в Затылок (дух).





Воительница (развитие Гласа Грома).



Логово (развитие Притяжения Глубокой Чаши).



Место концентрации (развитие Дремлющего под Островом Змея).



Пока инкарна на острове, её можно считать любой изображённой на ней фишкой. (Считая её , вы обязаны считать её и .)


Усилить. Перевернуть жетон инкарны на усиленную сторону.

Добавить/переместить инкарну. Добавить, если инкарна не на острове, и переместить, если на острове.

НОВЫЕ ПРАВИЛА



Уничтоженное присутствие. Всякое , которое уничтожили, удалили или заменили, но не убрали из игры. То же, что и «уничтоженное ».

Ухудшить. Заменить на захватчика предыдущего типа. ( удаляется.)

Улучшить. Заменить на захватчика следующего типа.

Забрать с собой. Переместить вместе с другой фишкой на всё расстояние или его часть.

Заготовить. Взять из запаса и поместить рядом со своим планшетом духа для будущего использования.

Приобрести. Навсегда добавить к своему планшету духа.