



ДРАКОНЫ ЭЧИНСТОУНА

КНИГА ПРАВИЛ

Версия 1.0

СОДЕРЖАНИЕ

Основные понятия	6
Подготовка к игре	10
Ход игры	12
Фаза испытаний	13
Фаза действий	16
Фаза штрафов	24
Фаза улучшений	26
Фаза очистки	27
Конец региона	28
Финальная битва	29
Финальное путешествие	30
Финальный враг	32
Подсчёт очков	36
Эфирные стихии	36
Уровень сложности	37
Варианты игры	38
Создатели игры	39

СОСТАВ ИГРЫ

16 карт мага, 2 карты регионов, 2 карты драконов, 2 памятки, 1 книга правил.

В далёком Вейле даже сама земля пульсирует магией. Давным-давно странствующие маги обнаружили Разрыв — серьёзное повреждение в ткани реальности и окно в чудесное и ужасающее царство Этчинстоун. Быстро обнаружив, что исходящую от Разрыва силу можно контролировать и изучать, первые маги построили Башню, чтобы оградить аномалию и управлять магией, наполняющей земли Вейла.

Но Разрыв — не единственный разлом в Вейле. Аномалии регулярно проявляются повсюду, и магия эфира, которую они излучают, влияет на окружающий мир и подвергает людей опасности. Эти разломы — не просто окна в Этчинстоун. Это врата...

И через эти врата в Вейл вернулись драконы! Эти крылатые чудовища, долго считавшиеся вымершими, вырвались из эфирных разломов и теперь рыщут по землям. Люди молят магов Башни о помощи, и старейшины издают указ:

«Всем магам-ученикам Башни: разыщите этих драконов, этих злобных тварей, которые охотятся на жителей Вейла. Отправьтесь в наши суровые земли, сразите всех монстров, что вам встретятся, и уничтожьте драконов. Если преуспеете, мы даруем вам титул мага эфира и все будут прославлять вас как Защитника Королевства!»

«Драконы Этчинстоуна» — это игра, в которой все необходимые карты умещаются в руках. В роли мага-ученика вы будете путешествовать по опасным регионам Вейла и бросите вызов жуткому дракону. Используйте магию эфира, чтобы одолеть грозных врагов и пережить путешествия, и правильно распоряжайтесь картами на руке, чтобы добиться победы.

Чтобы победить в игре **«Драконы Этчинстоуна»**, вам необходимо пересечь четыре региона, совершить финальное путешествие и победить финального врага. Если вы погибнете в финальной битве, то проиграете.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ОРИЕНТАЦИЯ КАРТ

В игре «Драконы Этчинстоуна» карты имеют несколько ориентаций. **Карты мага** имеют четыре ориентации, обозначающие **уровни** этих карт (от 1 до 4). **Карты регионов** и **карты драконов** имеют две ориентации — на каждой карте изображены два из четырёх уникальных регионов или драконов.

Чтобы **сориентировать** карту, просто поверните или переверните её так, чтобы необходимая часть карты читалась слева направо. После этого любой нечитаемый текст на карте игнорируется.



КАРТЫ МАГА

Карты мага используются для прохождения врагов и путешествий. Карта мага наверху колоды также является ключевой картой, указывающей на предстоящую встречу и любые трудности, относящиеся к ней.



КАРТЫ РЕГИОНОВ

Карты регионов содержат информацию о врагах и путешествиях, с которыми вы столкнётесь во время приключения.



КАРТЫ ДРАКОНОВ

Драконы — это **финальные враги**. Каждая игра заканчивается **финальной битвой** с одним из этих грозных существ.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Подготовьте колоду.** Сориентируйте карты мага на уровень 2 и перемешайте их. Это колода. При каждом перемешивании колоды следите за тем, чтобы сохранялась текущая ориентация карт.



2. **Начните охоту на дракона.** Выберите дракона, с которым сразитесь в финальной битве. Поместите его карту под колоду стороной с выбранным драконом к себе. Вторую карту дракона уберите в коробку: в этой партии она вам не понадобится.
3. **Возьмите первую руку.** Возьмите в правую руку четыре верхние карты мага из колоды. Это рука.
4. **Подготовьтесь к первой экспедиции.** Сориентируйте карту региона на регион 1 и поместите её на колоду. Неактивную карту региона поместите под карту дракона.
5. **Начните приключение.** Пройдите первую встречу в регионе 1.



ХОД ИГРЫ

Игра «Драконы Этчинстоуна» состоит из четырёх регионов и одной финальной битвы. В каждом регионе вы проходите врагов и путешествия, пока не закончится колода. В финальной битве вы проходите финальное путешествие и сражаетесь с финальным врагом. В итоге вы побеждаете дракона... или погибаете.

РЕГИОНЫ

В каждом регионе вы проходите встречи: уникальных врагов и путешествия. Вы преодолеваете эти испытания, разыгрывая карты мага с руки. Каждая встреча делится на пять фаз, описанных в разделах далее.

ФАЗЫ ВСТРЕЧИ

1. Фаза испытаний.
2. Фаза действий.
3. Фаза штрафов.
4. Фаза улучшений.
5. Фаза очистки.

ФАЗА ИСПЫТАНИЙ

Выполните следующие шаги.

Помните, что ключевая карта — это самая верхняя карта мага в колоде, расположенная прямо под картой региона.

1. Разведайте обстановку. По символу встречи на ключевой карте определите, какой тип встречи (враг  или путешествие ) вам предстоит. Номер рядом с ним (1, 2, 3 или 4) указывает на конкретную встречу этого типа в текущем регионе.



2. Определите трудность. Проверьте наличие трудности на ключевой карте. Любой символ изменяет текущую встречу, как описано на с. 14–15.

3. **Отступите (необязательно).** Если в колоде хотя бы две карты, вы можете избежать текущей встречи и **отступить**. Для этого сбросьте ключевую карту и любую карту с руки на выбор. Затем вернитесь к первому шагу фазы испытаний. Вы можете отступить только дважды, после чего вам придётся пройти встречу.

Помните, что из-за отступлений вам придётся проходить встречи с меньшим числом карт на руке. Ещё это приближает вас к концу колоды и уменьшает возможности для улучшений карт мага.

Сброшенные карты мага размещаются под неактивной картой региона.

ТРУДНОСТИ

-  **Буря:** если вы получили хотя бы 1 штраф времени , получите столько же урона.
-  **Засада:** удвойте получаемый **предварительный урон**.
-  **Ночная дорога:** снизьте усиление  на свою инициативу  (но не ниже 0).



Происшествие: получите 1 штраф времени ⏰, если получаете предварительный урон, и 1 штраф времени ⏰, если получаете боевой урон.

ПОРЯДОК КАРТ НА РУКЕ

Расположите карты в указанном порядке снизу вверх (слева направо на иллюстрации): резервная карта, стихия, заклинание, усиление.

В дополнениях к «Драконам Этчинстоуна» этот порядок важен для хода игры, поэтому такое расположение карт поможет избежать путаницы в дальнейшем.

Резервная
карта

Стихия

Заклинание

Усиление



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий вы назначаете **роли** трём картам на руке, а затем подсчитываете результаты встречи. Этот набор карт — ваш **набор действий** в этой встрече.

- **Заклинание:** эта роль определяет ваше **действие**: либо атаку 🔥 по врагу, либо движение 🚶 по путешествию.

» Вы всегда можете выбрать движение 🚶 по врагу или атаку 🔥 по путешествию. В таком случае их значение будет равно 1.

» Карты мага с обоими символами (🔥/🚶) могут применяться к любому типу встречи.



- **Стихия:** эта роль определяет вашу инициативу 🏹 и эфирную стихию.

» В игре четыре эфирные стихии: вода 💧, огонь 🔥, молния ⚡ и тень ✨. Каждая эфирная стихия имеет свои сильные и слабые стороны (см. с. 36).

- **Усиление:** эта роль позволяет вам добавить усиление 🛡е назначенной на эту роль карты к вашей атаке 🔥, инициативе 🏹 или движению 🚶.

Если у вас на руке хотя бы три карты, вы должны назначить все три роли. Если у вас на руке меньше трёх карт (например, если вы отступали), одна из назначенных ролей должна быть заклинанием.

Карта, которой вы не назначили роль, становится **резервной картой**.

ОБЪЕДИНЕНИЕ КАРТ

Один раз за встречу при назначении ролей картам вы можете **объединить** две карты с одинаковой эфирной стихией.

Для этого полностью задвиньте одну из них за другую.

- Нижняя карта «исчезает» с руки; она не становится резервной картой.
- Вы можете заменить эфирную стихию верхней карты на любую эфирную стихию на выбор. При этом карта сохраняет все свои остальные характеристики.

В фазе очистки вы должны сбросить обе объединённые карты. Объединение карт даёт вам вариативность, но требует сброса карты, которую вы могли бы сохранить для следующей встречи.

Две объединённые карты разделяются после фазы действий и считаются отдельными картами при получении урона или **улучшении**.

РОЗЫГРЫШ ВСТРЕЧИ С ВРАГОМ

Фаза действий при встречах с врагами разыгрывается следующим образом.

1. **Назначьте усиление.** Добавьте ваше усиление  либо к вашей атаке , либо к вашей инициативе .

2. **Сравните инициативу.** Подсчитайте свою инициативу  (могла быть изменена усилением ). Если инициатива  врага выше вашей, вы получите урон от атаки  врага в виде предварительного урона в фазе штрафов.

» Если у врага есть **способность**, могут применяться дополнительные правила (см. с. 20–21).

» Если у вас нет карты в роли стихии, ваша инициатива равна 0 (но вы по-прежнему можете изменить её усилением .

3. **Рассчитайте атаку.** Если у карты в роли стихии та же эфирная стихия, что и у **улучшенного действия** заклинания, примените **улучшенную атаку**. Иначе примените **базовую атаку**.

4. **Определите результат.** Если эфирная стихия брони  врага совпадает с эфирной стихией вашей улучшенной атаки, вычтите броню врага  из вашей атаки .

Затем сравните вашу атаку  (могла быть изменена усилением ) с ОЗ  врага и сверьтесь с таблицей на следующей странице.

» Если у врага есть способность, могут применяться дополнительные правила (см. с. 20–21).



Атака и ОЗ

Результат

Атака  $\geq$ ОЗ .

Полная победа: получите опыт  за врага в фазе улучшений.

Атака  $\geq \frac{1}{2}$ ОЗ 
(округляя вверх).

Тяжёлая победа: получите и опыт  за врага в фазе улучшений, и его **боевой урон** в фазе штрафов.

Атака  $< \frac{1}{2}$ ОЗ 
(округляя вверх).

Поражение: получите боевой урон врага в фазе штрафов.

СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ



Дальний бой: этот враг наносит предварительный урон в фазе штрафов, даже если в фазе действий его инициатива  была ниже. Однако вы можете проигнорировать эту способность, если в фазе очистки сбросите резервную карту. Решение о том, будете ли вы это делать, вы должны принять в фазе действий.



Заморозка: если этот враг нанёс вам предварительный урон, в фазе очистки сбросьте резервную карту.



Медлительность: вы можете сравнить с ОЗ  врага не свою атаку , а своё движение .



Яд: когда вы получаете урон, нанесите 1 дополнительный урон следующей руке, которую берёте в этом регионе, сразу после того, как взяли её.

Если вы получили и предварительный урон, и боевой урон, вместо этого нанесите 2 дополнительных урона.

- » Карты, получившие этот урон, всё равно можно **ухудшить** или улучшить после следующей встречи.
- » Если в колоде недостаточно карт для другой встречи в этом регионе, вместо этого нанесите дополнительный урон вашей текущей руке.

РОЗЫГРЫШ ПУТЕШЕСТВИЯ

Фаза действий при путешествиях разыгрывается следующим образом.

1. Рассчитайте движение. Если у карты в роли стихии та же эфирная стихия, что и у улучшенного действия заклинания, примените **улучшенное движение**. Иначе примените **базовое движение**.

2. Добавьте усиление. Добавьте усиление  к движению . Если вы применяете улучшенное движение той же эфирной стихии, что и у ОД  путешествия, также добавьте усиление  резервной карты.

3. Определите результат. Сравните ваше движение  (могло быть изменено усилением ) с ОД  путешествия и сверьтесь с таблицей на следующей странице.

» Если у путешествия есть **препятствие**, могут применяться дополнительные правила (см. с. 24).

Движение и ОД

Результат

Движение  $\geq$
ОД .

Полная победа: получите опыт  за путешествие в фазе улучшений.

Движение  $\geq$
 $\frac{1}{2}$ ОД 
(округляя вверх).

Тяжёлая победа: получите и опыт  за путешествие в фазе улучшений, и штраф времени  за него в фазе штрафов.

Движение  $<$
 $\frac{1}{2}$ ОД 
(округляя вверх).

Поражение: получите штраф времени  за путешествие в фазе штрафов.

ПРЕПЯТСТВИЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

 **Крутой склон:** прибавьте к ОД  путешествия усиление  резервной карты.

 **Пересечённая местность:** если у вас нет полной победы, после получения штрафа времени  за путешествие также получите 1 урон.

ФАЗА ШТРАФОВ

В этой фазе вы получаете штраф времени  и урон. Если у вас нет полной победы над врагом, получите боевой урон, равный атаке  этого врага.

Если у вас несколько штрафов времени  и/или несколько типов урона (предварительный урон, боевой урон и др.), вы складываете их и получаете единовременно.

- Штраф времени  и урон от препятствия «Пересечённая местность» применяются по отдельности, начиная со штрафа времени .
- Не забудьте добавить штраф времени  за трудность «Происшествие».

ПОЛУЧЕНИЕ ШТРАФА ВРЕМЕНИ

Штраф времени  ускоряет игру и уменьшает возможности для улучшений карт мага. Чтобы получить его, сбросьте с верха колоды столько карт, каков ваш штраф времени .

Если у вас закончились карты для сброса, прибавьте к своему общему урону столько урона, сколько карт не смогли сбросить.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Урон заставляет вас ухудшить одну или несколько карт мага на руке.

Чтобы ухудшить карту, сориентируйте её на 1 уровень ниже. Перед этим она **поглощает** урон, равный её броне . Если у брони  та же эфирная стихия, что и у атаки  врага, броня  поглощает урон вдвое выше своего значения. Броня  без эфирной стихии никогда не удваивает своё значение.

Если вы ухудшаете карту уровня 1, вместо этого **удалите** её из игры до конца партии. Поместите её между картой дракона и неактивной картой региона, чтобы отделить от остальной колоды.

Если карта может поглотить больше урона, чем необходимо, она всё равно ухудшается.

Если после ухудшения карты остаётся непоглощённый урон, ухудшите другую карту и повторяйте этот процесс, пока не поглотите весь урон.

Вы не можете ухудшить одну и ту же карту больше одного раза в одной встрече.

Если карт на руке недостаточно, чтобы поглотить весь полученный урон, вы **теряете сознание**. В этом случае ухудшите все карты, которые ещё не ухудшили в этой встрече, и сбросьте четыре карты с верха колоды. Затем продолжите игру.

ФАЗА УЛУЧШЕНИЙ

Если ранее в этой встрече вы получили опыт , потратьте его сейчас на улучшение карт мага, повысив их уровень.

- Вы можете улучшить только карты на руке.
- Вы можете улучшить резервную карту и любую/обе объединённые карты.
- Вы не можете улучшить карту, которую ухудшили в фазе штрафов.

Чтобы улучшить карту, потратьте столько опыта , какова **стоимость улучшения**  карты. Затем сориентируйте карту на следующий уровень.

Вы можете улучшить одну и ту же карту несколько раз за одну фазу. Вы можете продолжать улучшать карты, пока не потратите весь полученный опыт ★.

Опыт ★ не переносится на следующую встречу, а его излишек сгорает в конце фазы улучшений.

ФАЗА ОЧИСТКИ

Эта фаза состоит из двух шагов.

1. Сбросьте карты. Сбросьте набор действий, поместив его под неактивную карту региона. Если у вас на руке есть резервная карта, оставьте её.

2. Доберите карты. Берите карты мага из колоды, пока у вас на руке не будет четыре карты.

После фазы очистки вернитесь к фазе испытаний и повторяйте этот цикл, пока не достигнете **конца региона.**

КОНЕЦ РЕГИОНА

Если в фазе очистки в игре осталось менее пяти карт мага (четырёх на руке и одной ключевой карты), вы достигли конца региона.

Если вы достигли конца региона 4, перейдите к финальной битве, описанной на следующей странице. Иначе выполните следующие шаги.

1. **Перемешайте колоду.** Замешайте все карты мага (кроме удалённых) в новую колоду. Следите за тем, чтобы их ориентация не менялась.
2. **Возьмите руку.** Возьмите на руку четыре верхние карты мага из колоды.
3. **Подготовьтесь к экспедиции.** Сориентируйте нужную карту на следующий регион и поместите её на колоду. Оставьте удалённые карты между картой дракона и неактивной картой региона.
4. **Продолжите приключение.** Пройдите встречи в новом регионе так же, как в предыдущем.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Перед финальной битвой подготовьте карты так же, как при подготовке карт для нового региона.

1. **Перемешайте колоду.** Замешайте все карты мага (кроме удалённых) в новую колоду. Следите за тем, чтобы их ориентация не менялась.

2. **Переложите карты.** Поместите карту дракона на колоду, туда, где обычно лежит карта региона. Держите обе карты регионов под колодой (а удалённые карты — под картами регионов).

3. **Сразитесь в финальной битве.** Сначала перейдите к финальному путешествию, а затем — к финальному врагу.



ФИНАЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

1. Возьмите руку. Возьмите на руку семь верхних карт мага из колоды.

2. Разведайте путь. Посмотрите три ранга ОД  на карте дракона. Они расположены от низшего к высшему сверху вниз. У каждого ранга свои значения ОД  и штраф времени .

3. Соберитесь с силами (необязательно). После того как вы взяли карты для финального путешествия, один раз за игру вы можете собраться с силами.

Для этого сбросьте одну карту, перемешайте оставшиеся шесть карт мага на руке и положите их под низ колоды мага (под все остальные карты мага и на карты регионов). Затем повторите первый шаг и возьмите новую руку из семи карт.

4. Назначьте роли. Из семи карт мага создайте два отдельных набора действий, в каждом из которых назначьте заклинание, стихию и усиление. У вас может быть одна резервная карта. Объединить карты можно только в одном из двух наборов.

5. **Определите результат.** Сложите движение  из двух наборов действий, чтобы получить **общее движение** . Если в любом наборе действий используется улучшенное движение той же эфирной стихии, что и у ОД  финального путешествия, можете прибавить к нему усиление  резервной карты, как при путешествии по регионам. Это можно сделать только для одного набора действий.

Сравните ваше общее движение  с рангами ОД  карты дракона и сверьтесь с таблицей на следующей странице.

6. **Отдохните.** Наконец, сбросьте все семь карт мага с руки.



Движение и ранг ОД

Результат

Движение  < ОД 
ранга 1.

Вы немедленно проигрываете.

Движение  ≥ ОД 
ранга 1, но < ранга 2.

Получите штраф времени  ранга 1.

Движение  ≥ ОД 
ранга 2, но < ранга 3.

Получите штраф времени  ранга 2.

Движение  ≥ ОД 
ранга 3.

Получите штраф времени  ранга 3.

ФИНАЛЬНЫЙ ВРАГ

1. **Возьмите руку.** Возьмите все оставшиеся карты мага из колоды на руку.
2. **Разведайте врага.** Посмотрите три ранга ОЗ  на карте дракона. Они расположены от низшего к высшему сверху вниз. У каждого ранга свои ОЗ  и атака .

3. **Назначьте роли.** Создайте два отдельных набора действий, как в финальном путешествии, но в этот раз для атаки 🔥.

Помните, что если в вашем наборе действий меньше трёх карт мага, то одна из назначенных ролей должна быть заклинанием.

Как и ранее, вы можете использовать усиление ■ набора действий, чтобы повысить его атаку 🔥 или инициативу ■. Используя оба усиления ■, сложите атаки 🔥 двух наборов действий, чтобы получить **общую атаку** 🔥, и сделайте то же для инициативы ■, чтобы получить **общую инициативу** ■.

4. **Сравните инициативу.** Если ваша общая инициатива ■ ниже инициативы ■ дракона, вы получите предварительный урон дракона (значение сразу под именем дракона). Запомните этот урон: он будет добавлен к боевому урону дракона и нанесён позже.

5. **Подсчитайте броню.** У каждого дракона есть броня 🛡, защищающая его от одной или нескольких эфирных стихий. Если у неё та же эфирная стихия, что и у любой вашей улучшенной атаки, вычтите эту броню 🛡 из своей общей атаки 🔥. Делайте это только один раз для каждой совпадающей эфирной стихии.

- » Например, если вы проводите две улучшенные атаки с одинаковой эфирной стихией, вычтите совпадающую броню  дракона только один раз.

6. Атакуйте дракона. После того как вы вычли совпадающую броню  из своей общей атаки , сравните результат с рангами ОЗ  дракона и сверьтесь с таблицей на следующей странице.

7. Постарайтесь выжить. Сложите предварительный урон дракона (если вашей общей инициативы  было недостаточно) и его боевой урон. Чтобы победить, вы должны поглотить этот **общий урон** и выжить.

- » Вы получаете урон так же, как и раньше, ухудшая карты на руке.
- » Вы можете поглощать урон всеми картами на руке.
- » Напоминаем, что ухудшить каждую карту мага можно только один раз.

Если общий урон дракона заставляет вас потерять сознание, вы проигрываете. Но если вы остаётесь на ногах, то побеждаете!

Атака и ранг ОЗ

Результат

Атака  < ОЗ  ранга 1.

Вы немедленно проигрываете.

Атака  $\geq$ ОЗ  ранга 1,
но < ранга 2.

Получите боевой урон, равный атаке  ранга 1.

Атака  $\geq$ ОЗ  ранга 2,
но < ранга 3.

Получите боевой урон, равный атаке  ранга 2.

Атака  $\geq$ ОЗ  ранга 3.

Получите боевой урон, равный атаке  ранга 3.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы можете играть в «Драконов Этчинстоуна» просто на победу или поражение или подсчитывать очки.

- Поражение не приносит вам очков.
- В случае победы ваши очки равны сумме итоговых уровней всех ваших карт мага (кроме удалённых) после того, как вы проглотили общий урон дракона в финальной битве.

ЭФИРНЫЕ СТИХИИ

Вода : очень высокие броня  и инициатива . Средние атака , усиление  и движение .

Огонь : очень высокая атака . Низкие броня , усиление , инициатива  и движение .

Молния : очень высокое движение . Высокая инициатива . Низкие атака  и усиление . Высокая стоимость улучшения в опыте .

Тень : очень высокое усиление . Средние атака , инициатива  и движение . Единственная эфирная стихия, чьи действия могут переключаться между атакой  и движением .

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Для более простой или сложной игры вы можете изменить начальные уровни некоторых карт мага в колоде во время подготовки.

После подготовки колоды возьмите первые пять карт мага и выберите один из следующих уровней сложности.

- **Простой:** улучшите четыре карты из пяти до уровня 3.
- **Лёгкий:** улучшите две карты из пяти до уровня 3.
- **Нормальный:** без изменений.
- **Сложный:** ухудшите две карты из пяти до уровня 1.
- **Невозможный:** ухудшите все пять карт до уровня 1.
- **Даже не пытайтесь:** возьмите семь карт мага вместо пяти и ухудшите их все до уровня 1.

Затем замешайте эти карты обратно в колоду и продолжите подготовку к игре по обычным правилам.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Вы также можете использовать одно или оба этих альтернативных правила для придания игре большей сложности.

- **Рыцарь:** вы не можете объединять карты.
- **Стеклянная пушка:** когда эфирная стихия вашей брони  совпадает с эфирной стихией атаки  врага, ваша защита повышается на 1, а не удваивается.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Существуют другие варианты игры в «Драконов Этчинстоуна»: *приключенческий кооператив, минимальный кооператив, молниеносный кооператив и режим соревнования*. Ещё больше приключений вы найдёте на сайте: chiptheorygames.com/dragons.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатели: Адам Карлсон, Джош Карлсон

Разработчик игры: Джо Клипфел

Разработчики вариантов: Нараян М.В.К.,
Эдмунд Лайнбах, Брайан Кинселла

Продюсер: Джош Вельгус

Художник: Федерико Помпили

Дизайнер: Бри Линдсоу

Составители правил: Девон Норрис,
Джефф Тидболл

Консультант по культурным вопросам:
Джейсон Перес

Редакторы: Элизабет Джонсон Макфарлин,
Шеннон Уэдж

От разработчика: спасибо создателям настольной игры «*Рыцарь-маг*», ведь эта игра — бесстыдное признание в любви к ним. Спасибо также преданным поклонникам «*Драконов Этчинстоуна*». Я благодарен, что моя маленькая игра нашла свою аудиторию. Каждый ваш лайк, комментарий, сообщение на форуме и письмо в поддержку игры сделали меня счастливее.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»

Редакция выражает благодарность Станиславу Морозову, Марии Шульгиной, Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Ирине Пластининой, Александре Цейтлиной, Елене Даценко и Алексею Полянскому за помощь в подготовке русского издания.



CHIP THEORY GAMES



**LAYKA
GAMES**

3500 Holly Lane N, Suite 65, Plymouth, MN 55447
chiptheorygames.com

© 2026 Chip Theory Games. Все права защищены.