

ДЮНА

ТАЙНЫ ВЕЛИКИХ ДОМОВ

ПРАВИЛА

Арракис. Дюна. Планета на окраине Империи, где среди бескрайних пустынь Великие Дома ведут борьбу за главный ресурс галактики — Пряность. Коварные Харконнены плетут интриги против Атрейдесов, которые получили контроль над планетой и теперь стремятся наладить контакты с коренным населением.

Вы оказались на этой печально известной планете песка и Пряности, между двумя Великими Домами — среди контрабандистов и рабочих, предателей и повстанцев, агентов и солдат. Как вы поступите, узнав тайны Великих Домов?

ОБ ИГРЕ

«ДЮНА. ТАЙНЫ ВЕЛИКИХ ДОМОВ» — кооперативная сюжетная игра, в которой вы присоединяетесь к восстанию против Дома Харконнен. Сюжет разделён на главы, и в каждой главе вы пытаетесь достичь определённых целей, принимая участие в различных встречах. Ваше время ограничено, поэтому вам будут доступны не все встречи. Многие загадки в этой истории приходится разгадывать, основываясь на информации, которую вы получаете. В конце каждой главы вы должны будете написать отчёт: сведения, которые вам удалось добыть, и предположения о том, что делать

дальше. Отчёты определяют, как будет развиваться и как закончится ваша история.

В этой игре нет победителей или проигравших. Главное — получить уникальные впечатления и прожить собственную историю!

«Тайна жизни — это не загадка, требующая решения, а реальность, которую надо пережить.»

Преподобная мать Гайя-Елена Мохийам

КОМПОНЕНТЫ


ВАЖНО: Дюна полна секретов — не стоит раскрывать их раньше времени. Не смотрите карты встреч, карты активов, введения глав и подобные материалы, пока не получите на это указание.


1 колода встреч
(4 карты-обложки и 68 карт встреч)

1 колода активов
(карта-обложка и 23 карты активов)


Введение пролога (отмечено буквой П)

Введения глав (отмечены цифрами I, II и III)


1 маркер последствий: 


1 маркер времени: 


1 игровое поле


5 жетонов последствий 


27 жетонов ресурсов:

6 жетонов оружия: 

6 жетонов Пряности: 

6 жетонов воды: 

6 жетонов уловок: 

3 универсальных жетона: 

ПРИМЕЧАНИЕ: количество жетонов неограниченно. Если вам нужно получить больше жетонов, чем имеется в игре, используйте любую подходящую замену.

1 лист с наклейками навыков

4 планшета персонажей/сподвижников

1 карта Дюны, 1 карта Тель-Гезера

Правила игры

НАЧАЛО ИГРЫ

ПОДГОТОВКА

Начало есть время, когда следует позаботиться о том, чтобы всё было отмерено и уравновешено. Это знает каждая сестра Бене Гессерит.
Из учебника «Жизнь Муад'Диб» принцессы Ирулан



- 4 Если у вас остались невыбранные персонажи, переверните их планшеты на сторону сподвижников. Они также дадут вам дополнительные ресурсы в прологе.
- 5 Положите колоду встреч с обложкой поверх неё рядом с игровым полем.
- 6 Положите колоду активов с обложкой поверх неё рядом с игровым полем.
- 7 Перемешайте жетоны последствий и сложите их лицом вниз рядом с игровым полем.



Рубашка



Лицо: без последствий



Лицо: последствия

- 1 Разместите игровое поле в центре стола и положите маркер последствий в крайнюю левую ячейку шкалы последствий.
- 2 Поместите жетоны ресурсов рядом с полем: это будет запас вашей команды. Если вы продолжаете историю и начинаете новую главу:
 - A. Сформируйте запас команды из ресурсов, указанных на странице «Прогресс» в отчёте по предыдущей главе.
 - B. Выложите перед всеми игроками карты встреч и активов, полученные ранее.(Не забудьте о разделении между встречами, к которым вы получили полный и неполный доступ (стр. 4).)
- 3 Каждый игрок выбирает планшет одного из персонажей. В прологе игроки выберут персонажей, за которых будут играть на протяжении всей истории. Каждый персонаж даёт один жетон ресурса в прологе: добавьте все жетоны в запас команды.

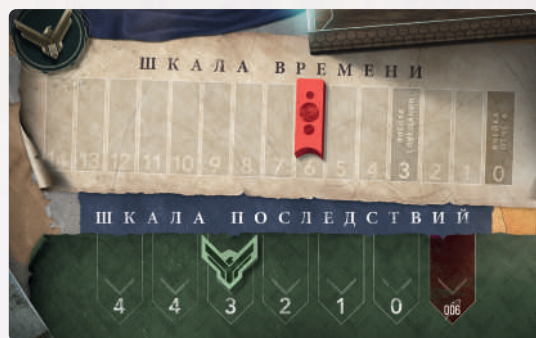
В следующих главах игроки продолжают играть за выбранных персонажей, но уже не получают указанные на планшетах ресурсы. Вы будете получать дополнительные ресурсы за развитие навыков и при розыгрыше некоторых встреч.

- 8 Приготовьте ручку и бумагу для записей и заметок.
- 9 Положите рядом карту Дюны: она поможет игрокам лучше ориентироваться на планете.
- 10 Зайдите на сайт dune.playdetective.online, выберите нужную главу и посмотрите вступительное видео.
- 11 После просмотра видео возьмите введение к нужной главе и прочтите его, выполните все предписания и положите лист рядом.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра начинается с пролога; лист с введением к нему отмечен буквой «П» в левом верхнем углу. Пролог считается одной из четырёх глав игры (остальные главы отмечены римскими цифрами I, II и III). Пролог нужен для знакомства с игрой и её правилами, и поэтому он намного короче обычной главы. Основные события развернутся в остальных главах.

НАЧАЛО ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ШКАЛА ВРЕМЕНИ

Шкала времени показывает, сколько времени у вас осталось до конца текущей главы. Каждая встреча отнимает у вас время.

ЯЧЕЙКА СОВЕЩАНИЯ

В ходе игры вы будете вместе обсуждать произошедшие встречи и найденные предметы. Когда маркер времени попадает на ячейку совещания, это означает, что у вас осталось мало времени и вам нужно сделать паузу. Соберите воедино все свои мысли, предположения и выводы — и совместно решите, что вам нужно сделать и узнать, чтобы выполнить поставленные цели. Помните, что вы команда — а значит, важно мнение каждого. Тот, кто думает лишь о себе и не слушает никого, не протянет на Дюне долго.

«Глухой не может слышать — задумайтесь над этим. Не так ли и мы все, возможно, в чём-то глухи? Каких чувств недостаёт нам, чтобы увидеть и услышать окружающий нас иной мир?»

Екуменическая Библия

ЯЧЕЙКА ОТЧЁТА

Когда маркер времени попадает на ячейку отчёта, это означает, что отведённое вам время истекло. Встреча, которая привела к этому, становится последней в текущей главе. Как только вы её разыграете, вы обязаны перейти к отчёту (см. раздел «Конец игры» на стр. 6).

ШКАЛА ПОСЛЕДСТВИЙ

В конце каждой главы вы будете получать очки опыта в зависимости от положения маркера на шкале последствий (см. раздел «Опыт» на стр. 6). Последствия отображают, сколько Харконненам известно о ваших передвижениях и действиях на Арракисе.

Когда маркер последствий попадает на крайнюю правую ячейку этой шкалы, сразу же зайдите на dune.playdetective.online и прочтите файл История@006.

ВВЕДЕНИЯ К ГЛАВАМ

Введение к каждой главе состоит из следующих 5 разделов:

ВВЕДЕНИЕ: здесь в общих чертах описывается ситуация, в которой вы на данный момент оказались.

«Где вы находитесь».

ЦЕЛИ: здесь описываются задачи, которые вам нужно выполнить в этой главе. У вас всегда будет одна или несколько основных целей, а также могут быть дополнительные цели.

«Зачем вы здесь».

ВРЕМЯ: здесь вы видите, сколько встреч вы успеете разыграть в этой главе.

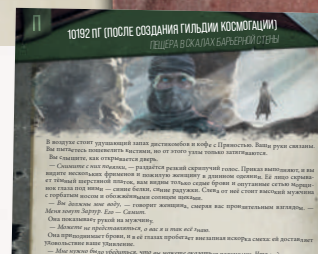
«Сколько у вас времени».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА: здесь вы знакомитесь с особыми указаниями, которым необходимо следовать.

«Что нужно, можно и нельзя делать».

ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧИ: это встречи, в которых вы можете поучаствовать в самом начале главы (см. раздел «Встречи» на стр. 4).

«С чего начать».



ПЕРСОНАЖИ

Персонажи, выбранные вами в самом начале, останутся с вами на всю игру. Постепенно они будут развиваться, получая очки опыта и развивая полезные навыки. Каждый персонаж может обменять 2 любых ресурса на 1 ресурс, указанный на его планшете. Также каждый персонаж даёт 1 жетон ресурса в начале пролога. Сподвижники — это обитатели Дюны, которые будут помогать вам на протяжении всей игры. Они получают очки опыта вместе с игроками, и вы можете совместно решать, какие навыки им развивать. Каждый сподвижник даёт 2 ресурса в начале пролога.

Персонажи и сподвижники, таким образом, подчиняются одним правилам и различаются лишь с точки зрения их роли в сюжете.



РЕСУРСЫ

Чтобы выжить на Дюне и достичь поставленных целей, вам понадобятся ресурсы: Пряность 🍷, вода 💧, оружие 🗡️, уловки 🦋 и универсальные ресурсы 🌱. Универсальный ресурс заменяет один любой ресурс. Вы будете использовать эти ресурсы, чтобы получать доступ к некоторым встречам и активировать игровые эффекты. Все ресурсы, с которыми вы начинаете игру и которые получаете в процессе, остаются в вашем командном запасе. Когда вы тратите ресурс, уберите его жетон в коробку. Тратьте ресурсы с умом! Арракис не прощает расточительности: вы найдёте не так уж много ресурсов.

ПРИМЕЧАНИЕ: ресурсы представляют то, как вы пытаетесь разрешить ту или иную ситуацию. Например, можно потратить жетон воды на подкуп или жетон уловки, чтобы скрыть свои истинные мотивы.



ПРАВИЛА ИГРЫ

ХОД ИГРЫ

Вы — участники сопротивления, и ваша задача проста — раскрыть тщательно оберегаемые секреты и узнать правду о том, что происходит на Арракисе.

ВСТРЕЧИ

Разыгрывая встречи, вы узнаете много нового о Дюне и борьбе за неё и принимаете решения о том, что делать дальше. Во введении к каждой главе содержится указание на ряд стартовых встреч, которые игроки могут разыграть. Каждая карта встречи отмечена уникальным номером. Встречи дают важную информацию о сюжете, знакомят вас с различными персонажами, а также определяют, сколько времени у вас осталось до окончания главы.

КАРТЫ ВСТРЕЧ

1. Уникальный **НОМЕР КАРТЫ**, связанный с доступом к данной карте.
2. **СЮЖЕТНЫЙ ТЕКСТ** описывает различные ситуации и содержит подсказки, ведущие вас к цели главы.
3. **УКАЗАНИЯ** — это действия, которые вы можете совершить. Например, взять карту актива «Ю», чтобы прочесть сообщение, и взять жетон последствий.
4. **НОВЫЕ ВСТРЕЧИ**, которые вы можете разыграть (с подсказками, что вы можете найти или узнать).

В ходе встреч вы будете исследовать подозрительные области, допрашивать жителей Арракиса и находить ценные активы. В картах встреч содержится важная информация, поэтому внимательно читайте каждую: в них содержатся все сведения, необходимые для выполнения целей главы.

ВРЕМЯ


Шкала времени отображает, сколько времени вам осталось до возвращения на базу повстанцев с отчётом: долго оставаться на вражеской территории опасно.

Когда вы разыгрываете встречу, сначала сдвиньте маркер времени на 1 ячейку по ШКАЛЕ ВРЕМЕНИ в сторону нуля.

Таким образом, показатель времени — это количество встреч, которые вы можете разыграть.

Во введении к каждой главе указано, с какой ячейки начинается отсчёт времени.

РОЗЫГРЫШ ВСТРЕЧ

- 1 Найдите в колоде карту с номером той встречи, которую вы хотите разыграть.
- 2 Передвиньте маркер  времени на 1 ячейку по ШКАЛЕ ВРЕМЕНИ.
- 3 Аккуратно возьмите карту с нужным номером из колоды так, чтобы случайно не подсмотреть информацию на других картах.
- 4 Прочтите вслух текст на карте встречи. Не смотрите на обратную сторону, если на это нет прямого указания.
- 5 Выполните все указания на карте встречи (см. ниже).
- 6 Положите карту встречи рядом с полем, разделяя карты, к которым у вас есть полный доступ, и карты, к которым нет полного доступа (см. раздел «Обратная сторона» на стр. 5).

ПРИМЕЧАНИЕ: такая организация карт встреч крайне важна и для сюжета, и для самой игры. Рекомендуем вам класть карты с полным доступом слева от поля, а карты с неполным доступом — справа от поля.

Разыграв карту встречи, запишите не только новые сведения, но и номер этой карты.

ПРИМЕЧАНИЯ: делать записи в этой игре так же важно, как носить дистикомб на поверхности Арракиса. Информация на картах встреч словно вода: нельзя терять ни единой капли.

Не читайте и не открывайте карты встреч, пока не получили указание на это во введении к главе или на других картах встреч и активов.

Разыгранные карты встреч можно перечитывать в любой момент игры, даже в следующих главах!

«Надежда мешает вниманию.»
Преподобная мать Гайя-Елена Мохийам

4  встречи (описание, розыгрыш встреч)

ПРАВИЛА ИГРЫ


УКАЗАНИЯ

На картах встреч содержатся УКАЗАНИЯ, которым вы должны следовать. Некоторые предлагают вам выбор из нескольких вариантов, но, как правило, вы просто что-то получаете или узнаете. Если на карте несколько указаний, выполняйте их строго в том порядке, в котором они перечислены.

«Кто может уничтожить некую вещь, тот и контролирует её по-настоящему. Вы согласились с тем, что я — могу. Мы здесь не для того, чтобы совещаться, вести переговоры или искать компромиссы...»
Пол Атрейде




ОБРАТНАЯ СТОРОНА

Символ  означает, что вы можете посмотреть обратную сторону карты встречи. Иногда для этого нужно потратить жетон ресурса или взять жетон последствий, но в большинстве случаев это можно сделать просто так. В любом случае вы переворачиваете карту только после того, как прочитаете текст и выполните указания на её лицевой стороне.

Если вам нужно потратить ресурсы или взять жетон последствий, чтобы перевернуть карту, вы должны принять решение, будете ли вы это делать, прежде чем продолжить игру. Если вы решили не переворачивать карту, вы больше не сможете её перевернуть: эта карта считается картой с неполным доступом. Если же вы перевернули карту, вы можете читать обе её стороны в любой момент игры.

Идти за женщиной, чтобы продолжить разговор.



Пример: возьмите 1 жетон последствий , чтобы перевернуть эту карту встречи.



ВЗЯТЬ 1 ЖЕТОН ПОСЛЕДСТВИЙ

Увидев это указание, вы сразу должны взять случайный жетон последствий из запаса и раскрыть его:



Ничего не случается. Уберите жетон последствий в коробку.



Сначала сдвиньте маркер последствий на одну ячейку вправо по шкале последствий (см. раздел «Опыт» на стр. 6). Затем возьмите все жетоны последствий (включая разыгранный и убранные в коробку), перемешайте их и сформируйте новый запас.

Жетоны последствий означают, что Харконенны заметили вашу активность и предприняли ограничительные меры: вы получите меньше опыта на развитие новых навыков.

ПРИМЕЧАНИЕ: запас жетонов последствий также обновляется в начале каждой главы!



ВЗЯТЬ КАРТУ АКТИВА

Увидев это указание, сразу возьмите из колоды активов карту с буквой, указанной на карте встречи.

Помните: не раскрывайте карты активов раньше времени.

Вам может попасться указание взять карту актива, которая у вас уже есть. Это не ошибка: некоторые активы настолько важны, что у вас есть несколько возможностей их получения. В таком случае просто игнорируйте указание.



ВСТРЕЧИ

Здесь указано, к каким встречам вы можете получить доступ, а также приведены краткие описания того, что вы можете найти. Номер (например, #003) означает, что вы можете взять и разыграть указанную карту встречи из колоды. Не забывайте отмечать номера карт, которые вы взяли.

ПРИМЕЧАНИЕ: иногда для получения доступа к встрече нужно потратить указанный ресурс.



ПОТРАТИТЬ РЕСУРС

Увидев это указание, уберите указанный ресурс (или универсальный ресурс) из командного запаса в коробку.



ПОЛУЧИТЬ РЕСУРС

Увидев это указание, сразу возьмите из коробки указанный ресурс и добавьте его в командный запас.



ИСТОРИЯ И КНИГОФИЛЬМЫ

Увидев это указание, сразу зайдите на сайт dune.playdetective.online и введите полученные данные.



Для этого выберите тип данных на главной странице сайта и введите указанный номер (например, История@008 или Книгофильм@007).

Пример указания на карте встречи:

409

Поговорить с сардаукарком.



Евгения должна потратить 1 жетон Пряности, чтобы получить доступ к карте встречи #409.

407

Следовать за солдатами в их штаб.



Антон должен потратить 1 жетон оружия, чтобы получить доступ к карте встречи #407.

указания на картах

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

«Арракис учит „пониманию ножа“, учит относиться к жизни так: отрезать всё несовершенное и незавершённое, говоря: „Вот теперь это совершенно и завершено — ибо кончается здесь“.»
Принцесса Ирулан, «Избранные изречения Муад’Диб»

Глава завершается, когда маркер времени достигает ячейки отчёта на шкале времени. Вы разыгрываете встречу, которая привела к этому, и переходите к отчёту.

Чтобы завершить главу, выберите опцию ОТЧЁТ в меню на сайте dune.playdetective.online.

Вам не нужно рваться к победе или бояться поражения: главное для вас — завершить все главы, чтобы узнать историю до конца. Ваши отчёты имеют прямое влияние на сюжет игры.

Отчёт представляет собой комплекс мер, которые вы рекомендуете предпринять штабу восстания. Для каждой меры вы должны выбрать предложение, в описании которого указано, как оно повлияет на следующую главу. Как только вы закончите отчёт, вы увидите результаты своих предложений.

После отчёта каждый игрок может потратить полученный опыт, чтобы развить новые навыки своего персонажа.

СТОП!

Вы узнали всё необходимое, чтобы начать игру.

Оставшиеся правила понадобятся вам только после того, как вы завершите пролог. Вы узнаете, как тратить ОПЫТ и развивать навыки, для чего используется ШКАЛА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, как отмечать данные на ЛИСТЕ ПРОГРЕССА, как начинать НОВУЮ ГЛАВУ, ПОВТОРНО ПРОХОДИТЬ главы и СОХРАНЯТЬ ИГРУ.

«Муад’Диб быстро учился потому, что прежде всего его научили тому, как надо учиться. Но самым первым уроком стало усвоение веры в то, что он может научиться, и это — основа всего.»
Принцесса Ирулан, «Человечность Муад’Диб»

ОПЫТ

Игроки могут повышать уровень своих персонажей и сподвижников, тратя очки опыта. Для этого они приклеивают наклейки с навыками на специально обозначенные места на планшетах персонажей и сподвижников.

ШКАЛА ПОСЛЕДСТВИЙ



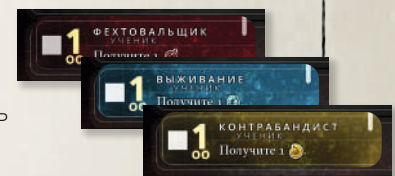
На листе с наклейками есть три уровня навыков, которые открываются после прохождения определённых глав. Вы открываете для развития все навыки I уровня после завершения пролога, навыки II уровня — после главы I, и т. д. Чтобы развить навык II или III уровня, должны быть открыты предыдущие уровни этого навыка.

Пример: чтобы развить навык «Обучение: контрабандист, Эксперт», у вас должны быть завершены две главы и развиты навыки «Обучение: контрабандист, Ученик» и «Обучение: контрабандист, Адепт».

Игроки получают общий опыт на всю команду, поэтому следует тщательно обсуждать, как его распределить. Очки опыта не переходят из одной главы в другую: те, что вы не потратили, «сгорают».

Каждый навык даёт персонажу одноразовый эффект, который можно применить в подходящий момент игры. Чтобы сделать это, поставьте отметку на наклейке с этим навыком и выполните описанное действие.

Пример: на конец главы II маркер последствий находится в ячейке «3 00» на своей шкале. Это значит, что команда получает 3 очка опыта. Игроки решают, что потратят 2 00 на два навыка I уровня для двух персонажей и навык I уровня для одного сподвижника.



ШКАЛА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

На обратной стороне игрового поля место шкалы последствий занимает шкала победных очков (ПО). Она используется только в главе III.

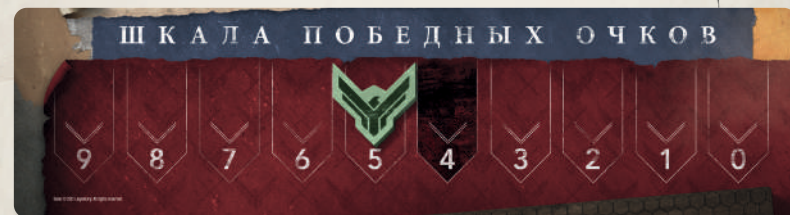
На шкале ПО используется тот же маркер, что и для шкалы последствий.

Если вы взяли жетон последствий с красной лицевой стороной, сдвиньте маркер последствий на 1 ячейку вправо по шкале ПО.

Некоторые встречи будут давать вам ПО. Получив ПО, сдвиньте жетон последствий на столько ячеек влево по шкале ПО, сколько указано на карте.

Пример: увидев указание «Получите 2 ПО», продвиньте маркер последствий на 2 ячейки влево по шкале ПО.

Несмотря на название, движение по шкале ПО не приносит победу или поражение: оно лишь отражает последствия ваших действий в главе III.



НОВАЯ ИГРА, АВТОРЫ ИГРЫ

ЛИСТ ПРОГРЕССА

На последней странице правил вы найдёте лист прогресса. Используйте его для записи сведений, чтобы не забыть их в промежутке между игровыми сессиями.

В конце каждой главы записывайте в лист прогресса данные из отчёта, номера записей, к которым вы имеете доступ, и количество имеющихся у вас ресурсов.

ГЛАВЫ

НОВАЯ ГЛАВА

Когда вы готовы начать новую главу, проведите базовую подготовку (стр. 2) с использованием введения к этой новой главе (глава отмечена в левом верхнем углу введения).

ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВ

Если вы хотите заново пройти главу, верните все карты встреч, относящиеся к этой главе, в колоду встреч, располагая их в числовом порядке. Принадлежность карты к главе обозначается первой цифрой её номера (0, 1, 2, 3). Обратная сторона обозначается буквой «Б».

Пример: вы завершили главу II и теперь желаете пройти её заново. Соберите все карты встреч, номер которых начинается с цифры 2, и верните их в колоду встреч в числовом порядке лицом вверх.

Затем выберите опцию ПОВТОР в меню на сайте dune.playdetective.online. Все данные и достижения, которые вы получили, будут удалены. Поэтому тщательно всё обдумайте, прежде чем начинать главу заново.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Сюжет игры «Дюна. Тайны Великих Домов» состоит из пролога и трёх глав. Скорее всего, вы будете проходить его не за одну партию, и поэтому сохранение игры крайне важно. В коробке вы найдёте особое отделение, куда можно сложить карты встреч: ещё не разыгранные — слева, разыгранные — справа (запомните или разделите карты с полным доступом и без полного доступа).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

PORTAL GAMES

АВТОРЫ ИГРЫ: Игнаций Тшевичек, Вероника Спира, Якуб Поченты

СЮЖЕТ: Пшемислав Рымер

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Матеуш Копач, Рафал Шима

ОФОРМЛЕНИЕ ОБЛОЖКИ: Матеуш Ленарт

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Матеуш Бьельски, Мацей Яник, Томаш «Морано» Йедрушек, Ханна Куик, Мацей Симински, M81 Studio

ПРАВИЛА: Иоанна Киянка

ДИРЕКТОР ПРОИЗВОДСТВА: Гжегож Полевка

Создатели игры благодарят многочисленных тестировщиков и корректоров за их помощь в разработке игры.

Особая благодарность: Мареку Спихальскому, Иоанне Киянка, Иоанне Варелюк, Гжегожу Полевке, Михалу Кулясеку, Рафалу Шима, Ольге Новак-Завислинской, Дамиану Мазуру, Ивонне Идец, Мажене Тшевичек, Патрыку Пайгису, Изе Сковрон, Пётру Скупень, Зузанне Залевской, Александру Кафарскому, Збишеку, Кубе, Эрику, Дэвиду, Люку и прочим участникам тестов.

GALE FORCE 9

ПРОИЗВОДСТВО И РЕКЛАМА: Джо Лефави | Genuine Entertainment

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ПАРТНЁР: Джон-Пол Бризигогги

Особая благодарность всем, кто принял участие в создании игры: Брайану Герберту, Кимберли Герберту, Байрон Мерритту, Кевину Дж. Андерсону и Herbert Properties, LLC

Джону-Полу Бризигогги и Питеру Симунович из Gale Force 9

Нашим замечательным партнёрам из компании Legendary и съёмочной команде фильма «Дюна», без которых эта игра была бы невозможна И Фрэнку Герберту, создателю Вселенной Дюны, чьё уникальное воображение продолжает вдохновлять нас.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Никита Черкасов

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ЛИСТ ПРОГРЕССА

ПРОЛОГ (П)



Заметки:

ГЛАВА II



Заметки:

ГЛАВА I



Заметки:

ГЛАВА III



Заметки: