

ROLL PLAYER

ADVENTURES

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УЛОСЕ



Правила игры

Введение

После тысячи лет мира воинственные драгулы вторглись в королевство Налос с севера. Армия Налоса долго и упорно сражалась с чудовищными генералами и их приспешниками и в конце концов смогла остановить волну вторжения.

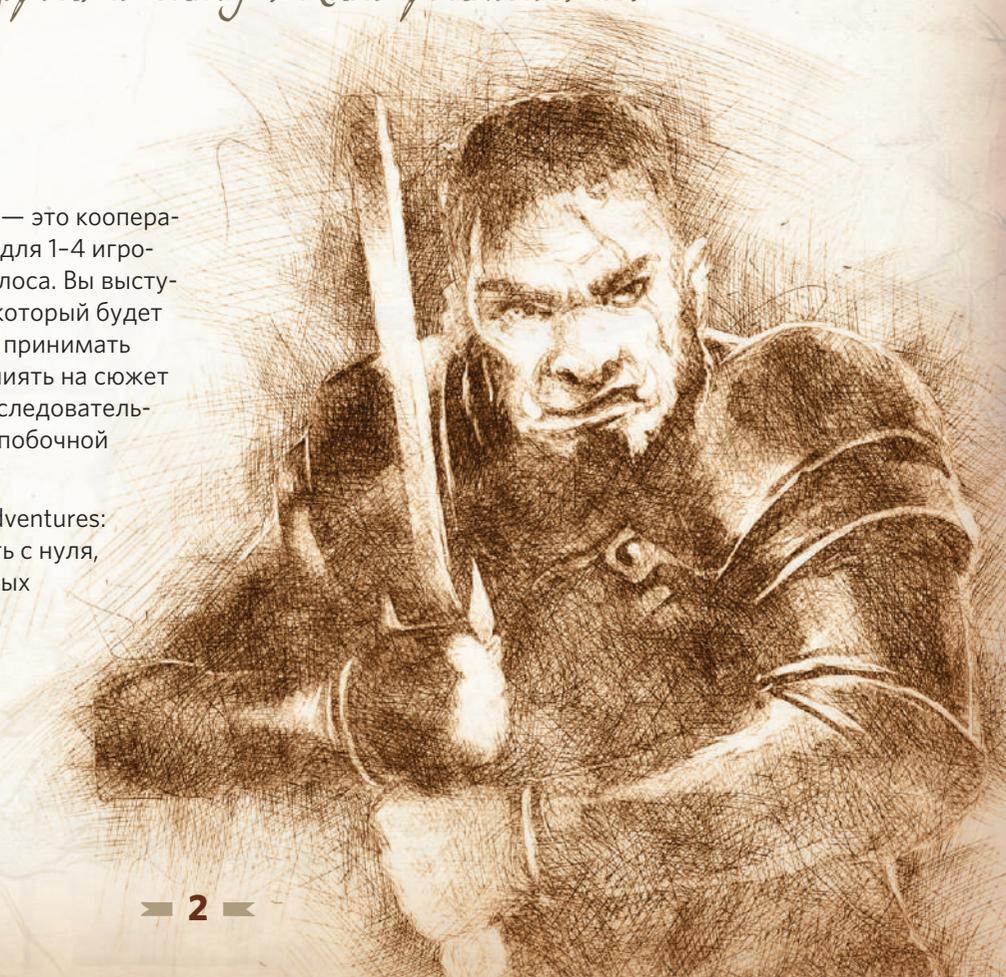
Однако вскоре на горизонте возникли новые опасности, которые ставят под угрозу весь мир Улоса. Таинственный культ готовится к возвращению древнего бога. Давно заброшенные ворота Бризор Ваал, портал между измерениями, вновь обретают былую силу. Странные разломы раздирают небеса, впуская в ваш мир ужасающих существ. А захватчики-драгулы стремятся использовать это, чтобы начать завоевание.

Вас, скромного солдата Королевской гвардии, призывают выполнить особую миссию и раскрыть тайны мироздания. Вы узнаете о могущественных артефактах и встретите культистов, жаждущих заполучить эти таинственные предметы. Столкнётесь с воинами драгулов и выясните мотивы их вторжения. А в самых тёмных уголках вашей родины вас будут поджидать странные существа из других измерений, угрожающие разорвать саму ткань реальности.

Об игре

«Roll Player Adventures: Приключения в Улосе» — это кооперативная повествовательная настольная игра для 1–4 игроков, действие которой происходит в мире Улоса. Вы выступите в роли солдата Королевской гвардии, который будет сталкиваться с различными испытаниями и принимать важные решения. Каждое решение будет влиять на сюжет игровой кампании, которая состоит из 11 последовательных приключений и одной дополнительной побочной миссии.

Обратите внимание, что игру «Roll Player Adventures: Приключения в Улосе» можно как проходить с нуля, так и использовать в ней персонажей, которых вы создали в игре Roll Player.



Состав игры



12 книг приключений



1 книга встреч



1 книга навыков



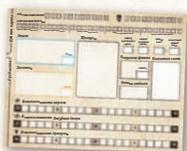
6 полей приключений
(двусторонних)



4 планшета персонажей



25 бланков персонажей



10 бланков отряда



1 мешочек для кубиков



36 кубиков характеристик



15 кубиков фамильяров



1 фигурка отряда



40 фишек опыта



3 фишки благосклонности



3 фишки раунда



30 золотых



95 фишек стойкости
(65 по 1, 30 по 3)



14 жетонов стойкости
(10 по 5, 4 по 10)



10 жетонов встреч



1 фишка отдыха



8 бонусных фишек



6 жетонов событий



1 жетон стража



4 карты-памятки



103 карты открытий



107 карт титулов



38 карт модификаторов



60 карт редкостей



15 карт фамильяров



61 карта врагов



36 карт классов



36 карт готовых портретов



17 карт стандартных портретов



23 карты брони



19 карт свитков



25 карт навыков



36 карт черт

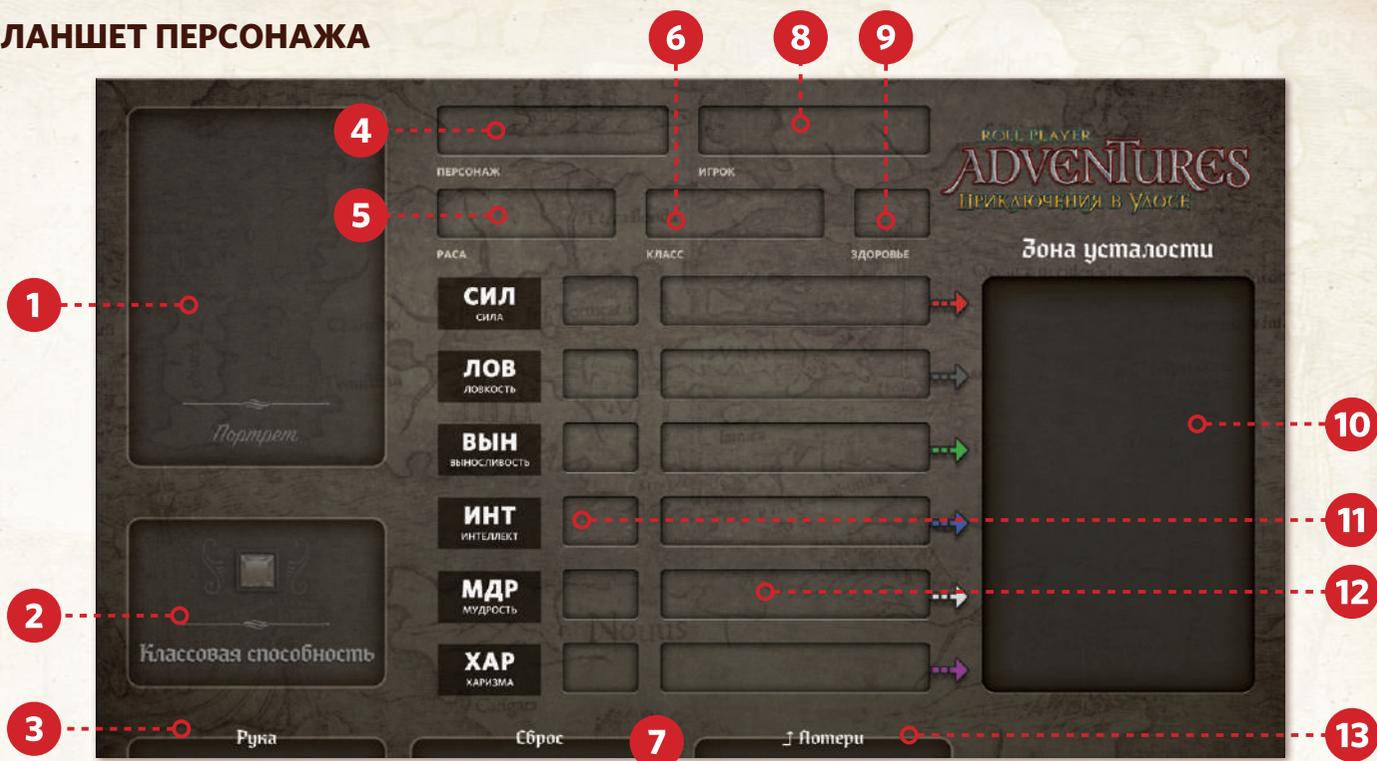


26 карт оружия

ПРИМЕЧАНИЕ: игрокам понадобятся карандаш и ластик, чтобы записывать и стирать различную игровую информацию во время партии.

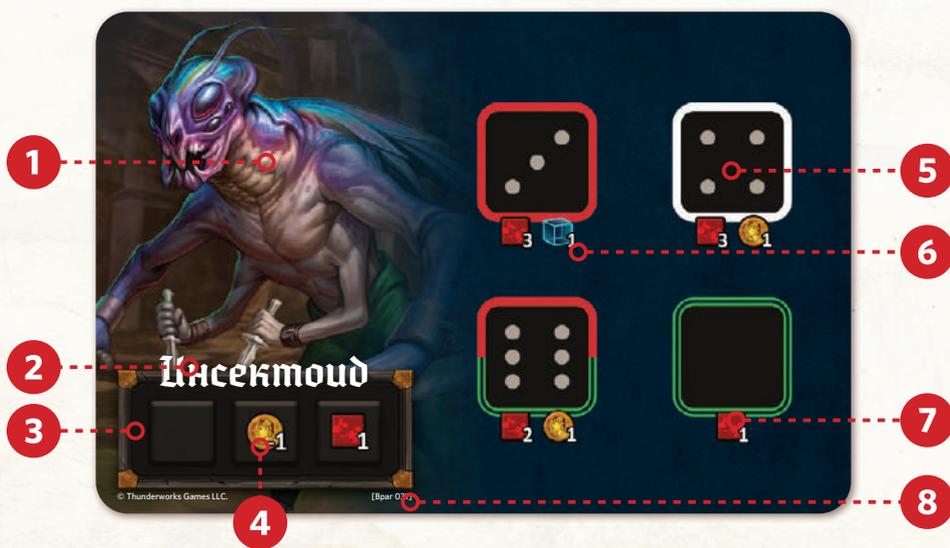
Описание компонентов

ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА



- | | | |
|----------------------------------|----------------------|----------------------------------|
| 1. Область карты портрета | 6. Поле класса | 11. Поле значения характеристики |
| 2. Область классовой способности | 7. Область сброса | 12. Ряд характеристики |
| 3. Область карт на руке | 8. Поле имени игрока | 13. Область потерь |
| 4. Поле имени персонажа | 9. Поле здоровья | |
| 5. Поле расы | 10. Зона усталости | |

КАРТА ВРАГА



- | | | |
|----------------------|----------------------------|----------------------|
| 1. Изображение врага | 4. Символ счётчика раундов | 7. Символ контратаки |
| 2. Название врага | 5. Ячейка для кубика | 8. Номер врага |
| 3. Счётчик раундов | 6. Символ награды | |

БЛАНК ОТРЯДА

- | | | |
|-----------------------------|---|---------------------------------------|
| 1. Область действующих карт | 9. Счётчик фракции драгулов | 15. Счётчик смерти |
| 2. Счётчик мастерства | 10. Счётчик кампании | 16. Поле титулов |
| 3. Поле опыта | 11. Поле записи лимита сыгранных карт | 17. Поле бонусных фишек |
| 4. Сохранённый опыт | 12. Поле записи лимита кубиков в бою | 18. Лимит бонусных фишек |
| 5. Область предметов | 13. Поле записи лимита карт | 19. Поле записи ключевых слов |
| 6. Поле золотых | 14. Поле записи бонусного лимита карт
(только для легендарного уровня) | 20. Поле фишки отдыха |
| 7. Сохранённые золотые | | 21. Счётчик фракции
Звёздной двери |
| 8. Счётчик фракции короля | | |

ПОЛЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



1. Буквенное обозначение локации
2. Координаты локации
3. Клетка встречи
4. Путь движения
5. Название локации

Подготовка к кампании

При подготовке к новой кампании выполните шаги, описанные далее. В ходе кампании игроки будут проходить подготовку к каждому отдельному приключению перед тем, как его начать, но подготовку к самой кампании необходимо выполнить только один раз, перед её стартом.

1. Заполните мешочек для кубиков

Возьмите 36 кубиков характеристик и поместите их в чёрный мешочек. Кубики фамильяров оставьте в коробке.

2. Подготовьте бланк отряда

Возьмите пустой бланк отряда. В приведённой ниже таблице найдите значения лимита кубиков в бою, лимита сыгранных карт и бонусных фишек в зависимости от количества игроков. Запишите эти значения в соответствующие поля на бланке отряда.

Количество игроков	Лимит сыгранных карт	Лимит бонусных фишек	Лимит кубиков в бою
1	4	1	3
2	2	1	3
3	1	2	3
4	1	1	3

3. Возьмите планшеты персонажей

Каждый игрок берёт планшет персонажа и пустой бланк персонажа. Вставьте бланк в планшет так, чтобы цветные полоски были видны сквозь прорезы. Затем каждый игрок записывает своё имя в соответствующее поле.

4. Выберите готовых персонажей

Каждый игрок выбирает одного из готовых персонажей и кладёт его карту портрета в соответствующую область на своём планшете персонажа. Убедитесь, что цвета классов персонажей отличаются друг от друга.

Важно! Если вы хотите перенести в игру персонажей, созданных в *Roll Player*, вместо того чтобы использовать готовых персонажей, пропустите остальную часть раздела «Подготовка к кампании» и перейдите к разделу «Перенос персонажей».

5. Запишите сведения о персонаже

Каждый игрок записывает имя, расу и класс своего персонажа, указанные на обороте его карты портрета, в соответствующие поля на планшете персонажа.

6. Запишите стартовое здоровье

Каждый игрок записывает «16» в качестве значения здоровья в соответствующее поле на планшете своего персонажа.



7. Запишите значения характеристик

Каждый игрок записывает значения характеристик своего персонажа, указанные на его карте портрета, в соответствующие поля на планшете своего персонажа.

8. Заполните ряды характеристик

Каждый игрок добавляет фишки стойкости в ряды характеристик на планшете своего персонажа. Количество фишек стойкости, добавляемых в каждый ряд, равно значению соответствующей характеристики персонажа.



9. Возьмите карты классов

Каждый игрок берёт карту, соответствующую классу его персонажа, и кладёт её лицевой стороной вверх в область классовой способности на планшете персонажа.

10. Наберите стартовую руку

Каждый игрок набирает стартовую руку, состоящую из карт брони, оружия, навыков, черт и свитков, которые перечислены на оборотной стороне его карты портрета. После того как рука набрана, каждый игрок кладёт её лицевой стороной вниз в соответствующую область на своём планшете персонажа.

11. Возьмите стартовые золотые

В соответствии с приведённой ниже таблицей определите количество стартовых золотых в зависимости от количества игроков. Поместите эти золотые в соответствующее поле на бланке отряда.

1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
7	5	3	2

Вы завершили подготовку к кампании! Если ваш отряд готов начать своё первое приключение, перейдите к разделу «Подготовка к приключению».

Перенос персонажей

Вместо того чтобы использовать готовых персонажей, вы можете перенести в игру персонажей, созданных в игре *Roll Player*. Убедитесь, что цвета классов персонажей отличаются друг от друга. Для переноса персонажа выполните шаги, описанные далее.

1. Запишите сведения о персонаже

Каждый игрок записывает имя, расу и класс своего персонажа в соответствующие поля на планшете персонажа. Можете дать персонажу имя на ваш выбор. Раса и класс нового персонажа остаются такими же, как раса и класс персонажа, которого вы переносите.

2. Запишите стартовое здоровье

Каждый игрок записывает здоровье в соответствующее поле на планшете персонажа. Стартовое здоровье определяется количеством звёзд репутации, имеющихся у персонажа на момент переноса.

Кол-во звёзд репутации в <i>Roll Player</i>	Стартовое здоровье в « <i>Roll Player Adventures: Приключения в Улосе</i> »
0-20	14 очков здоровья
21-25	15 очков здоровья
26-35	16 очков здоровья
36-40	17 очков здоровья
41+	18 очков здоровья

3. Запишите значения характеристик

Каждый игрок записывает значения характеристик своего персонажа в соответствии с приведённой ниже таблицей. Не забудьте учесть все расовые бонусы или штрафы при сверке значений характеристик персонажа, которого вы переносите.

Значение характеристики в <i>Roll Player</i>	Значение характеристики в « <i>Roll Player Adventures: Приключения в Улосе</i> »
0-13	0
14-15	1
16-17	2
18+	3

Если сумма значений характеристик переносимого персонажа меньше шести, игрок может увеличить значения любых своих характеристик, пока их сумма не достигнет шести.

4. Заполните ряды характеристик

Каждый игрок добавляет фишки стойкости в ряды характеристик на планшете своего персонажа. Количество фишек стойкости, добавляемых в каждый ряд, равно значению соответствующей характеристики персонажа.

5. Возьмите карты портретов

Каждый игрок берёт карту стандартного портрета, соответствующую расе его персонажа, и кладёт её в область портрета на планшете персонажа выбранной стороной вверх.

Если подходящая карта портрета уже используется другим игроком, возьмите другую карту портрета.

6. Возьмите карты классов

Каждый игрок берёт карту, соответствующую классу его персонажа, и кладёт её лицевой стороной вверх в область классовой способности на планшете персонажа.

7. Наберите стартовую руку

Каждый игрок проверяет, какие карты имелись у его персонажа в *Roll Player*, и затем набирает карты с такими же названиями из различных колод «*Roll Player Adventures: Приключения в Улосе*»: брони, оружия, навыков, черт и свитков. После того как рука набрана, каждый игрок кладёт её лицевой стороной вниз в соответствующую область на своём планшете персонажа.

ПРИМЕЧАНИЕ: в колодах рынка имеется лишь по одной копии каждой карты. Если несколько игроков претендуют на одну и ту же карту, один из них получает её, остальные же берут случайную карту из этой колоды рынка.

ПРИМЕЧАНИЕ: если у переносимого персонажа имелся фамильяр, найдите соответствующую карту в колоде фамильяров и добавьте её к стартовой руке игрока вместе с другими картами. Затем добавьте соответствующие кубики фамильяра в мешочек для кубиков.

8. Возьмите стартовые золотые и опыт

Каждый игрок кладёт следующие ресурсы рядом с бланком отряда в соответствии с приведёнными ниже правилами:

- 1 золотой за каждый золотой, который имелся в конце игры у персонажа из *Roll Player*.
- 1 фишка опыта за каждую единицу опыта персонажа из *Roll Player* (только для персонажей из партий с дополнениями *Monsters & Minions* или *Fiends & Familiars*).

Разделите общее количество золотых на количество игроков, округляя в меньшую сторону, и поместите получившееся количество золотых в соответствующее поле на бланке отряда.

Разделите общее количество опыта на количество игроков, округляя в меньшую сторону, и поместите получившееся количество фишек опыта в соответствующее поле на бланке отряда.

Подготовка к приключению

После завершения подготовки к кампании перед каждым приключением выполняйте следующие шаги.

1. Подготовьте бланк отряда

Положите бланк отряда в центр стола и поместите фишку отдыха лицевой стороной вверх (без символа **x**) в соответствующее поле.

2. Создайте снабжение

Поместите рядом с бланком отряда мешочек с кубиками, книгу навыков, колоду врагов, колоду модификаторов, золотые, фишки опыта и стойкости, жетоны встреч, бонусные фишки, фишки благосклонности, фишки раундов, колоды рынка (броня, оружие и т. д.), колоду фамильяров и фигурку отряда. Если в ходе игры в снабжении закончатся золотые, фишки стойкости или опыта, найдите им подходящую замену.

3. Подготовьте колоды открытий, титулов и редкостей

Поместите колоды открытий, титулов и редкостей лицевой стороной вниз рядом с бланком отряда. **НЕ** перемешивайте эти колоды. Карты в данных колодах расположены

по порядку их номеров. Номера карт напечатаны на рубашках. **НЕ** смотрите содержание этих карт, пока книга приключения не укажет это сделать.

4. Подготовьте памятки игроков и планшет персонажей

Каждый игрок берёт свой планшет персонажа с вложенным бланком и соответствующую карту портрета, а также карту-памятку.

5. Подготовьте книгу приключения

Один из игроков берёт книгу приключения в соответствии со счётчиком кампании на бланке отряда. Этот игрок исполнит роль рассказчика. Игроку справа от рассказчика вручите книгу встреч. Он исполнит роль хранителя книги встреч. Остальные книги приключений уберите в коробку.

6. Отправьтесь в приключение!

Попросите рассказчика открыть книгу приключения на первой странице и выполните стартовые инструкции приключения. После этого прочитайте текст под заголовком «Приключение начинается».



Основные понятия

В отличие от многих настольных игр, в «Roll Player Adventures: Приключения в Улосе» нет традиционной системы ходов. Книга приключения движет историю вперёд и предоставляет игрокам возможность выбора. В ходе приключения игроки будут следовать по сюжету, сталкиваться с различными испытаниями и участвовать в боевых столкновениях, во время которых необходимо будет бросать кубики и влиять на результаты бросков с помощью карт.

Следующие понятия помогут вам лучше ориентироваться в различных составляющих приключения.

РАЗДЕЛЫ

Книги приключений состоят из разделов. Каждый раздел имеет уникальное обозначение. Базовый раздел с описанием локации отмечен буквой локации без номера (например, А). Это первый раздел, который нужно прочитать, когда отряд прибывает в локацию на поле приключения.

Например, в первом приключении локация «Бурлинские прерии» отмечена буквой А. Когда отряд прибывает туда, рассказчик открывает раздел «А» в книге приключения и зачитывает его вслух всему отряду.

Базовый раздел часто направляет отряд к другим разделам из той же секции книги приключения. Данные разделы отмечены буквой локации и номером (например, А4). Все разделы, включающие дополнительные варианты для действий в какой-либо локации, всегда отмечены буквой, соответствующей данной локации.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

По мере прохождения приключения отряд будет получать ключевые слова. Когда раздел книги приключения предписывает отряду записать ключевое слово, внесите его в поле записи ключевых слов на бланке отряда. Время от времени книга приключения будет предписывать игрокам стереть ключевое слово в ходе игры. Также ключевые слова, полученные отрядом, всегда стираются между разными приключениями.

ТИТУЛЫ

По мере того как игроки принимают важные решения, их отряд будет получать титулы. Когда раздел книги приключения предписывает отряду раскрыть карту из колоды титулов, поместите её в поле для титулов на бланке отряда. Титулы часто упоминаются в те моменты, когда есть возможность выбрать, в каком направлении будет двигаться сюжет приключения. Титулы отряда всегда сохраняются между приключениями.

УКАЗАТЕЛИ ДЕЙСТВИЙ

Указатели действий в книгах приключений обозначены символом **▲**. Они предписывают отряду выполнять определённые действия. Некоторые указатели действий — условные, то есть действия, на которые они указывают,

отряд должен выполнить при соблюдении определённых условий. Если вы встретите сразу несколько указателей действий подряд, разыграйте их по порядку сверху вниз.

Часто, если у отряда имеется определённое ключевое слово или титул, указатель действия будет предписывать немедленно перейти к другому разделу книги приключения. Поскольку указатели действий разыгрываются по порядку сверху вниз, все оставшиеся указатели в этом разделе в таком случае игнорируются.

▲ Если в этой локации нет опыта → В1

▲ Иначе получите опыт из этой локации.

▲ Если у вас есть ключевое слово ГОБЛИН → В5

▲ Если у вас есть ключевое слово ТРЕВОГА → В2

▲ Если у вас есть ключевое слово ПРОЁМ → Продолжите чтение.

Например, отряд только что впервые прибыл в локацию В. Рассказчик просматривает указатели действий. У игроков есть ключевое слово ТРЕВОГА, записанное на бланке отряда, и в этой локации имеется 1 опыт. Отряд получает опыт из локации и сразу же переходит к разделу В2.

Если бы у игроков были ключевые слова ГОБЛИН и ТРЕВОГА, вместо этого они перешли бы к разделу В5. При будущих посещениях этой локации отряд будет сразу же переходить к разделу В1, так как в этой локации больше не будет опыта.

Ключевые слова

Тревога



УКАЗАТЕЛИ ВЫБОРА

Указатели выбора в книгах приключений обозначены символом Ⓞ. Встретив такой указатель, игроки должны выбрать один из вариантов действий. Если игроки не могут прийти к общему мнению, отряд проводит голосование. В случае ничьей результат определяет рассказчик.

Одни указатели выбора предписывают отряду перейти к другому разделу книги приключения, в то время как другие дают игрокам возможность отдохнуть, переместиться по полю приключения или выполнить особые действия.

Ⓞ **Ворваться в пещеру и атаковать** 🖐️ → **Е9**

Ⓞ **Изучить обстановку** 🗺️ (ЛОВ, МДР). → **Е10**

Указатели выбора в этом разделе предлагают отряду два варианта на выбор. Игроки должны решить: атаковать немедленно или для начала исследовать местность.

Если отряд решает атаковать, игроки переходят к разделу Е9 книги приключения и вступают в бой. Если игроки решают изучить местность, они переходят к разделу Е10 книги приключения и проходят проверку навыков ЛОВ и МДР.

РАСКРЫТЫЕ КАРТЫ

Разделы книг приключений время от времени будут предписывать отряду раскрыть определённую карту. Действия, которые отряд должен совершить с раскрытой картой, определяются тем, из какой колоды она взята, если не указано иное.

- **Колода открытий:** если раскрыта карта локации, она помещается в указанное место на поле приключения. Если раскрыта карта предмета, она помещается в область предметов на бланке отряда.
- **Колода редкостей:** карта редкости добавляется на руку любому игроку. Игроки могут обсудить, кто должен получить карту.
- **Колода титулов:** карта титула помещается в поле титулов на бланке отряда.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В ходе игры отряду необходимо будет перемещаться по полю приключения. Отряд будет часто встречать в книге приключения подобный указатель выбора: «Ⓞ 🗺️ Переместиться в другую локацию». Если игроки выбирают этот вариант, переместите фигурку отряда из текущей локации в другую по соединённой с ней дороге.

Когда отряд прибывает в локацию, текущий хранитель книги встреч передаёт её текущему рассказчику, который, в свою очередь, передаёт книгу приключения игроку слева. Новый рассказчик находит в книге приключения букву, соответствующую новой локации, и зачитывает вслух базовый раздел.

Когда отряд перемещается в локацию, которую он ранее уже исследовал, ему не нужно в ней останавливаться. Отряд может продолжать двигаться дальше, останавливаясь только у жетонов встреч и в тех локациях, где есть опыт или какие-либо другие жетоны.

ВСТРЕЧИ

Перемещаясь по полю приключения в неизученные локации, отряд будет время от времени находить жетоны встреч. В этом случае игроки должны временно прекратить движение, чтобы разыграть встречу.



Переверните жетон — на его обороте указано число. Хранитель открывает книгу встреч и находит в ней соответствующий этому числу и текущему приключению раздел, а затем зачитывает его вслух.

Например, во время приключения № 2 игроки решают переместиться по полю приключения из одной локации в другую. Однако на дороге находится жетон встречи. Игроки помещают фигурку отряда рядом с жетоном и переворачивают его, раскрывая число 4. Хранитель открывает книгу встреч, находит раздел ПРКЛ2-4 (приключение 2, встреча 4) и зачитывает его вслух.

После того как встреча разыграна, жетон возвращается в коробку, а отряд продолжает перемещение по выбранному пути.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Во время приключения ваш отряд будет находить различные предметы. На каждом предмете указан уникальный номер. Предметы можно использовать в разных локациях и составлять из них комбинации для создания уникальных эффектов. Время от времени вы будете встречать в книгах приключений подобный указатель выбора: «  Использовать предмет».

Чтобы использовать предмет, каждый игрок должен заплатить его стоимость: добавить из снабжения в свою зону усталости столько фишек стойкости, сколько указано на карте предмета. Объедините букву текущей локации с номером предмета, чтобы найти необходимый вам раздел книги приключения. Рассказчик открывает данный раздел и зачитывает его вслух.

Например, находясь в локации В, отряд решает использовать предмет 65 «Бомба из синекамня», стоимость которого равна 1 фишке стойкости. Каждый игрок добавляет одну фишку стойкости из снабжения в свою зону усталости. Рассказчик зачитывает в книге приключения текст раздела В65, описывающий, как «Бомба из синекамня» разрушает барьер, преграждавший путь.



Чтобы использовать комбинацию из двух предметов, каждый игрок должен добавить из снабжения в свою зону усталости количество фишек стойкости, равное сумме стоимости обоих предметов. Объедините букву текущей локации с номерами обоих предметов, чтобы найти необходимый раздел книги приключения. Номера предметов не суммируются, а располагаются рядом, начиная с меньшего.

Например, предмет 34 — это «Огниво» со стоимостью 1. Предмет 31 — это «Щит» со стоимостью 1. В локации Г отряд обнаружил кострище, но там очень ветрено. Каждый игрок добавляет 2 фишки стойкости из снабжения в свою зону усталости. Рассказчик зачитывает раздел книги приключения Г31.34, описывающий, как отряд может разжечь огонь с помощью «Огнива», используя «Щит», чтобы защитить костёр от ветра.

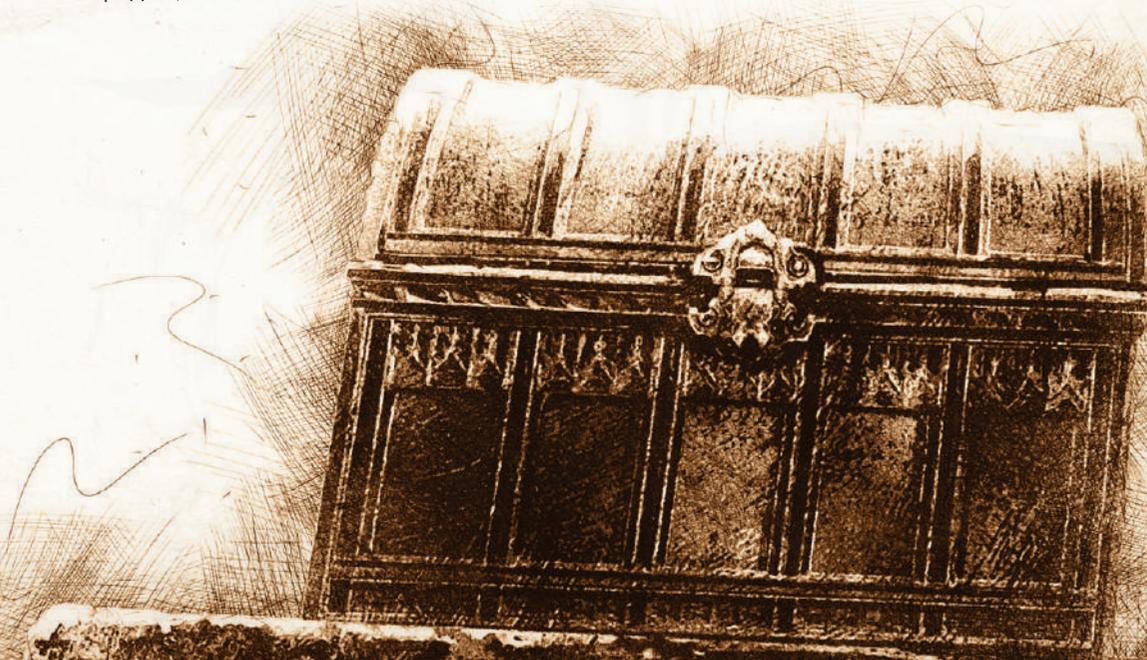
Важно! На использование предметов распространяются следующие ограничения.

- Отряд не может использовать предмет, если в текущем разделе книги приключения нет соответствующего указателя выбора.
- Отряд не может более одного раза использовать один и тот же предмет **или** одну и ту же комбинацию предметов в одной и той же локации.
- Отряд не может использовать предмет, если оплата его стоимости приведёт к истощению всего отряда.

ЗОЛОТЫЕ И ОПЫТ

Когда отряд получает золотые или опыт, возьмите указанное количество золотых или фишек опыта из снабжения и поместите их в соответствующее поле на бланке отряда.

Золотые и опыт могут понадобиться во время приключений. К тому же в конце каждого приключения у отряда есть возможность потратить золотые и опыт на улучшение своих персонажей.



ОТДЫХ

Во время приключения отряду нужно будет останавливаться и отдыхать. В книгах приключений часто будет встречаться указатель выбора: «☹️ ⚠️ Отдохнуть». Отряд может отдохнуть, если выполнены два условия: фишка отдыха на бланке отряда лежит лицевой стороной вверх и у отряда есть хотя бы 1 опыт. Если эти условия соблюдены и игроки решают отдохнуть, они должны выполнить следующие шаги.

1. Потратьте одно или несколько очков опыта. Верните потраченные фишки опыта с бланка отряда в снабжение.
2. Каждый игрок берёт из мешочка количество кубиков характеристик, равное количеству потраченного опыта.
3. Каждый игрок бросает кубики и возвращает из своей зоны усталости в снабжение количество фишек стойкости, равное результату броска, а затем кладёт кубики обратно в мешочек.
4. Каждый игрок берёт из снабжения фишки стойкости и заполняет ими свои ряды характеристик в соответствии с их значениями. Если в любом из рядов характеристик есть фишки, превышающие лимит игрока, то избыток возвращается в снабжение.
5. Каждый игрок, чья карта класса лежит лицевой стороной вниз, переворачивает её лицевой стороной вверх.
6. Каждый игрок возвращает все бонусные фишки из своей зоны усталости в поле бонусных фишек на бланке отряда.
7. Каждый игрок возвращает все карты из своей области потерь в область карт на руке.
8. Переверните фишку отдыха на бланке отряда лицевой стороной вниз.

В отличие от большинства указателей выбора, отдых никогда не направляет отряд к другому разделу книги приключения. После отдыха отряд должен заново ознакомиться со списком указателей выбора в текущем разделе книги приключения и выбрать другой указатель.



СЧЁТЧИКИ ФРАКЦИЙ

Во время приключений игроки будут часто принимать важные повествовательные решения, влияющие на благосклонность различных фракций по отношению к отряду. Все изменения репутации отряда отслеживаются фишками благосклонности на счётчиках фракций.

Когда книга приключения предписывает отряду получить или потерять определённое количество очков благосклонности той или иной фракции, переместите фишку благосклонности на указанное количество ячеек по счётчику фракции. Переместите фишку благосклонности влево, когда вы теряете благосклонность, и вправо, когда вы её получаете.

Если фишка благосклонности находится на последней ячейке счётчика фракции и книга приключения предписывает отряду переместить её дальше в том же направлении, не перемещайте фишку благосклонности. Вместо этого отряд получает 1 опыт за каждую ячейку, на которую фишка не может переместиться.

Например, благосклонность короля в настоящее время составляет 9. Когда отряд принимает важное решение, книга приключения предписывает: «⚠️ ⚡️ +2». Фишка благосклонности перемещается на одну ячейку с «9» на «10» по счётчику фракции короля. Фишка не может двигаться дальше, поэтому отряд получает 1 опыт за вторую ячейку.

Короля	-5				0					5					
Звездной двери	-5				0					5					10
Брагулов	-5				0					5					10

КОНЕЦ

Ближе к завершению каждой книги приключения отряд переходит к разделу под названием «Конец». Некоторые книги приключений предлагают перейти к разделу «Конец» в любой момент по желанию отряда. Как только книга приключения говорит вам, что этот выбор доступен, отряд может перейти к этому разделу каждый раз, когда ему предоставляется возможность переместиться в другую локацию.

Проверки навыков

Во время приключений игроки будут сталкиваться с ситуациями, которые подвергнут их навыки испытанием. Проверки навыков отмечены в книгах приключений особыми врезками, в которых указаны название проверки, её уровень сложности и любые модификаторы.

Во время проверки навыка игроки должны объединить усилия, чтобы закрыть каждую ячейку в книге навыков соответствующим кубиком характеристики. Если игроки закроют кубиками все ячейки, проверка навыков будет успешной. В противном случае игроки проваливают проверку.

Каждая проверка навыка имеет уровень сложности (I-IV). Он определяет, ячейки какой строки на странице книги навыков необходимо закрыть.

❖ ПРОВЕРКА НАВЫКА: Упорство I

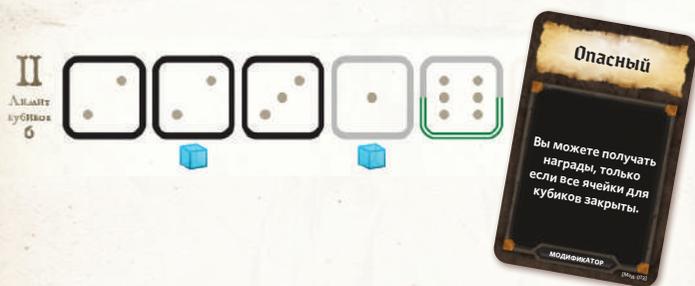
✓ **Успех:** Вы одерживаете верх. → **В6**

✗ **Провал:** Вам не хватает сил. → **В7**

ПРОВЕРКА НАВЫКА: ПОДГОТОВКА

1. Откройте книгу навыков, чтобы найти необходимую проверку, указанную во врезке в книге приключения. Отыщите нужную страницу, просмотрите её и найдите нужную строку сложности. Положите открытую книгу навыков на стол.
2. Если врезка предписывает применить какие-либо модификаторы, найдите указанные карты в колоде модификаторов и добавьте их к проверке.

Например, врезка указывает, что эта проверка навыка — «[Опасный] Скрытность II». Откройте книгу навыков на странице «Скрытность», строка II. Найдите карту модификатора «Опасный» и добавьте её к проверке.



ПРОВЕРКА НАВЫКА: СОСТАВЛЕНИЕ НАБОРА КУБИКОВ

1. Лимит кубиков характеристик для каждой проверки навыка указан в книге навыков. Количество кубиков, соответствующее лимиту, будет добавлено в набор кубиков во время этого шага.
2. Игроки могут тратить фишки стойкости, перемещая их из своих рядов характеристик в зону усталости, чтобы добавить в набор для проверки навыка кубик определённого цвета. Найдите соответствующий кубик в мешочке и добавьте его в набор. Игроки могут делать это сколько угодно раз до тех пор, пока они не превышают лимит.
 - Стоимость добавления 1 кубика характеристики определённого цвета равна количеству игроков. Эту стоимость можно разделить между любым количеством игроков.
 - Чтобы добавить в набор для проверки навыка кубик характеристики определённого цвета, игроки должны потратить фишки стойкости из ряда характеристики такого же цвета.

Например, в партии с тремя участниками игроки хотят добавить в набор для проверки навыка один чёрный кубик характеристики. В сумме игроки должны потратить три фишки стойкости из ряда ЛОВ. Они решают, что каждый из них потратит по одной фишке.

Если у игроков в совокупности недостаточно фишек стойкости в соответствующем ряду характеристики, они могут заменить недостающие фишками из других рядов характеристик в соотношении 3:1.

Например, в партии с тремя участниками игроки хотят добавить в набор для проверки один чёрный кубик характеристики, но у них есть в совокупности всего 2 фишки в ряду ЛОВ. Они решают использовать 2 фишки из ряда СИЛ одного игрока и 1 фишку из ряда ХАР другого игрока вместо отсутствующей фишки из ряда ЛОВ.

Важно! При добавлении кубиков характеристик в набор для проверки игрок не может тратить такое количество фишек стойкости, которое приведёт к его истощению.

3. После того как игроки добавили в набор для проверки навыка кубики характеристик определённых цветов, в набор также добавляются случайные кубики характеристик из мешочка, по одному за раз, до тех пор пока количество кубиков в наборе для проверки не сравняется с лимитом.
4. Бросьте кубики из набора для проверки навыка.

ПРОВЕРКА НАВЫКА: МОДИФИКАЦИЯ И РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

1. Каждый игрок берёт карты из области карт на руке (но не из области потерь).
2. Игроки могут играть карты с руки, чтобы модифицировать кубики в наборе для проверки навыка. Можно посоветоваться друг с другом, чтобы решить, кто какие карты сыграет и в каком порядке. Смотрите раздел «Символы на картах» на стр. 23.

- Сыгранные карты помещаются в область сброса игрока. Однако карты с символом потери вместо этого помещаются в область потерь.
- Число карт, которое может сыграть каждый игрок, не должно превышать лимит сыгранных карт, записанный в бланке отряда.
- Некоторые карты позволяют игрокам добавлять в набор для проверки навыка кубики сверх лимита.

Игроки могут тратить бонусные фишки с бланка отряда, чтобы играть карты сверх лимита сыгранных карт.

- Потратив бонусную фишку, один любой игрок может сыграть дополнительную карту с руки.
- После использования бонусная фишка помещается в зону усталости игрока, сыгравшего дополнительную карту.

Во время проверки навыка или боя игроки также могут активировать свои классовые способности. После того как игрок активировал свою классовую способность, он переворачивает карту своего класса лицевой стороной вниз. Классовые способности не учитываются при подсчёте лимита сыгранных карт.



3. Поместите кубики из набора для проверки навыка в соответствующие ячейки на странице книги навыков, соблюдая все ограничения. См. «Символы ячеек для кубиков» на стр. 22.

ПРОВЕРКА НАВЫКА: РЕЗУЛЬТАТ

1. Независимо от результата проверки навыков, получите награды за закрытые ячейки для кубиков. См. «Символы наград» на стр. 22.
2. Верните все кубики в мешочек, а все карты модификаторов — в колоду модификаторов.
3. Каждый игрок возвращает все карты из своей области сброса в область карт на руке.
4. Если фишка отдыха на бланке отряда лежит лицевой стороной вниз, переверните её лицевой стороной вверх.
5. Прочтите соответствующий раздел в книге приключения, чтобы разыграть результат проверки: успех или провал.

Успех → Если все ячейки для кубиков в нужной строке на странице книги навыков закрыты, отряд успешно проходит проверку навыка. Прочитайте текст результата «Успех» и перейдите к указанному разделу книги приключения.

Провал → Если какие-либо ячейки для кубиков в нужной строке на странице книги навыков не закрыты, отряд проваливает проверку навыка. Прочитайте текст результата «Провал» и перейдите к указанному разделу книги приключения.



Символ
потери



Бонусная
фишка

Бой

Во время приключений отряд будет сталкиваться с врагами и вступать с ними в бой. Бои отмечены в книгах приключений особыми врезками, в которых указаны имя врага, номер его карты и любые модификаторы.

В бою игроки должны объединить усилия, чтобы закрыть каждую ячейку на карте врага соответствующим кубиком. Если к концу боя они закроют все ячейки для кубиков, противник будет повержен. В противном случае враг одержит верх.

Каждый бой может длиться от одного до трёх раундов.

БОЙ: [Загнанный] Гоблин (22)

✓ **Победа:** Вы успеваете обезвредить её, пока она не подняла тревогу. → **Б5**

✗ **Поражение:** Вы вынуждены поджечь лагерь и сбежать. → **Б6**

БОЙ: ПОДГОТОВКА

1. Найдите в колоде врагов карту с соответствующим именем врага, используя в качестве ориентира номер карты. Положите карту на стол лицевой стороной вверх.
2. Если во врезке указаны какие-либо модификаторы, найдите соответствующие карты в колоде модификаторов. Поместите их на карту врага.
3. Поместите фишку раунда на крайнюю левую ячейку счётчика раундов на карте врага.

Например, врезка указывает на бой против «[Загнанного] Гоблина». Найдите карту врага «Гоблин» (22) и положите её на стол лицевой стороной вверх. Найдите карту модификатора «Загнанный» и поместите её на карту врага.



БОЙ: СОСТАВЛЕНИЕ НАБОРА КУБИКОВ

1. Текущий лимит кубиков характеристик в бою указан на бланке отряда. Количество кубиков, соответствующее лимиту, будет добавлено в набор кубиков во время этого шага.
2. Игроки могут тратить фишки стойкости, перемещая их из своих рядов характеристик в зону усталости, чтобы добавить в набор для боя кубик определённого цвета. Найдите соответствующий кубик в мешочке и добавьте его в набор. Игроки могут делать это сколько угодно раз до тех пор, пока они не превышают лимит.

- Стоимость добавления 1 кубика характеристики определённого цвета равна количеству игроков. Эту стоимость можно разделить между любым количеством игроков.
- Чтобы добавить в набор для боя кубик характеристики определённого цвета, игроки должны потратить фишки стойкости из ряда характеристики такого же цвета.

Например, в партии с тремя участниками игроки хотят добавить в набор для боя один чёрный кубик характеристики. В сумме игроки должны потратить три фишки стойкости из ряда ЛОВ. Они решают, что каждый из них потратит по одной фишке.

Если у игроков в совокупности недостаточно фишек стойкости в соответствующем ряду характеристики, они могут заменить недостающие фишками из других рядов характеристик в соотношении 3:1.

Например, в партии с тремя участниками игроки хотят добавить в набор для боя 1 чёрный кубик характеристики, но у них есть в совокупности всего 2 фишки в ряду ЛОВ. Они решают использовать 2 фишки из ряда СИЛ одного игрока и 1 фишку из ряда ХАР другого игрока вместо отсутствующей фишки из ряда ЛОВ.

Важно! При добавлении кубиков характеристик в набор для боя игрок не может тратить такое количество фишек усталости, которое приведёт к его истощению.

3. После того как игроки добавили в набор для боя кубики характеристик определённых цветов, в набор также добавляются случайные кубики характеристик из мешочка, по одному за раз, до тех пор пока количество кубиков в наборе для боя не сравняется с лимитом.
4. Бросьте кубики из набора для боя.

БОЙ: МОДИФИКАЦИЯ И РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

1. Каждый игрок берёт карты из области карт на руке (но не из области потерь).
 2. Игроки могут играть карты с руки, чтобы модифицировать кубики в наборе для боя. Можно посоветоваться друг с другом, чтобы решить, кто какие карты сыграет и в каком порядке. Смотрите раздел «Символы на картах» на стр. 23.
- Сыгранные карты помещаются в область сброса игрока. Однако карты с символом потери вместо этого помещаются в область потерь.
 - Число карт, которое может сыграть каждый игрок за один раунд боя, не должно превышать лимит сыгранных карт, записанный в бланке отряда.



Символ
потери

- Некоторые карты позволяют игрокам добавлять в набор для боя кубики сверх лимита.

Игроки могут тратить бонусные фишки с бланка отряда, чтобы играть карты сверх лимита сыгранных карт.



Бонусная
фишка

- Потратив бонусную фишку, один любой игрок может сыграть дополнительную карту с руки.
- После использования бонусная фишка помещается в зону усталости игрока, сыгравшего дополнительную карту.

Во время боя или проверки навыка игроки также могут активировать свои классовые способности. После того как игрок активировал свою классовую способность, он переворачивает карту своего класса лицевой стороной вниз. Классовые способности не учитываются при подсчёте лимита сыгранных карт.



3. Поместите кубики из набора для боя в соответствующие ячейки на карте врага, соблюдая все ограничения. См. «Символы ячеек для кубиков» на стр. 22.

БОЙ: КОНЕЦ РАУНДА

1. Если все ячейки для кубиков на карте врага закрыты, перейдите к завершению боя.
2. Каждый игрок подвергается контратаке за незакрытые ячейки для кубиков. См. «Символы контратаки» на стр. 22. Если весь отряд истощён, перейдите к завершению боя.
3. Примените эффект следующей ячейки счётчика раундов. См. «Символы счётчика раундов» на стр. 22. Затем переместите фишку раунда на следующую ячейку счётчика раундов. Если фишка раунда не может быть перемещена или весь отряд истощён, перейдите к завершению боя.
4. Верните неразмещённые кубики из набора для боя в мешочек, затем вернитесь к шагу «Составление набора кубиков» и начните следующий раунд боя.

БОЙ: ЗАВЕРШЕНИЕ

1. Независимо от результата боя, получите награды за закрытые ячейки для кубиков. См. «Символы наград» на стр. 22.
2. Верните карту врага в колоду врагов, все кубики — в мешочек, а все карты модификаторов — в колоду модификаторов.
3. Каждый игрок возвращает все карты из своей области сброса в область карт на руке.
4. Если фишка отдыха на бланке отряда лежит лицевой стороной вниз, переверните её лицевой стороной вверх.



5. Прочтите соответствующий раздел в книге приключения, чтобы разыграть результат боя: победу или поражение.

Победа → Если все ячейки для кубиков на карте врага закрыты, отряд одерживает победу. Прочитайте текст результата «Победа» и перейдите к указанному разделу книги приключения.

Поражение → Если какие-либо ячейки для кубиков на карте врага не закрыты или весь отряд истощён, враг берёт верх. Прочитайте текст результата «Поражение» и перейдите к указанному разделу книги приключения.

БОЙ: НЕСКОЛЬКО ВРАГОВ

Игроки могут размещать кубики на картах врагов в любом порядке. Когда враг побеждён, его фишка раунда удаляется, а добавленные к его карте модификаторы больше не применяются (при этом все кубики характеристик остаются на карте побеждённого врага до завершения боя). Для победы в бою отряд обязан победить всех врагов.

Истощение

Когда количество фишек стойкости в зоне усталости персонажа становится равным его текущему здоровью, персонаж истощён. Любые дополнительные фишки стойкости, которые должны быть добавлены в его зону усталости, игнорируются до тех пор, пока этот персонаж не восстановится.

Истощённые персонажи не могут играть карты, использовать классовые способности и тратить фишки стойкости во время боя или проверки навыков. Тем не менее истощённые персонажи всё ещё имеют право голоса, когда отряд принимает решения.

Есть три способа удалить фишки стойкости из зоны усталости истощённых персонажей.

- Определённые указатели выбора в книгах приключений предоставляют отряду возможность отдохнуть и убрать таким образом часть фишек стойкости из зоны усталости всех персонажей.
- Определённые указатели действий в книгах приключений предписывают отряду убрать часть фишек стойкости из зоны усталости одного или нескольких персонажей.
- Определённые карты и классовые способности позволяют отряду убрать часть фишек стойкости из зоны усталости одного или нескольких персонажей.

Когда количество фишек стойкости в зоне усталости истощённого персонажа снова становится меньше его текущего здоровья, этот персонаж восстанавливается.

Если все персонажи в отряде одновременно истощены, продолжайте следовать указателям действий в книге приключения, пока не встретите указание отметить следующую ячейку на счётчике смерти и прочитать соответствующий раздел «Смерть» в книге встреч.

Например, если это уже третий раз в течение кампании, когда все персонажи в отряде истощаются одновременно, игроки отмечают ячейку «3» на счётчике смерти и читают раздел «Смерть-3» в книге встреч.



Улучшение персонажей

После каждого приключения отряд получает возможность улучшить своих персонажей, потратив золотые и опыт перед следующим приключением. Для улучшения необходимо выполнить следующие шаги.

1. Подготовка рынка

Перемешайте каждую из пяти колод рынка по отдельности: броню, оружие, навыки, черты и свитки. Раскройте верхнюю карту каждой колоды и выложите эти карты на стол лицевой стороной вверх, чтобы создать рынок. Если какая-либо из колод рынка закончилась, не раскрывайте карту из этой колоды.

2. Посещение гильдии искателей приключений

Затем игроки могут потратить опыт в гильдии искателей приключений, чтобы различными способами улучшить своих персонажей или отряд. Улучшения и их стоимость в очках опыта указаны ниже. Игроки могут тратить опыт на одно и то же улучшение неограниченное количество раз.

Улучшение	Стоимость в опыте
Увеличить здоровье одного персонажа на 1	1 опыт, если текущее здоровье меньше 25; 2 опыта, если текущее здоровье больше или равно 25
Увеличить отряду лимит кубиков в бою на 1	Текущий лимит кубиков в бою + 5 опыта
Увеличить отряду лимит бонусных фишек на 1	Текущий лимит сыгранных карт + текущий лимит бонусных фишек + 5 опыта
Повысить уровень мастерства отряда на 1	Указана на счётчике мастерства

Чтобы повысить уровень мастерства отряда, игроки должны потратить количество опыта, указанное в следующей неотмеченной ячейке счётчика мастерства, а затем отметить эту ячейку. После этого каждый игрок в отряде увеличивает на 1 значение одной любой характеристики по своему выбору.

Обычно ни один игрок не может увеличить значение характеристики сверх текущего лимита. Однако могут быть обстоятельства, при которых книга приключения позволит это сделать.

Текущий лимит значения характеристики указан под тем разделом счётчика мастерства, в котором находится последняя отмеченная вами ячейка.

3. Посещение рынка

Игроки могут использовать золотые в качестве валюты для покупки и продажи карт на рынке. Игроки могут купить и продать любое количество карт и в любом порядке.

Купить → Выберите одну из доступных на рынке карт. Верните количество золотых, равное стоимости карты, с бланка отряда в снабжение. Затем добавьте приобретённую карту на руку покупателя.

Продать → Выберите одну карту рынка с руки продавца. Верните эту карту в соответствующую колоду рынка. Затем возьмите два золотых из снабжения и добавьте их на бланк отряда. На рынок могут быть проданы лишь карты рынка с указанной стоимостью.

Некоторые карты можно купить со скидкой, которая зависит от значения характеристик покупателя или его расы. Скидка может снизить стоимость карты до нуля.

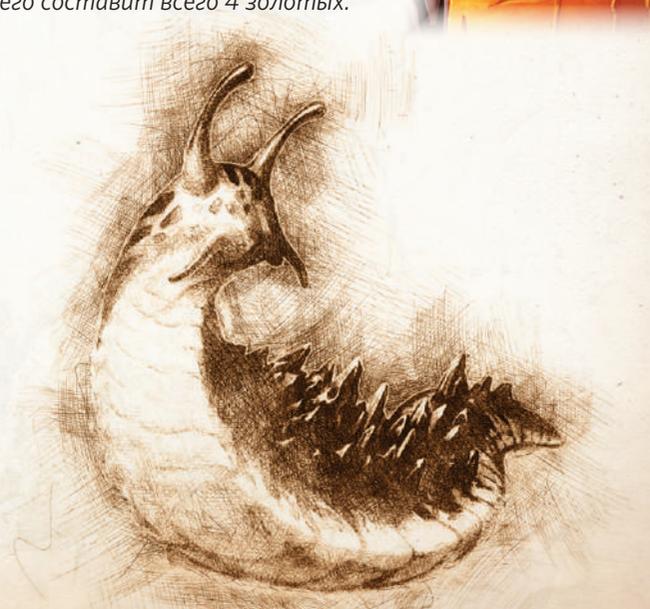
Большинство карт навыков предлагают скидку, основанную на значении одной из характеристик покупателя. Характеристика, которая даёт скидку, указана рядом со стоимостью карты. Размер скидки равен значению этой характеристики у персонажа, который покупает карту.

Например, карта навыка «Переговоры» стоит 8 золотых минус значение характеристики ИНТ. Если значение характеристики ИНТ покупателя равно 4, стоимость карты для него составит всего 4 золотых.



Большинство карт черт предлагают скидку покупателям определённой расы. Размер скидки, а также конкретная раса, которой предоставляется скидка, указаны рядом со стоимостью карты.

Например, карта черты «Смелый» стоит 6 золотых. Однако если покупатель является персонажем-орком, вместо этого стоимость для него составит всего 4 золотых.



Добавление и удаление игроков

По мере того как игроки исследуют Улос, они могут встретить нового или потерять старого соратника по отряду. Если между приключениями количество игроков в отряде меняется, кампания всё ещё может продолжаться! Чтобы добавить или удалить игрока, выполните следующие действия.

ДОБАВЛЕНИЕ ИГРОКА

Отрегулируйте лимит сыгранных карт в соответствии с новым количеством игроков. См. таблицу в разделе «Подготовка к кампании».

При необходимости отрегулируйте лимит бонусных фишек: если количество игроков изменилось с двух до трёх, увеличьте лимит бонусных фишек на один. Если количество игроков изменилось с трёх до четырёх, уменьшите лимит бонусных фишек на один.

Новый игрок выбирает одного из готовых персонажей и выполняет все шаги по его оснащению, описанные в разделе «Подготовка к кампании», шаги 3-10. Новый игрок не может использовать персонажа, перенесённого из Roll Player, если он присоединяется к кампании между приключениями.

За каждую из необходимых его персонажу карт рынка, которые уже взял другой игрок, новый игрок берёт случайную карту из соответствующей колоды рынка.

За каждое завершённое без его участия приключение в кампании новый игрок может выбрать один из двух следующих бонусов: увеличить на 1 значение одной любой характеристики по своему выбору ИЛИ увеличить на 1 своё стартовое здоровье.

За каждые два завершённых без его участия приключения в кампании (с округлением в большую сторону) новый игрок может выбрать одну из пяти колод рынка и взять из неё случайную карту. Одну и ту же колоду рынка нельзя выбирать дважды.

УДАЛЕНИЕ ИГРОКА

Разделите карты с руки удалённого игрока на два типа: карты с указанной стоимостью и карты без неё. Верните все карты с указанной стоимостью в соответствующие колоды. Все карты без стоимости распределите среди остальных игроков в отряде.

Если таким образом в соответствующую колоду возвращается карта фамильяра, достаньте соответствующий кубик фамильяра из мешочка для кубиков и верните его в коробку с игрой.

Отрегулируйте лимит сыгранных карт в соответствии с новым количеством игроков. См. таблицу в разделе «Подготовка к кампании».

При необходимости отрегулируйте лимит бонусных фишек: если количество игроков изменилось с трёх до двух, уменьшите лимит бонусных фишек на один. Если количество игроков изменилось с четырёх до трёх, увеличьте лимит бонусных фишек на один.

За каждое завершённое приключение в кампании отряд получает два золотых и два опыта.

Фамильяры

Когда игрок получает карту из колоды фамильяров, возьмите соответствующий кубик фамильяра и добавьте его в мешочек для кубиков.

Когда игрок возвращает карту в колоду фамильяров, достаньте соответствующий кубик фамильяра из мешочка для кубиков и верните его в коробку с игрой.

Кубики фамильяров можно добавлять в набор кубиков только тогда, когда они случайным образом достаются из мешочка или когда сыграна соответствующая карта фамильяра.

Кубики фамильяров всегда считаются кубиками двух цветов одновременно.



Легендарный уровень сложности

Отряд, желающий испытать себя на прочность, может начать проходить кампанию на легендарном уровне сложности, если все игроки с этим согласны.

В начале кампании запишите слово «Легендарный» в поле титулов на бланке отряда.

Во время каждого приключения обращайте внимание на любые указатели действий в книге приключения, начинающиеся с фразы «Если вы играете на легендарном уровне сложности».

На легендарном уровне сложности проверки навыков и бои станут труднее, но интереснее, а персонажей будет ждать более суровые последствия при истощении.

ШТРАФ ЗА ПРОВАЛ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Если отряд играет на легендарном уровне сложности и проваливает проверку навыка, игроки должны выполнить следующие шаги:

- добавить из снабжения в зону усталости каждого игрока количество фишек стойкости, равное сложности проверки навыка (например, если сложность проверки была III, добавьте по 3 фишки стойкости);
- если в результате штрафа любой из игроков должен стать истощённым, уберите из его зоны усталости необходимое количество фишек стойкости, чтобы в зоне усталости их стало на 1 меньше, чем здоровье этого игрока.

Штраф применяется перед применением результата проверки, который описан в текущем разделе книги приключения.

ЛИМИТ КАРТ НА ЛЕГЕНДАРНОМ УРОВНЕ

При подготовке к кампании запишите в поля «Лимит карт» и «Бонусный лимит карт» значения из таблицы, приведённой далее, в соответствии с количеством игроков. Эти поля используются только при игре на легендарном уровне сложности.

Количество игроков	Лимит карт	Бонусный лимит карт
1	20	0
2	20	0
3	25	0
4	30	0

При улучшении персонажей между приключениями игроки могут потратить золотые, чтобы увеличить бонусный лимит карт. Стоимость его увеличения равна текущему бонусному лимиту + 5 золотых. Бонусный лимит можно увеличивать несколько раз между приключениями.

После улучшения, если у отряда больше карт, чем сумма лимита карт и бонусного лимита карт, игроки должны вернуть лишние карты в соответствующие колоды. Одноразовые карты с символом и карты, которые можно сыграть один раз за приключение , не учитываются при подсчёте лимита.

- Возвращать можно любые карты: брони, артефактов, фамильяров, предметов, свитков, черт и оружия, в том числе карты, на которых не указана стоимость. Если вы возвращаете в колоду карту фамильяра, также уберите соответствующий ей кубик из мешочка.
- Сбрасывать лишние карты, не укладываемые в лимит, нужно только после улучшения персонажей. В ходе приключения отряд может получать новые карты и превышать этот лимит.

Примечания

Правила противоречат друг другу: если кажется, что два правила противоречат друг другу, то более специфическое и конкретное правило всегда приоритетно. Это означает, что текст карты приоритетнее текста книги правил, а текст книги приключения всегда имеет наивысший приоритет.

Колода закончилась: если книга приключения предписывает игрокам получить карту из колоды, которая закончилась, вместо этого получите 2 опыта.

Карты рынка: карты брони, оружия, навыков, черт и свитков являются картами рынка. Карты фамильяров, редкостей, открытий и титулов не являются картами рынка.

Частичные действия: если игрок не имеет возможности полностью выполнить требуемое действие, он выполняет столько, сколько возможно, и игнорирует остальное.

Стойкость: игроки могут в любой момент обменивать фишки и жетоны стойкости меньшего номинала на фишки или жетоны большего номинала для собственного удобства (в игре есть фишки номиналом 1 и 3 и жетоны номиналом 5 и 10). Жетоны стойкости следует использовать только для замены фишек в зоне усталости, но не в рядах характеристик.

Обмен: игроки не могут обмениваться своими картами друг с другом, если книга приключения специально не предлагает это сделать.

Расшифровка символов

Во время игры вы встретите множество символов, изображённых на разных игровых компонентах. В данном разделе приведены расшифровки этих символов.

СИМВОЛЫ ЯЧЕЕК ДЛЯ КУБИКОВ

Символы ячеек для кубиков встречаются в книге навыков и на картах врагов. Игроки должны соблюдать следующие ограничения при размещении кубиков во время проверок навыков и боя.



Кубик, размещённый здесь, должен быть указанного цвета и иметь указанное значение.

Пример: кубик должен быть зелёным, а его значение должно быть равно 2.



Кубик, размещённый здесь, должен иметь указанное значение, но может быть одного из двух указанных цветов.

Пример: значение кубика должно быть равно 3, но его цвет может быть красным или синим.



Кубик, размещённый здесь, должен иметь указанное значение, но может быть любого цвета.

Пример: значение кубика должно быть равно 4, но его цвет может быть любым.



Кубик, размещённый здесь, должен быть определённого цвета, но может иметь любое значение.

Пример: кубик должен быть фиолетового цвета, но его значение может быть любым.

СИМВОЛЫ НАГРАД

Символы наград находятся ниже ячеек для кубиков на картах врагов (всегда справа от символов контратаки). В конце боя игроки получают награды за закрытые ячейки для кубиков на карте врага.



Возьмите указанное количество опыта и добавьте на бланк отряда.

Пример: отряд берёт 1 опыт из снабжения.



Возьмите указанное количество золотых и добавьте на бланк отряда.

Пример: отряд берёт 2 золотых из снабжения.

СИМВОЛЫ СЧЁТЧИКА РАУНДОВ

Символы находятся на счётчике раундов на картах врагов. Игроки применяют эффекты этих символов в конце каждого раунда боя.



Каждый игрок добавляет указанное количество фишек стойкости из снабжения в свою зону усталости.

Пример: каждый игрок добавляет 3 фишки стойкости в свою зону усталости.



Верните указанное количество золотых с бланка отряда в снабжение.

Пример: отряд теряет 2 золотых.



Верните указанное количество опыта с бланка отряда в снабжение.

Пример: отряд теряет 1 опыт.



Каждый игрок возвращает указанное количество фишек стойкости из своих рядов характеристик (по выбору) в снабжение.

Пример: каждый игрок возвращает 2 фишки стойкости из своих рядов характеристик.



Каждый игрок добавляет из снабжения указанное количество фишек стойкости в свои ряды характеристик (по выбору).

Пример: каждый игрок добавляет 1 фишку стойкости в любой свой ряд характеристики.

СИМВОЛЫ КОНТРАТАКИ

Символы контратаки находятся ниже ячеек для кубиков на картах врагов (всегда слева от символов наград). В конце каждого раунда боя игроки подвергаются контратакам за незакрытые ячейки для кубиков на карте врага.



Каждый игрок добавляет указанное количество фишек стойкости из снабжения в свою зону усталости.

Пример: каждый игрок добавляет 1 фишку стойкости в свою зону усталости.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ

Символы на картах у игрока на руке обозначают эффекты, которые применяются для модификации результатов кубиков в наборе для проверки навыка или боя.

	Переверните кубик на противоположную сторону.
	Увеличьте или уменьшите значение кубика на 1. Значение нельзя увеличить с 6 до 1 и нельзя уменьшить с 1 до 6.
	Перебросьте кубик.
	Считайте этот кубик имеющим другой цвет или другое значение.
	Возьмите кубик, бросьте его и добавьте к набору. Этот кубик не учитывается при подсчёте лимита кубиков.
	Косая черта означает слово «или» и используется для разделения нескольких эффектов на одной и той же карте.
	Кубик определённого цвета.
	Определённый кубик фамильяра.
	Любой кубик.
	Кубик с определённым значением.
	Случайный кубик.
	После розыгрыша эта карта помещается в область потерь вместо области сброса.
	Эта карта может быть сыграна лишь 1 раз за приключение.
	После розыгрыша верните эту карту в соответствующую колоду.

ПРИМЕРЫ

Далее приведены несколько примеров того, как символы появляются в различных комбинациях на разных картах. Та же логика может быть применена к любым комбинациям символов, не показанным здесь.

	Перебросьте любой кубик.
	Переверните зелёный или красный кубик на противоположную сторону.
	Увеличьте или уменьшите значение не более двух синих кубиков на 1. Значение одного кубика можно увеличить, а другого — уменьшить. Значение одного и того же кубика нельзя изменить дважды.
	Возьмите зелёный кубик, бросьте его и добавьте к набору кубиков. Этот кубик не учитывается при подсчёте лимита кубиков.
	Возьмите чёрно-синий кубик фамильяра, бросьте его и добавьте к набору кубиков. Этот кубик не учитывается при подсчёте лимита кубиков.
	Возьмите случайный кубик, установите его значение на 6 и добавьте его к набору кубиков. Этот кубик не учитывается при подсчёте лимита кубиков.
	Считайте любой из кубиков кубиком зелёного или фиолетового цвета.
	Считайте кубик чёрного цвета кубиком любого другого цвета.
	Считайте кубик со значением 1 или 4 кубиком любого другого цвета.
	Перебросьте синий кубик ИЛИ увеличьте или уменьшите значение синего кубика на 1.
	Переверните красный кубик на противоположную сторону, ИЛИ увеличьте или уменьшите значение красного кубика на 1, ИЛИ перебросьте красный кубик.

Содержание

▪ Введение	2
▪ Об игре	2
▪ Состав игры	3
▪ Описание компонентов	4
▪ Подготовка к кампании	6
▪ Перенос персонажей	7
▪ Подготовка к приключению	8
▪ Основные понятия	9
▪ Разделы	9
▪ Ключевые слова	9
▪ Титулы	9
▪ Указатели действий	9
▪ Указатели выбора	10
▪ Раскрытые карты	10
▪ Перемещение	10
▪ Встречи	10
▪ Использование предметов	11
▪ Золотые и опыт	11
▪ Отдых	12
▪ Счётчики фракций	12
▪ Конец	12
▪ Проверки навыков	13
▪ Проверка навыка: подготовка	13
▪ Проверка навыка: составление набора кубиков	13
▪ Проверка навыка: модификация и размещение кубиков	14
▪ Проверка навыка: результат	14
▪ Бой	15
▪ Бой: подготовка	15
▪ Бой: составление набора кубиков	15
▪ Бой: модификация и размещение кубиков	16
▪ Бой: конец раунда	16
▪ Бой: завершение	16
▪ Бой: несколько врагов	16
▪ Истощение	17
▪ Улучшение персонажей	18
▪ Подготовка рынка	18
▪ Посещение гильдии искателей приключений	18
▪ Посещение рынка	18
▪ Сохранение прогресса кампании	19
▪ Добавление и удаление игроков	20
▪ Добавление игрока	20
▪ Удаление игрока	20
▪ Фамильяры	20
▪ Легендарный уровень сложности	21
▪ Примечания	21
▪ Расшифровка символов	22
▪ Символы ячеек для кубиков	22
▪ Символы счётчика раундов	22
▪ Символы наград	22
▪ Символы контратаки	22
▪ Символы на картах	23
▪ Создатели игры	24

Создатели игры

Автор игры: Кит Матейка

Авторы художественного текста: Джеймс Райан, Питер Райан

Развитие игры: Джон Бригер, Бренна Нунан

Дизайнеры: Луиш Франсиску, Карен Пун, Стивен Керр

Художники: Джон Ариоса, Демиен Маммолити, Лукаш Рибейру, Вероника Фёдорова, Шен Фэй, Райнер Петтер

Скульптор: Эриберто Валле Мартинес

Дизайнер органайзеров: Дэн Каннингэм

Редакторы: Дастин Шварц, Люк Мюнх, Аманда Беннет, Скотт Боген, Дэн Каннингэм

Консультант по этике: Ноэлла Хэндли

Особая благодарность выражается всем, кто помогал тестировать игру и давал обратную связь на протяжении всей разработки: Эрис Алар, Питер Айала, Энди Байар, Скотт Боген, Лисбет Бос, Эд Брэндрес, Уильям Бригер, Пит Батлер-Дэвис, Майкл Кюллар, Дэн Каннингэм, Аарон Даар, Майк ДеПаскуале, Майкл Дансмор, Стив Эссер, Эдриан Гилстрэп, Дон Гилстрэп, Джессика Гилстрэп, Уильям Гилстрэп, Джереми Хэк, Ноэлла Хэндли, Дэн Харвуд, Брайан Хэтфилд, Кэт Хосрэт, Винсент Хирцел, Уэйн Хамфлит, Ева Хамфри, Джордж Джейрос, Сет Джонсон, Ник Киттс, Кейн Кленко, Джаррет Кёлер, Флойд Лу, Эрик Мэки, Клэр Матейка, Дэнни Мэй, Брэд МакГаун, Майк Михелсик, Крис Могенсен, Зак Молхани, Бен Муа, Хизер Ньютон, Уилл Ньютон, Джошуа Норрис, Хизер Паркс, Дэн Рэдди, Линдси Розенталь, Джереми Салинэс, Скот Шефер, Нейтан Скив, Джеймс Снайдер, Крис Солис, Джесс Саудер, Крис Вах, Роберт Вах, Оскар Вальера, Джон Велгус, Тим Вирниг, Джесси Райт, Синди Зулегер, Митч Зулегер

Русское издание:

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великар

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно