

КНИГА ПРАВИЛ, ЧАСТЬ 1

ПЕРВЫЕ ШАГИ



ОБ ИГРЕ

«*Kinfire: Хроники. Беззвёздная Ночь*» — кооперативная игра для 2–4 игроков, в которой каждый управляет своим персонажем. Вы также можете сыграть в одиночку, управляя двумя персонажами одновременно, но вы получите большее удовольствие от совместного обсуждения стратегии, принятия общих решений и, конечно же, помощи друг другу в бою.

Эта сюжетная игра состоит из серии приключений, которые вы будете проходить одно за другим. Каждое займёт в среднем 45–60 минут, в течение которых вы станете героями Атиоса — искателями — и будете странствовать по миру, сражаться с чудовищами и исследовать великий город Дин’Люкс. Завершив одно приключение, вы можете сохранить свои достижения, как описано в разделе «**Сохранение прогресса**», и вернуться к игре позднее.

Пройти кампанию будет проще, если вы не будете менять состав вашего отряда искателей. Однако если вы всё же захотите заменить некоторых героев или добавить новых, сверьтесь с разделом «**Наём и замена искателей**».

В отличие от многих других игр, вы изучите правила не сразу, а постепенно, проходя первые несколько приключений. Если вы увидите в коробке какие-то неизвестные компоненты, не беспокойтесь — их предназначение станет ясно позднее.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР АТИОСА

Текст, выделенный курсивом, — это художественные сюжетные вставки, предназначенные для чтения вслух. Для начала прочтите этот пролог.

Тысячи лет прошли с тех пор, как Беззвёздная Ночь покинула Атиос. Рассказы о ней стали легендами, и Великие Маяки, где раньше горело Заветное Пламя, способное разгонять Тьму, гасли один за другим. И тогда то, что было погребено под тяжким грузом времени, свершилось вновь: Беззвёздная Ночь вернулась.

По ночам меркнут звёзды и Тьма окутывает мир своим саваном. Под этим плотным покровом всё изменяется, искажается или превращается в прах. К утру покров рассеивается, оставляя после себя странные артефакты и формы жизни.

Тысячи жителей исчезли бесследно, и сотни селений навсегда опустели. Лишь в одном месте, под защитой последнего Великого Маяка, есть островок безопасности — город-государство Дин'Люкс. Там была создана Гильдия искателей — общество героев, вооружённых фонарями Заветного Пламени, которые поклялись защищать жителей от Тьмы.

Вы недавно вступили в Гильдию и получили своё первое задание: сопроводить караван с припасами из Дин'Люкса в близлежащую деревушку под названием Винна, которую также оберегает свет Великого Маяка...

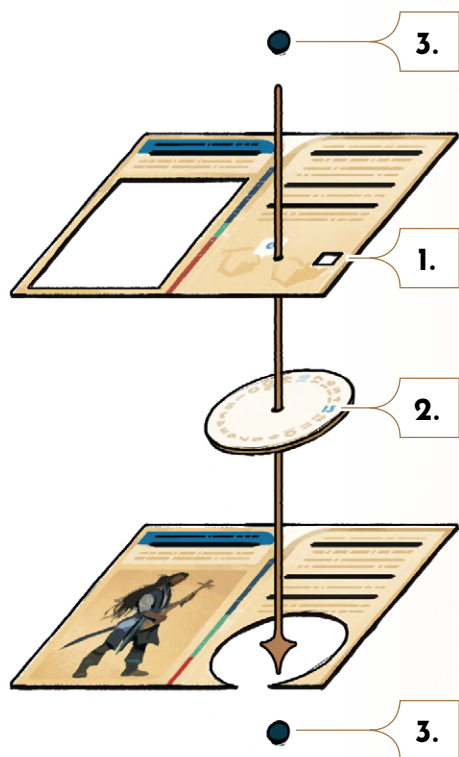
Но прежде чем вы отправитесь в путь, выберите своих искателей.

ВЫБОР ИСКАТЕЛЕЙ

Давайте же познакомимся с нашими героями! В основной коробке лежат 6 коробок искателей. Чтобы вам было легче найти их, посмотрите изображение на стр. 14. На каждой коробке дан портрет героя и некоторые сведения о его прошлом. Каждый игрок выбирает себе искателя и открывает его коробку. Внутри лежит планшет искателя, пластиковая фигурка и 19 карт: колода из 18 карт искателя и ещё 1 особая карта фонаря.

СБОРКА ПЛАНШЕТОВ ИСКАТЕЛЕЙ

В стартовой коробке вы найдёте счётчики здоровья для каждого искателя, а также пластиковые клипсы.



1. Выдавите на планшете искателя отверстие для клипсы и окошко здоровья.

2. Затем выдавите счётчик здоровья с портретом вашего искателя и поместите под планшетом так, чтобы через окошко были видны цифры.

3. Вставьте половинки клипсы в пазы и закрепите, чтобы присоединить счётчик к планшету.

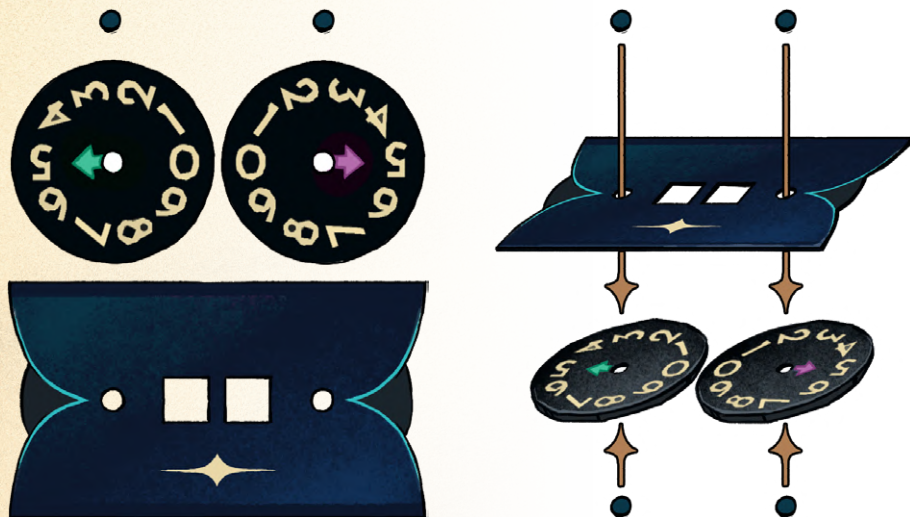
Счётчик позволяет отслеживать здоровье (♥) вашего искателя. Число, означающее стартовое здоровье, ярко выделено. В начале каждого приключения искатель устанавливает на диске именно это число.

Исключение: если ваш отряд состоит только из 2 искателей, каждый из них получает дополнительно +5 ♥ к стартовому здоровью. Это число на счётчике выделено менее ярко.

СБОРКА ПЕРВОГО СЧЁТЧИКА ЗДОРОВЬЯ ВРАГА

После сборки планшетов искателей у вас останется несколько клипс. Используйте их для сборки первого счётчика здоровья врага.

Найдите в стартовой коробке два диска и основу и соедините их клипсами, как показано на рисунке. Диск с зелёной стрелкой должен находиться с левой стороны, а диск с лиловой стрелкой — с правой. Убедитесь, что через окошки видны цифры на дисках.



Этот счётчик используется для отслеживания здоровья вашего врага. Максимальный уровень здоровья на счётчике составляет 99, ведь вам могут встретиться поистине жуткие твари.

В некоторых конвертах приключений вы найдёте дополнительные счётчики здоровья врагов. Когда они вам попадутся, соберите их так же, как этот, — в будущем вам встретятся целые вражеские отряды!

КОЛОДА ИСКАТЕЛЯ И КАРТА ФОНАРЯ



Теперь рассмотрим вашу колоду искателя. Она состоит из 18 карт искателя. Также у вас есть 1 особая карта фонаря.

Заветные фонари отражают характеры своих владельцев, поэтому ни один из них не похож на другой и у каждого — своя уникальная способность. Однако чтобы воспользоваться ею в сражении, вам нужно будет зарядить фонарь. Позднее мы разберём это подробнее, а пока просто положите карту фонаря лицом вниз рядом с вашим планшетом.

ЦВЕТА КАРТ

Карты в колоде искателя делятся на три цвета, представляющие три качества героя: мощь, изворотливость и интеллект.



Красные карты символизируют **мощь** — ваши мускулы и закалку. Вы используете её, проявляя физическую силу и выносливость.

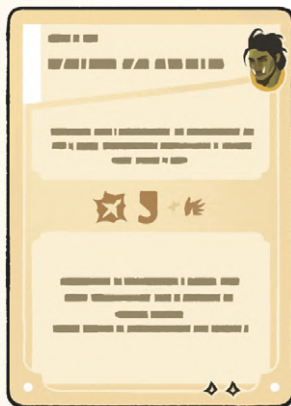


Зелёные карты символизируют **изворотливость** — ваши ловкость и хитрость. Она нужна для трюков, обмана и всяческих уловок.



Синие карты символизируют **интеллект** — ваши знания и смекалку. Вы используете его, проявляя эрудицию, проницательность и сообразительность.

ДВУХЦВЕТНЫЕ И БЕЛЫЕ КАРТЫ



Карты с каёмкой из двух цветов могут считаться картами любого из них — смотря какой вам нужен. Белые карты — универсальные. Они могут считаться картами любого из трёх цветов. Однако ни одна карта не может считаться картой двух цветов одновременно.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И КАРТЫ БОНУСОВ



Карты искателя делятся на два типа: действия и бонусы.

Карты действий разыгрываются в ваш ход.

Карты бонусов разыгрываются вне вашего хода, чаще всего для помощи другому искателю.

Как вы могли заметить, каждой карте действия соответствует парная карта бонуса с таким же названием, но пока мы не будем в это углубляться. Просто перемешайте колоду и положите её лицом вниз рядом с вашим планшетом искателя.

МЕШОЧЕК СУДЬБЫ И ФИШКИ

Ещё один важный компонент игры, который вы найдёте в стартовой коробке, — это мешочек судьбы (далее просто «мешочек»). Перед началом кампании вам нужно будет отобрать для него нужные фишки, однако далее, если состав отряда не изменится, вам не придётся делать это снова.

Для начала рассортируйте пластиковые фишки из стартовой коробки. Фишки, изображённые ниже, помещаются в мешочек вне зависимости от состава отряда:



Затем поместите в мешочек 12 фишек искателей, взяв равное количество фишек каждого героя в вашем отряде. Иными словами, если вы играете за Кхора, Ашу и Фейна, положите в мешочек 4 фишки Кхора, 4 фишки Аши и 4 фишки Фейна.



ОТРЯД ИЗ 4 ИСКАТЕЛЕЙ



ОТРЯД ИЗ 3 ИСКАТЕЛЕЙ



ОТРЯД ИЗ 2 ИСКАТЕЛЕЙ



Мешочек укомплектован. Уберите неиспользованные фишки искателей в их коробки.

ФИГУРКА ИСКАТЕЛЯ



Достаньте из коробки искателя пластиковую фигурку и подставку и соедините их, как показано на рисунке.

Фигурка нужна для обозначения позиции искателя на поле боя. Когда вы её не используете, положите в коробку вашего искателя.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Возьмите крышку основной коробки и переверните её. Это игровое поле.

Достаньте из стартовой коробки атлас и положите в середину поля. Атлас представляет собой сборник карт местности, где вы будете странствовать или сражаться с врагами во время ваших приключений.



Затем достаньте из стартовой коробки **карты брони** (🛡️), **карты усталости** (👤) и **карты состояний** 4 типов (🔥, 🌊, 🌪️, 🌫️). Положите стопки карт в соответствующие области игрового поля.



Наконец положите мешочек судьбы со всеми необходимыми фишками в обозначенную область.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ...

Приготовления подошли к концу, пора приступить к игре:

1. Откройте книгу приключений на приключении 1, «На пути в Винну», и прочтите пролог вслух.
2. Откройте конверт приключения 1.
3. Перейдите к первому эпизоду в книге приключений, как указано в конце пролога. Не читайте следующие эпизоды, если вы не получили соответствующего указания. Кроме того, мы также советуем не доставать компоненты из конверта заранее, чтобы избежать спойлеров.
4. На этом всё! Удачи в вашем приключении!



НА БУДУЩЕЕ

Пока можете пропустить эти разделы, но в дальнейшем они вам пригодятся.

НАЁМ И ЗАМЕНА ИСКАТЕЛЕЙ

Ваши искатели постепенно будут становиться сильнее, поэтому заменить их или нанять в отряд новичков в середине кампании может быть непросто. Но если вы всё же решитесь на это, вам нужно будет сделать два шага.

В ходе игры каждый искатель получает жетоны Заветного Пламени (🔥). Новый искатель должен получить столько же жетонов 🔥, сколько тот член отряда, у которого их меньше всего. Если у вас ещё нет таких жетонов, то пропустите этот шаг.

Искатели также получают более мощные карты и усиливают свою колоду. Новый искатель может добавить в свою стартовую колоду любые карты из неиспользуемых. Если игрок-новичок не сможет сразу подобрать подходящие карты, другие игроки могут помочь ему составить колоду либо дать ему поиграть стартовой колодой, чтобы освоиться. Всё зависит от ваших предпочтений.

СОХРАНЕНИЕ ПРОГРЕССА

Игра не рассчитана на то, что вы пройдёте всю кампанию за раз. Завершив очередное приключение, вы можете отложить игру и позднее продолжить с того места, где остановились. Для сохранения прогресса уберите все компоненты искателей в их коробки. Полученные карты воспоминаний, путей и неиспользуемые карты сложите в сундук с добычей, а монеты и жетоны предназначения можно положить либо в одну из коробок искателей, либо в мешочек судьбы. Врагов и карты из приключения, которое вы только что завершили, верните в конверт этого приключения.

Если у вас остались неиспользованные действия исследования, либо потратьте их перед тем, как убирать игру, либо сделайте пометку, чтобы не забыть про них.

КОНЕЦ КАМПАНИИ

Однажды ваши приключения подойдут к концу... но это не значит, что вам придётся навсегда расстаться с миром Атиоса! Пройдите кампанию ещё раз, играя за других искателей и принимая новые решения, и вы обнаружите ещё много неизведанных уголков и нераскрытых тайн.

Чтобы узнать, куда следует вернуть ту или иную карту, найдите в её левом нижнем углу аббревиатуру и сверьтесь со списком ниже:

СТАРТОВЫЕ КОЛОДЫ ИСКАТЕЛЕЙ

HBA — колода Аши
HBF — колода Фейна
HBN — колода Наз
HBK — колода Кхора
HBR — колода Роланда
HBV — колода Валоры

НАБОРЫ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ

LV1 — набор повышения уровня 1
LV2 — набор повышения уровня 2
LV3 — набор повышения уровня 3
LV4 — набор повышения уровня 4

КОЛОДЫ ПОСЕЛЕНИЙ

QVA — колода Винны
DL1 — колода Дин'Люкса 1
DL2 — колода Дин'Люкса 2
DL3 — колода Дин'Люкса 3

КОНВЕРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Q01 — конверт приключения 1
Q02 — конверт приключения 2
...
Q18 — конверт приключения 18

НАБОРЫ СОКРОВИЩ

Аббревиатуры карт из наборов сокровищ состоят из двух частей. Первые две буквы обозначают цвет конверта, а третья буква — цвет печати. Таким образом, аббревиатура CRE означает «медный набор сокровищ с зелёной печатью».

CR — медный набор
SR — серебряный набор
GD — золотой набор
A — фиолетовая печать
E — зелёная печать
J — чёрная печать
P — белая печать
R — красная печать
S — синяя печать

Кроме того, верните все карты воспоминаний в соответствующие конверты приключений, а удалённые карты поселений — в их колоды. Все карты путей, кроме карт 16–21, верните в конверты соответствующих приключений (номер карты минус 1). Карты путей 16 и 17 верните в колоду Винны, карту 18 — в колоду Дин'Люкса 1, карты 19 и 20 — в колоду Дин'Люкса 2, а карту 21 — в колоду Дин'Люкса 3.

КОМПОНЕНТЫ



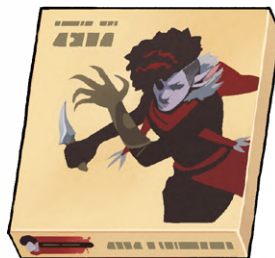
СТАРТОВАЯ КОРОБКА



СУНДУК С ДОБЫЧЕЙ



КОНВЕРТЫ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ



КОРОБКИ ИСКАТЕЛЕЙ



НАБОРЫ ПОВЫШЕНИЯ
УРОВНЯ



НАБОРЫ СОКРОВИЩ



Copyright © 2024 Incredible Dream Studios Inc.
KINFIRE, INCREDIBLE DREAM и логотип D являются товарными
знаками Incredible Dream Studios Inc. Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.

КНИГА ПРАВИЛ, ЧАСТЬ 2

СРАЖЕНИЯ



ВСТУПЛЕНИЕ

Жизнь искателя полна опасностей, а значит, вам предстоит немало сражений. В приключении 1 ваш отряд столкнётся с разъярённой виверной. Давайте подготовимся к этой битве.

ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Подготовьте игровое поле, как описано в первой части книги правил: атлас лежит в середине поля, слева — мешочек судьбы, а справа — карты состояний («Ранение», «Слабость», «Оглушение», «Обездвиженность»), брони и усталости.

2. КАРТА СРАЖЕНИЯ

Откройте в атласе карту местности, номер которой указан в приключении. Сложите атлас так, чтобы открытой осталась только нужная страница. Для приключения 1 вам потребуется карта 1, как указано в прологе.

3. ЖЕТОНЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ



Если у вашего отряда есть жетоны предназначения (☆), разместите до 3 из них в соответствующих ячейках слева на игровом поле. В эпизоде 1-1 вы получили 2 жетона ☆. Выдавите их из картонного листа из конверта текущего приключения и разместите на поле.

4. ПЛАНШЕТЫ ВРАГОВ

В книге приключений в каждом эпизоде со сражением вы найдёте иллюстрацию подготовки. Достаньте из конверта необходимые планшеты врагов и поместите над картой. Например, в приключении 1 в эпизоде 1-2 над картой расположен планшет виверны. Возьмите этот планшет и разместите его, как указано на иллюстрации. Если врагов несколько, разместите их планшеты в указанном порядке.

5. ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ ВРАГА

Достаньте из стартовой коробки картонный лист с 13 жетонами способностей (12 пронумерованных и 1 жетон Тьмы). Выдавите их и распределите между способностями на планшетах врагов, как указано на иллюстрации подготовки.

6. ЗДОРОВЬЕ ВРАГА

Положите рядом с каждым планшетом врага счётчик здоровья и выставьте на нём стартовое здоровье этого врага, как указано в символе сердца на его планшете. Стартовое здоровье виверны равно 30 .

7. ФИГУРКИ ВРАГОВ

Выдавите необходимые фигурки врагов из картонного листа из конверта текущего приключения. Вставьте их в пластиковые подставки из стартовой коробки и разместите фигурки врагов на поле так, как указано на иллюстрации подготовки.

8. НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ ИСКАТЕЛЕЙ

Перемешайте свою колоду искателя и возьмите в руку 7 карт.

В некоторых приключениях перед началом сражения у вас уже будет стопка сброса. Замешайте её обратно в колоду перед тем, как брать карты в руку.

**Убедитесь, что в вашей руке есть хотя бы 1 карта действия!
Иначе возьмите 7 новых карт, а предыдущие замешайте обратно в колоду.**

9. НАЧАЛЬНАЯ БРОНЯ

Возьмите в руку столько карт брони (♠), сколько указано над символом щита на планшете искателя. Например, Кхор берёт 3 карты брони (♠), а Фейн — ни одной.

10. ФИГУРКИ ИСКАТЕЛЕЙ

На каждой иллюстрации подготовки указаны 4 стартовые позиции, обозначенные следами. Выставьте фигурку каждого искателя на одну из таких позиций. В области не может быть больше искателей, чем позиций.

11. ФОКУС ВРАГА

Определите искателя, который будет фокусом врага. Для этого сверьтесь с критерием, указанным в левом нижнем углу планшета врага. Некоторые враги фокусируются на искателе с самым высоким значением здоровья (♥) или брони (♠), некоторые — на ближайшем искателе и так далее. Если под критерий подходят несколько искателей, или даже все, вы сами решаете, кто из них станет фокусом врага.

Виверна фокусируется на искателе с наивысшим здоровьем (♥). Выдавите жетон фокуса и разместите рядом с планшетом такого искателя.

12. КАРТА ФОНАРЯ

Разместите карту фонаря рядом с вашей колодой искателя лицом вниз так, чтобы была видна надпись «Фонарь заряжается».

НАЧАЛО СРАЖЕНИЯ

Подготовка завершена. Игроки изучают карты в руке и вступают в бой.

Обычно в начале сражения вы встряхиваете мешочек судьбы и вслепую достаёте 1 фишку, чтобы определить, кто ходит первым. Но поскольку вы ещё не знакомы с правилами, мы подробно разберём первые два хода.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

В этом примере мы детально рассмотрим два первых хода боя в приключении 1. Повторите их, а затем продолжите самостоятельно.

ХОД 1

Первым будете ходить вы — игрок, читающий правила. Найдите в мешочке фишку вашего искателя и поместите её в область использованных фишек в левой части игрового поля. Это значит, что наступает ваш ход. В этом примере вы разыграете уникальную одноразовую атаку. Найдите «Новичкам везёт» среди карт приключения 1 и возьмите в руку. Она выглядит так:



На карте вы увидите символ ✕ и цифру 4. Это значит, что карта позволяет вам совер-

шить дальнюю атаку, которая нанесёт врагу 4 урона. Дальние атаки (✕) можно использовать только против врагов, находящихся в соседней с вами области. К счастью, в свой ход вы можете переместиться на 1 область до или после розыгрыша карты. Переместите своего искателя в соседнюю область по направлению

к виверне и разыграйте «Новичкам везёт», выложив её перед собой лицом вверх.

После розыгрыша вашей карты другие члены отряда могут вам помочь, если у них в руке есть карты бонусов, похожие на эту:



Бонусы бывают разными, но прямо сейчас мы хотим только увеличить урон от вашей атаки.

Если у другого игрока есть карты с бонусом урона (👉), то он может разыграть 1 такую карту с самым большим бонусом, положив её лицом вверх в свою стопку сброса.

Каждый искатель, кроме вас, может разыграть только 1 карту бонуса на каждую вашу карту действия. Разыграть бонус к собственному действию нельзя. Карта бонуса должна быть того же цвета, что и карта разыгрываемого действия, но «Новичкам везёт» — белая, универсальная карта, поэтому цвет карты бонуса может быть любым.

Подсчитайте бонусы урона (👁️) со всех разыгранных карт и прибавьте их к 4 урона (👁️) с вашей карты. Затем вычитите полученное количество урона из здоровья (❤️) виверны и выставьте на её счётчике здоровья новое число. Отличное начало!

Ах да, ещё кое-что... Видите, цифра 4 на карте «Новичкам везёт» окружена Тьмой? Это значит, что от вашей атаки враг впадает в ярость. Если до этого жетон фокуса был у другого искателя, возьмите его и положите около вашего планшета. Теперь фокус

врага — это вы. Не беспокойтесь, всё как-нибудь обойдётся. Наверное...

Обычно после розыгрыша карты действия вы кладёте её лицом вверх в вашу стопку сброса. Но «Новичкам везёт» — одноразовая карта, так как на ней есть соответствующая пометка. Её следует не сбросить, а вернуть на место, в данном случае — в конверт приключения 1. Мы будем по ней скучать.

Переместившись и выполнив действие, убедитесь, что у вас в руке осталась хотя бы 1 карта действия. На этом ваш ход заканчивается.

ХОД 2

После окончания своего хода достаньте из мешочка новую фишку, чтобы определить, кто ходит следующим. Для примера найдите в мешочке фишку с номером 1 и поместите в область использованных фишек. Это фишка виверны — пришёл час расплаты!

Когда вы достаёте из мешочка фишку врага (с номером от 1 до 12 или с Тьмой), то наступает его ход. Найдите жетон способности, соответствующий фишке, то есть в данном случае — с номером 1. Он лежит рядом с верхней способностью, и виверна использует её: она совершит ближнюю атаку (👊).

и нанесёт 8 урона (👁️). Ближней атакой (👊) можно поразить только противника в одной с вами области. В области с виверной нет искателей, но перед атакой враги тоже могут переместиться на 1 область.

Но как определить, кого из искателей враг будет атаковать? Очень просто. Враг нападёт на искателя, рядом с планшетом которого лежит жетон фокуса, и проигнорирует остальных противников. Увы, в предыдущий ход вы разъярили виверну и стали целью её атаки. Виверна перемещается в вашу область и атакует, нанося вам 8 урона (👁️).

И снова ваши товарищи могут прийти вам на выручку, если в руках у них найдутся карты вроде этой:



Другие искатели могут разыграть по 1 такой карте, чтобы уменьшить урон, который нанесёт вам виверна. Разыгранные

карты кладутся лицом вверх в стопки сброса. Если у искателя в руке есть несколько таких карт, он выбирает 1 с наибольшим значением. Как и прежде, вы сами не можете разыграть карту бонуса, чтобы защититься.

Карта с бонусом защиты (🗡️) должна быть того же цвета, что и атака врага. В нашем примере атака белая, а значит, можно использовать карту любого цвета. Подсчитайте, сколько защиты дали вам ваши товарищи, и вычтите это число из 8. Как бы вы ни старались, этого не хватит, чтобы предотвратить весь урон. Неужели виверне удастся до вас добраться?

В начале сражения вы взяли столько карт брони (🛡️), сколько указано на вашем планшете искателя. Если такие карты есть у вас в руке, то каждая из них снижает полученный урон (👊) на 1. Следовательно, если в руке 3 карты брони, вы снижаете 🖊️ на 3. Если вы снижали урон бронёй,

после этого сбросьте 1 карту брони из руки в соответствующую стопку на игровом поле. Таким образом, если у вас было 3 карты брони, урон снижается на 3, а затем вы сбрасываете 1 карту брони.

Если вы должны получить урон и у вас есть броня, то вы обязаны её использовать — оставить на потом не получится.

Вы получаете весь урон, оставшийся после вычета бонусов защиты и брони, — тут уж ничего не поделаешь. Вычтите количество полученного урона из вашего здоровья (❤️) и выставьте на счётчике соответствующее число.

В описании способности виверны указано, что после атаки она «меняет фокус». Это значит, что она снова фокусируется на искателе с самым высоким здоровьем (❤️). Этот искатель берёт жетон фокуса. Если вы получили значительный урон, то весьма вероятно, что виверна переключится на кого-то ещё. Фух!

Обратите внимание: если бы виверна не смогла приблизиться к вам на нужное расстояние, то она не совершала бы атаку, даже если бы в пределах досягаемости находился другой искатель. Ведь виверна хотела убить именно вас!

После того как виверна использовала свою способность, её ход подошёл к концу, а вместе с ним — и этот пример. Удачи в сражении!

Теперь вы знаете почти все основные правила сражения. Осталось ещё несколько деталей — при необходимости вы можете заглянуть в этот раздел позже.

ЗНАЧЕНИЯ СИМВОЛОВ

Эти символы могут встретиться вам на планшетах врагов и разных картах.



Ближняя атака поражает цель в одной области с атакующим. Если такой цели нет, атака не совершается и эффекты «после атаки» не срабатывают.



Дальняя атака поражает цель в соседней области — не дальше, не ближе. Если такой цели нет, атака не совершается и эффекты «после атаки» не срабатывают.



Сокрушительная ближняя или дальняя атака поражает все цели в области с атакующим или в соседней области соответственно. Союзники не получают урон. Например, если вы выполняете атаку  3, только враги в одной с вами области получают 3 урона . Враг, выполняющий атаку  3, поражает всех искателей в одной с ним области, но не других врагов.



После такой атаки цель или цели вашей атаки **не** меняют фокус на вас.



После такой атаки цель или цели вашей атаки меняют фокус на вас. Возьмите нужные жетоны фокуса.



Эта атака не только наносит цели урон , но и накладывает состояние «Ранение» . См. раздел «Состояния» на стр. 13. То же с состояниями «Слабость» , «Оглушение»  и «Обездвиженность» .



«Восстановите 2 » означает, что ваше текущее здоровье увеличивается на 2. **Здоровье искателей не может стать выше стартового.** Здоровье врагов может подняться выше стартового, если в их способностях не указано иное.



«Получите 2 » означает, что здоровье цели эффекта снижается на 2.



«Получите » означает, что вы берёте в руку 1 карту брони. Полученный вами урон снижается на 1 за каждую карту брони у вас в руке, после чего вы сбрасываете 1 (и только 1) карту брони. Использование брони при получении урона обязательно.



«Получите 1 » обычно означает, что вы должны взять 1 карту усталости и положить её в ваш сброс. Как правило, это происходит между сражениями, следовательно, карта усталости попадает в вашу колоду в начале следующего боя. Но в некоторых ситуациях вам придётся взять карту усталости в руку прямо в бою.



«Получите 1 » означает, что вы берёте 1 жетон Заветного Пламени из конверта текущего приключения и кладёте рядом с вашим планшетом искателя. Если жетонов не хватает, возьмите их из уже пройденного приключения. О назначении этих жетонов вы узнаете после отдыха в таверне.



Разыгранные чары не сбрасываются, а остаются в игре и оказывают эффект, описанный на карте. Обычно у каждого игрока может быть только 1 активная карта чар. Если он разыгрывает новые чары, то должен сбросить предыдущие.

ХОД СРАЖЕНИЯ

На каждом ходу необходимо достать из мешочка фишку.



Если вам попалась фишка с номером, поместите её в область использованных фишек и найдите жетон с таким же номером рядом с планшетом врага.



Примените способность, рядом с которой лежит жетон.



Если вам попалась фишка искателя, поместите её в область использованных фишек. Искатель, изображённый на фишке, совершает ход.



Если вам попалась фишка сердца, поместите её в свободную ячейку на шкале времени. Затем совместно выберите искателя, который совершит ход.



Если вам попалась фишка Тьмы, поместите её в свободную ячейку на шкале времени. Затем примените способность врага, рядом с которой лежит жетон Тьмы.

ШКАЛА ВРЕМЕНИ

Когда во всех 4 ячейках на шкале времени будут лежать фишки сердца и/или Тьмы, настанет время вернуть все фишки в мешочек судьбы. После окончания текущего хода положите все использованные фишки и фишки со шкалы времени в обратно мешочек и перемешайте. Благодаря этому вы никогда не будете знать наверняка, какая фишка попадётся вам следующей. Эх, если бы судьба была предсказуемой...

ЖЕТОНЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Если в бою вы оказались на волосок от гибели, вас могут выручить жетоны предназначения (☆).

Если у вас есть жетоны предназначения, вы можете потратить 1 из них **до того, как достать фишку из мешочка**. Опустите жетон в прорезь на коробке пустоты, которая лежит в сундуке с добычей, и попрощайтесь с ним.

Использованные жетоны предназначения навсегда поглощаются

пустотой. После этого достаньте из мешочка 4 фишки вместо 1. Выберите из них 1, которую хотите использовать, и верните остальные 3 в мешочек. Если в мешочке осталось меньше 4 фишек, достаньте их все, выберите 1 и верните остальные в мешочек.

За одно сражение можно потратить не более 3 жетонов предназначения. Остальные придётся приберечь на будущее.

ХОД ИСКАТЕЛЯ

В свой ход вы можете выполнить перемещение и действие в любом порядке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Один раз в ход вы **можете** переместить фигурку своего искателя на 1 область до или после действия.

ДЕЙСТВИЕ

Вы **должны**:

- разыграть из руки 1 карту действия и применить её эффект; ИЛИ
- взять в руку 1 карту из колоды или сбросить 1 карту из руки (🗑️).

ЧАРЫ

Чары — это карты действий, которые после розыгрыша не уходят в сброс и оказывают продолжительный эффект. Обычно у вас может быть разыграна только 1 карта чар. Если вы разыгрываете новые чары, сбросьте старые.

БОНУСЫ

Карты бонусов разыгрываются вне вашего хода. Вы не можете разыгрывать их в свой ход или для защиты себя от вражеской атаки. **Каждый игрок может разыграть только 1 карту бонуса на каждую карту действия, разыгранную другим искателем, или каждую атаку врага.** Цвет карты бонуса, кроме бонуса судьбы, должен совпадать с цветом карты действия, разыгранной другим искателем, или с цветом атаки врага.



БОНУС ЗАЩИТЫ

Разыграйте, когда враг атакует другого искателя, чтобы снизить нанесённый урон на указанное число. При 🗡️ или 🗡️ атаке бонус снижает урон только для 1 искателя.

от всех его атак во время этого действия на указанное число.



БОНУС ДВИЖЕНИЯ

Разыграйте, когда другой искатель разыгрывает карту действия, чтобы тот смог ещё раз переместиться на 1 область во время своего хода. Можно совместить с другими перемещениями или выполнить отдельно, то есть передвинуться несколько раз за ход.



БОНУС УРОНА

Разыграйте, когда другой искатель разыгрывает карту действия, чтобы увеличить урон

**БОНУС КАРТЫ**

Разыграйте, когда другой игрок разыгрывает карту действия, чтобы тот смог взять в руку или сбросить 1 карту после выполнения действия.

**БОНУС ЗДОРОВЬЯ**

Разыграйте, когда другой игрок разыгрывает карту действия, чтобы тот восстановил указанное число здоровья после выполнения действия. Здоровье игрока не может стать выше стартового.

Если у вас есть несколько бонусов одного типа, разыграйте бонус с наибольшим значением.

**БОНУС СУДЬБЫ**

Разыграйте после того, как достали фишку, чтобы вернуть её в мешочек и достать новую. Конечно, та же самая фишка может попасться снова.

БОНУСЫ К БЕЛЫМ ИЛИ ДВУХЦВЕТНЫМ КАРТАМ

К двухцветной карте действия можно разыграть бонус любого из этих двух цветов, а к белой карте — бонус любого цвета. При этом бонусы разных игроков могут быть разных цветов. Например, к красно-зелёной карте действия можно применить одновременно и красный, и зелёный бонусы.

ОБНОВЛЕНИЕ РУКИ

Если у вас в руке не осталось ни одной карты действия, сразу же обновите руку. Для этого верните в стопки на поле все карты брони и состояний, кроме усталости, сбросьте все остальные карты из руки и возьмите 7 новых карт из колоды и столько карт брони, сколько указано на планшете игрока.

Если вы разыгрываете последнюю карту действия и должны применить бонус , обновите руку, а потом примените бонус.

Если последнее разыгранное действие позволяет вам совершить ещё 1 действие в этот ход, обновите руку и зарядите фонарь перед тем, как совершить следующее действие.

При обновлении руки вы получаете 1  за каждую сброшенную карту усталости (), как описано в разделе «Состояния» на стр. 13.

ЗАРЯДКА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ ФОНАРЯ

Каждый раз, обновляя руку, заряжайте ваш фонарь. Если карта фонаря лежит стороной «Фонарь заряжается» вверх, переверните её. Заряженный фонарь можно разыграть вместо карты действия из руки. Как и действия, карты фонарей имеют цвет, и к ним можно применять бонусы. После розыгрыша снова переверните карту стороной «Фонарь заряжается» вверх (эта карта не уходит в сброс). Если в том же бою вам снова придётся обновлять руку, фонарь можно будет снова зарядить и использовать.

КОНЧИЛАСЬ КОЛОДА

Если вам нужно взять карту, а колода искателя кончилась, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Если у вас не осталось карт ни в колоде, ни в сбросе, не берите новую карту.

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ИСКАТЕЛЯ

У каждого искателя есть уникальная способность, указанная в левом верхнем углу планшета. Не забывайте про неё в пылу сражения. Иногда она может полностью перевернуть ход боя!

ХОД ВРАГА

Когда вы достали из мешочка фишку с номером или с Тьмой, враг использует способность, отмеченную соответствующим жетоном. Например, если вам попалась фишка с номером 3, найдите способность, рядом с которой лежит жетон с номером 3, и примените её. **Если не указано иного, до атаки враг может переместиться на 1 область в сторону цели.**

АКТИВНЫЕ И ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ ВРАГА

Способности врага делятся на активные и пассивные. Активные помечены чёрной стрелкой, и рядом с ними лежат жетоны способностей. Активная способность применяется, когда из мешочка достаётся соответствующая фишка с номером или Тьмой. Пассивные способности не отмечены стрелкой, и рядом с ними нет жетонов. Они срабатывают при выполнении указанных условий либо имеют постоянный эффект.

ЦЕЛЬ ВРАГА И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если необходимо, атакующий враг перемещается на 1 область так, чтобы он мог атаковать свою цель, а затем совершает атаку.

При **ближней атаке** враг попытается переместиться в одну область с искателем. При **дальней атаке** враг попытается переместиться в область, соседнюю с искателем.

Если у врага есть несколько равноценных вариантов перемещения, выбор остаётся за игроками.

Если враг перемещается в сторону цели, но та остаётся вне досягаемости, атака не совершается.

СМЕНА ФОКУСА

Когда враг «меняет фокус», жетон фокуса получает тот искатель, который подходит под критерий на планшете врага. Если таких искателей несколько, вы можете сами выбрать одного из них. Некоторые способности вводят новые критерии смены фокуса.

СОСТОЯНИЯ

Состояния — это негативные эффекты, действующие определённое время. Состояния бывают временными (действуют до конца сражения) и продолжительными (действуют до отдыха в таверне).

НА ВРАГАХ

Когда атака накладывает на врага состояние, возьмите карту нужного типа и переверните на сторону врага. Выберите любую из активных способностей врага и поместите карту состояния поверх неё. Если враг получил несколько состояний за раз, можете распределить их между активными способностями на своё усмотрение. На одной способности может быть несколько состояний. Когда враг должен применить способность, поверх которой лежат

карты состояний, сначала примените эффекты всех этих карт сверху вниз, а затем сбросьте их в стопки на поле. Например, перед использованием способности с 2 состояниями «Ранение» () и 2 состояниями «Обездвиженность» () враг получает 4 урона () и теряет способность перемещаться. Эффект второй карты «Обездвиженность» не может быть применён, так как враг перемещается только 1 раз, но она всё равно сбрасывается.

НА ИСКАТЕЛЯХ

Если атака накладывает на вас состояние, возьмите в руку карту состояния нужного типа, перевернув её на сторону искателя. Чаще всего эффект каждой карты состояния в вашей руке применяется в начале вашего хода, а в конце хода вы можете сбросить по 1 карте состояния каждого типа в соответствующие стопки.

Карты усталости (👤) действуют иначе, чем другие состояния. Их эффект применяется, когда вы обновляете руку из-за отсутствия карт действий. Каждая карта усталости (👤), которую вы

при этом сбрасываете, наносит вам 1 урон (👤). Кроме того, эти карты идут в ваш сброс, а не возвращаются в стопку на поле, и остаются в вашей колоде, пока вы не отдохнёте в таверне.

Вы не получаете урон по эффекту карты усталости, сбрасывая её в результате действия или бонуса.

Эффекты состояний «Ранение» (👤) и «Слабость» (👤) зависят от числа карт такого типа у вас в руке. Например, 3 карты состояния «Ранение» нанесут вам 3 урона (👤) в начале хода.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Если здоровье (❤️) любого искателя опускается до 0 или ниже, отряд немедленно терпит поражение и сражение заканчивается. В эпизоде с иллюстрацией подготовки будет указано, что делать дальше. Игра не рассчитана на то, что вы всегда будете одерживать победу, и чаще всего проигранное сражение не означает конец кампании.

Если здоровье (❤️) врага опускается до 0 или ниже, он либо немедленно повержен, либо переходит в новую фазу (см. раздел «Фазы сражения» на стр. 15). Победив врага, уберите его фигурку с поля (если не указано иное) и возьмите его жетон фокуса в качестве трофея — он может вам ещё пригодиться.

Если в бою остались другие враги, переложите жетоны способностей побеждённого врага так, как описано ниже. Победа над одним врагом не всегда означает победу в бою. Посмотрите эпизод с иллюстрацией подготовки для дальнейших указаний.

ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ ПОВЕРЖЕННОГО ВРАГА

Если сражение с другими врагами продолжается, жетоны способностей поверженного врага нужно передать врагу на крайнем правом планшете. При перемещении жетоны остаются на том же уровне: жетоны с верхней способности поверженного врага перемещаются к верхней способности нового врага и т. д.

В случае, если жетоны должны переместиться к пассивной способности врага (той, которая не помечена чёрной стрелкой), поделите их поровну между активными способностями. (Если жетонов нечётное количество, положите оставшийся к любой способности на ваш выбор.)

ФАЗЫ СРАЖЕНИЯ

Некоторые враги не погибают, когда их здоровье (♥) снижается до 0, а переходят в новую фазу. Иногда при этом требуется положить на планшет врага новые карты (см. раздел «**Карты-накладки**»). Здоровье врага восстанавливается до стартового, и все его карты состояний сбрасываются. Урон от действия, при котором здоровье опустилось до 0, сгорает, и текущий ход немедленно завершается.

У врага может быть больше двух фаз. Следуйте этим указаниям каждый раз, когда враг переходит в новую фазу.

КАРТЫ-НАКЛАДКИ

Накладки — это карты, которые кладутся поверх планшета врага, изменяя его способности, повадки или даже внешний облик.

Найдите число внизу карты-накладки и положите её в область планшета, помеченную этим же числом. Текст на карте-накладке заменяет собой текст на планшете.

Если карта-накладка превращает активную способность в пассивную, поровну разделите жетоны этой способности между активными способностями врага. Если жетонов нечётное количество, положите оставшийся к любой способности на ваш выбор.

КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ

После окончания сражения искатели восстанавливают здоровье до стартового, сбрасывают активные чары и все карты из руки (карты брони и временных состояний возвращаются в стопки на поле) и перемешивают колоду и сброс. Карты фонарей переворачиваются на сторону «Фонарь заряжается». Продолжительные состояния остаются в колоде вплоть до отдыха в таверне.

НА БУДУЩЕЕ

Пока можете пропустить эти разделы, но в дальнейшем они вам пригодятся.



ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Некоторые области на картах обладают эффектами местности. Большинство этих эффектов негативны и накладывают указанное состояние на каждого искателя или врага, перемещающегося в такую область. Негативные эффекты местности помечены символами .

Однако есть и полезные эффекты, дающие бонус искателям и врагам, находящимся в такой области. Например, область с бонусом защиты (+1 ) уменьшает на 1 урон () от атак по врагу или искателю в этой области. Если рядом с таким эффектом указан символ  или , эффект распространяется только на ближние или дальние атаки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВРАГОВ ПО МЕСТНОСТИ

При перемещении враги будут избегать местности с негативными эффектами, если при этом они всё равно смогут приблизиться к своей цели. Враги не принимают в расчёт эффекты местности, которые на них не действуют (например, если их способности предписывают игнорировать эффекты определённых типов).

НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ (ЧЁРНЫЕ И КРАСНЫЕ ЛИНИИ)



Чёрная линия на карте означает непроницаемую границу.

Враги и искатели не могут через неё перемещаться или атаковать. Красная линия означает границу, через которую нельзя перемещаться. Искатели и враги могут атаковать через неё, но не могут её пересекать, даже с помощью действий, позволяющих переместиться в определённую область. Тем не менее, области, разделённые чёрными или красными границами, считаются соседними для всех остальных эффектов.



ПОМОЩНИКИ

Иногда в эпизоде с иллюстрацией подготовки будут указаны карты помощников. Положите их рядом с планшетами врагов. Помощники могут быть соратниками искателей, пособниками врага или даже какими-либо необычными объектами или стихиями.

Если на карте помощника есть активная способность, поместите рядом жетоны способностей так, как указано на иллюстрации подготовки.

Если на карте указано здоровье, то этому помощнику потребуется счётчик здоровья, поскольку его можно атаковать. Если помощник с жетонами способностей выходит из боя, переместите жетоны к крайнему правому планшету врага и поровну разделите между активными способностями. Если жетонов нечётное количество, положите оставшийся к любой способности на ваш выбор.

На помощника нельзя наложить состояние.

КАРТЫ ПУСТОТЫ (БЕСЦВЕТНЫЕ)

Иногда в вашей колоде искателя могут оказаться чёрные карты. Это карты пустоты, не имеющие цвета. К ним неприменимы бонусы, и в путешествии при проверке навыков они никогда не будут считаться картой нужного цвета. Пример карты пустоты — карта усталости. Когда вы изменяете состав колоды (подробнее см. в 4-й части книги правил), карта пустоты может занять место карты любого цвета, как и белая карта.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

АТАКИ



Атака цели в этой области.



Атака цели в соседней области.



Атака всех целей в этой/соседней области.

2

После атаки вы не становитесь фокусом врага.



После атаки вы становитесь фокусом врага.

ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ



Атака накладывает на цель состояние «Слабость» (👉).



Атака накладывает на цель состояние «Ранение» (🩹).



Атака накладывает на цель состояние «Оглушение» (👂).



Атака накладывает на цель состояние «Обездвиженность» (🦿).

ДРУГИЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Возьмите в руку 1 карту брони.



Положите в свою стопку сброса 1 карту усталости.



Восстановите указанное число единиц здоровья.



После выполнения действия возьмите или сбросьте 1 карту.



Получите указанное число жетонов Заветного Пламени.



Уменьшите урон на указанное значение.



Переместитесь ещё 1 раз до или после выполнения действия.



Уменьшите здоровье цели на указанное значение.



После вытягивания фишки верните её в мешочек и достаньте новую.



Чары остаются в игре, пока вы не разыграете другие чары.

ПАМЯТКА ИСКАТЕЛЯ

1. ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Чтобы отправиться в приключение, выберите одну из полученных карт путей и прочтите пролог в книге приключений.

2. ПУТЕШЕСТВИЕ

Найдите эпизод, указанный в прологе.

3. ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

А. ПЛАНШЕТЫ ВРАГОВ И ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ.

Разместите планшет(ы) и жетоны так, как указано на иллюстрации подготовки.

Б. ФИГУРКИ. Расставьте на карте местности фигурки искателей и врагов.

В. ЖЕТОНЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ. Разместите на поле до 3 жетонов. Можно использовать те, которые не были потрачены в прошлом бою.

Г. КАРТЫ ИСКАТЕЛЕЙ. Замешайте сброс в колоду, возьмите в руку 7 карт и карты брони.

Д. ЗДОРОВЬЕ ВРАГА И ФОКУС. Выставьте на счётчиках стартовые показатели здоровья для каждого врага. Поместите жетон фокуса каждого врага рядом с планшетом соответствующего искателя.

4. ОКОНЧАНИЕ СРАЖЕНИЯ

А. Верните на поле все карты временных состояний и брони.

Б. Сбросьте оставшиеся в руке карты и замешайте сброс в колоду.

В. Выставьте на счётчике стартовое здоровье и положите карту фонаря лицом вниз.

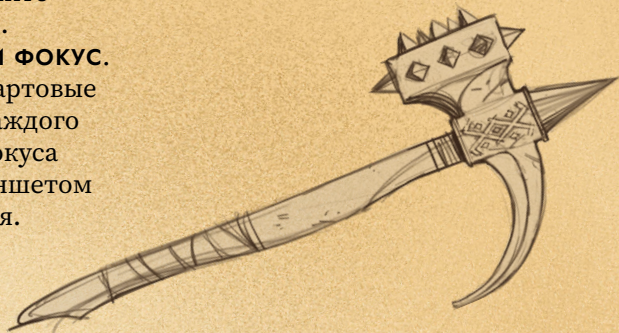
Г. Сохраните оставшиеся жетоны предназначения — они могут пригодиться в другом бою. (За 1 сражение можно потратить не более 3 жетонов.)

5. ОКОНЧАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

А. Если вы получили наборы сокровищ, добавьте их к неиспользуемым картам в сундук с добычей.

Б. Используйте полученные действия исследования для посещения мест в текущем поселении.

В. Замешайте свою стопку сброса в колоду искателя.



КНИГА ПРАВИЛ, ЧАСТЬ 3

ПУТЕШЕСТВИЯ



ВСТУПЛЕНИЕ

Жизнь искателя состоит не только из сражений. Вас также ждут далёкие странствия, неразгаданные тайны, загадочные незнакомцы и даже опасные головоломки. Эта часть игры называется «путешествиями» и описывается в эпизодах из книги приключений.

Строго говоря, перед сражением с виверной в приключении 1 вы уже проделали маленькое путешествие, но оно было крайне простым. Вашим искателям не довелось блеснуть своими умениями при принятии сложных решений или преодолении трудностей — не считая, конечно, самой битвы. Зато следующие приключения позволят вам продемонстрировать все грани ваших талантов.

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ

В путешествиях вам часто придётся принимать решения — например, на развилке ваш отряд должен будет выбрать дорогу. Разделиться и исследовать оба пути не получится. Как гласит народная мудрость: «Никогда не разделяйте отряд». Простейший пример выглядит так:

*Вы стоите на перепутье.
Одна дорога уходит налево, а другая — направо.*

Чтобы свернуть налево, перейдите к 0-2.

Чтобы свернуть направо, перейдите к 0-3.

В этом примере, выбрав поворот налево, вы перейдёте к эпизоду 0-2 в книге приключений, а выбрав поворот направо — к эпизоду 0-3.

ЛИДЕР ОТРЯДА

Возможно, вы захотите выбрать лидера отряда, который будет разрешать ничьи и различные споры между игроками. Именно он будет принимать окончательное решение в случае разногласий. Возможно, это поможет вам избежать споров и жалоб. Но выбирать лидера необязательно, вы можете обойтись и без него, если найдёте другой способ разрешения споров: монетка, кубик или соревнование по скоростному поеданию фаршированных яиц.

ДИЛЕММЫ

Некоторые решения могут стать настоящим испытанием личных качеств и моральных принципов ваших искателей.

В этой ситуации нельзя угодить всем. Те искатели, которые уговорят других совершить выбор, совпадающий с их убеждениями, получают жетон Заветного Пламени (🔥), символизирующий их личностный рост. Для чего нужны жетоны? Об этом вы узнаете чуть позже.

Вот так выглядит пример дилеммы:

Вы можете купить только один торт, но у всех разные вкусы.

Какой торт вы выберете?

◆

ДИЛЕММА – СДЕЛАЙТЕ ВЫБОР

+ 🔥  — Шоколадный! **Перейдите к 0-10.**

+ 🔥  — Ванильно-ромовый! **Перейдите к 0-11.**

+ 🔥  — Лакричный! **Перейдите к 0-12.**

12-3

Если искатели выберут шоколадный торт, то и Аша, и Валора получат по жетону Заветного Пламени.

Если они выберут ванильно-ромовый торт, жетоны получат Роланд, Кхор и Наз.

Ну а если отряд согласится на лакричный торт, жетон достанется только Фейну.

Выдавите жетоны из картонного листа в конверте текущего приключения.

Жетонов хватит на всех.

ВОСПОМИНАНИЯ

Если в путешествии произойдёт что-то важное или необычное, вы получите карту воспоминания, чтобы не забыть об этом событии. Карты воспоминаний следует держать на столе лицом вверх, а между приключениями убирать в сундук с добычей.



В дальнейшем вам может встретиться такое событие:
«Если у вас есть воспоминание 0-Б, шеф-повар узнаёт вас — это вы заказывали лакричный торт. Перейдите к 0-15». Или: «Если у вас есть воспоминание 0-В, вы можете вернуть золотую мартышку, перейдя к 0-16».

В первом примере событие обязывает вас перейти к 0-15. Во втором примере у вас есть выбор: перейти к 0-16 или отказаться. Слово «можете» указывает, что решение принимаете вы сами. Если вы столкнулись сразу с несколькими обязательными вариантами, чьи условия вы выполняете, примените эффект первого из них.

ЭФФЕКТЫ ВОСПОМИНАНИЙ



На некоторых картах воспоминаний есть эффекты. Они действуют, пока у вас есть эти карты. Например, на карте может быть указано: «Вместо 0-15 перейдите к 0-17». Значит, пока эта карта в игре, каждый раз, когда вы должны перейти к 0-15, переходите к 0-17.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Иногда во время особенно сложного или рискованного занятия вам придётся пройти проверку навыка. Проверки бывают разными — подробности будут изложены в самом эпизоде, — однако все они основаны на одном принципе.

РАСКРЫТИЕ КАРТ



Чаще всего при проверке навыка вам нужно будет раскрыть 1 или несколько карт (❧). Если при этом вы раскроете карту нужного цвета, то проверка будет считаться успешной. Например, проверка может выглядеть так: *«Каждый искатель раскрывает по 2 ❧. Искатели, не раскрывшие ни 1 синей ❧, получают по 1 🗡»*.

Чтобы прикинуть свои шансы на успешную проверку, взгляните на цветную шкалу в середине планшета

искателя. Самый длинный отрезок шкалы указывает, карт какого цвета в вашей колоде больше всего, а самый короткий — какого меньше всего.

Чтобы раскрыть карту, возьмите верхнюю карту из колоды искателя и переверните, а затем положите в вашу стопку сброса.

В этом примере вам нужно раскрыть 2 ❧ с верха колоды, посмотреть их цвет и сбросить. Если ни 1 карта не была синей, вы получаете 1 🗡.

Если вы раскрыли белую карту, она считается картой одного любого нужного цвета (красного, зелёного или синего). Карта пустоты, напротив, не считается картой ни одного из нужных цветов и никогда не поможет вам при проверке навыка.

ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КОЛОДЫ В ПУТЕШЕСТВИИ

В путешествии вы перемешиваете колоду только в трёх случаях: перед началом приключения, перед началом сражения и если в ней заканчиваются карты.

Для этого возьмите стопку сброса (если она у вас есть) и перемешайте с оставшимися картами в колоде, чтобы сформировать новую.

ШТРАФЫ

В путешествии вас могут поджидать различные невзгоды.

КАРТЫ УСТАЛОСТИ

Иногда после утомительного действия вы получаете карту усталости (эффект выглядит так: «Получите 1 »). Получив такую карту, положите её в свой сброс. Карты усталости бесполезны в бою и наносят вам урон, если при обновлении они находятся у вас в руке. Вдобавок усталость — это продолжительное состояние. Вы сможете убрать карты усталости из вашей колоды только во время отдыха в таверне (скоро у вас будет такая возможность).

УРОН В ПУТЕШЕСТВИИ

Ваше здоровье () не может упасть до 0 во время путешествия. Если вы можете выбрать вариант, при котором вы не теряете всё здоровье, вы должны его выбрать. Если избежать урона невозможно, то ваше здоровье снижается не до 0, а до 1.

НАГРАДЫ

Путешествия — это не только неприятности и преодоление трудностей. Иногда ваши старания будут вознаграждаться.

МОНЕТЫ



Когда вы получаете монеты в путешествии, выдавливайте их из картонного листа в конверте текущего приключения.

Когда вы получаете монеты в поселении, либо используйте те, которые вы потратили ранее, либо возьмите монеты из конвертов уже пройденных приключений. Монеты принадлежат всему отряду.

Потратить монеты можно во время путешествия или чаще всего в поселениях. Потраченные монеты убираются в стартовую коробку. Непотраченные монеты между приключениями можно положить либо в коробку искателя, либо в мешочек судьбы.

ЗАВЕТНОЕ ПЛАМЯ

Жетоны Заветного Пламени (🔥) можно получить за решение дилемм, проявление доблести или за подвиги на полях сражений.

Получив жетон Заветного Пламени, выдавите его из картонного листа в конверте текущего приключения.

В отличие от монет, тратить эти жетоны вы будете крайне редко. Потраченные жетоны опускайте в прорезь на коробке пустоты, которая лежит в сундуке с добычей. Между приключениями храните жетоны в коробке вашего искателя.

ДОБЫЧА И СОКРОВИЩА

В путешествии вы можете получить новые карты для своей колоды. Это могут быть либо карты из конверта приключения, либо наборы сокровищ.

Наборы сокровищ бывают трёх уровней — бронзовые, серебряные и золотые. Они лежат в сундуке с добычей. Если вы получили набор, возьмите и откройте любой конверт нужного цвета.

Внутри вы найдёте несколько карт для вас и ваших товарищей. Если не сказано иного, добавлять карты в колоду или убирать их оттуда можно только во время отдыха в таверне (подробности см. в 4-й части книги правил). Следуйте указаниям, которые вы получите. Неиспользуемые в данный момент карты храните в сундуке с добычей.

КАРТЫ ПУТЕЙ



После приключения 2 ваш отряд может получить несколько карт путей и с их помощью самостоятельно выбрать, в какое приключение отправиться дальше. Все они будут по силам вашему отряду — вам никогда не дадут чересчур сложное задание. Карты путей

находятся либо в конвертах приключений, либо в колодах исследования. Получив карту пути, вы можете отложить её в сундук с добычей до того момента, пока не будете готовы отправиться в это приключение.

НА БУДУЩЕЕ

Правил из предыдущих разделов вам хватит, чтобы пройти приключение 2. Прочтите эту страницу перед началом приключения 3.

ЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ ИСКАТЕЛЯ

В коридоре нет ничего интересного, кроме странных красных каракулей на стене.



Вы замечаете рядом с каракулями потайной рычаг. **Чтобы потянуть за него, перейдите к 0-6.**



Вы понимаете, что эти каракули — древний магический символ. **Чтобы прочитать его, перейдите к 0-7.**

В противном случае идите дальше по коридору к 0-8.

7-6

В путешествии вам могут встретиться личные варианты искателя, которые доступны, только если этот искатель есть в отряде. Они помечены портретом искателя, как на иллюстрации слева. Например, навыки Аши позволяют обнаружить тайный ход, а познания Роланда — расшифровать древнюю надпись.

В этом примере вы можете потянуть за рычаг, только если в отряде есть Аша, а прочесть надпись — только если в отряде есть Роланд. Если у вас нет ни того, ни другого искателя, отряд должен перейти к эпизоду 0-8. Учтите, что вам не обязательно выбирать личный вариант

даже при наличии искателя в отряде. Иногда потакать всем прихотям друга может быть опасно!

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

После особо напряжённого сражения вы получите указание взять из сундука с добычей один из наборов повышения уровня. В этих наборах содержатся новые карты для всего отряда, а также карта интерлюдии для каждого искателя. Карты с портретом определённого искателя могут использоваться только им. Не забывайте: если не указано иное, добавлять карты в колоду можно только во время отдыха в таверне.

Карты интерлюдий рассказывают небольшие, но важные истории о ваших искателях. Можете прочесть их вслух или про себя.

КНИГА ПРАВИЛ, ЧАСТЬ 4

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОСЕЛЕНИЙ



ВСТУПЛЕНИЕ

В перерывах между приключениями у вас будет шанс исследовать поселение, в котором вы оказались. Вы сможете отдохнуть, сходить за покупками и получить наводку на следующее приключение.

ДЕЙСТВИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

После окончания почти каждого приключения ваш отряд будет получать несколько действий исследования, чтобы изучить поселение, в котором вы задержались. Чтобы совершить действие исследования, выберите на карте поселения место, которое хотите посетить, найдите в колоде этого поселения карту с соответствующим номером и прочтите её.

Например, на карте деревни Винна есть локация «Чайный фургончик Луки» под номером 5. Чтобы посетить это место, найдите в колоде Винны карту В-5, прочтите её и выполните указания, если требуется.

Как правило, после этого действие исследования считается завершённым — об этом будет сказано на карте колоды поселения. Ограниченное количество действий исследования символизирует затраченное время и ресурсы, а также не позволяет вам раскрыть все тайны поселения за раз. Мы ведь не хотим, чтобы вы заскучали!

Когда вы завершите все доступные действия исследования, настанет пора отправиться дальше. Просмотрите все доступные карты путей, выберите любую из них и подготовьтесь к новому приключению!

Если в колоде поселения нет нужной карты, вы не можете посетить это место. Либо вы уже были там и узнали всё, что могли, либо вам нужно вернуться позже. Действие исследования не тратится, если выбранное вами место оказалось недоступно.

МАГАЗИНЫ И ПОКУПКИ

При первом посещении магазина вы получите указание добавить его каталог в секцию магазинов. В колоде поселения вы найдёте карту-каталог с перечислением товаров, а также сами предлагаемые к покупке карты. Переложите их все в секцию магазинов в сундуке с добычей. В дальнейшем, используя действие исследования для посещения этого магазина, вы сможете сразу приобретать товары из его каталога.

Купленную в магазине карту можно либо положить к неиспользуемым картам, либо добавить в колоду искателя согласно правилам из раздела **«Изменение состава колоды»** на стр. 3. Используя действие исследования для посещения магазина, вы можете купить из его каталога сразу несколько товаров или даже все.

ОДНОРАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые товары из магазинов можно использовать в бою только 1 раз, после чего они возвращаются в магазин, где вы сможете приобрести их повторно.

ПРОДАЖА ТРОФЕЕВ

В некоторых магазинах у вас будет возможность продать жетоны

фокуса, полученные после победы над врагом. Об этом будет сказано в карте-каталоге. Иногда жетон можно обменять на уникальную вещь: например, ходят слухи, что в Дин'Люксе можно изготовить плащ из кожи виверны. Не продавайте разом все жетоны, чтобы не упустить возможность обменять их на уникальные вещи, но помните, что чаще всего такие предметы изготавливаются из шкур или других частей тела звероподобных врагов. Вы вряд ли найдёте магазин, в котором вам предложат сделать плащ из разбойника. За каждое посещение магазина можно изготовить только 1 уникальную вещь, но можно продать сколько угодно жетонов фокуса.



ОТДЫХ В ТАВЕРНЕ

Используя действие исследования для посещения таверны, вы чаще всего получите возможность в ней переночевать (обычно за деньги).

Отдых в таверне позволяет членам вашего отряда избавиться от всех карт продолжительных состояний,

вернув их в стопки на игровом поле.

Кроме того, во время отдыха в таверне вы, как правило, сможете изменить состав колоды, используя новые полученные вами карты или обмениваясь картами с другими искателями.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТАВА КОЛОДЫ

Если вы хотите добавить в свою колоду искателя новые карты, помните о следующих правилах:

ПРАВИЛО 1: ФИРМЕННЫЕ ПРИЁМЫ

Если на карте изображён портрет искателя, то никто, кроме него, не может добавить эту карту в свою колоду.



ПРАВИЛО 2: РАЗМЕР КОЛОДЫ

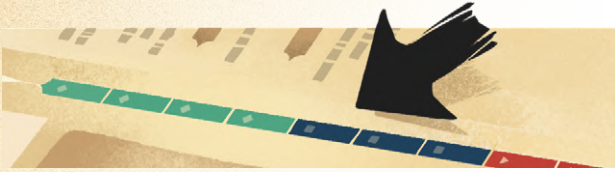
Как правило, в колоде искателя должно быть 9 действий и 9 связанных с ними бонусов (они носят такое же название). Кроме этого, у искателя есть карта фонаря и может быть сколько угодно одноразовых карт.

Всякий раз, убирая или добавляя карту действия, вы должны также убрать или добавить парную карту бонуса, если она есть. В редком случае, если парной карты нет, в колоде может быть меньше 18 неодноразовых карт.

ПРАВИЛО 3: ЦВЕТА

В середине планшета искателя есть цветная шкала. Она показывает, сколько карт действий каждого цвета должно быть в вашей колоде искателя, не считая фонарь и одноразовые карты.

Например, шкала на планшете Аши означает, что в её колоде должны быть 4 зелёных действия, 3 синих и 2 красных, а также связанные с этими действиями бонусы. Каждая двухцветная карта



(например, красно-синяя) считается 1 картой любого из этих цветов (либо красного, либо синего). Каждая белая карта и карта пустоты (бесцветная) при составлении колоды считаются картой 1 любого цвета.



ПРАВИЛО 4: ЗАВЕТНОЕ ПЛАМЯ

Внизу некоторых карт указаны символы Заветного Пламени. Общее число символов  на всех картах вашей колоды не может превышать число имеющихся у вас жетонов . При добавлении таких карт в колоду тратить жетоны не требуется.

Например, при наличии 3 жетонов Заветного Пламени ваша колода может включать 1 или несколько карт, на которых суммарно должно быть не более 3 символов . Если у вас пока нет ни 1 жетона , вы не можете добавлять в свою колоду карты с таким символом.

Если вы потратите жетоны  и количество символов на картах превысит количество имеющихся жетонов, то вы должны потратить действие исследования на отдых в таверне, чтобы изменить состав колоды.

ПРАВИЛО 5: НЕ БОЛЕЕ 3 МГНОВЕННЫХ КАРТ

Некоторые особо мощные карты помечены символом молнии () в нижних углах. **Всего в вашей колоде может быть не более 3 карт с символом .**

Обычно мгновенные карты имеют свойство «Свободное действие», но не всегда. Некоторые карты действий могут быть разыграны как бонусы — такие карты тоже считаются мгновенными, хотя и не обладают свойством «Свободное действие».



СОБЫТИЯ

Чаще всего событие представляет собой короткий эпизод, который происходит в поселении. Столкнувшись с событием, найдите в колоде поселения соответствующую карту, прочтите её и выполните указания.

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Также во время пребывания в поселении вы можете получить доступ к новым приключениям. Иногда для этого достаточно посетить какое-то место, а иногда — обратиться к нужному персонажу. После этого вы получите указание взять новую карту пути. Найдите её в колоде поселения и добавьте к другим доступным вам путям.

Завершив все действия исследования, выберите любую доступную карту пути, чтобы начать следующее приключение, и поместите её рядом с коробкой пустоты. Доступные пути следует хранить в сундуке с добычей вместе с неиспользуемыми картами искателей.



НА БУДУЩЕЕ

Пока можете пропустить этот раздел, но он пригодится, когда ваш отряд войдёт в Дин'Люкс.

УЧИТЕЛЯ

В некоторых местах вы можете найти учителей, которые помогут вам овладеть новыми навыками. Во многом эти места подчиняются тем же правилам, что и магазины, но вам нужно будет пройти проверку навыка, чтобы получить новые карты.

За 1 действие исследования вы можете попытаться пройти проверку несколько раз, если у вас хватит на это монет.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Ссылки даны в формате «Часть книги правил.Страница».
Например, 2.12 — страница 12 во второй части книги правил.

АТАКИ	2.7	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	2.10
БОНУСЫ	1.6, 2.6, 2.10–2.11	ПОБЕДА НАД ВРАГОМ	2.14–2.15
БРОНЯ	2.3, 2.6, 2.8	ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ	3.7
ВОСПОМИНАНИЯ	3.3	ПОМОЩНИКИ	2.17
ДИЛЕММЫ	3.2	ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ	3.4
ДЕЙСТВИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	4.1	СМЕНА ФОКУСА	2.13
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ	1.6	СОБЫТИЯ	4.5
ЖЕТОНЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ	2.1, 2.9	СОСТОЯНИЯ	2.13–2.14
ЗАВЕТНОЕ ПЛАМЯ	2.8, 3.6, 4.4	СПОСОБНОСТИ ВРАГА, АКТИВНЫЕ	
ИЗМЕНЕНИЕ СОСТАВА КОЛОДЫ ...	4.3–4.4	И ПАССИВНЫЕ	2.12
КАРТА ФОНАРЯ	1.5, 2.3, 2.12	СРАЖЕНИЕ — КОНЕЦ	2.16
КАРТЫ ПУСТОТЫ (БЕСЦВЕТНЫЕ)	2.17	СРАЖЕНИЕ — ПОДГОТОВКА ...	2.1–2.3
КАРТЫ ПУТЕЙ	3.6, 4.5	ТРОФЕИ	2.14, 4.2
КАРТЫ УСТАЛОСТИ	2.8, 2.14, 3.5	УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	2.18
КАРТЫ-НАКЛАДКИ	2.15	УЧИТЕЛЯ	4.6
ЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ ИСКАТЕЛЯ	3.7	ФАЗЫ СРАЖЕНИЯ	2.15
МАГАЗИНЫ	4.2, 4.6	ФИШКИ ВРАГОВ И ИСКАТЕЛЕЙ ...	2.8–2.9
МГНОВЕННЫЕ КАРТЫ	4.4	ФИШКИ СЕРДЕЦ И ТЬМЫ	2.9
МЕШОЧЕК СУДЬБЫ	1.7–1.8, 2.8–2.9	ФОКУС ВРАГА	2.3, 2.5, 2.13
МОНЕТЫ	3.5	ХОД ВРАГА	2.12–2.13
НАБОРЫ СОКРОВИЩ	3.6	ХОД ИСКАТЕЛЯ	2.10–2.12
НАЁМ И ЗАМЕНА ИСКАТЕЛЕЙ	1.12	ЦВЕТА КАРТ	1.5–1.6, 2.17
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ	4.5	ЧАРЫ	2.8, 2.10
ОБНОВЛЕНИЕ РУКИ	2.11	ШКАЛА ВРЕМЕНИ	2.9
ОДНОРАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ	4.2	ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ	2.16–2.17
ОТДЫХ В ТАВЕРНЕ	4.3		

