

ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ

ПАДЕНИЕ АВАЛОНА



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Создатели игры.....	2
Состав игры.....	2
Общие понятия.....	4
Описание компонентов.....	5
Подготовка к кампании.....	6
Процесс игры.....	8
Основные правила.....	10
Бой.....	14
Дипломатия.....	18
Альтернативные режимы игры.....	22
Глоссарий.....	23
Краткие правила.....	24

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Кшиштоф Пискорский, Марцин Сверкот
Художественные руководители: Марцин Сверкот, Пётр Фоксович

Тестирование и развитие: Кшиштоф Пискорский, Павел Самборский, Анджей Беткевич, Марцин Сверкот, Лукаш Кравец, Ян Труханович, Бартоломей Калиш, Кшиштоф Бельчик, Михал Лах

Составители правил: Кшиштоф Пискорский, Павел Самборский, Анджей Беткевич, Лукаш Кравец, Михал Лах
Художники: Пётр Фоксович, Ева Лябак, Патрык Эндрашек, Михал Пайтш, Пётр Орлеанский, Якуб Казмерчак, Анджей Пулторанос, Пётр Крыньский

Графический дизайн: Енджей Цесляк, Адриан Радзюн, Анджей Пулторанос

3D-графика: Енджей Хомикий, Пётр Гацек, Агнешка Поган, Матеуш Модзелевский, Якуб Зюлковский

Автор сюжета: Кшиштоф Пискорский

Авторы художественных текстов: Кшиштоф Пискорский, Анджей Беткевич, Дэн Морли

Редакторы: Мэтт Клик, Кшиштоф Пискорский

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчики: Александр Петрунин, Анна Полянская, Катерина Шевчук

Корректор: Алина Кривошлыкова

Верстальщики: Рафаэль Пилюня, Ульяна Гребенева



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОСТАВ ИГРЫ

Ниже вы найдёте подробный перечень всех компонентов, входящих в базовую игру.

ФИГУРКИ



БЕОР



АЙЛЕЙ



АРЕВ



ЧЕРВЯК

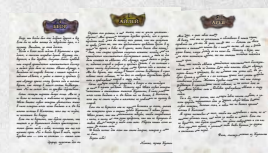


ПРЕДТЕЧА



3 МЕНГИРА

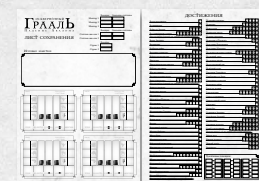
БУМАЖНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



4 ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ПИСЬМА



4 ПЛАНА ОСТРОВА



30 ЛИСТОВ СОХРАНЕНИЯ



ОБУЧАЮЩИЙ БУКЛЕТ



ПРАВИЛА ИГРЫ



ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ «ПАДЕНИЕ АВАЛОНА»

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



ЗЕЛЁНЫЙ ПЛАНШЕТ



ГОЛУБОЙ ПЛАНШЕТ



КОРИЧНЕВЫЙ ПЛАНШЕТ



СЕРЫЙ ПЛАНШЕТ



4 ЖЕТОНА ПЕРСОНАЖЕЙ

Пластиковые компоненты



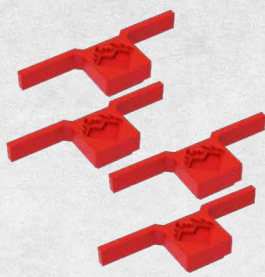
10 СЧЁТЧИКОВ



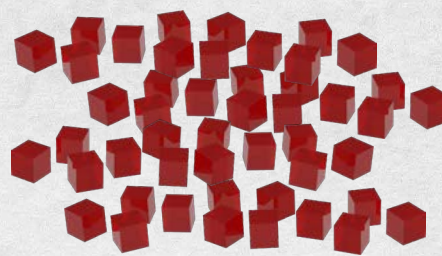
8 ФИШЕК ВРЕМЕНИ



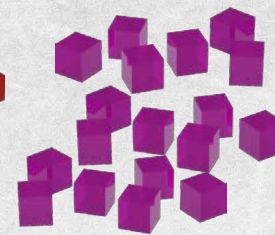
4 ФИШКИ МИССИИ



4 МАРКЕРА
ЗДОРОВЬЯ



90 КРАСНЫХ
МАРКЕРОВ



25 ФИОЛЕТОВЫХ
МАРКЕРОВ



ОБЫЧНЫЙ КУБИК



КУБИК СТРАЖА

КАРТЫ

КАРТЫ ОБЫЧНОГО РАЗМЕРА (556 шт.)



31 ЗЕЛЁНАЯ
КАРТА ВСТРЕЧ



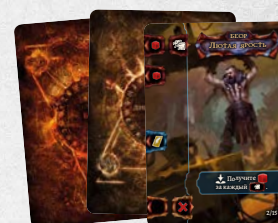
31 СЕРАЯ
КАРТА ВСТРЕЧ



50 ГОЛУБЫХ БАЗОВЫХ
КАРТ БОЯ И ДИПЛОМАТИИ



50 ЗЕЛЁНЫХ БАЗОВЫХ
КАРТ БОЯ И ДИПЛОМАТИИ



30 КАРТ БЕОРА



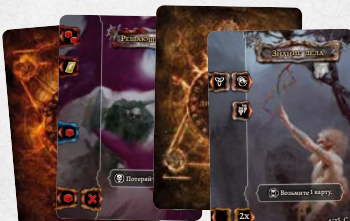
30 КАРТ АЙЛЕЙ



31 ФИОЛЕТОВАЯ
КАРТА ВСТРЕЧ



31 СИНЯЯ
КАРТА ВСТРЕЧ



50 СЕРЫХ БАЗОВЫХ
КАРТ БОЯ И ДИПЛОМАТИИ



50 КОРИЧНЕВЫХ БАЗОВЫХ
КАРТ БОЯ И ДИПЛОМАТИИ



30 КАРТ АРЕВА



30 КАРТ ЧЕРВЯКА



4 КАРТЫ
«ВЫ СХОДИТЕ С УМА»



4 КАРТЫ
«ВЫ УМИРАЕТЕ (КООП.)»



1 КАРТА
«ВЫ УМИРАЕТЕ»



8 КАРТ-РАЗДЕЛИТЕЛЕЙ
«НАБОР УЛУЧШЕНИЯ»



22 КАРТЫ
СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ



70 КАРТ
СЮЖЕТНЫХ СОБЫТИЙ

БОЛЬШИЕ КАРТЫ (72 шт.)



63 КАРТЫ ЛОКАЦИЙ



9 КАРТ-ПАМЯТОК

МАЛЕНЬКИЕ КАРТЫ (143 шт.)



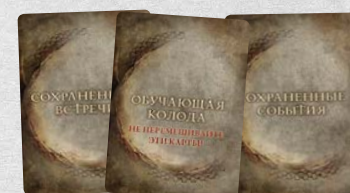
42 КАРТЫ СЕКРЕТОВ



65 КАРТ
ПРЕДМЕТОВ



36 КАРТ НАВЫКОВ



3 ОСОБЫЕ КАРТЫ

ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе вы найдёте общее описание игрового процесса и компонентов. Если вам не терпится поскорее отправиться в странствие, можете пропустить данный раздел и перейти к «Подготовке к кампании» на с. 6 этого буклета.

ВСТУПЛЕНИЕ

«Осквернённый Грааль» — это сюжетная игра, рассчитанная на 1–4 участников. Вам предстоит исследовать мрачный и смертельно опасный мир, созданный по мотивам кельтских мифов и легенд о короле Артуре.

Каждый из вас перевоплотится в героя поневоле, которому предстоит пережить испытания, оказавшиеся не по зубам более опытным воителям. Подгоняемые потусторонней силой, прозванной искажением, ведя отчаянную борьбу за скудные ресурсы и сталкиваясь с разнообразными обитателями острова, ваши персонажи будут путешествовать по большому открытому миру и пытаться достичь невозможного.

«Осквернённый Грааль» обладает глубоким нелинейным сюжетом. Вы сможете преодолевать трудности разными способами, благодаря чему не сыграете две одинаковые партии. События базовой игры и кампаний-дополнений разделяют долгие годы, и ваши решения, принятые в прошлом, повлияют на ситуации, которые сложатся в будущем.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Обычная партия в «Осквернённый Грааль» проходит в странствиях по полному опасностей острову Авалону. Ваш персонаж будет тратить **энергию**, чтобы **путешествовать** между **локациями** и открывать новые. Чтобы перемещаться к новым участкам острова, вам придётся активировать **менгиры** — статуи, встречающиеся по всему королевству. Со временем их сила будет иссякать, и для их активации вам понадобится немало **ресурсов**, поэтому планирование маршрута странствия потребует от вас стратегических умений.

Вы будете **исследовать** посещаемые локации, всё глубже погружаясь в нелинейную историю, описанную в **журнале исследований**. Порой ваши поступки будут преобразовать мир игры: заменять карты локаций и наделять вас влияющими на игру **достижениями** и картами **секретов**.

Вокруг вас будут сменяться дни и ночи, и в начале каждого дня вы будете открывать новую карту **события**, отмеряющую ход игрового времени и, возможно, посвящающую вас в детали новой **миссии**.

По пути вас ждёт множество **встреч**. Для их проведения используются личные колоды **боя** и **дипломатии**, состав которых вы будете менять сами на протяжении всей кампании. Опыт, полученный в результате встреч, позволит **развивать** ваших персонажей: вы сможете увеличивать и оптимизировать личные колоды, получать полезные **навыки** и улучшать **характеристики**. Всё это поможет выжить на острове.

Ваше приключение будет продолжаться, пока вы не завершите **главу** текущей сюжетной линии или не закончите всю **кампанию**. Если, конечно, вы не **умрёте** или не **сойдёте с ума**. Угроза того и другого нависнет над вами с самого начала странствия. В конце концов, период падения Авалона — не лучшее время для жизни... Но когда вы вернётесь, вы будете мудрее и опытнее.

Этот остров никогда не был частью мира людей. Витая на границе между нашей реальностью и древней силой, известной как искажение, он был населён таинственным тифрическим народом. Но люди здесь всё равно появились — приплыли на своих деревянных кораблях, со своим честолюбивым королём и его братством рыцарей.

Спасаясь от опустошающей их край чумы, они мало-помалу заселили остров, воздвигнув тут и там зловещие мистические менгиры. Что же до былых хозяев этих земель, то память о них сохранилась лишь в легендах. Через шесть сотен лет никто уже и не помнил, как звался их народ. Для сегодняшних обитателей Авалона они просто предтечи...

Времена нынче настали тяжёлые. Чума, прозванная Красной Смертью, вернулась. Сила менгиров иссякает, а без них искажение вновь поглотит остров. Пятерым наиболее уважаемым жителям вашей деревни пришлось пойти за помощью в Камелот.

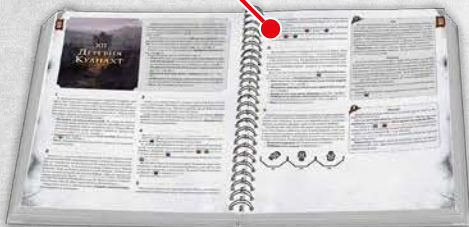
Вы наблюдали издали, как они отважно отправились навстречу опасностям. И вы не были одним из них.

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

На этой странице показано, как выглядит «Осквернённый Грааль» в процессе игры. Рисунок поможет понять, для чего нужен тот или иной компонент.

ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ

Каждой карте локации соответствует свой раздел в журнале исследований.



КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Модульное игровое поле.

МЕНГИРЫ

Охранные изваяния Авалона. Ограничивают число открытых карт локаций.

СТРАЖ

Опасный враг, преследующий персонажей.

КОЛОДА СЕКРЕТОВ

Пронумерованные карты, среди которых есть всё: от уникальных предметов до новых правил.

КОЛОДА ПРЕДМЕТОВ

Обычное снаряжение: от брони до верёвки.

СЧЕТЧИКИ

Вставляются в менгиры и показывают, как долго те пробудут в игре, а также используются как таймеры, помогают расшифровывать секреты и подбрасываются наподобие монет.

КОЛОДА НАВЫКОВ

Набор навыков, которыми игроки наделяют персонажей.

КОЛОДЫ ВСТРЕЧ

Четыре типа опасностей. Одни преодолеваются боем, другие – дипломатией.

ПИСЬМА, ПЛАНЫ ОСТРОВА, ЛИСТЫ СОХРАНЕНИЯ

Дополнительные компоненты, используемые в игре.

КАРТЫ СМЕРТИ И БЕЗУМИЯ

Прикладываются к планшетам умирающих и сходящих с ума персонажей.

КОЛОДА ЛОКАЦИЙ

Содержит неоткрытые карты локаций.

ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Здесь находятся жетоны персонажей, а также их ресурсы, характеристики и шкалы жизни.

КАРТЫ НАВЫКОВ

Покупаются за опыт и кладутся у планшетов персонажей.

КАРТЫ-ПАМЯТКИ

Содержат информацию о символах, действиях, бое и дипломатии, а также другие полезные сведения.

КОЛОДЫ БОЯ И ДИПЛОМАТИИ

У каждого персонажа свои колоды для проведения боевых и дипломатических встреч.

КОЛОДА СОБЫТИЙ И СТОПКА СБРОСА

Карты, направляющие сюжетную линию и вызывающие различные случайные эффекты.

СТОПКА АКТИВНЫХ МИССИЙ

Карты с важными миссиями.

ФИГУРКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ваши герои. У каждого свой планшет персонажа, жетон персонажа, а также колоды боя и дипломатии.

МАРКЕР ЗДОРОВЬЯ

Особая T-образная фишка, перемещаемая по шкале здоровья на планшете персонажа.

ФИШКИ ВРЕМЕНИ И МИССИИ

Кладутся на компоненты или используются со счётчиками.

МАРКЕРЫ

Фиолетовый маркер заменяет пять красных.

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

Самый простой способ изучить игру (и мы настоятельно советуем вам так и поступить) — это воспользоваться обучающим буклетом. Он покажет вам основы игры в ходе вводного одиночного приключения. Для подготовки последующей кампании пройдите описанные ниже этапы. Для возвращения к прерванной кампании этого делать не нужно: обратитесь к разделу «Сохранение игры» на с. 13 этого буклета.





ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЖА

Каждый игрок проходит следующие этапы:



I. Выберите персонажа. Возьмите фигурку персонажа, его жетон и планшет того же цвета.

Подсказка: отличия между персонажами заключаются в особых действиях и отрицательных чертах, указанных на лицевой стороне их жетонов, в длине шкал жизни на планшетах персонажей и в уникальных колодах боя и дипломатии.


У дополнительного персонажа Ниав красный жетон, и она может использовать планшет любого цвета.

II. Отметьте начальные уровни своей энергии  и ужаса . Найдите на планшете персонажа шкалы  и , а затем поместите по одному красному маркеру в начальные ячейки, отмеченные красными стрелками.



III. Поместите T-образный маркер здоровья  на шкалу здоровья . Его начальная ячейка также отмечена стрелками.



Форма маркера поможет вам не забыть о связи вашего  с двумя другими шкалами (см. «Процесс игры» на с. 8).

IV. Отметьте начальные характеристики. Начальные очки характеристик указаны на обороте вашего жетона персонажа. Поместите по одному красному маркеру в соответствующие ячейки характеристик вашего планшета персонажа.



V. Возьмите начальные ресурсы. Они тоже указаны на обороте жетона персонажа. Поместите соответствующее количество красных маркеров в ячейки ресурсов вашего планшета персонажа.

VI. Найдите и отложите в сторону 80 карт боя и дипломатии вашего цвета. Всего в игре по 50 базовых карт боя и дипломатии каждого цвета и по 30 улучшенных карт боя и дипломатии с именем одного из персонажей над их названиями.

Для упрощения поиска можно пользоваться номерами карт. К примеру, для Айлей (персонажа зелёного цвета) нужно взять карты боя с номерами 1–25 З, карты дипломатии с номерами 1–25 З, улучшенные карты боя с номерами 1–15 З и её именем, а также улучшенные карты дипломатии с номерами 1–15 З и её именем.

Если вам по-прежнему сложно понять, какие карты к чему относятся, посмотрите подробное описание карт в разделах «Бой» (с. 14) и «Дипломатия» (с. 18) этого буклета.

VII. Соберите начальные колоды карт боя и дипломатии. Возьмите 15 базовых карт боя и 15 базовых карт дипломатии со знаменем вашего цвета. Знамя изображено под названием карты (см. рисунок ниже). Перемешайте каждую колоду по отдельности. Поместите колоду боя слева от планшета персонажа, а колоду дипломатии — справа.

Если вы играете персонажем из другой кампании, обратитесь к составу начальных колод, указанному на обороте его жетона персонажа.



В кампании «Падение Авалона» начальные карты, используемые на этом этапе, имеют номера от 1 до 15.

На начальных картах нет имён персонажей!

VIII. Соберите наборы улучшения боя и дипломатии. Возьмите 15 улучшенных карт боя с именем вашего персонажа. Затем возьмите 10 оставшихся базовых карт боя вашего цвета (карты без знамени, оставшиеся после сбора начальной колоды на прошлом этапе). Перемешайте эти 10 базовых и 15 улучшенных карт. У вас получится набор улучшения боя, состоящий из 25 карт. В ходе игры вы будете покупать новые карты из этого набора и совершенствовать свою колоду.

Теперь повторите вышеописанное с оставшимися картами дипломатии. У вас получится набор улучшения дипломатии.

Поместите оба набора в одно из отделений для сохранения в коробке или накройте их картами «Набор улучшения» своего цвета.

IX. Поместите жетон персонажа в углубление на планшете персонажа. Убедитесь, что жетон лежит действенным персонажем вверх (и информацией о подготовке вниз).



X. Прочтите своё вступительное письмо. Написанное вашим наставником, пропавшим вместе с прошлой экспедицией, оно прольёт свет на ваше текущее положение.

В письме также указан ваш уникальный номер персонажа, изредка используемый для определения итогов ничьих и голосований.

XI. Возьмите план острова. Если вы ещё не знакомы с географией Авалона, он поможет вам представить расположение важных мест на острове. Учтите, однако, что план составляли более столетия назад, поэтому он может быть неточным.

ПОДГОТОВКА МИРА

Когда каждый игрок подготовит персонажа, перейдите к следующим этапам:

I. Выложите начальную локацию. Начальная локация кампании «Падение Авалона» — это карта локации 101. Положите её в середину игровой зоны и поставьте на неё фигурки всех персонажей, участвующих в кампании.

Другие кампании из дополнений к игре будут использовать в качестве начальных локаций карты 201, 301 и 401.

II. Поставьте одну фигурку менгира на карту начальной локации и поместите один счётчик в углубление в её нижней части. Поверните счётчик так, чтобы впереди была видна цифра 8 (1 игрок), 7 (2 игрока), 6 (3 игрока) или 5 (4 игрока).

Этот счётчик отмечает важную информацию: сколько дней остаётся до того, как силы менгира иссякнут (см. «Менгиры и искаженья» на с. 11).



III. Подготовьте начальную область игрового поля. Посмотрите на 4 указателя направления на четырёх краях карты начальной локации. Найдите 4 карты локаций с номерами, совпадающими с указателями, и приложите их к соответствующим сторонам.

Пример: в кампании «Падение Авалона» вам нужно приложить «Охотничью рощу» (102) к верхней стороне начальной локации (101), «Воинскую ярмарку» (103) к левой, «Сожжённый конклав» (104) к правой, а «Брошенные мечи» (105) к нижней.



IV. Подготовьте карты встреч. Возьмите все карты встреч и разделите их по цвету. У вас получится 4 стопки. Каждая состоит из 31 карты, включая особую встречу, отмеченную как «Ваша первая встреча».

Эти стопки понадобятся вам на этапе IX для сбора колод встреч.

V. Подготовьте колоды секретов и предметов. Возьмите все карты секретов и предметов и сложите их в 2 колоды рядом со стопками встреч. Вы можете разложить карты секретов по номерам, чтобы упростить их поиск в процессе игры. Перемешайте колоду предметов.

VI. Возьмите чистый лист сохранения. Этот лист используется для сохранения игры и отметок достижений, благодаря которым изменяется ваше взаимодействие с некоторыми локациями и отношение к вам окружающих.

VII. Раздайте памятки. Каждый игрок берёт по карте «Символы» и «Порядок дня» (с «Действиями» на другой стороне). Оставьте памятку по бою и дипломатии на столе.

VIII. Выберите летописца (необязательно). Назначьте одного из игроков летописцем для ускорения процесса игры. Обязанности летописца описаны ниже.

IX. Подготовьте первую главу. Найдите карту события «Подготовка к главе 1» и выполните её указания, начав с лицевой стороны. Так вы подготовите колоды встреч и событий.

ПОДГОТОВКА К ГЛАВЕ 1

Затем возьмите все карты случайных событий, перемешайте их и положите рядом с игровой зоной или в коробку. Иногда карты событий обязывают поместить определённое количество случайных событий на колоду событий. Когда игра предписывает взять карту события, вы всегда берёте её из колоды событий, а не из стопки случайных событий!

После завершения очередной главы вас попросят выполнить указания карты подготовки к следующей главе, в частности изменить состав колод встреч, убрав из них простые встречи и добавив более сложные.

X. Начинается первый день вашего странствия. Перейдите к разделу «Процесс игры» этого буклета и начните странствие!

Подсказка: вполне разумным первым шагом станет исследование начальной локации. Возможно, то, что она предложит, окажется полезным...

Подсказка: в первые игровые дни держите под рукой памятку «Порядок дня» и выполняйте описанные этапы друг за другом. Новички часто забывают о важных вещах, таких как уменьшение значений счётчиков и открытие новой карты события в начале дня.

ЛЕТОПИСЕЦ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

В игре с 2–4 участниками мы советуем одному из них взять на себя роль летописца. Продолжая оставаться полноценным игроком, он также становится кем-то вроде ведущего и должен:



- Зачитывать (или пересказывать) параграфы журнала исследований другим игрокам.
- Проводить рутинные операции вроде открытия карты события и уменьшения значений счётчиков в начале каждого дня.
- Отвечать за лист сохранения, фиксируя полученные достижения и проверяя их в нужные моменты.
- Добавлять новые карты локаций, а также убирать карты локаций, оказавшиеся слишком далеко от активных менгиров.
- Раздавать карты секретов и предметов из их колод.
- Разрешать ничьи и принимать окончательное решение в любых спорных ситуациях.

Вы вполне можете обойтись без летописца, однако, назначив кого-то исполнять эти обязанности, вы сократите время на промежуточные манипуляции и уменьшите число совершаемых ошибок. К тому же, слушая, что происходит с другими персонажами во время их исследований, вся компания волей-неволей будет вовлечена в происходящие события.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В этом разделе вы узнаете, как играть в «Осквернённый Грааль».

Порядок дня

День — самая важная единица времени в игре, охватывающая один полный её раунд. В **разгар дня** (этап II) персонажи тратят  на выполнение действий, пока  не закончатся или они не спасуют. Затем наступает недолгий **конец дня** (этап III), когда персонажи отдыхают, восстанавливают силы, видят сны, развиваются и оптимизируют колоды. Следом настаёт **начало дня** (этап I), требующее выполнения некоторых подготовительных операций, включая открытие новой карты события.

На протяжении всей игры вам предстоит последовательно проводить эти три этапа.

I. Начало дня

1. Уберите неактивные менгиры. Если внизу менгира нет счётчика, то он немедленно становится неактивным и его силы иссякают. Уберите все такие менгиры с игрового поля. Менгиры, остающиеся на поле, называются **активными**.


2. Уберите локации, находящиеся слишком далеко от менгиров. Каждая локация в игре должна граничить (по горизонтали, вертикали или диагонали) с локацией с активным менгиром. Если какие-либо карты локаций больше не граничат с локацией с активным менгиром, немедленно сбросьте их (см. «Менгиры и искаженье» на с. 11).

3. Уменьшите значения счётчиков менгиров. Уменьшите значение счётчика каждого активного менгира на 1. Если счётчик уже показывает 1, то вместо этого уберите его из-под менгира. Заметьте, что сам менгир не исчезнет и не станет неактивным до начала следующего дня!

4. Уменьшите значения счётчиков времени и уберите фишки времени. Если в игре есть счётчики с фишками времени (на поле, на картах секретов, рядом с персонажами), уменьшите их значения на 1. Если счётчик уже показывает минимальное значение, уберите его из игры.

Уберите по 1 фишке времени со всех карт локаций, на которых они есть.

На этом этапе уменьшаются лишь значения счётчиков с фишками времени. Счётчики с фишками миссии подчиняются своим правилам. Вы также не должны убирать какие-либо фишки миссии из локаций.

5. Откройте и прочтите новую карту события. Если на ней есть слово «миссия» и символ красного замка , перенесите её в стопку активных миссий рядом с колодой событий. Если нет, разыграйте и сбросьте.

В отличие от случайных событий, которые действуют лишь день, события с миссиями остаются активными до указанного на них момента.

6. Переместите стражей. Стражи — особые враги, перемещающиеся по игровому полю. Если на поле есть стражи, киньте кубик стража за каждого из них и переместите его по правилам, описанным в разделе «Стражи» на с. 12 этого буклета.

7. Обсудите планы. Если в игре несколько участников, то самое время обсудить дальнейшие планы. Вы выиграете или проиграете все вместе, поэтому тщательно обдумывайте свои действия.




8. Снарядитесь в путь. Убедитесь, что у вашего персонажа не более 1 карты предмета или секрета с одним и тем же ключевым словом (см. «Предметы и снаряжение» на с. 12),

выложенной лицевой стороной вверх. Переверните лишние карты.

II. РАЗГАР ДНЯ


Сначала каждый игрок выполняет одно действие. Порядок выполнения действий игроки выбирают сами. Если они не могут договориться, то первым выполняет действие игрок с наименьшим номером персонажа. Все доступные действия отмечены особым символом, который также определяет стоимость этого действия.



Такой символ указан перед каждым действием. X — это стоимость действия, то, сколько  нужно потратить на его выполнение. (Некоторые действия выполняются за трату  и получение .)



Группа из двух и более игроков, находящихся в одной локации, может договориться выполнять действие вместе и одновременно, объединившись в команду (см. **синий текст** в описании каждого действия ниже).

После того как каждый игрок выполнит одно действие или поучаствует в выполнении командного действия, игроки могут снова выполнить по одному действию.


Так продолжается до тех пор, пока каждый либо не спасует, либо не потратит всю свою . Затем игроки переходят к этапу III — концу дня.

*Подсказка: для уменьшения времени ожидания хода вы можете не ждать, пока другой игрок закончит проводить встречу, и начать выполнять собственное действие. Также игрокам следует заранее планировать, как распорядиться **опытом** и как изменить колоды боя и дипломатии, чтобы остальные не ждали их на этапе конца дня.*



В игре есть 6 следующих основных действий (также описанных в памятке):



 ИССЛЕДОВАНИЕ, стоимость 1 . Каждая локация таит в себе секреты, происшествия и задания, и исследование — основной способ узнать о них. Переверните карту своей локации и прочтите текст на обороте. Некоторые карты содержат всю необходимую информацию, а другие отсылают вас к журналу исследований. Продолжайте своё исследование в журнале, пока не встретите фразу «исследование окончено». Закончив исследование, переверните карту локации обратно и продолжайте игру.


Перед началом кампании прочтите первые страницы журнала исследований, описывающие, как им пользоваться.


Команда. Если вы исследуете командой, то общая стоимость исследования — 1  за каждого члена команды. Члены команды могут помогать друг другу выплачивать любую стоимость, разделив её как угодно между собой. Большинство положительных и отрицательных эффектов в игре применяется к каждому члену команды. Однако иногда игрокам приходится делить полученное между собой. Подробнее об этом написано в начале журнала исследований.

Подсказка: если переворачивать карту не очень удобно (из-за того, что на ней несколько фигурок), сразу перейдите к журналу исследований. Раздел каждой локации в журнале начинается с того же текста, что и на обороте карты.

 ПУТЕШЕСТВИЕ, стоимость 1 . Переместите фигурку своего персонажа на любую карту локации, связанную с текущей (см. «Локации» на с. 10). Если две локации выложены рядом друг с другом, но не связаны указателями направления, вы не можете перейти с одной из них на другую (обычно из-за горных хребтов, стен, широких рек и прочих естественных преград).


Прибыв в новую локацию, первым делом проверьте, не нужно ли добавить на игровое поле новые карты локаций (см. «Локации» на с. 10). Затем посмотрите, есть ли на лицевой стороне карты вашей локации символ молнии . Эффект, отмеченный , необходимо применить, как только вы попадёте в локацию.


Пример: на карте локации символ  предваряет текст «возьмите серую карту встречи». Значит, вы должны взять 1 карту встречи из серой колоды сразу же по прибытии в эту локацию (до того как следующий игрок начнёт выполнять своё действие).

Команда. Если вы путешествуете командой, то общая стоимость путешествия — 1  за каждого члена команды. Как обычно, её можно выплатить сообща. Любой немедленный эффект или встреча со стражем отыгрываются всей командой!

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: вы можете путешествовать лишь по горизонтали и вертикали (но не по диагонали)!





Пример: путь с карты локации «Деревня Куанахт» на карту «Бельмо» потребует двух действий путешествия, так как движение по диагонали запрещено. Прибыв в Бельмо, вы сразу же применяете эффект , описанный на карте этой локации.


 ДЕЙСТВИЕ ЛОКАЦИИ, стоимость указана на карте локации. На лицевой стороне большинства локаций указано действие. Персонаж может выполнить действие локации, если находится в ней и не участвует в выполнении ещё какого-либо действия.



Действия локаций ценны тем, что позволяют получить или выменять нужные ресурсы. Учитывайте это и планируйте свой маршрут заранее.



Обратите внимание, что некоторые действия локаций имеют пометку «раз в день». Выполнив такое действие, можете накрыть его символ фишкой времени, чтобы не забыть, что оно пока недоступно. Однако имейте в виду, что правила некоторых локаций тоже используют фишки времени, поэтому во избежание путаницы советуем не класть эти другие фишки времени на описание действий.

Команда. Вы можете выполнять действия локаций командой. В этом случае вы выплачиваете стоимость действия только раз, но и получаете всё, что оно приносит, только раз. Члены команды могут помогать друг другу выплачивать любую стоимость, разделив её как угодно между собой, а если действие повлечёт за собой встречу, то её проведёт вся команда.

Пример: два игрока выполняют действие локации « Охота»: получите 1 еду, затем возьмите зелёную карту встречи». Они делят стоимость действия между собой, тратя по 1 . Затем они решают, кто из них получает 1 маркер еды, открывают карту встречи из зелёной колоды и сражаются командой.

 **ДЕЙСТВИЕ ПЕРСОНАЖА, стоимость для каждого своя.** На жетоне персонажа указано его особое действие.

Команда. Только вы можете выполнить действие своего персонажа, но члены команды могут помочь вам выплатить требуемую . При этом вы обязаны потратить хотя бы 1 .



 **ИЗУЧЕНИЕ МЕНГИРА, всегда бесплатно.** Если под названием вашей локации есть печать менгира  (см. «Локации» на с. 10), то в ней находится одна из этих древних статуй. Выполняя бесплатное действие изучения менгира, вы узнаете, какие ресурсы и карты секретов вам нужны для его активации. Решив выполнить действие, переверните карту локации и прочтите текст об активации менгира внизу карты. Если вы обладаете всем, что указано, вы можете сразу же активировать этот менгир.

Примечание: стоимость активации менгиров зависит от числа игроков!


Подсказка: учитывайте наперёд, какой менгир вы активируете следующим и какие ресурсы для этого нужны.

Подсказка: если вы не хотите переворачивать карту локации, то можете посмотреть информацию о менгире в журнале исследований, в разделе текущей локации.


Подсказка: активация менгира потребует присутствия всех персонажей. Тщательно планируйте свои маршруты.





 **СПАСОВАТЬ, всегда бесплатно.** Ваш персонаж заканчивает трудный день и устраивается отдохнуть. Вы можете спасовать, даже если у вас осталась , однако это решение необратимо: если вы спасовали, то уже не сможете выполнять никаких действий до следующего дня.

Вам могут быть доступны и другие действия, помимо вышперечисленных, благодаря планшету персонажа, а также картам предметов, навыков и секретов.









Если вкратце, то в свой ход днём вы выполняете одно действие с памятки «Действия», планшета персонажа или доступной вашему персонажу карты. Другие персонажи в локации могут к вам присоединиться. Затем те, кто ещё не выполнял действие, выполняют его. Эта процедура повторяется, пока каждый игрок не спасует или не потратит всю .

III. КОНЕЦ ДНЯ

День заканчивается, когда все персонажи спасуют или потратят всю . После этого каждый персонаж проходит следующие этапы:



1. Отдых. Потратьте («съешьте») 1 еду. Сделав это, получите 1  и потеряйте 1 . Если у вас нет еды или вы не хотите использовать её сейчас, уменьшите свою  до 0. Если она уже на нуле, то вместо этого потеряйте 1 .

Не забывайте, что находящиеся в одной локации персонажи всегда могут обмениваться едой, когда не проводят встречу и не выполняют действие (см. «Команда и её действия» на с. 11).

2. Восстановление . Верните свой маркер  в начальную ячейку. Если вы измождены (маркер  занимает красную ячейку), получите лишь 4 . Помните, что ваш маркер  ограничивает максимальное значение : маркер  не может подняться выше маркера .

3. Развитие персонажа. Если у вас есть маркеры опыта, то вы можете потратить их на этом этапе на увеличение характеристик и покупку новых карт боя и дипломатии (см. «Развитие персонажа» на с. 12).

4. Подготовка личных колод. Если хотите, можете изменить колоды боя и дипломатии, добавив в них карты, приобретённые из наборов улучшений (см. «Развитие персонажа» на с. 12). Вы также можете временно убрать из них карты, которые не очень подходят под ваш стиль игры, однако в каждой колоде должно быть хотя бы 15 карт!

5. Сновидение. Если под названием вашей локации есть печать сновидения  (см. «Локации» на с. 10), откройте раздел этой локации в журнале исследований и прочтите сон. Если ваш маркер  занимает красную ячейку (и к вашему планшету приложена карта «Вы сходите с ума»), прочтите кошмар вместо сна. Сначала один раз прочтите сон для всех персонажей, которые находятся в вашей локации и видят сон. Затем один раз прочтите кошмар для всех персонажей, которые находятся в вашей локации и видят кошмар.

Подсказка: сны и кошмары часто дают полезные подсказки и открывают новые подробности о мире игры.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Перед тем как отправиться в странствие, ознакомьтесь с главными принципами игры.

ШКАЛЫ ЖИЗНИ

На планшете персонажа имеются 3 шкалы. Практически всё, что вы делаете в игре, так или иначе связано с ними.

ЭНЕРГИЯ — ваша природная выносливость, восстанавливается каждый день. Большинство дневных занятий (см. «Разгар дня» на с. 8) расходует вашу энергию. Ранения и недуги ограничивают её, и, очутившись на пороге смерти, вы будете не так деятельны, как в момент, когда полны здоровья и хорошо отдохнули (см. «Здоровье» ниже).

Две нижние ячейки шкалы энергии красного цвета. Когда ваш маркер энергии оказывается на одной из них, вы становитесь измождены. Измождение негативно сказывается на вашем организме, и вы восстанавливаете меньше энергии (см. «Конец дня» на с. 9). Хотя иногда измождение — необходимая мера, чтобы избежать худшей участи...

ЗДОРОВЬЕ — ваше физическое состояние. Когда у вас заканчивается здоровье, вы оказываетесь между жизнью и смертью. Чтобы показать это, вы прикладываете к планшету карту «Вы умираете» и следуете указанным на ней дополнительным правилам.

У вас не может быть больше энергии, чем (маркер энергии не поднимается выше T-образного маркера).

Если у вас больше здоровья, чем (маркер здоровья выше, чем маркер энергии), вы паникуете в боевых и дипломатических встречах (см. «Паника» на с. 16 и 20).

Форма маркера здоровья напоминает об этих двух важных правилах.

УЖАС — душевная травма, стресс, нарастающее безумие. Когда ваш маркер ужаса достигает одной из красных ячеек сверху шкалы, вы начинаете сходить с ума. Чтобы показать это, вы прикладываете к планшету карту «Вы сходите с ума» и следуете указанным на ней дополнительным правилам.

Опять же, если ваш уровень ужаса выше, чем (маркер здоровья выше, чем маркер энергии), вы в панике, что сказывается на ваших боевых и дипломатических встречах.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Шесть базовых характеристик, разделённых на три противоположные пары, определяют, кем является ваш персонаж. Они используются при проведении встреч и дают новые сюжетные возможности при исследовании локаций. После того как вы получите 2 очка какой-либо характеристики, каждое последующее очко этой характеристики будет приносить вам особую карту навыка, выкладываемую рядом с этой характеристикой на планшете персонажа (см. «Развитие персонажа» на с. 12).

Агрессивность — **Миролюбивость**

Храбрость — **Осторожность**

Изворотливость — **Одухотворённость**

Подсказка: количество опыта, которое необходимо потратить на повышение характеристики, зависит от того, насколько развиты обе характеристики в соответствующей паре. Например, чем больше у вас очков изворотливости, тем дороже для вас повышение одухотворённости.

РЕСУРСЫ

Всего в игре 5 расходимых ресурсов, которые персонажи добывают и используют в своём странствии.

Еда. В конце каждого дня вашему персонажу нужно потратить («съесть») 1 еду, чтобы полностью восстановить силы (см. «Конец дня» на с. 9).

Золото. Деньги, украшения и прочие ценности, на которые вы сможете купить полезные предметы и снаряжение.

Слава. Ваша репутация и известность. Если у вас будет много маркеров славы, островитяне будут реже вставать у вас на пути.

Магия. Сверхъестественные способности, помогающие вам во время встреч. Также этот ресурс часто используется для активации менгиров.

Опыт. Тратится на повышение характеристик и покупку карт боя и дипломатии, существенно увеличивающих ваши шансы на выживание.

Еду и золото можно обменивать между членами команды и любыми другими персонажами, находящимися в одной локации, если они в данный момент не выполняют действий.

Славой, опытом и магией обмениваться нельзя.

ЛОКАЦИИ



Эти большие карты представляют собой участки острова — места, которые вы сможете посетить в своём странствии.

1. **Название локаций.**
2. **Номер локаций.** Каждой локации соответствует свой раздел в журнале исследований. Он обозначен тем же номером.
3. **Прежний номер локаций.** Некоторые действия, события и их последствия могут заменить локацию её обновлённой версией с другим номером.
4. **Печати локаций.** Под названием локаций может быть изображено до 3 печатей:

Менгир. Лишь в локациях с такой печатью есть менгир, который можно изучить и активировать.

Сновидение. Если вы закончили день в такой локации, то увидите пророческие сны (или пугающие кошмары).

Дружественное поселение. К несчастью, встречаются они редко.



Недружественное поселение. Когда вы попадаете в такую локацию, начинается встреча (обычно дипломатическая).

5. **Действие локаций.** Уникальное действие, которое можно выполнить в этой локации.
6. **Указатели направления.** Номера соседних локаций.
7. **Описание локаций.** Краткие сведения о локациях, часто дающие подсказки о том, что вас может в ней ожидать.

Путешествуя, вы будете открывать всё больше карт локаций (см. «Разгар дня» на с. 8). Путешествие между двумя граничащими картами локаций возможно, только если они связаны друг с другом указателями направления.

Если две карты локаций граничат друг с другом, но на их соприкасающихся сторонах нет указателей направления, путешествие между ними невозможно (обычно ему препятствуют естественные преграды: горы, разломы, утёсы). Нужно идти в обход!

Всякий раз, оказываясь в новой локации:

А. Откройте карты соседних локаций. Найдите карты с номерами, отмеченными на указателях направления карты новой локации. Приложите их к сторонам с соответствующими указателями, только если они должны разместиться по соседству (включая диагональное направление) с локацией с активным менгиром.



1. **Фигурка вашего персонажа.**
2. **Ваше путешествие.**
3. **Активный менгир.**
4. **Прибыв в новую локацию, приложите к ней эти карты (их номера локаций совпадают с указателями направления на краях вашей новой локации, и эти карты находятся по соседству с активным менгиром).**
5. **Эту локацию открыть нельзя.** Хотя её номер и отмечен на верхнем указателе направления, она слишком далеко от активного менгира.

Б. Примените немедленный эффект. Если на карте имеется эффект, отмеченный символом молнии, он действует на этом этапе.

Если в локации есть страж, то сначала проведите встречу с ним, а потом примените немедленный эффект локаций.

ОСОБОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Некоторые карты и эффекты могут обязать вас переместить персонажа в «открытую локацию с наименьшим номером», «любую связанную локацию» и т. д. Такое перемещение не считается путешествием, не расходует энергию и выполняется сразу же. Однако вы по-прежнему открываете карты новых локаций, проводите встречу со стражем и применяете немедленный эффект по прибытию.

ПРЕЖНИЕ НОМЕРА ЛОКАЦИЙ

Иногда ваши подвиги приводят к тому, что локации заменяются их новыми версиями. Когда меняется локация, меняется и её номер, поскольку ей теперь соответствует другой раздел в журнале исследований. Однако на новой карте присутствует и номер старой локации, и именно он используется для связи указателей направления.



Пример: вы попадаете на карту локации и видите на её правом крае указатель направления 190. Вы ищете локацию 190 и выясняете, что её больше нет в игре. Вы проверяете на картах прежние номера локаций и замечаете на локации 195 прежний номер 190. Вы выкладываете локацию 195 рядом с указателем направления 190.




Если вкратце, то, попадая в процессе игры в какую-либо локацию, вы открываете дополнительные соседние локации при условии, что они: а) связаны соответствующими указателями направления; б) граничат с локацией с активным менгиром. Если карта локации с номером на указателе направления уже недоступна, проверьте прежние номера локаций.



МЕНГИРЫ И ИСКАЖЕНИЕ

Когда на Авалоне иссякают силы очередного менгира, часть острова тонет в первозданной энергии искажения. Чтобы отобразить это, в начале каждого дня вы сбрасываете карты локаций, оказавшиеся слишком далеко от активных менгиров.

Каждый персонаж из сброшенной локации немедленно теряет 2 , получает 2  и переносится на ближайшую оставшуюся карту локации (если таковых несколько, то на ту из них, чей номер меньше). Это не считается действием путешествия.


Для активации менгира необходимо выполнить условия, указанные на оборотной стороне его карты локации (или в журнале исследований в разделе этой локации). Там же описано и то, что происходит после выполнения условий. Не забывайте, что активировать менгир можно лишь в локациях с печатью менгира . Активировав менгир, приложите к текущей локации карты соседних связанных локаций по правилам, описанным в разделе «Локации» на с. 10.

Персонажи могут пополнить силы активного менгира, активировав его ещё раз. Все его «силы», оставшиеся на счётчике, сгорают в момент новой активации. Пополняя силы активного менгира, не добавляйте ещё одну фигурку менгира в локацию.

Если последний менгир покинул игровое поле, не убирайте оставшиеся карты локаций. Вы продолжаете играть в этих локациях, однако в начале каждого дня все персонажи теряют по 2  и получают по 2 , пока не умрут или не активируются один из менгиров.

СОБЫТИЯ, МИССИИ И ЗАДАНИЯ

Карта события, которую вы откроете в начале игры, опишет вашу первую миссию. Эти большие и важные миссии — главная направляющая сила сюжета. Их выполнение зачастую приводит к завершению глав кампании.

Миссии встречаются на картах событий и секретов. Они имеют характерный внешний вид (см. рис. ниже) и символ  в углу карты. Всякий раз, когда вы берёте карту с миссией, зачитывайте её и добавляйте к стопке активных миссий рядом с колодой событий.

Пример: первая карта события, которую вы берёте в игре, описывает миссию, для выполнения которой нужно получить карту секрета «Менгирные ритуалы». Положите это событие в стопку активных миссий. Когда один из персонажей получит карту секрета «Менгирные ритуалы», прочтите строчку «Успех» на карте миссии.

Подсказка: если вы не знаете, куда отправиться и что делать, перечитайте карты активных событий с миссией.



Пример карты сюжетного события с миссией.

1. **Название.**
2. **Глава и часть.** Нумерация помогает правильно подготовить колоду событий.
3. **Сюжетное описание.** Художественное вступление, рассказывающее о происходящем.
4. **Миссия.** Здесь говорится, что нужно сделать, чтобы продвинуться по сюжету.
5. **Подсказка.** Информация, которая может помочь выполнить миссию.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: никогда не сбрасывайте карты с миссиями, если только на них самих не сказано иное!

Наряду с глобальными миссиями вы можете столкнуться с разнообразными заданиями. Это небольшие сторонние задачи, которые вы при желании тоже можете выполнить. Обычно выполнение заданий приносит вам определённую выгоду и расширяет знания о мире, однако вы можете пройти игру, не выполняя их. У заданий нет отдельных карт и чётких конечных условий. Задания — это некие дорожные указатели, ведущие вас к интересным местам и историям. В отличие от миссий они не привязаны к главам и могут быть выполнены в любой момент, если только ваши действия не изменят локации, к которым они относились.

Пример: посетив одну из локаций, игроки узнают, что населявшие её пещеры отшельники и нищие пропали. Раздел журнала исследований, описывающий эту локацию, содержит строчку: «Новое задание: выясните, куда делись отшельники». Если игроки решат последовать по цепочке улик, то откроют тайну исчезновения людей в одной из ближайших локаций.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: советуем делать записи при получении новых заданий. В игре есть напоминания о миссиях (в виде соответствующих карт), но нет о заданиях. Держать в памяти их все может оказаться непросто.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: чтобы продвинуться по сюжету кампании, выполняйте миссии. Задания тоже важны, а порой и довольно выгодны, но они не приблизят вас к концу текущей главы.

ФИШКИ МИССИИ



Многие миссии и задания используют фишки миссии для отслеживания прогресса. Важно помнить, что счётчики миссий (счётчики с выложенными сверху фишками миссии) не уменьшают свои значения в начале дня (см. «Порядок дня» на с. 8). Это делают лишь счётчики времени (счётчики с выложенными сверху фишками времени).

В крайне редком случае, если вам не хватает фишек миссии, используйте в качестве них фиолетовые маркеры.

КОМАНДА И ЕЁ ДЕЙСТВИЯ

Участники игры вольны объединяться и расщедоточиваться так, как им удобно. Вы можете путешествовать, сражаться и общаться с островитянами одной командой, а затем разойтись каждый своей дорогой и через некоторое время частично или полностью собраться вновь, чтобы преодолеть новую преграду.

Всякий раз, когда персонаж выполняет какое-либо действие, другие персонажи в его локации могут к нему присоединиться. Если он согласен, то все желающие объединяются в команду и выполняют действие вместе по его командным правилам. Состоящие в одной команде персонажи называются членами команды.


Команда. Члены команды могут обмениваться едой, золотом, предметами и секретами в любое время, если только команда не проводит встречу и не выполняет действие. Если вы в команде с другим персонажем, вы можете потратить свою  или магию за него. Вы можете даже самолично выплатить стоимость действия за всех членов команды. Есть лишь одно исключение: выполняя личное действие со своего планшета персонажа, игрок должен потратить хотя бы 1 .

Подсказка: путешествовать командой всегда безопаснее, но если время поджимает, то расщедоточение поможет побывать в большем количестве мест, выполнить больше исследований и получить больше наград!

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: присоединиться к выполнению действия можно лишь до его начала. После персонажи уже не могут собрать или распустить команду, если только карты или правила не предпишут обратное.

УХОД ИЗ КОМАНДЫ И ЕЁ РОСПУСК

На каждое действие, выполняемое командой, должны согласиться все члены команды. Игроки, не желающие выполнять действие с остальными членами команды, должны покинуть команду до начала его выполнения. Уйти из команды в разгар выполнения действия нельзя. Вы можете покинуть команду в любой момент, когда она не выполняет действие. Единственное исключение — случай, когда команда не может выплатить положенную для каждого персонажа стоимость действия. Все персонажи, которые не платят, покидают команду, а оставшиеся выполняют действие.

Пример: журнал исследований обязывает каждого члена команды потратить 2 . Игроки А и Б делают это, а игрок В нет. Игроки А и Б решают не тратить энергию за игрока В, поэтому тот немедленно покидает команду. Игроки А и Б выполняют действие вдвоём.

Во время проведения боевой или дипломатической встречи покинуть команду можно, только отступив (см. «Отступление из боя» на с. 14 и «Отступление и отмена дипломатической встречи» на с. 18) или покинув встречу из-за эффекта карты «Вы умираете».

ДОСТИЖЕНИЯ И ЛИСТ СОХРАНЕНИЯ

Исследуя, путешествуя, выполняя миссии и задания, вы часто будете отмечать на листе сохранения те или иные достижения (либо их части).

Достижение — это определённое сюжетное происшествие, отображающее ваше взаимодействие с миром. Достижения принадлежат всем игрокам сразу. Менее глобальные персональные эффекты (такие как болезнь или обладание уникальной магической аурой) отмечаются личными картами секретов.

Глубокая тайна

Гнетущее открытие

Грёзы и пророчества

1 2 3

X X 3 4 5 6 7 8

ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ

Большинство действий исследования отсылает вас к журналу исследований — объёмному тому, полному историй и интерактивных вставок, необходимых для продвижения по сюжету игры. Перед первым использованием журнала прочтите его начальные страницы!

ВСТРЕЧИ

В игре 4 типа встреч.



Зелёная колода в основном используется за пределами поселений. В ней вы найдёте природные опасности (диких животных, мифических чудовищ). Победа в большинстве таких встреч приносит **еду**.

Серая колода содержит опасности, исходящие от людей (разбойников, мятежных рыцарей, людей, обезумевших от искажения). Победа в большинстве таких встреч приносит предметы и **золото**.

Фиолетовая колода полна сверхъестественных угроз. Что они собой представляют, вам предстоит узнать самим.

Синяя колода — особая и неболевая. Чаще всего вы обращаетесь к ней, посещая недружественные поселения. Она содержит опасные ситуации, а также личные и дипломатические испытания.

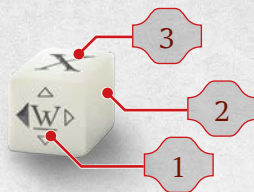
Карты каждой колоды относятся к 4 уровням сложности, благодаря чему игра делается всё труднее по мере прохождения.

Взяв карту встречи, вы или ваша команда тут же оказывается вовлечены в боевую или дипломатическую встречу (см. «Бой» на с. 14 и «Дипломатия» на с. 18).

Нечувствительные к цвету люди могут отличить карты встреч по расположению округлых меток на рубашках: серые встречи — нижний левый угол, зелёные встречи — нижний правый, фиолетовые — верхний правый, а синие — верхний левый.

СТРАЖИ

Эти опасные враги продолжают бродить по округе даже после вашего отступления (см. «Отступление из боя» на с. 14). Если вам не удалось победить стража, положите его карту в локацию, где вы его встретили. В начале каждого нового дня бросайте за него кубик стража.



- 1. Перемещение.** Переместите стража в соседнюю локацию в соответствии со стрелкой.
 - 2. Нет эффекта.** Страж не перемещается.
 - 3. Сброс.** Верните карту стража под низ его колоды встреч.
- Если страж должен переместиться в неоткрытую или несвязанную локацию, то вместо этого перенесите его в связанную локацию с наибольшим номером.
 - Если страж остаётся в текущей локации и в ней есть персонажи, тут же проведите встречу (все персонажи в локации должны сражаться командой).
 - Если страж попадает в локацию с персонажами, тут же проведите встречу. Победив стража, уберите его карту под низ его колоды встреч.
 - Если персонаж или команда попадают в локацию со стражем, тут же проведите встречу. Если в локации несколько стражей, сами выберите порядок проведения встреч.
 - Если персонаж или команда попадают в локацию со стражем и немедленным эффектом (отмеченным ⚡), сначала проведите встречу со стражем, а затем примените эффект с карты локации.

Дополнение «Чудовища Авалона» содержит фигурки всех стражей, с которыми встречаются игроки. В редком случае на игровом поле может оказаться больше определённых стражей, чем их фигурок. В такой ситуации используйте карты вместо недостающих фигурок.

ПРЕДМЕТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

На некоторых картах предметов можно встретить одно из следующих ключевых слов:

- **Оружие.**
- **Броня.**
- **Щит.**
- **Компаньон.**
- **Реликвия.**

У вас может быть сколько угодно таких карт, однако вы не можете использовать более **одного предмета или секрета** с одинаковым ключевым словом одновременно. В начале дня, если у вас несколько предметов и/или секретов с одним и тем же ключевым словом, решите, какой из них вы будете использовать, и переверните остальные лицевой стороной вниз. **Делайте так всякий раз**, получая новый предмет или секрет с таким же ключевым словом, как и на другом своём предмете или секрете, лежащем лицевой стороной вверх. Таким образом, вы всегда будете экипированы лишь 1 оружием, 1 щитом, 1 бронёй, 1 компаньоном и 1 реликвией.

На некоторых предметах есть **пометка «С»**, обозначающая **созидаемый предмет**. Если действие ремесла или награда карты встречи предписывают вам «взять созидаемый предмет», открывайте карты из колоды предметов, пока вам не попадётся карта с пометкой «С». Возьмите её и замешайте остальные карты обратно в колоду. То же правило касается и получения компаньона, оружия и т. д.

Персонажи в одной локации могут беспрепятственно **обмениваться картами предметов**, но только если они не участвуют в выполнении действия или проведении встречи.

По умолчанию эффекты карт предметов (и секретов) действуют лишь на их текущих владельцев.

«ПЕРЕВЕРНИТЕ ЭТУ КАРТУ»

Некоторые предметы и секреты дают возможность перевернуть их в боевой или дипломатической встрече, чтобы показать, что они использованы. В этом случае просто переверните такую карту лицевой стороной вниз. После встречи переверните её обратно. Вы можете применять эффекты вида «переверните эту карту» в любой указанный момент.

СЕКРЕТЫ

Секреты — это пронумерованные сюжетные объекты и способности, не входящие в состав колоды предметов. Их **нельзя потерять или продать**, если только игровой текст не скажет об этом прямо. На секреты также не действуют правила, ограничивающие число предметов (например, карта «Вы умираете»).

Если игровой эффект обязывает вас сбросить карты предметов, оставьте у себя все секреты, даже если на них есть ключевые слова предметов.

Пример: враг вынуждает вас сбросить 2 предмета, но у вас лишь 1 карта предмета и 1 карта секрета с ключевым словом «оружие». В данном случае вы сбрасываете лишь карту предмета.

Персонажи в одной локации могут **обмениваться картами секретов**, но только если не выполняют действие и не проводят встречу. Единственное исключение — карты с ключевым словом «личное». Их нельзя отдавать другим!

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Полученный **опыт** — основное средство развития персонажа. В конце каждого дня вы можете потратить набранный **опыт** на повышение характеристик (и, как следствие, получение навыков), а также на приобретение дополнительных карт боя и дипломатии.

УЛУЧШЕНИЕ КОЛОДЫ БОЯ ИЛИ ДИПЛОМАТИИ

Потратьте **2 опыта** и возьмите 3 верхние карты из набора улучшения. Выберите одну из них и добавьте к своей колоде. Замешайте 2 оставшиеся карты обратно в набор улучшения.

В ваших колодах боя и дипломатии должно быть не менее 15 карт.

В конце дня вы можете как угодно изменять состав своих колод. Карты, которые вы решили пока что не включать в колоды, **не возвращаются** в наборы улучшений. Положите их рядом с планшетом персонажа или в отделение для сохранения компонентов своего персонажа.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК



Цена повышения характеристики зависит от общей суммы очков в соответствующей паре противоположных характеристик (см. «Характеристики персонажа» на с. 10).

- **2 опыта:** первое очко в паре характеристик.
- **4 опыта:** второе очко в паре характеристик.
- **6 опыта:** третье очко в паре характеристик.
- **8 опыта:** четвёртое очко в паре характеристик.
- **10 опыта:** пятое и каждое последующее очко в паре противоположных характеристик.

Пример: если у вас 2 очка ⚔ и 0 очков ⚔, то получение первого очка ⚔ обойдётся вам в 6 опыта (сумма очков этой пары характеристик равна 2). Если у вас по 2 очка ⚔ и ⚔, то увеличение ⚔ обойдётся вам в 10 опыта (сумма очков этой пары характеристик равна 4).


ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Всякий раз, получив 3-е (и каждое последующее) очко какой-либо характеристики, возьмите все доступные карты навыков, соответствующие этой характеристике, выберите одну и положите рядом с этой характеристикой на планшете персонажа (первая карта навыка подкладывается под планшет, а каждая следующая — под предыдущую карту). Карты навыков двусторонние, на каждой стороне свой уникальный эффект. Взяв новую карту, решите, какой её стороной вы будете пользоваться до конца кампании. Среди 72 навыков нет повторяющихся, поэтому обсудите с остальными, как максимально повысить общий потенциал.

На карте навыка также изображено очко соответствующей характеристики. Если, к примеру, ваши маркеры занимают 2 ячейки на планшете персонажа и рядом с ними выложены 2 карты навыков с , значит, у вас 4 очка .

СМЕРТЬ И БЕЗУМИЕ

НА ПОРОГЕ СМЕРТИ

Если в любой момент игры ваше  падает до 0, приложите к планшету персонажа карту «Вы умираете», немедленно отступите из текущей встречи (если возможно) и примените все эффекты, указанные на карте «Вы умираете». Отныне любое ваше действие может стать последним. Карта «Вы умираете» даёт персонажу дополнительное время на восстановление, однако вы всё равно рискуете испустить дух.

СМЕРТЬ

В одиночной игре партия завершается, когда ваш персонаж умирает. Вот почему карта «Вы умираете» для одиночной игры не такая суровая и даёт больше шансов выжить.



В кооперативном режиме ваша смерть необязательно заканчивает игру. Сделайте следующее:

- Если в коробке остался незадействованный персонаж, вы можете взять его. Выполните обычную процедуру подготовки персонажа к игре и поместите его фигурку в открытую локацию с наименьшим номером. Он появится с полным запасом энергии и может выполнять действия в этот день.
- Все предметы погибшего персонажа кладутся в локацию, где он умер. Пока она не исчезла, любые персонажи могут их подобрать. Для этого достаточно попасть в локацию и забрать себе эти карты.
- Умерший персонаж делит все свои секреты между остальными так, как он хочет. Исключение — секреты с ключевым словом «личное» (см. «Секреты» на с. 12). Со смертью своего хозяина они покидают игру.

Если в момент смерти персонажа все остальные персонажи уже мертвы или были задействованы, партия оканчивается поражением игроков, даже для выживших персонажей. Это даёт игрокам дополнительный стимул прикрывать друг друга любой ценой!

Если ваша партия окончилась поражением, вы можете воспользоваться милосердием Всематери (см. ниже), чтобы остаться в игре.

БЕЗУМИЕ

Когда ваш маркер  достигнет красной области вверх шкалы , приложите карту «Вы сходите с ума» к планшету персонажа и следуйте описанным на ней правилам. Отныне вы будете видеть кошмары, а ваши исследования и путешествия станут рискованнее и труднее.

МИЛОСЕРДИЕ ВСЕМАТЕРИ

Если вы проиграли и не хотите начинать всё сначала, вы можете попросить Всематерь помочь вам. В этом случае перейдите к строфе 500 в книге секретов. Это вернёт вас обратно в текущую главу с определёнными ресурсами и позволит продолжить игру. Милосердием Всематери можно пользоваться много раз.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: рассчитывать на спасение высшими силами — не то планирование, которого нужно придерживаться в игре. Если вы часто погибаете, подумайте об использовании правил сюжетного режима (см. «Альтернативные режимы игры» на с. 22).

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Советуем сохранять игру и откладывать её до следующего раза только после завершения главы, когда журнал исследований или карта события предоставляют вам такую возможность. В противном случае вы рискуете забыть детали миссии и игрового процесса, в середине которого остановились, и лишний раз сделать что-то, чего не следовало бы. Однако, если иного выхода нет, вы можете сохранить игру в любой момент. Пройдите следующие этапы:

I. Каждый игрок сохраняет состояние своего героя.

1. Выберите рисунок планшета персонажа на листе сохранения. Подпишите его именем своего персонажа. Отметьте карандашом свои характеристики, количество ресурсов и положения шкал жизни.
2. Если у вас есть навыки, укажите их уникальные номера рядом с соответствующими им характеристиками.
3. Запишите всю важную информацию (например, значения счётчиков миссий и карт секретов, если они есть).
4. Уберите все маркеры с планшета персонажа в коробку.
5. Уберите все свои предметы и секреты в одно из четырёх отделений для сохранения в коробке.
6. Сложите свои карты боя и дипломатии в одну колоду. Поместите по карте-разделителю «Набор улучшения» на наборы улучшения боя и дипломатии и сложите их в одну колоду. Уберите две получившиеся колоды в своё отделение для сохранения.

II. Летописец или игроки сохраняют состояние мира.

1. Отметьте на листе сохранения текущие локации персонажей, стражей, менгигов и особых счётчиков, а также значение каждого счётчика.
2. Уберите все фигурки, счётчики и фишки в коробку.
3. Сложите все открытые локации одной стопкой на особую карту «Открытые локации». Затем переверните стопку и положите на неё все неоткрытые локации. Уберите все карты локаций в отделение для больших карт в коробку.

Примечание: убедитесь, что вышедшие из игры локации хранятся отдельно — в другом, меньшем, отделении.

4. Уберите все 4 текущие колоды встреч в коробку, накрыв их особой картой «Сохранённые встречи».
5. Уберите колоду событий и все активные миссии в коробку, накрыв их особой картой «Сохранённые события».
6. Уберите все оставшиеся карты (неиспользуемые секреты, предметы, встречи и т. д.) в коробку.

Для восстановления игры сделайте всё то же самое, но в обратном порядке.

ИЗМЕНЕНИЕ ЧИСЛА ИГРОКОВ

Всякий раз, готовясь к началу новой партии, вы можете добавлять или убирать игроков и персонажей (в пределах 1–4 персонажей).

Убирая персонажа, перераспределите его карты секретов (кроме секретов со словом «личное») между остальными участниками: секреты никогда не убираются из продолжающейся кампании, за исключением особых случаев.

Добавляя нового персонажа, помещайте его в локацию с опытным персонажем (это подкрепление, присланное из Куанахта). Он присоединяется к вам со своими обычными начальными ресурсами и колодами.

Подсказка: если персонаж покидает кампанию лишь на время и должен присоединиться к ней через одну или несколько глав, оставьте его карты в отделении для сохранения в коробке. Заметьте, однако, что чем больше глав он пропустит, тем сильнее будет отставать в развитии от остальных персонажей.

СБРОС И УДАЛЕНИЕ КАРТ ИЗ ИГРЫ

Для большинства карт в игре не предусмотрены отдельные стопки сброса. Всякий раз, когда вас обязывают сбросить карту локации, случайного события, встречи, секрета или предмета, убирайте эту карту под низ её колоды.

Карты боя и дипломатии, сброшенные и задействованные во время встреч, замешиваются обратно в ваши колоды боя и дипломатии по окончании встреч.

В игре тем не менее есть своя стопка сброса сюжетных событий, помогающая отслеживать время и правильно обращаться с колодой событий.

УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ

Иногда вас могут обязать не сбросить карту, а убрать её из игры. В этом случае уберите карту в коробку, но не в отделение для сохранения. Эта карта больше не считается компонентом текущей кампании, она не должна вернуться в колоду, если только вам об этом не будет сказано особо.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

- Исследуйте окрестности. Исследование принесёт вам ценные находки и множество историй. Иногда вы будете исследовать одно и то же место несколько раз.
- Старайтесь запасаться едой и другими ресурсами на несколько дней вперёд.
- Изучайте менгиры в открытых локациях и загодя планируйте активацию следующего менгира. Проваленные встречи и неверные решения могут обернуться потерей одного-двух дней.
- Проведение встреч и исследование опасных локаций командой существенно повышают шансы на успех. С другой стороны, чем вас больше, тем быстрее вам надо двигаться. Порой, чтобы изведать неизведанное, каждому нужно пойти своей дорогой.
- Не забывайте, что персонажи в одной локации могут помогать друг другу, выплачивая стоимость действий в складчину и обмениваясь едой, золотом, предметами и секретами.

БОЙ

Обращайтесь к этому разделу правил при проведении боевой встречи. Если вы ещё никогда не проводили бой, вам стоит начать с карты встречи с пометкой «Ваша первая встреча».

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ БОЯ

Бой в игре — это пошаговое противостояние персонажа (или команды) и врага, представленного картой встречи. Игрок или члены команды выкладывают ряд (комбинацию) карт с целью собрать в общем боевом резерве достаточное количество маркеров и победить врага. Эти маркеры символизируют превосходство персонажей над врагом, учитывающее их боевые умения, нанесённые ранения и усталость противника.

Подробные правила боя описаны далее, однако вкратце можно сказать, что большинство боёв проходит так:

- Члены команды берут начальную руку карт (начало боя).
- Члены команды выбирают первого активного персонажа (раунд боя, фаза I).
- Активный персонаж может разыграть одну карту боя, добавив её в конец комбинации (раунд боя, фаза II, этап 2).
- Активный персонаж может разыграть столько дополнительных карт, сколько разрешено правилами (раунд боя, фаза II, этап 2).
- Враг проводит атаку против активного персонажа (раунд боя, фаза II, этап 3).
- Если среди членов команды остался кто-то, кто ещё не был активным персонажем в этом раунде боя, он им становится (раунд боя, фаза II, этап 4). Если нет, раунд заканчивается. Начинается новый раунд боя.

Подсказка: будьте осторожны, приближаясь к месту грядущей встречи. Некоторые из них могут оказаться особенно сложны для вашего персонажа. Правда, в случае чего вы всегда сможете отступить (см. «Отступление из боя» ниже).



БОЕВАЯ КОМБИНАЦИЯ

Комбинация состоит из карт, разыгранных всеми членами команды во время боевой встречи. Каждый персонаж разыгрывает собственные карты боя, добавляя их к общей комбинации. Карты выкладываются в один ряд. Символы на краях карт (ключи) продолжают друг друга и не накрываются.

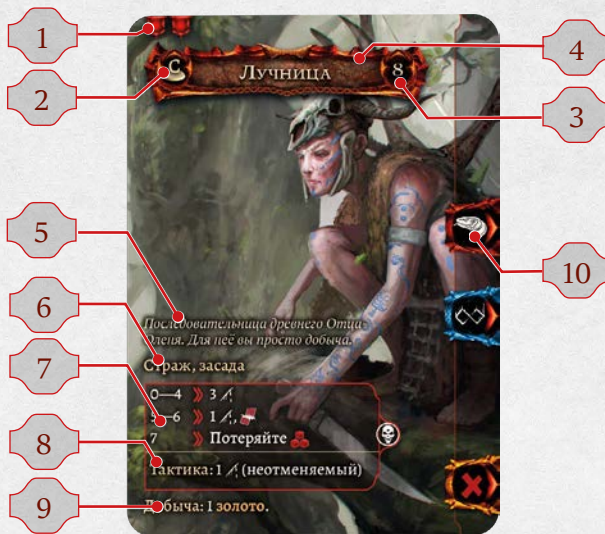
ОТСТУПЛЕНИЕ ИЗ БОЯ

В любой момент своей активации игрок может отступить: он теряет 1 и становится целью тактической атаки, указанной на карте встречи. Он убирает карту встречи под её колоду, а затем возвращает все разыгранные, оставшиеся в руке и сброшенные карты боя обратно в личную колоду боя, перемешивает её и откладывает в сторону.

Команда. Если активный игрок решает отступить, он теряет 1 , становится целью тактической атаки и покидает бой, пока что оставляя свои разыгранные карты в комбинации. Оставшиеся члены команды продолжают встречу и переходят к этапу 4 — проверке готовности. Если отступает последний член команды, уберите карту встречи под её колоду.

БЕГСТВО

Не только персонажи покидают бой. У некоторых врагов есть особая атака «Бегство». Если враг проводит её, тут же завершите встречу и уберите карту встречи под её колоду. Персонажи не получают ни награды, ни добычи. В общем случае, если враг сбегает, это не считается победой во встрече.



КАРТА БОЕВОЙ ВСТРЕЧИ

Эта карта представляет собой врага, с которым сражаются персонажи на протяжении всей боевой встречи. На карте указана следующая информация:

1. **Сложность встречи.** Каждая карта относится к одному из четырёх уровней сложности.
2. **Символ стража.** См. «Страж» в разделе «Черты врагов» на с. 16.
3. **Стойкость врага.** Для победы нужно накопить в боевом резерве как минимум столько же маркеров.
4. **Название карты.**
5. **Художественный текст.**
6. **Черты врагов.** Способности, действующие на протяжении всей встречи (см. «Черты врагов» на с. 16).
7. **Таблица атак.** Определяет, какую атаку проведёт враг, в зависимости от числа маркеров в боевом резерве.
8. **Тактика.** Описывает, что случится, если враг проведёт тактическую атаку.
9. **Награда и добыча.** То, что вы получаете, победив врага. Награда даётся каждому члену команды, а добыча делится между ними.
10. **Ключи характеристик.** Соединение половин этих ключей приносит разнообразные бонусы, если у вас есть нужное число очков указанных характеристик.

НАЧАЛО БОЯ

Бой начинается, когда вас обязывают взять или выбрать карту из серой, зелёной или фиолетовой колоды встреч и на правой стороне этой карты изображена хотя бы одна половина ключа.

Взяв карту встречи, выложите её в игровую зону и удостоверьтесь, что справа от неё достаточно свободного места (там вы будете собирать комбинацию).

Если у врага есть черты, проверьте их на этом этапе, поскольку некоторые из них могут вступить в силу уже сейчас (см. «Черты врагов» на с. 16).

Затем членам команды следует вновь убедиться, что ни у кого из них нет более одного предмета или секрета с ключевым словом «оружие», «щит», «броня», «компаньон» и «реликвия» (см. «Предметы и снаряжение» на с. 12). Члены команды могут также решить не использовать часть своих предметов в этой встрече — они откладывают их в сторону до конца встречи. Однако, начав бой, вы уже не сможете изменить состав используемых предметов.

Разобравшись со снаряжением, все члены команды берут из личных колод боя определённое число карт:

- 3 карты, если встречу проводят 1–3 персонажа.
- 2 карты, если встречу проводят 4 персонажа.

Если вас не устраивает начальная рука карт, вы можете сбросить её и набрать новую руку, однако в ней будет на 1 карту меньше. Вы можете повторять эту процедуру, пока в руке не останется 1 карта.

Взяв карты, члены команды переходят к фазе I раунда боя. Она описана на с. 15.



КАРТА БОЯ

Это пример карты боя.

1. **Ключ характеристики (первая половина).** Каждую половину ключа с символом характеристики может продолжить половину ключа на следующей карте в комбинации. Две продолжающие друг друга половины ключа характеристики считаются соединёнными, если у вашего персонажа есть указанное на ключе количество очков этой характеристики.
2. **Ключ характеристики (вторая половина).** Каждая половина ключа с символом бонуса (см. «Боевые бонусы» на с. 16) может продолжить половину ключа характеристики на предыдущей карте в комбинации.
3. **Магический ключ.** Две продолжающие друг друга половины магического ключа соединяются, если вы (или член вашей команды) потратите 1 магию.

- Бесплатный ключ.** Половины этого ключа всегда соединяются автоматически, что даёт бонус, указанный на второй половине ключа (см. «Боевые бонусы» на с. 16). Если она пуста, вы ничего не получаете.
- Свойство.** Особые правила с символами, определяющими время их применения. Активными считаются лишь видимые (не накрытые другими картами в комбинации) свойства. Пассивные карты (см. ниже) не накрываются, поэтому их свойства действуют всю встречу.
- Номер карты.** Чтобы вам было легче отсортировать карты и собрать колоды на этапе подготовки к игре, все карты боя и дипломатии пронумерованы. Буква, стоящая рядом с номером, указывает, к колоде какого цвета относится карта: **Г** — голубая, **З** — зелёная, **К** — коричневая, **С** — серая.

Пассивная карта боя



В отличие от обычных карт боя пассивные обладают свойством, всегда остающимся видимым в комбинации. В связи с этим их половины ключей расположены на противоположных сторонах карт.

Выпады. Карта может принести выпад. Когда это происходит, возьмите указанное число неиспользуемых маркеров и выложите их прямо на карту. Вы можете применять свойства вида «потратьте X выпадов» в любой момент, если только они не относятся к определённой фазе боя.



Команда. Лишь активный персонаж может тратить выпад с карт, но владелец карты должен дать на это согласие.

Раунд боя

Обычно бой состоит из нескольких раундов, каждый из которых включает в себя три фазы.

I. Выбор активного персонажа

Члены команды выбирают следующего активного персонажа. Им может стать любой из тех, кто ещё не был активным персонажем в этом раунде боя (на его планшете персонажа нет фишки времени). Если члены команды не могут прийти к согласию, активным становится ещё не активировавшийся персонаж с наименьшим номером персонажа. Он кладёт фишку времени на свой планшет персонажа, чтобы показать, что больше не будет активным персонажем в текущем раунде боя.

Не забывайте, что все игровые эффекты, действующие во время активации персонажа (получение  и , штрафы свойств и т. д.), применяются лишь к активному персонажу!

II. Активация персонажа

1. Отложенные свойства

Уберите 1 фишку времени с каждой карты боя в комбинации (если есть). Если вы убрали последнюю фишку с карты, немедленно примените её отложенное свойство (см. ниже). Такие свойства применяются только один раз!

Символы карт боя

У большинства карт боя есть свойства. Обычно свойство начинается с символа, определяющего, когда оно применяется.



При розыгрыше. Примените это свойство, добавив карту к комбинации.




Отложенное свойство. Разыграв карту, поместите на неё фишку времени. Вы примените свойство, когда уберёте её с карты. (Некоторые свойства предписывают выложить несколько фишек времени; они применяются, когда с карты уберут все эти фишки.) Свойство не применяется в последующих раундах, и фишки времени не возвращаются на карту. Если вы накроете другой картой отложенное свойство с лежащими на нём фишками времени, они будут потеряны, а свойство не применится.



При атаке врага. Это свойство действует в течение всего этапа 3 вашей активации, изменяя атаку врага.



Урон. Этот символ означает, что персонаж уменьшает своё  на указанное число.



Ключ характеристики. Этот символ ссылается на ключи определённой характеристики во всей комбинации, половины которых продолжили друг друга.



Магический ключ. Этот символ ссылается на соединённые магические ключи во всей комбинации. Эти ключи отмечены выложенными маркерами (см. с. 16).


2. Розыгрыш карт


На этом этапе вы воплощаете свой план в жизнь, разыгрывая карты из руки и добавляя их к комбинации. Если вы не разыгрываете хотя бы одну карту, враг пользуется вашей заминкой (см. «Тактика» на с. 16). Если вы паникуете, то это сказывается на вашем бое (см. «Паника» на с. 16). Данный этап проходит так:

А. Розыгрыш первой карты боя. Разыгрывая самую первую карту боя во время каждой своей активации, **вам не нужно выполнять никакие особые условия!** Эта карта не обязана соединять половины каких-либо ключей. Она просто продолжает ряд предыдущих карт (см. «Боевая комбинация» на с. 14), и это приводит к тому, что половина её нижнего ключа соединяется с половиной нижнего ключа предыдущей карты. После розыгрыша карты:

- Посмотрите, соединились ли половины ключей характеристик. Получите соответствующие бонусы. Не забывайте, что для соединения половин ключа характеристики у вашего персонажа должно быть указанное число очков этой характеристики.
- Если обе половины магического ключа продолжили друг друга и вы (или член вашей команды) тратите 1 **магию**, получите указанный бонус.
- Получите бонус соединившихся половин бесплатного ключа (внизу карты).
- Если свойство карты применяется на этом этапе (см. «Символы карт боя» выше), примените его.

Б. Розыгрыш дополнительных карт. В каждом раунде любая карта боя, разыгрываемая вами после первой, **должна**

соединяться при помощи половины ключа с символом . Если у вас нет ни карт с этим символом, ни возможности его соединить, вы не разыгрываете дополнительные карты. Применяйте эффекты новых разыгранных карт так, как описано выше.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: половина ключа с  **должна присутствовать на карте, которую вы хотите разыграть (не на уже выложенной). Она должна стать соединённой.**

В. Тактика. Если вы не разыграли ни одной карты за текущую активацию, враг тут же проводит тактическую атаку (см. «Тактика» на с. 16). После тактической атаки врага возьмите 1 карту (даже если вы паникуете).

Г. Проверка победы. См. ниже.

Проверка победы

Подсчитайте количество маркеров в боевом резерве. Если оно больше или равно стойкости врага, указанной на карте встречи, вы победили! (Если вы в команде, каждый член команды считается победителем.) Получите награду, разделите добычу и уберите карту встречи под её колоду. Перемешайте свою колоду боя, вернув в неё все разыгранные, оставшиеся в руке и сброшенные карты, а затем отложите её в сторону.

3. Атака врага

- Примените к активному персонажу эффект с карты встречи, соответствующий количеству маркеров в боевом резерве.
- Если атака врага должна убрать больше маркеров из боевого резерва, чем в нём есть, см. «Отрицательный боевой резерв» на с. 16.
- Изменив боевой резерв, проведите проверку победы (см. выше).

4. Проверка готовности

- Проверьте по выложенным на планшеты персонажей фишкам времени, все ли члены команды активировались в этом раунде боя. Если да, перейдите к фазе конца раунда (III).
- Если в команде остались персонажи, которые ещё не были активными, вернитесь к фазе выбора активного персонажа (I).




III. Конец раунда

- **Сброс.** Каждый член команды сбрасывает все карты из руки, кроме любых трёх.
- **Добор.** Каждый член команды берёт 1 карту из личной колоды. Не берите карту, если ваш персонаж в панике (см. «Паника» на с. 16). Если в колоде не осталось карт, см. «Нет карт в колоде» на с. 16.
- **Деактивация.** Уберите все фишки времени с планшетов персонажей. Это не распространяется на фишки времени на картах боя!
- **Новый раунд.** Вернитесь к фазе выбора активного персонажа (I).













СОЕДИНЁННЫЕ КЛЮЧИ

Чтобы половины ключа считались соединёнными, они должны физически продолжаться друг друга. Также:




-  У вашего персонажа должно быть указанное число очков характеристики.
-  Вы должны потратить 1 маркер **магии**. Поместите его на ключ, чтобы показать, что он соединён. Сбрасывая карту с соединёнными половинами магического ключа, сбрасывайте и потраченный маркер **магии**.
-  Половины этого ключа соединяются всегда! Бесплатные ключи часто включают в себя множители, что делает их очень ценными.

БОЕВЫЕ БОНУСЫ

-  Добавьте изображённое количество маркеров в боевой резерв.
-  Возьмите 1 карту из личной колоды.
-  Можете разыграть карту с этим символом как дополнительную на этапе 2 вашей активации (см. «Розыгрыш карт» на с. 15). Игнорируйте этот символ, разыгрывая самую первую карту в своей активации. Этот символ не умножается: если он соединяется с множителем, игнорируйте множитель.
-  Сбросьте последнюю карту боя в комбинации.
-  Умножьте следующий символ.
Например, соединение  и  приносит 2 маркера.
-  Отмените следующий символ.
Например, соединение  и  не приносит карту.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА БОЯ

ПАНИКА

Вы охвачены паникой, пока ваш  выше  (маркер  выше T-образного маркера). Это влияет на проведение встреч:

- Вместо того чтобы на этапе 2 (розыгрыш карт) вашей активации разыгрывать первую карту из руки, вы разыгрываете её с верха личной колоды боя. Затем вы можете разыграть любое количество дополнительных карт из руки по обычным правилам.
- Не берите новую карту в фазе конца раунда. Любые дополнительные карты, получаемые благодаря ключам, навыкам и свойствам, берутся по обычным правилам.

НЕТ КАРТ В КОЛОДЕ


Если вы должны взять карты боя из личной колоды, но в ней нет нужного количества, вы отступаете по обычным правилам отступления из боя. (Если вы должны сбросить карты из пустой личной колоды, ничего не происходит.)

ТАКТИКА

Если вы не разыгрываете карты на этапе 2 (розыгрыш карт) вашей активации, враг тут же проводит тактическую атаку, указанную на его карте встречи в строке «Тактика», и вы берёте 1 карту. Затем перейдите к этапу 3.

Во время своей активации вы можете отступить, в этом случае враг тоже проводит тактическую атаку (см. «Отступление из боя» на с. 14).

«ВЫ УМИРАЕТЕ»

Когда  вашего персонажа падает до 0, он получает карту «Вы умираете». Среди прочего, он немедленно покидает встречу (см. подробности на самой карте).

СБРОС ИЗ ПУСТОЙ РУКИ

Если вы должны сбросить карту из руки, в которой нет карт, сбросьте вместо этого карту с верха личной колоды боя.

ПРЕДЕЛ РУКИ КАРТ

Это количество карт, которое вы можете оставить в руке на этапе сброса в фазе конца раунда (III).

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ БОЕВОЙ РЕЗЕРВ

Количество маркеров в боевом резерве не может быть отрицательным. Всякий раз, когда атака врага или игровой эффект вынуждают вас убрать маркеры из боевого резерва, а в нём нет достаточного количества маркеров, активный персонаж сбрасывает из руки число карт, равное числу недостающих маркеров. (Если в руке нет карт, см. «Сброс из пустой руки» выше.)


Пример: в боевом резерве 2 маркера, а в руке игрока 1 карта. Атака вынуждает его потерять 4 маркера. Он сбрасывает 2 маркера из боевого резерва, 1 карту из руки и 1 карту с верха колоды боя.

ЧЕРТЫ ВРАГОВ


Группа. На каждом этапе 3 (атака врага) активный персонаж сбрасывает 2 карты боя с верха личной колоды боя.

Засада. В начале своей активации первый активированный персонаж в этом бою сбрасывает все карты из руки, кроме любой 1.

Защита. Каждая первая карта боя, разыгранная вами на этапе 2 (розыгрыш карт), добавляет в боевой резерв на 1 маркер меньше.

Кража. Если в этом бою  всех членов команды становится равно 1 или меньше, они теряют всё **золото** и сбрасывают все предметы (не секреты). После этого завершите встречу поражением и поместите её карту под колоду.


Раскол. В конце этого боя все члены команды сбрасывают все свои используемые карты предметов (не секретов) с ключевым словом «оружие».

Рывок. В начале своей активации первый активированный персонаж в этом бою получает 2 .

Страж. Если вы не победите этого врага, он останется бродить по игровому полю (см. «Стражи» на с. 12).

Тактик. Если вы не разыгрываете хотя бы 2 карты боя на этапе 2 (розыгрыш карт), враг проводит тактическую атаку.

Увалень. В начале боя каждый член команды берёт 1 дополнительную карту боя. В каждой фазе конца раунда каждый член команды берёт 1 дополнительную карту боя.

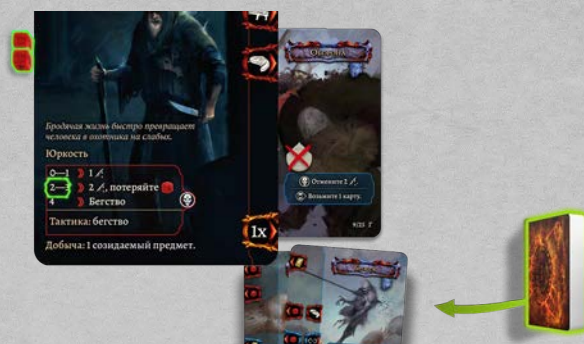
Уловка. Вы никаким образом не можете отменить получение любого  на этапе 3 (атака врага).

Юркость. Каждый член команды может разыгрывать не более 2 карт боя за активацию.

Ярость. В этом бою выполняйте этап 3 (атака врага) дважды.

ПРИМЕР БОЕВОЙ ВСТРЕЧИ

Беор берёт серую карту встречи, и это «Бродяга». Его черта — юркость, а значит, Беор может разыгрывать не более 2 карт боя за активацию.



Беор смотрит таблицу атак на карте встречи. В боевом резерве 2 маркера, а значит, враг наносит 2 \heartsuit и убирает 1 маркер из боевого резерва. Однако свойство карты «Оборона» сокращает получаемый от атаки урон на 2. Следовательно, бродяга просто убирает 1 маркер из боевого резерва.

Раунд заканчивается, и Беор берёт 1 карту.

Раунд 1

Беор берёт 3 карты из личной колоды боя и разыгрывает карту «Нападение».

У него 2 очка характеристики \heartsuit , поэтому половины ключа \heartsuit соединяются и добавляют 1 маркер в боевой резерв. Также соединяются половины бесплатного ключа, что пополняет боевой резерв ещё 1 маркером.



Теперь, помня, что разыграть можно только 2 карты (из-за юркости бродяги), Беор разыгрывает карту «Оборона» и соединяет продолжающие друг друга половины магического ключа, выложив на него 1 маркер **магии**. Соединение половин магического ключа активирует бонус \heartsuit , требовавшийся для розыгрыша дополнительной карты.

На карте также имеется символ \heartsuit , поэтому Беор кладёт на неё фишку времени. Теперь атакует враг.

Раунд 2

Беор убирает фишку времени с карты «Оборона» и берёт 1 карту. Затем он разыгрывает карту «Бросок». Это его первая разыгрываемая карта в текущей активации, поэтому ему не нужен бонус \heartsuit .



Имеющееся у Беора 1 очко \heartsuit соединяет половины ключа характеристики \heartsuit . Также соединяются половины бесплатного ключа. Беор не хочет тратить **магию** и решает не соединять половины магического ключа. Итого «Бросок» добавляет 3 маркера в боевой резерв: 1 за ключ \heartsuit и 2 за множитель «x2» бесплатного ключа. Свойство карты позволяет метнуть оружие или щит во врага, но у Беора нет ни того, ни другого.

Затем Беор разыгрывает карту «Бешенство» и тратит 1 **магию**, чтобы соединить половины магического ключа, — это необходимо, чтобы разыграть дополнительную карту. Соединившиеся половины бесплатного ключа ничего не дают. Из-за свойства карты, действующего в момент её розыгрыша (\heartsuit), Беор теряет 1 \heartsuit и добавляет по 1 маркеру в боевой резерв за каждый ключ характеристики \heartsuit , половины которого продолжили друг друга. В комбинации таких ключа два, поэтому Беор добавляет 2 маркера.

Всего в боевом резерве 6 маркеров, и это число больше стойкости бродяги (5). Беор побеждает! Он получает указанную на карте добычу (1 создаваемый предмет) и убирает эту встречу под низ серой колоды. Все использованные карты боя замешиваются в колоду боя, которая кладётся слева от планшета Беора.



ДИПЛОМАТИЯ

Обращайтесь к этому разделу правил при проведении дипломатических встреч. Если вы ещё никогда не проводили такую встречу, вам стоит начать с карты с пометкой «Ваша первая встреча».

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ДИПЛОМАТИИ



Не все встречи в игре заканчиваются боем, поскольку в ней есть синяя колода встреч, состоящая из дипломатических испытаний и социальных столкновений, выпадающих на долю вашего персонажа. Такие встречи проводятся по аналогии с боями, хотя и с некоторыми существенными отличиями.

Дипломатия в игре — это пошаговое противостояние персонажа (или команды) и собеседника, представленного картой встречи. Игрок или члены команды выкладывают ряд (комбинацию) карт с целью продвинуть маркер в верхнюю ячейку шкалы симпатии. В то же время собеседник старается опустить этот маркер при помощи различных реакций.

Подробные правила дипломатии описаны далее, однако вкратце можно сказать, что большинство дипломатических встреч проходит так:

- Члены команды берут начальную руку карт (начало дипломатии).
- Члены команды выбирают первого активного персонажа (раунд дипломатии, фаза I).
- Активный персонаж может разыграть одну карту дипломатии, добавив её в конец комбинации (раунд дипломатии, фаза II, этап 2).
- Активный персонаж может разыграть столько дополнительных карт, сколько разрешено правилами (раунд дипломатии, фаза II, этап 2).
- Собеседник реагирует на активного персонажа (раунд дипломатии, фаза II, этап 3).
- Если среди членов команды остался кто-то, кто ещё не был активным персонажем в этом раунде, он им становится. Если нет, раунд заканчивается. Начинается новый раунд дипломатии.

Некоторые дипломатические встречи предусматривают два альтернативных подхода. Также у части встреч есть пронумерованные стадии, требующие от вас нескольких «побед» на шкале симпатии при разных условиях.

Пример: вас окружает рассерженная толпа, обвиняющая вас в убийстве. Сначала вам нужно успокоить их при помощи своей , а затем убедить в своей невиновности при помощи .

Подсказка: помимо отступления, некоторые дипломатические встречи дают возможность полной их отмены, но для этого нужна **слава** или другие ресурсы (см. «Отступление и отмена дипломатической встречи» ниже).



ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ КОМБИНАЦИЯ

Комбинация состоит из карт дипломатии, разыгранных всеми членами команды во время дипломатической встречи. Каждый персонаж разыгрывает собственные карты дипломатии, добавляя их к общей комбинации. Карты выкладываются

в один ряд. Символы на краях карт (ключи) продолжают друг друга и не накрываются.

ОТСТУПЛЕНИЕ И ОТМЕНА ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ ВСТРЕЧИ

Отступление из дипломатической встречи всегда проводится всей командой сразу. Каждый член команды получает штраф, указанный в строке «Провал» карты встречи.

Если внизу карты есть строка «Отмена», вы можете избежать встречи до её начала. В этом случае вам нужно выплатить стоимость и выполнить требования, указанные в строке «Отмена». Затем поместите карту под синюю колоду встреч и продолжайте игру.

Отменить встречу можно лишь до её начала!

Команда. Условие отмены встречи проверяется по членам команды с наибольшей **славой** и наибольшим числом очков нужной характеристики (маркеры **славы** и очки характеристик игроков не складываются). Цена отмены и провала применяется к каждому члену команды по отдельности. Если члены команды не могут прийти к единогласному решению относительно отмены или отступления из встречи, они должны провести её.



КАРТА ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ ВСТРЕЧИ

На рисунке показана типичная дипломатическая встреча. На карте указана следующая информация:

1. **Название карты.**
2. **Художественный текст.**
3. **Шкала симпатии.** Многие эффекты перемещают маркер симпатии вверх и вниз. При применении некоторых свойств учитывается, занимает ли маркер зелёную или красную ячейку.
4. **Сложность встречи.** Каждая карта относится к одному из четырёх уровней сложности.
5. **Отмена.** Стоимость и условие отмены встречи (см. «Отступление и отмена дипломатической встречи» выше).

6. **Ключи характеристик.** Соединение половин этих ключей приносит разнообразные бонусы, если у вас есть нужное число очков указанных характеристик.
7. **Стадии.** Каждая стадия требует отдельной победы в мини-игре по «перетягиванию каната» на шкале симпатии. У каждой стадии свои правила.
8. **Таблица дипломатии.** Помимо прочего, определяет, как отреагирует собеседник на активного персонажа на этапе реакции.
9. **Провал.** Цена провала встречи. Применяется к каждому члену команды.
10. **Награда.** Вознаграждение за победу во встрече. Награда даётся каждому члену команды, её не нужно делить.

НАЧАЛО ДИПЛОМАТИИ

Дипломатическая встреча начинается, когда вас обязывают взять или выбрать карту из синей колоды встреч и на правой стороне этой карты изображена хотя бы одна половина ключа.

Взяв карту встречи, выложите её в игровую зону и удостоверьтесь, что справа от неё достаточно свободного места (там вы будете собирать комбинацию).

Затем членам команды следует вновь убедиться, что ни у кого из них нет более одного предмета или секрета с ключевым словом «оружие», «щит», «броня», «компаньон» и «реликвия» (см. «Предметы и снаряжение» на с. 12). Члены команды могут также решить не использовать часть своих предметов в этой встрече — они откладывают их в сторону до конца встречи. Однако, начав встречу, вы уже не сможете изменить состав используемых предметов.

Разобравшись со снаряжением, все члены команды берут из личных колод дипломатии определённое число карт:

- 3 карты, если встречу проводят 1–3 персонажа.
- 2 карты, если встречу проводят 4 персонажа.

Если вас не устраивает начальная рука карт, вы можете сбросить её и набрать новую руку, однако в ней будет на 1 карту меньше. Вы можете повторять эту процедуру, пока в руке не останется 1 карта.

Взяв карты, члены команды начинают дипломатическую встречу. Поместите маркер в серую ячейку шкалы симпатии. Если на карте несколько альтернативных стадий I, разделённых словом «или», выберите из них одну. Перейдите к фазе I раунда дипломатии, она описана на с. 19.



КАРТА ДИПЛОМАТИИ

Это пример карты дипломатии.

- 1. Ключ характеристики (первая половина).** Каждую половину ключа с символом характеристики может продолжить половина ключа на следующей карте в комбинации. Две продолжающие друг друга половины ключа характеристики считаются соединёнными, если у вашего персонажа есть указанное на ключе количество очков этой характеристики.
- 2. Ключ характеристики (вторая половина).** Каждая половина ключа с символом бонуса (см. «Дипломатические бонусы» на с. 20) может продолжить половину ключа характеристики на предыдущей карте в комбинации.
- 3. Магический ключ.** Две продолжающие друг друга половины магического ключа соединятся, если вы (или член вашей команды) потратите 1 **магию**.
- 4. Бесплатный ключ.** Половины этого ключа всегда соединяются автоматически, что даёт бонус, указанный на второй половине ключа (см. «Дипломатические бонусы» на с. 20). Если она пуста, вы ничего не получаете.
- 5. Свойство.** Особые правила с символами, определяющими время их применения. Активными считаются лишь видимые (не накрытые другими картами в комбинации) свойства. Пассивные карты (см. ниже) не накрываются, поэтому их свойства действуют всю встречу.
- 6. Номер карты.** Чтобы вам было легче отсортировать карты и собрать колоды на этапе подготовки к игре, все карты боя и дипломатии пронумерованы. Буква, стоящая рядом с номером, указывает, к колоде какого цвета относится карта: **Г** — голубая, **З** — зелёная, **К** — коричневая, **С** — серая.

Пассивная карта дипломатии



В отличие от обычных карт дипломатии пассивные обладают свойством, всегда остающимся видимым в комбинации. В связи с этим их половины ключей расположены на противоположных сторонах карт.

Выпады. Карта может принести *выпады*. Когда это происходит, возьмите указанное число неиспользуемых маркеров и выложите их прямо на карту. Вы можете применять свойства вида «потратьте X выпадов» в любой момент, если только они не относятся к определённой фазе дипломатии.

Команда. Лишь активный персонаж может тратить выпад с карт, но владелец карты должен дать на это согласие.



РАУНД ДИПЛОМАТИИ

Обычно дипломатическая встреча состоит из нескольких раундов, включающих в себя три фазы.

I. ВЫБОР АКТИВНОГО ПЕРСОНАЖА

Члены команды выбирают следующего активного персонажа. Им может стать любой из тех, кто ещё не был активным персонажем в этом раунде дипломатии (на его планшете персонажа нет фишки времени). Если члены команды не могут прийти к согласию, активным становится ещё не активировавшийся персонаж с наименьшим номером персонажа. Он кладёт фишку времени на планшет персонажа, чтобы

показать, что больше не будет активным персонажем в текущем раунде.

Не забывайте, что все игровые эффекты, действующие во время активации персонажа (получение  и , штрафы свойств и т. д.), применяются лишь к активному персонажу!

II. АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

1. ОТЛОЖЕННЫЕ СВОЙСТВА


Уберите 1 фишку времени с каждой карты дипломатии в комбинации (если есть). Если вы убрали последнюю фишку с карты, немедленно примените её отложенное свойство (см. «Символы карт дипломатии» на с. 20). Такие свойства применяются только один раз!

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ


На этом этапе вы воплощаете свой план в жизнь, разыгрывая карты из руки и добавляя их к комбинации. Если вы паникуете, то это сказывается на вашей дипломатии (см. «Паника» на с. 20). Данный этап проходит так:

А. Розыгрыш первой карты дипломатии. Разыгрывая самую первую карту дипломатии во время каждой своей активации, **вам не нужно выполнять никакие особые условия!** Эта карта не обязана соединять половины каких-либо ключей. Она просто продолжает ряд предыдущих карт, и это приводит к тому, что половина её нижнего ключа соединяется с половиной нижнего ключа предыдущей карты. После розыгрыша карты:

- Посмотрите, соединились ли половины ключей характеристик. Получите соответствующие бонусы. Не забывайте, что для соединения половин ключа характеристики у вашего персонажа должно быть указанное число очков этой характеристики.
- Если обе половины магического ключа продолжили друг друга и вы (или член вашей команды) тратите 1 **магию**, получите указанный бонус.
- Получите бонус соединившихся половин бесплатного ключа (внизу карты).
- Если свойство карты применяется на этом этапе (см. «Символы карт дипломатии» на с. 20), примените его.

Б. Розыгрыш дополнительных карт. В каждом раунде любая карта дипломатии, разыгрываемая вами после первой, должна соединяться при помощи половины ключа с символом . Если у вас нет ни карт с этим символом, ни возможности его соединить, вы не разыгрываете дополнительные карты. Применяйте эффекты новых разыгранных карт так, как описано выше.



ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: половина ключа с  должна присутствовать на карте, которую вы хотите разыграть (не на уже выложенной). Она должна стать соединённой.

В. Проверка симпатии. См. ниже.

ПРОВЕРКА СИМПАТИИ

Посмотрите, какую ячейку занимает маркер симпатии:

- **Если он в самой нижней ячейке, вы провалили встречу.** Примените эффект строки «Провал» к каждому члену команды и уберите карту встречи под её колоду. Затем перемешайте свою колоду дипломатии, вернув в неё разыгранные, оставшиеся в руке и сброшенные карты.
- **Если он в самой верхней ячейке, вы успешно завершили текущую стадию встречи.** Если эта стадия была последней, встреча окончена. Каждый член команды получает награду. Уберите карту встречи под её колоду. Если она не была последней, перенесите маркер симпатии в серую ячейку, пометьте завершённую стадию новым маркером и перейдите к этапу проверки готовности.

3. РЕАКЦИЯ СОБЕСЕДНИКА

Примените к активному персонажу эффект с карты встречи, соответствующий текущей стадии встречи. Затем проведите проверку симпатии (см. выше).

4. ПРОВЕРКА ГОТОВНОСТИ




- Проверьте по выложенным на планшеты персонажей фишкам времени, все ли члены команды активировались в этом раунде. Если да, перейдите к фазе конца раунда (III).
- Если в команде остались те, кто ещё не активировался, вернитесь к фазе выбора активного персонажа (I).

III. КОНЕЦ РАУНДА

- **Сброс.** Каждый член команды сбрасывает все карты из руки, кроме любых трёх.
- **Добор.** Каждый член команды берёт 1 карту из личной колоды. Не берите карту, если ваш персонаж в панике (см. «Паника» на с. 20).
- **Деактивация.** Уберите фишки времени с планшетов персонажей (и только с них).
- **Новый раунд.** Вернитесь к фазе выбора активного персонажа (I).

СОЕДИНЁННЫЕ КЛЮЧИ

Чтобы половины ключа считались соединёнными, они должны физически продолжаться друг друга. Также:

-  У вашего персонажа должно быть указанное число очков характеристики.
-  Вы должны потратить 1 маркер **магии**. Поместите его на ключ, чтобы показать, что он соединён. Сбрасывая карту с соединёнными половинами магического ключа, сбрасывайте и потраченный маркер **магии**.
-  Половины этого ключа соединяются всегда! Бесплатные ключи часто включают в себя множители, что делает их очень ценными.

Символы карт дипломатии

У большинства карт дипломатии есть свойства. Обычно свойство начинается с символа, определяющего, когда оно применяется.



При розыгрыше. Примените это свойство, добавив карту к комбинации.



Отложенное свойство. Разыграв карту, поместите на неё фишку времени. Вы примените свойство, когда уберёте её с карты. (Некоторые свойства предписывают выложить несколько фишек времени; они применяются, когда с карты уберут все эти фишки.) Свойство не применяется в последующих раундах, и фишки времени не возвращаются на карту. Если вы накроете другой картой отложенное свойство с лежащими на нём фишками времени, они будут потеряны, а свойство не применится.



При реакции собеседника. Это свойство действует в течение всего этапа 3 вашей активации, изменяя реакцию собеседника.



Урон. Этот символ означает, что персонаж уменьшает своё на указанное число.



Ключ характеристики. Этот символ ссылается на ключи определённой характеристики во всей комбинации, половины которых продолжили друг друга.



Магический ключ. Этот символ ссылается на соединённые магические ключи во всей комбинации. Эти ключи отмечены выложенными маркерами (см. с. 19).

Дипломатические бонусы



Переместите маркер симпатии в соседнюю ячейку вверх или вниз по шкале.



Получите бонус, указанный в таблице дипломатии. Часто этот бонус даётся только при соединении символа и символа определённой характеристики, своей для каждой стадии.

Пример: на карте встречи «Комендантский час» на с. 18 видно, что, соединив половины ключей и , вы переместите маркер симпатии на 1 ячейку вверх.



Возьмите 1 карту из личной колоды.



Можете разыграть карту с этим символом как дополнительную на этапе 2 вашей активации (см. «Розыгрыш карт» на с. 19). Игнорируйте этот символ, разыгрывая самую первую карту в своей активации. Этот символ не умножается: если он соединяется с множителем, игнорируйте множитель.



Сбросьте последнюю карту дипломатии в комбинации.



Умножьте следующий символ.

Например, соединение и поднимает маркер симпатии на 2 ячейки.



Отмените следующий символ.

Например, соединение и не перемещает маркер симпатии.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА ДИПЛОМАТИИ

ПАНИКА

Вы охвачены паникой, пока ваш превышает (маркер выше T-образного маркера). Это влияет на проведение встреч:

- Вместо того чтобы на этапе 2 (розыгрыш карт) вашей активации разыгрывать первую карту из руки, вы разыгрываете её с верха личной колоды дипломатии. Затем вы можете разыграть любое количество дополнительных карт из руки по обычным правилам.
- Не берите новую карту в фазе конца раунда. Любые дополнительные карты, получаемые благодаря ключам, навыкам и свойствам, берутся по обычным правилам.

НЕТ КАРТ В КОЛОДЕ

Если вы должны взять карты дипломатии из личной колоды дипломатии, но в ней нет нужного количества карт, вы проваливаете встречу. Примените эффекты строки «Провал» с карты встречи.

«ВЫ УМИРАЕТЕ»

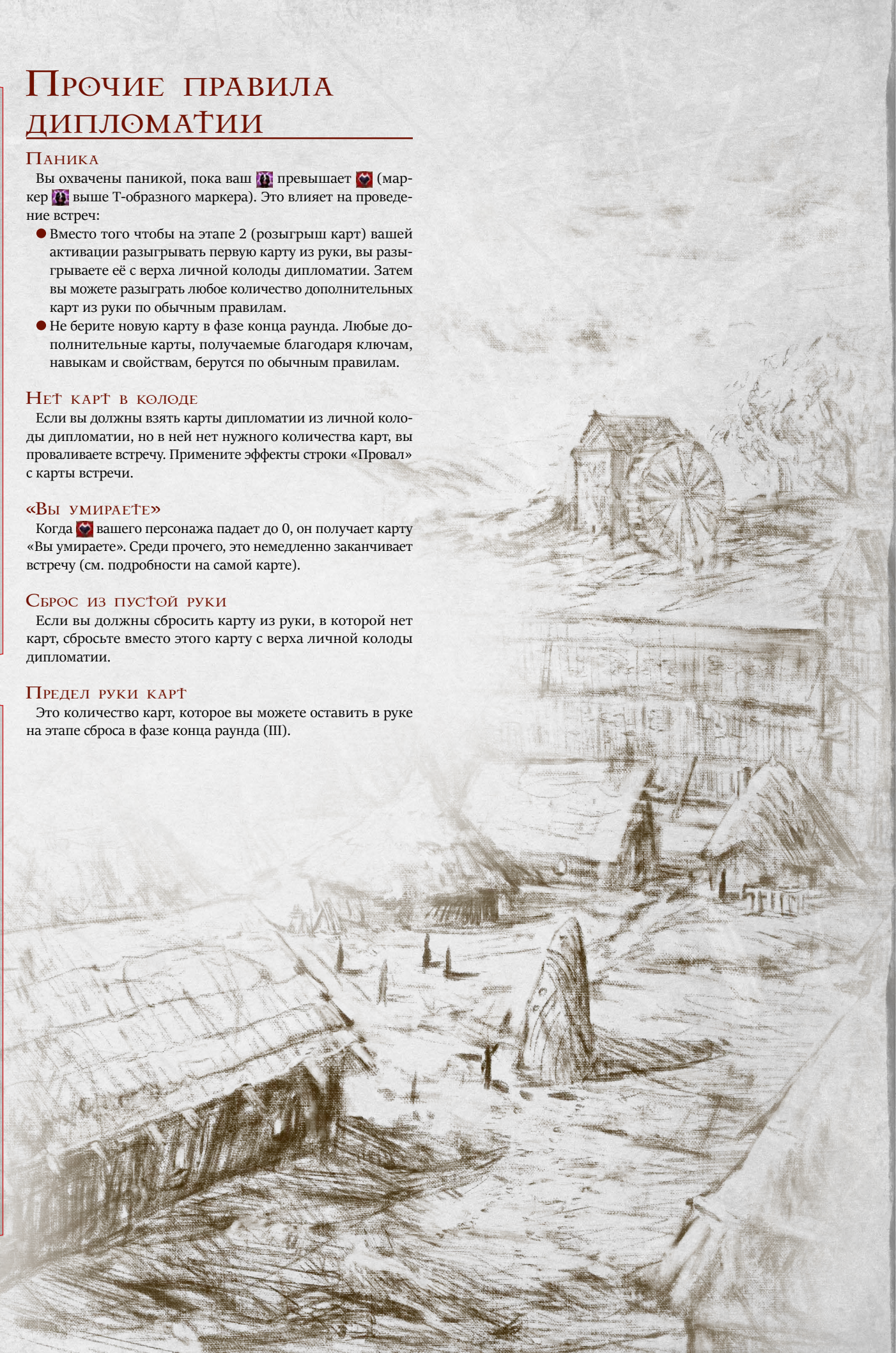
Когда вашего персонажа падает до 0, он получает карту «Вы умираете». Среди прочего, это немедленно заканчивает встречу (см. подробности на самой карте).

СБРОС ИЗ ПУСТОЙ РУКИ

Если вы должны сбросить карту из руки, в которой нет карт, сбросьте вместо этого карту с верха личной колоды дипломатии.

ПРЕДЕЛ РУКИ КАРТ

Это количество карт, которое вы можете оставить в руке на этапе сброса в фазе конца раунда (III).









ПРИМЕР ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ ВСТРЕЧИ

Арев открывает синюю карту встречи «Рыдающая сиротка». У этой встречи две стадии. Для победы Ареву нужно сначала завершить стадию I, а после стадию II. Он помещает маркер в серую ячейку шкалы симпатии.




Раунд 1

Это первый раунд встречи, и Арев берёт 3 карты из личной колоды дипломатии. Затем он разыгрывает карту «Прописная истина». У Арева 1 очко , поэтому продолжающие друг друга половины ключей с символами  и  соединяются. Арев сверяется с картой встречи: на стадии I соединение  и  поднимает маркер симпатии на 2 ячейки.

Арев также соединил половины бесплатного ключа, что приносит ему символ : он поднимает маркер симпатии ещё на 1 ячейку.




У Арева нет карт с символом , следовательно, он не может разыграть новые карты в этом раунде.

Маркер симпатии пока не добрался до конца шкалы, поэтому собеседник реагирует на действия Арева — опускает маркер на 1 ячейку. Также Арев получает 1 .

Теперь он берёт 1 карту.



Раунд 2



Арев разыгрывает «Пустое обещание». Он хочет получить бонус от магического ключа, а потому тратит 1 **магию**. Он также получает бонусы от соединённых половин ключа  и бесплатного ключа. Он берёт карту из колоды и поднимает маркер симпатии на 2 ячейки. Теперь маркер занимает самую верхнюю ячейку шкалы, поэтому Арев решает закончить розыгрыш карт.



На этапе проверки симпатии он переходит на следующую стадию встречи и переносит маркер симпатии в серую ячейку шкалы. Собеседник не реагирует, и раунд завершается.

Арев берёт 1 карту.






Раунд 3


Арев разыгрывает «Плоскую шутку». Это его первая разыгранная карта в этой активации, поэтому он игнорирует символ . Благодаря соединённым половинкам ключа  Арев берёт 1 карту.

Наконец он переходит к свойству . Маркер симпатии не в зелёной ячейке, поэтому он теряет 1 **славу**. Благодаря 2 очкам  Арев кладёт 2 выпada на карту «Плоская шутка».



Теперь он тратит 2 выпada с карты «Плоская шутка», чтобы разыграть карту «Знание дела», как если бы она соединялась через . Арев соединяет половины ключей с символами  и . Он сверяется с таблицей на карте встречи и поднимает маркер симпатии на 1 ячейку вверх.



Собеседник реагирует: Арев теряет 1  и сбрасывает последнюю карту в комбинации. Это карта «Знание дела», она сбрасывается вместе со своей фишкой времени. Теперь последней картой в комбинации вновь становится «Плоская шутка».

Встреча продолжается, пока Ареву не удастся поднять маркер симпатии до самой верхней ячейки шкалы и завершить стадию II.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ




В этом разделе приводятся нестандартные режимы игры.

СЮЖЕТНЫЙ РЕЖИМ

Выжить на Авалоне нелегко. Если вы и ваши товарищи предпочитаете менее кризисное прохождение и хотите просто окунуться в историю без страха проигрыша, готовьтесь к партии и играйте так, будто вас на одного человека меньше.

Пример: три игрока активируют менгир, и текст обязывает их установить на его счётчике 8 (-1 за игрока). Поскольку игроки договорились играть в сюжетном режиме, они выставляют на счётчике 6 вместо 5.


Вы можете в любой момент выйти из сюжетного режима, почувствовав, что взяли ситуацию под контроль.



Играя в одиночку, применить описанное выше правило нельзя, поэтому вместо него уберите из игры Т-образный маркер  и замените его обычным маркером. Ваше  не будет ограничивать , и вам не придётся паниковать в боевых и дипломатических встречах.

ЭПИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Если вы и ваши товарищи хорошо изучили игру и вам нравится справляться с её трудностями, можете ещё немного её усложнить. Внесите описанные ниже изменения, они сделают игровой процесс более трудным. При желании вы можете внести лишь некоторые из описанных изменений.

Подготовка к игре


1. Каждый игрок поворачивает маркер  на 180° — так, чтобы верх символа сердца указывал в низ шкалы.

Благодаря этому игроки станут более предрасположены к панике и потере  в результате урона, что сделает получение ранений реалистичнее. Это также уменьшит число восстанавливаемой , а значит, от игроков потребуется более тщательная командная работа и оценка рисков.

2. В начале партии возьмите карту секрета 42.

Островитяне не доверяют вам, поэтому дипломатические встречи станут сложнее.

Отступление из боя

Вы можете попытаться отступить только один раз за активацию. Для этого потратьте 1 , примените эффект тактической атаки и подбросьте счётчик.

Череп: вы остаётесь в бою.

Грааль: вы благополучно отступаете. Уберите карту встречи под низ её колоды и перемешайте личную колоду боя, вернув в неё использованные карты.

Менгиры и события

1. Выплатив стоимость активации менгира, выставляйте на его счётчике значение, уменьшенное на 1.

У вас будет меньше времени на исследование и сбор ресурсов!

2. Когда игра обязывает вас добавить карты случайных событий, добавляйте на 1 карту меньше.

Неприятности наступят раньше!

УЛУЧШЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Используйте новый преискуртант.

- **5 опыта:** улучшение колоды боя или дипломатии (возьмите 2 карты и оставьте себе 1).
- **5 опыта:** первое очко в паре противоположных характеристик.
- **10 опыта:** второе очко в паре противоположных характеристик.
- **15 опыта:** третье очко в паре противоположных характеристик.
- **20 опыта:** четвёртое очко в паре противоположных характеристик.
- **25 опыта:** пятое очко в паре противоположных характеристик.
- **30 опыта:** шестое очко в паре противоположных характеристик.

Каждое последующее очко в паре противоположных характеристик стоит на 5 **опыта** больше.

РЕСУРСЫ И ПРЕДМЕТЫ

1. У вас не может быть более 20 маркеров любого ресурса, за исключением **опыта**.
2. Вы можете нести не более 5 предметов (на секреты это ограничение не распространяется).

МИЛОСЕРДИЕ ВСЕМАТЕРИ

В эпическом режиме на чьё-либо милосердие рассчитывать не приходится! Если вы все погибаете, кампания заканчивается поражением.

СВОБОДНЫЙ РЕЖИМ

В начале партии каждый игрок может выбрать любой жетон персонажа и любой планшет персонажа, включая те, что не предназначены для текущей кампании. Затем игроки сами выбирают цвет своих колод боя и дипломатии.

Это приведёт к неожиданным интересным комбинациям и решениям по сбору колод.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: игрок, выбравший персонажа из другой эпохи или кампании (из дополнения), не сможет пережить его личную историю. Также особые способности персонажей, разработанные для других кампаний, могут сделать прохождение кампании, в которой их не планировалось использовать, проще.

ГЛОССАРИЙ

- Агрессивность (с. 10)
Активация менгира (с. 11)
Активация персонажа (с. 15, 19)
Атака врага (с. 15)
Базовые карты боя и дипломатии (с. 6)
Бегство (с. 14)
Безумие (с. 13)
Боевой резерв (с. 14)
Бой (с. 14)
 Активация персонажа (с. 15)
 Атака врага (с. 15)
 Бегство (с. 14)
 Боевые бонусы (с. 16)
 Боевой резерв (с. 14)
 Выпад (с. 15)
 Добыча (с. 14)
 Карта боя (с. 14)
 Награда (с. 14)
 Отступление (с. 14)
 Проверка победы (с. 15)
 Сброс (с. 13, 16)
 Соединённые ключи (с. 16)
 Тактика (с. 16)
 Урон (с. 15)
Выпад (с. 15, 19)
Действия (с. 8)
 Действие локации (с. 8)
 Действие персонажа (с. 9)
 Изучение менгира (с. 9)
 Исследование (с. 8)
 Путешествие (с. 8)
 Спасовать (с. 9)
Действие локации (с. 8)
Действие персонажа (с. 9)
Дипломатия (с. 18)
 Активация персонажа (с. 19)
 Выпад (с. 19)
 Дипломатические бонусы (с. 20)
 Карта дипломатии (с. 18–19)
 Награда (с. 18.)
 Отмена (с. 18)
 Отступление (с. 18)
 Проверка симпатии (с. 19)
 Реакция собеседника (с. 19)
 Сброс (с. 13, 20)
 Соединённые ключи (с. 19)
 Урон (с. 20)
Добыча (с. 14)
Достижения (с. 12)
Еда (с. 10)
Жетон персонажа (с. 6)
Журнал исследований (с. 12)
Задание (с. 11)
Здоровье (с. 10)
Золото (с. 10)
Изворотливость (с. 10)
Измождение (с. 9, 10)
Изучение менгира (с. 9)
Исследование (с. 8)
Карта боя (с. 14)
Карта встречи (с. 12, 14, 18)
Карта дипломатии (с. 18–19)
Карта предмета (с. 8, 12)
Карта секрета (с. 12)
Карта события (с. 8, 11)
Ключ (с. 14–21)
Команда (с. 11)
Комбинация (с. 14, 18)
Компоненты (с. 2–3, 5)
Конец дня (с. 9)
Летописец (с. 7)
Лист сохранения (с. 12)
Локация (с. 10)
 Действие локации (с. 8)
 Изучение менгира (с. 9)
 Печати локации (с. 10)
 Поселение (с. 10)
 Прежний номер локации (с. 11)
 Связанные локации (с. 8, 10)
 Удаление из игры (с. 13)
 Удалённость менгира (с. 8, 10)
Магия (с. 10, 16, 20)
Маркер здоровья (с. 6)
Менгир (с. 8, 9, 11)
 Активация менгира (с. 11)
 Изучение менгира (с. 9)
 Счётчик менгира (с. 8)
 Удалённость менгира (с. 8, 10)
Милосердие Всематери (с. 13)
Миролюбивость (с. 10)
Миссия (с. 11)
Набор улучшения (с. 6)
Навык (с. 13)
Награда (с. 14, 18)
Начало дня (с. 8)
Нет карт в колоде (с. 16, 20)
Номер персонажа (с. 6)
Одухотворённость (с. 10)
Опыт (с. 10)
Осторожность (с. 10)
Отдых (с. 9)
Отмена дипломатической встречи (с. 18)
Отступление (с. 14, 18)
Паника (с. 10, 16, 20)
Печати локации (с. 10)
План острова (с. 6)
Планшет персонажа (с. 6)
 Действие персонажа (с. 9)
 Жетон персонажа (с. 6)
 Здоровье (с. 10)
 Маркер здоровья (с. 6)
 Отрицательная черта (с. 6)
 Ресурсы (с. 10)
 Ужас (с. 10)
 Шкалы жизни (с. 6, 10)
Подготовка к игре (с. 6–7)
Порядок дня (с. 8)
 Действия (с. 8)
Конец дня (с. 9)
Начало дня (с. 8)
Отдых (с. 9)
Поселение (с. 10)
Предел руки карт (с. 16, 20)
Прежний номер локации (с. 11)
Проверка победы (с. 15)
Проверка симпатии (с. 19)
Путешествие (с. 8)
Развитие персонажа (с. 9, 12)
Реакция собеседника (с. 19)
Ресурсы (с. 10)
 Еда (с. 10)
 Золото (с. 10)
 Магия (с. 10, 16, 20)
 Опыт (с. 10)
 Слава (с. 10)
Сброс (с. 13, 16, 20)
Свободный режим (с. 22)
Связанные локации (с. 8, 10)
Слава (с. 10)
Смерть (с. 13, 16, 20)
Соединённые ключи (с. 16, 19)
Создаемый предмет (с. 12)
Сон и кошмар (с. 9)
Сохранение игры (с. 13)
Спасовать (с. 9)
Страж (с. 12, 16)
Счётчик времени (с. 8)
Счётчик менгира (с. 8)
Сюжетный режим (с. 22)
Тактика (с. 16)
Удаление из игры (с. 13)
Ужас (с. 10)
Урон (с. 15, 20)
Фишка миссии (с. 11)
Характеристики (с. 10, 12)
 Агрессивность (с. 10)
 Изворотливость (с. 10)
 Миролюбивость (с. 10)
 Одухотворённость (с. 10)
 Осторожность (с. 10)
 Храбрость (с. 10)
Храбрость (с. 10)
Черта (с. 14, 16)
 Группа (с. 16)
 Засада (с. 16)
 Защита (с. 16)
 Кража (с. 16)
 Раскол (с. 16)
 Рывок (с. 16)
 Тактик (с. 16)
 Увалень (с. 16)
 Уловка (с. 16)
 Юркость (с. 16)
 Ярость (с. 16)
Шкалы жизни (с. 6, 10)
Энергия (с. 10)
Эпический режим (с. 22)



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Порядок дня

I. Начало дня

● Уберите неактивные менгиры.

Если у менгира нет счётчика, уберите его.


● Уберите локации, находящиеся слишком далеко от менгиров.

Уберите все карты локаций, не граничащие (по горизонтали, вертикали или диагонали) с локацией с активным менгиром.

● Уменьшите значения счётчиков менгиров на 1.

Если счётчик уже показывает 1, то вместо этого уберите счётчик (но не менгир).

● Уменьшите значения счётчиков времени на 1 и уберите .

Если счётчик уже показывает 1, то вместо этого уберите счётчик. Уберите по 1 фишке времени  с карт локаций. Не меняйте значения счётчиков миссий!

● Откройте и прочтите новую карту события.

● Переместите стражей.


Бросьте кубик стража за каждого стража на игровом поле и переместите его в соответствии с выпавшим результатом.

● Обсудите планы.

В конце концов, это кооперативное приключение!






● Снарядитесь в путь.

II. Разгар дня



Игроки в любом порядке выполняют по 1 действию. Затем они выполняют ещё по 1 действию, и так до тех пор, пока все не спасуют или не потратят всю . Группа персонажей в одной локации может выполнить действие вместе — командой.



III. Конец дня

● Отдых.

Потратьте 1 еду, чтобы получить 1  и потерять 1 . В противном случае уменьшите  до 0. Если ваша  уже на 0, то вместо этого потеряйте 1 .

● Восстановление .

Если вы не измождены, перенесите маркер  в его начальную ячейку (но не выше маркера .

Если вы измождены (маркер  в красной ячейке), то вместо этого получите 4 .


● Развитие персонажа.

Если у вас есть опыт, можете его потратить.

● Подготовка личных колод.

Вы можете добавить и/или убрать карты из личных колод боя и дипломатии (минимальный размер колод — 15 карт).

● Сновидение.

Если на карте вашей локации есть печать , откройте раздел локации в журнале исследований и прочтите сон.

Если у вас есть карта «Вы сходите с ума», то вместо сна прочтите кошмар.

СТРАЖИ


Если вы не победили стража, поместите его карту в локацию, где его встретили. В начале каждого дня бросайте кубик стража и перемещайте этого стража в соответствии с результатом броска.

- Если страж должен переместиться в неоткрытую или несвязанную локацию, то вместо этого переместите его в связанную локацию с наибольшим номером.

- Если страж остаётся в локации с персонажами, тут же проведите встречу (все персонажи в локации сражаются в команде).

- Если страж попадает в локацию с персонажами, тут же проведите встречу (все персонажи в локации сражаются в команде).

- Если персонаж или команда попадают в локацию со стражем, тут же проведите встречу. Если в локации несколько стражей, выберите порядок проведения встреч.

- Если персонаж или команда попадают в локацию со стражем и немедленным эффектом , сначала проведите встречу со стражем, а затем примените эффект.

Победив стража, уберите его карту под колоду встреч.


Бой и дипломатия

Начало боя/дипломатии

- Возьмите карту встречи.
- Изучите информацию на карте встречи.
- Проверьте своё снаряжение.
- Возьмите по 3 карты (если в команде 1–3 игрока) или по 2 карты (если в команде 4 игрока) из колоды боя/дипломатии. Вы можете сбросить все карты и взять новые, но на 1 карту меньше.




Раунд боя/дипломатии

Выбор активного персонажа.

Поместите 1  на планшет персонажа, чтобы показать, что он уже активировался в этом раунде.


Активация персонажа

Отложенные свойства.


Уберите по 1  со всех карт боя/дипломатии в комбинации. Убрав последнюю , примените свойство .

Свойства применяются от первой карты в комбинации (крайняя левая) к последней (крайняя правая).


Разыгрыш карт

- Разыграйте 1 карту боя/дипломатии.
- Если хотите, разыграйте дополнительные карты боя/дипломатии, соединяя их через символ .
- В боевой встрече, если вы не разыграли ни одной карты, враг проводит тактическую атаку, а вы берёте 1 карту.
- Выполните проверку победы/симпатии.

Атака врага или реакция собеседника

Примените эффект  (определяется количеством маркеров в боевом резерве или текущей стадией дипломатической встречи). Выполните проверку победы/симпатии.

Проверка готовности



Проверьте, все ли члены команды активировались (по  на их планшетах).

- Если да, перейдите к фазе конца раунда.
- Если нет, перейдите к фазе выбора активного персонажа.

Конец раунда

- Сброс. Каждый член команды сбрасывает карты из руки, кроме любых трёх.

- Добор. Каждый член команды берёт 1 карту. Не берите карту, если вы в панике (см. «Паника» ниже). Если в колоде кончились карты, см. «Нет карт в колоде» ниже.

- Деактивация. Уберите все  с планшетов персонажей. Это не распространяется на  на картах!

- Новый раунд. Перейдите к фазе выбора активного персонажа.

Проверка победы (бой)

Подсчитайте количество маркеров в боевом резерве. Если оно больше или равно стойкости врага, все члены команды победили. Они делят между собой добычу. Каждый член команды получает награду и перемешивает личную колоду боя, вернув в неё свои использованные карты. Уберите карту встречи под её колоду.

Проверка симпатии (дипломатия)

Посмотрите, где находится маркер симпатии.




- Если маркер в самой нижней ячейке, примените эффект строки «Провал» к каждому члену команды и уберите карту встречи под её колоду. Затем перемешайте личную колоду дипломатии, вернув в неё свои использованные карты.

- Если маркер в самой верхней ячейке, вы завершили текущую стадию встречи.

- Если эта стадия была последней, встреча окончена. Каждый член команды получает награду и перемешивает личную колоду дипломатии, вернув в неё свои использованные карты. Уберите карту встречи под её колоду.

- Если эта стадия не была последней, перенесите маркер симпатии в серую ячейку, выложите новый маркер на завершённую стадию и перейдите к этапу проверки готовности.

Паника

Вы паникуете, если ваш  выше  (маркер  выше T-образного маркера). Как следствие:


- В каждой активации во время встречи вместо первой карты из руки вы разыгрываете карту с верха личной колоды боя/дипломатии. Все дополнительные карты разыгрываются по обычным правилам.

- В каждой фазе конца раунда во время встречи вы не берёте новую карту из колоды. Бонусные и дополнительные карты, получаемые благодаря ключам, навыкам и свойствам, берутся по обычным правилам.

Нет карт в колоде

Если игрок должен взять карты боя/дипломатии из личной колоды, но в ней нет нужного количества, он отступает.

«Вы умираете»

Когда  персонажа падает до 0, он получает карту «Вы умираете» и отступает из текущей встречи (см. подробности на самой карте).

Сброс из пустой руки

Всякий раз, когда вас обязывают сбросить карту из руки, в которой нет карт, сбрасывайте вместо этого карту с верха личной колоды боя/дипломатии.

Отрицательный боевой резерв

Всякий раз, когда вас обязывают убрать из боевого резерва маркеры, которых в нём нет, вы сбрасываете из руки по карте за каждый отсутствующий маркер.