

ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ

ПАДЕНИЕ АВАЛОНА

НАЧНИТЕ ОТСЮДА!

ЭТОТ ОБУЧАЮЩИЙ БУКЛЕТ ПОМОЖЕТ ВАМ ПОДГОТОВИТЬ И НАЧАТЬ ВАШЕ ПЕРВОЕ ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА АВАЛОНЕ. ТАКЖЕ ОН РАССКАЖЕТ ОБ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛАХ ИГРЫ. ОБУЧАЮЩАЯ ПАРТИЯ ЗАЙМЁТ ОКОЛО ЧАСА, И ЕЁ СОБЫТИЯ СТАНУТ СВОЕОБРАЗНОЙ ПРЕДЫСТОРИЕЙ ОСНОВНОЙ КАМПАНИИ.

Это место всё ещё зовётся деревней, хотя здешние поля дают мало пищи, а осыпающиеся стены служат слабой защитой от незваных гостей. Последнее, что осталось от бывшего величия Куанахта, — менгир, увитый алыми лентами, озарённый свечами и окружённый подношениями, которые селяне каждый день оставляют у его подножия. Пока он сдерживает искаженье, местные готовы вынести многое.

Однако этой ночью искаженье подобралось ближе, чем когда бы то ни было. Один селянин сгинул, поддавшись зову самого же себя из будущего. Дом на задворках деревни вывернулся наизнанку, его мебель превратилась в уродливую коросту, подобную ракушечному панцирю на острове корабля. Долгие часы воздух пах металлом и скисшим толоком. Жители деревни шепчутся, что сила охранного менгира угасает. Такое происходит по всему острову.

Для вас минувшая ночь прошла ещё паршивее. Гнойную рану в боку немилосердно дёргало, будто что-то пыталось вырваться оттуда наружу и унести в клубящиеся облака искаженье, подступившие к деревне.

Утро началось с громкого крика соседского пострелёнка у вашей хижины:

— Вставай, лежебока, тебя зовёт мастер Эрфир!

Вы отогнали нахального сопляка метким броском сапога, о чём тотчас же пожалели, поскольку сапог, хлопнув, исчез в глубокой луже у вашего порога.

I. ВОЗЬМИТЕ ФИГУРКИ



Для начала возьмите из коробки фигурку персонажей, одну фигурку менгира и один счётчик (восьмиугольная пластиковая фишка).

Четыре человека — **персонажи**, доступные в игре. Это герои поневоле, обычные островитяне, чьи недостатки не позволили им присоединиться к отряду воителей, покинувшему не так давно их родную деревню.

- **Беор** — местный кузнец, известный своей вспыльчивостью. Делает всё возможное, чтобы скрыть гноящуюся и незаживающую рану в боку, полученную при загадочных обстоятельствах.
- **Айлей** — отшельница, потерявшая всю семью в искаженье. Она ведёт скромную жизнь, продавая целебные травы и корни селянам.
- **Червяк** — перебежчик из друидского ордена, чьи врождённые таланты притупляются пагубным пристрастием к галлюциногенным зельям и грибам.
- **Арев** — простой фермер с непростым прошлым. Когда-то он был не знавшим пощады наёмником, а ныне за ним неотступно следует таинственное проклятье.

Статуя в капюшоне — это **менгир**. Его история и назначение откроются вам по мере прохождения игры, а пока что достаточно будет узнать следующее:

- Вы можете исследовать лишь соседние с менгиром участки острова.
- В углублении в основании менгира кладётся счётчик. Эти восьмиугольные фишки выполняют несколько функций в игре, например, отсчитывают время

до момента, когда иссякнут силы менгиров, и подбрасываются наподобие монет при броске жребия.

В этом обучении вы будете играть за Беора. Его высокий уровень здоровья и боевое мастерство помогут неопытным игрокам достойно пережить последствия допущенных ошибок, без которых едва ли обойдётся их первое странствие. Кроме того, его действие ремесла поможет получить добротное начальное снаряжение.

Поместите перед собой фигурку Беора (мужчина с молотом), фигурку менгира и один счётчик. Уберите остальные фигурки в коробку.

II. ВОЗЬМИТЕ МАРКЕРЫ



Красные **маркеры** используются в игре для многих целей. Достаньте из коробки несколько из них и отложите в сторону.

Фиолетовые маркеры считаются пятью красными и используются для отображения больших запасов ресурсов. Оставьте их в коробке.

III. ВОЗЬМИТЕ ГОЛУБОЙ ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА



Достаньте из коробки голубой **планшет персонажа**. Подробное объяснение изображённых на нём символов вы найдёте в буклете с **правилами игры**. Важнейшая часть планшета — три **шкалы жизни**, на которых отмечается следующее:



Энергия — ваша базовая выносливость. Вы тратите энергию в путешествиях, боях и исследованиях. Каждый день она восстанавливается.



Здоровье — ваше физическое состояние. Ваша энергия не может превысить здоровье. Когда ваше здоровье достигает красной области шкалы, вы оказываетесь на краю гибели и прикладываете к планшету персонажа карту «**Вы умираете**».



Ужас — ваше нарастающее безумие. Когда ужас достигает красной области шкалы, вы прикладываете к планшету персонажа карту «**Вы сходите с ума**», что усложняет выполнение некоторых действий. Кроме того, если ваш ужас превысит здоровье, вы начнёте паниковать во время боевых и дипломатических встреч.

IV. ПОДГОТОВЬТЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

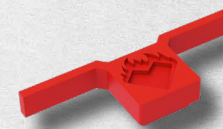


Возьмите **жетон персонажа** Беора. Поверните его стороной «Подготовка Беора» вверх. Жетон описывает, как подготовить к игре голубой планшет персонажа для Беора.

Прежде всего отметьте начальные **очки характеристик** Беора. Поместите красные маркеры в ячейки характеристик с левой и правой сторон планшета в соответствии с рисунком на жетоне персонажа.

Таким образом, Беор начинает с двумя очками агрессивности, одним — храбрости, одним — изворотливости и одним — осторожности.

Теперь найдите в коробке T-образный **маркер здоровья**.



Поместите его в начальную ячейку здоровья на планшете персонажа, отмеченную двумя красными стрелками (ячейка 9 для Беора). Слева и справа от шкалы здоровья расположены шкалы энергии и ужаса. Поместите по одному красному маркеру в их начальные ячейки, отмеченные двумя красными стрелками.



Таким образом, Беор начнёт своё странствие с 6 энергии и 0 ужаса.

Наконец, поместите 3 красных маркера в ячейку «Еда» и ещё 1 маркер в ячейку «Золото» на планшете персонажа.

V. ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОН ПЕРСОНАЖА НА ПЛАНШЕТ



Поместите жетон персонажа Беора на голубой планшет персонажа стороной «Подготовка Беора» вниз.

Теперь на планшете персонажа видно уникальное действие Беора (ремесло) и его отрицательную черту (злойную рану).

VI. РАСПЕЧАТАЙТЕ ОБУЧАЮЩУЮ КОЛОДУ



Найдите в коробке «Обучающую колоду». Она состоит из 35 карт — это все карты обычного размера, которые понадобятся для нашего обучения. Распечатайте её. **Не перемешивайте эту колоду и не меняйте порядок её карт!**

VII. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ БОЯ И ДИПЛОМАТИИ

Уберите верхнюю карту обучающей колоды.

Сразу под ней лежит ваша **колода боя**. Не перемешивая, положите эти 15 карт со словом «бой» на рубашке слева от планшета персонажа, рядом с относящимися к бою характеристиками.

Убрав карты боя, вы увидите **колоду дипломатии**. Не перемешивая, положите эти 15 карт со словом «дипломатия» на рубашке справа от планшета персонажа, рядом с относящимися к дипломатии характеристиками.

После обучения эти колоды станут частями голубых базовых колод, используемых в обычной игре.

VIII. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ВСТРЕЧ



Последние карты, оставшиеся в обучающей колоде, — это 4 карты встреч разных цветов. Отложите их в сторону лицевой стороной вниз (надписью «Ваша первая встреча» вверх). В обычной игре вы подготавливаете 4 колоды встреч перед началом каждой главы.

- **Зелёная** колода в основном используется за пределами поселений, в ней вы найдёте природные опасности (диких животных, мифических чудовищ). Большинство таких встреч приносит **еду**.
- **Серая** колода содержит опасности, исходящие от людей (разбойников, павших рыцарей, безумцев). Большинство таких встреч приносит предметы и **золото**.
- **Фиолетовая** колода полна сверхъестественных угроз. Каких именно, вам предстоит узнать самим.

- **Синяя** колода используется для небоевых испытаний, обычно происходящих, когда вы попадаете в поселение. Они преодолеваются при помощи колоды дипломатии. Однако в нашем обучении каждая из этих колод состоит всего из одной карты.

IX. ВОЗЬМИТЕ 7 НАЧАЛЬНЫХ КАРТ ЛОКАЦИЙ



Найдите в коробке колоду больших карт. Это **локации**, которые вы будете посещать в процессе игры. На лицевой стороне каждой из этих карт описано **действие локации**. Также все эти локации можно будет **исследовать**, прочтя текст на обороте.

Возьмите карты локаций с номерами **101–107** и отложите их в сторону. Это ваша колода локаций на время обучения.

X. ПОДГОТОВЬТЕ НАЧАЛЬНУЮ ЛОКАЦИЮ

Поместите перед собой, над планшетом персонажа, карту локации «Деревня Кунахт» (101) стороной с фрагментом игрового поля вверх.

Это ваш дом. Поместите фигурку Беора на эту карту. Затем добавьте на неё же фигурку менгира.

Поместите счётчик в углубление в нижней части менгира так, чтобы цифра 8 находилась впереди (пока что счётчик отмечает, что силы менгира иссякнут через восемь дней).

Всякий раз, открывая новую карту локации, внимательно изучайте её **действие**. Например, в Кунахте можно раз в день получать немного **славы**.

Также обращайте внимание на печати — символы под названием локации. Вам встретятся:



Менгир. В такой локации можно активировать менгир — поместить в неё его фигурку.



Поселение. Такая локация населена. Некоторые действия можно выполнить только в поселениях, а некоторые — только за их пределами.



Сновидение. Если вы проведёте ночь в такой локации, вам приснится сон или кошмар.

XI. ПОДГОТОВЬТЕ НАЧАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Настало время расширить игровое поле. В обычной игре всякий раз, когда вы **путешествуете** в очередную локацию, вы **прикладываете** новые карты локаций к её сторонам

так, чтобы указатели направлений на краях карт ссылались друг на друга.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: вы можете прикладывать только локации, граничащие (по горизонтали, вертикали или диагонали) с локацией с **активным** менгиром.

Пока что:

- Приложите локацию «Сожжённый конклав» (104) к правой стороне начальной локации «Деревня Кунахт» (101).
 - Приложите локацию «Воинская ярмарка» (103) к её левой стороне.
 - Приложите локацию «Брошенные мечи» (105) к её нижней стороне.
 - Приложите локацию «Охотничья роща» (102) к её верхней стороне.
- Оставьте локации 106 и 107 в колоде, вы откроете их позже.

XII. КАРТЫ-ПАМЯТКИ И ПРАВИЛА

Положите перед собой 3 большие **карты-памятки**. На них указаны возможные действия и порядок дня, разъяснены символы и собрана другая полезная информация.

Вы также можете обращаться к буклету с **правилами игры**, чтобы подробнее изучить тот или иной её аспект.

XIII. ПЕРЕПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ПОДГОТОВКУ

Всё должно выглядеть вот так:



XIV. ВОТ И ВСЁ!

В обычной игре используются и другие компоненты, такие как фишки времени и карты сюжетных событий, поручающие вам разнообразные миссии. Однако всё, что нужно для нашего обучения, находится в этом буклете, а также в «Обучающем журнале исследований», о котором мы поговорим чуть позже.

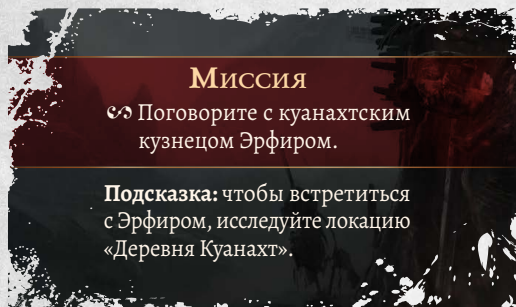
Если вы ещё не прочли художественное вступление в начале буклета, сделайте это сейчас. Затем переверните страницу и начните странствие.



Часть 1. Начало дня


Наступает рассвет. Беор готов отправиться в странствие. Последовательно пройдите этапы начала своего первого дня, сверяясь с **зелёной картой-памяткой**.


- Сначала карта предписывает убрать неактивные менгиры и локации, оказавшиеся слишком далеко от активных менгиров. Единственный менгир на поле по-прежнему активен (у него есть счётчик), и все открытые локации граничат с ним — их не нужно сбрасывать.
- Теперь **уменьшите значение счётчика менгира на 1**. Он будет показывать 7. В памятке также упоминаются счётчики времени, но у вас их нет.
- Дальше в обычной игре вы **открываете карту события**, но в нашем обучении своё событие. Прочтите его:



- На игровом поле нет стражей, которых нужно переместить, и у вас нет предметов, поэтому вы пропускаете оставшиеся этапы начала дня.

Часть 2. Первое исследование


После фазы начала дня персонажи выполняют **действия**. Каждое действие отмечено особым символом , на котором также указана стоимость этого действия.


Своим первым действием Беор решает повидаться с Эрфиром. Для этого он **исследует локацию** «Деревня Кунахт». **Потратьте 1**  для выполнения этого действия (переместите маркер по шкале энергии на 1 ячейку вниз).

В обычной игре при исследовании вы зачитываете текст на обратной стороне карты локации, но события нашего обучения не будут пересекаться с основной кампанией, поэтому вместо этого **перейдите к «Обучающему журналу исследований»**, приведённому на последних страницах журнала исследований. **Найдите в нём раздел**, соответствующий текущей локации (раздел 101 — «Деревня Кунахт»), и **начните его читать**.

Часть 3. Первое путешествие

Ваше исследование окончено, и у вас есть новая задача. Настало время отправить Беора в путь — в проклятую деревню Бельмо, находящуюся к северо-востоку от вашей деревни. Чтобы спланировать маршрут, **изучите все открытые локации**.

На востоке вас ждёт локация «Сожжённый конклав» — опасное местечко, где Беор должен будет провести встречу, как только он там окажется (эффект, отмеченный символом ). На севере раскинулась Охотничья роща — место, где Беор сможет раздобыть немного **еды**. Оно выглядит приятнее, верно?


Выполните действие путешествия: **потратьте 1**  и **переместите Беора в локацию «Охотничья роща»** (102). Прибыв туда, первым делом проверьте, нужно ли выложить

рядом с ней новые карты локаций. Вы открываете соседние локации, если они:

- связаны с вашей новой локацией указателями направления (номера на краях карты, подробнее см. на с. 10 в буклете с правилами);
- граничат с локацией с активным менгиром (по горизонтали, вертикали или диагонали).

В данном случае вам нужно приложить локации 106 («Курганы предтеч») и 107 («Бельмо») к левой и правой сторонам «Охотничьей рощи». Они обе удовлетворяют описанным выше условиям. Не прикладывайте локацию 113 к верхней стороне «Охотничьей рощи», так как она **слишком далеко от единственного активного менгира**.

Часть 4. Первое действие локации

Особое действие новой локации Беора позволяет получить **еду** — важный ресурс, который вы тратите в конце каждого дня, поэтому запастись им будет нелишним. Для выполнения действия локации **выплатите указанную стоимость** (2 ) и **получите 2 еды**: возьмите 2 красных маркера и поместите их в ячейку «Еда» на планшете персонажа. Действие локации также обявляет вас **взять зелёную карту встречи**.

Возьмите зелёную карту встречи, которую вы отложили в сторону при подготовке к игре, и поместите её перед собой лицевой стороной вверх, оставив справа от карты достаточно свободного места.

Часть 5. Первый раунд боя



Внимательно изучите карту встречи. Для победы вам нужно накопить в боевом резерве число маркеров, большее или равное стойкости врага, указанной на карте встречи. Для получения этих маркеров вы будете разыгрывать карты боя из руки.


Возьмите **две карты-памятки**: одну с описанием боевой встречи и другую — с символами боя и дипломатии. А теперь давайте шаг за шагом проведём ваш первый бой, сверяясь с **памяткой по бою**.

Примечание: чтобы узнать больше о структуре карт и об их символах, обратитесь к разделу «Бой» на с. 14 буклета с правилами.




○ **Возьмите 3 карты из колоды боя**. Не забывайте, что в нашем обучении эта колода не перемешивается!


Если вы случайно нарушили порядок карт в колоде, разложите карты по номерам: от 1 (верхняя карта) до 15 (нижняя карта). Номера указаны внизу карт.



○ Вам не нужно проверять черты врага (у него их нет) и не нужно выбирать активного персонажа (Беор один, так что ему и активироваться). Вы также игнорируете этап отложенных свойств (карт с ними пока нет).



○ **Время битвы!** Разыграйте карту «Нападение». Приложите её к правой стороне карты встречи, как показано на рисунке. Обе половины ключа  и обе половины нижнего золотого ключа продолжают друг друга.






○ Продолжающие друг друга половины ключа характеристики считаются **соединёнными**, если у вас есть указанное на ключе число очков этой характеристики. На планшете персонажа отмечено, что у Беора 2 очка , а значит, половины ключа  соединяются, что приносит вам бонус: **добавьте 1**  в **боевой резерв!**


○ Продолжающие друг друга половины нижнего золотого ключа всегда считаются соединёнными — **добавьте ещё 1**  в **боевой резерв**.

○ Теперь перейдём к тексту на карте «Нападение». У неё два **свойства**. Первое заставляет врага наносить на 1  больше, а второе требует **выложить на карту «Нападение» фишку времени**  — это свойство вступит в силу на следующем этапе отложенных свойств, если вы не накроете его другой картой.

○ Каждый ход вы можете разыграть первую карту без ограничений и любое количество дополнительных карт, но только если каждая из них соединяется через символ . Иными словами, на каждой карте, которую вы захотите разыграть в текущем раунде после первой, должна быть половина ключа с , и эта половина должна соединиться с половиной ключа с предыдущей карты.





○ **Разыграйте карту «Стиснуть зубы»**. На ней есть половина ключа с , и она соединяется с половиной ключа  предыдущей карты. Перед тем как выложить карту, уберите с «Нападения» фишку времени. Отложенные свойства не применяются, если вы накрываете их (всегда убирайте фишки и маркеры, выкладывая поверх них карту).

○ На карте «Стиснуть зубы» есть ещё 2 половины ключей. Чтобы соединить синий магический ключ, нужно потратить 1 **магию**. У вас её нет, так что вы не можете соединить этот ключ. На нижнем ключе (всегда соединяемом бесплатно) указан символ , который **приносит вам 1 карту из колоды боя**.

○ Помимо этого, у карты «Стиснуть зубы» есть свойство. Как и первое свойство «Нападения», оно срабатывает на этапе атаки врага ().



○ В руке у вас остались 2 карты, но давайте пока не будем накрывать «Стиснуть зубы», а перейдём к следующему этапу.




○ Быстрая **проверка победы** показывает, что Беор ещё не победил (в боевом резерве 2 маркера из нужных 4).

○ Теперь действует враг. Все враги в игре меняют поведение в зависимости от количества маркеров в боевом резерве. Сейчас в нём 2 маркера. Сверьтесь с **таблицей атак**: при 0–2 маркерах враг наносит 1 . **Маркер здоровья Беора смещается на 1 ячейку вниз**. Но это не всё. Свойство карты «Стиснуть зубы» вносит изменение в атаку врага, предписывая добавить в боевой резерв столько , сколько  нанёс враг. В данном случае 1 .



○ В фазе конца раунда вы должны сбросить лишние карты из руки, оставив только три. Однако у вас их всего две, поэтому этот этап пропускается. Наконец, вы **берёте 1 карту из боевой колоды**.

Часть 6. Второй раунд боя


○ Начинается новый раунд. Вы могли бы закончить битву, разыграв «Мощный удар». Однако он потребует траты  (как указано на карте), поэтому вместо него разыграйте «Боевой клич». В половине его бесплатного ключа указан символ , а значит, вы берёте карту из колоды. Ею оказывается идеальная карта для завершения боя!

○ **Разыграйте «Бросок»**. Вы соединяете  и , а бесплатный ключ приносит вам 1 .







- Проведите **проверку победы**. В боевом резерве 4 маркера, следовательно, Беор победил. Ваша добыча — 1 **еда**. Поместите 1 маркер в ячейку «Еда» на планшете Беора.
- В обычной игре вы убрали бы карту встречи под её колоду, но в нашем обучении просто положите её лицевой стороной вниз рядом с другими картами встреч. Верните все разыгранные, оставшиеся в руке и сброшенные карты боя обратно в колоду боя и перемешайте её.
- Если хотите, можете провести эту встречу ещё раз, игнорируя потери  и , чтобы лучше понять, как проходит бой. Если у вас остались вопросы по боевым встречам, обратитесь к с. 14–17 буклета с правилами.

Часть 7. КОНЕЦ ДНЯ

Беор ранен, и у него осталось 2 . Взглянув на шкалу энергии, вы заметите, что ячейки 0 и 1 красного цвета. Они отмечены словом «**измождение**». Пока что Беора не стоит доводить до измождения, лучше всего устроить ему отдых.

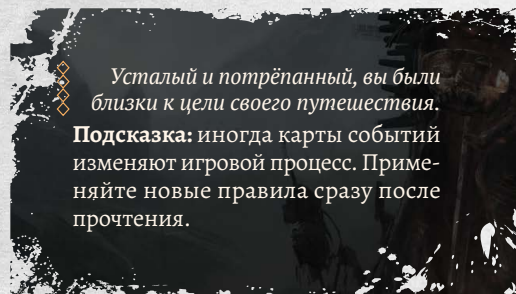
Спасуйте — это завершит ваш игровой день.

- Отдохните и поешьте: сбросьте 1 маркер **еды** с планшета Беора. Беор получает 1  (поднимите маркер здоровья на 1 ячейку). Он не теряет , так как его маркер ужаса и так на нуле.
- Полностью восстановите энергию Беора: перенесите **маркер энергии в начальную ячейку 6**.
- У вас нет маркеров **опыта**, поэтому вы не можете развить персонажа. У вас также нет улучшенных карт, чтобы пополнить ими свои колоды.
- В обычной игре, находясь в локации с печатью , вы открыли бы раздел в журнале исследований, посвященный этой локации, и прочли бы описанный там сон. В нашем обучении вместо этого **прочтите сон** из «Обучающего журнала исследований» (в разделе 102 — «Охотничья роща»). Сны содержат художественный и игровой текст. Из-за данного сна вы теряете 1 .
- Прочтя сон, начните новый день.


Часть 8. НАЧАЛО ВТОРОГО ДНЯ


Сделайте всё то же, что и днём ранее:

- **Уменьшите значение счётчика менгира (до 6)**.
- **Прочтите новое событие:**



Часть 9. ПРИБЫТИЕ В БЕЛЬМО

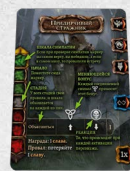
Отправляйтесь в путешествие прямо к локации 107 — **потратьте 1  и перенесите Беора на карту «Бельмо»**.

- Не открывайте новые локации: все они слишком далеко от куанахтского менгира.
- На карте «Бельмо» есть символ  — эффект, применяющийся сразу же по прибытии в локацию. В данном

случае вы берёте синюю карту встречи. На этот раз вас ждёт не бой, а дипломатическое испытание: на входе в деревню вас останавливает весьма дотошный стражник.

- Положите перед собой синюю карту встречи лицевой стороной вверх, оставив справа от карты достаточно свободного места.




Часть 10. ПЕРВЫЙ РАУНД ДИПЛОМАТИИ



Дипломатические встречи похожи на боевые. Их главное отличие в том, что вместо сбора маркеров в боевом резерве вам придётся заняться своеобразным перетягиванием каната на шкале симпатии, расположенной в левой части карты встречи.




Также у дипломатических встреч нет таблицы атак, вместо этого у них может быть несколько **стадий**. Для победы необходимо довести маркер до верха шкалы симпатии на каждой стадии. К счастью, у текущей встречи только одна стадия.

Возьмите **две карты-памятки**: с описанием дипломатической встречи и с символами боя и дипломатии. Затем:



- Поместите красный маркер в **серую ячейку** шкалы симпатии. Это его начальная позиция.
- **Возьмите 3 карты** из колоды дипломатии.
- **Разыграйте карту «Знание дела»**. Соединение половин ключа характеристики приносит символ  — особый дипломатический бонус, свой для разных карт и стадий. В нашем случае **каждый соединяемый символ приносит \uparrow** , а значит, вы поднимаете маркер симпатии **на 1 ячейку**. Теперь **выложите фишку времени**  на карту «Знание дела», поскольку у неё есть отложенное свойство.
- **Проверьте симпатию**. Маркер симпатии не достиг ни верхней, ни нижней ячейки шкалы, поэтому ничего не происходит.
- **Собеседник реагирует** (). Опустите маркер симпатии на 1 ячейку.
- Раунд заканчивается. Оставьте в руке не более **3 карт** (у вас их только 2) и **возьмите 1 карту** из колоды дипломатии.




Часть 11. ВТОРОЙ РАУНД ДИПЛОМАТИИ

- Начинается новый раунд, и на этот раз Беор не пропускает этап отложенных свойств. **Уберите**  с карты «Знание дела», а затем **возьмите 1 карту**.
- **Разыграйте «Запутывание»** в качестве своей первой карты. Половина нижнего ключа соединяется с множителем « $\times 2$ », принося $\uparrow\uparrow$. Поднимите маркер симпатии **на 2 ячейки**.
- Теперь **разыграйте «Угрожающий тон»** в качестве второй карты. Необходимый символ  имеется в половине нижнего ключа карты.
- Свойство карты обязывает вас потерять 1 **славу**, но у вас её нет, поэтому ничего не происходит. Также на карте указано, что, если у вас есть хотя бы 2 очка  (а у вас есть), вы поднимаете маркер симпатии **на 1 ячейку**.







- **Проверьте симпатию**. На этот раз маркер занимает верхнюю ячейку шкалы симпатии. Это последняя (и единственная) стадия встречи, а значит, Беор получает награду: **поместите 1 маркер в ячейку «Слава»** на планшете Беора.
- В обычной игре вы убираете карту встречи под её колоду, но сейчас просто отложите её в сторону. Верните все разыгранные, оставшиеся в руке и сброшенные карты дипломатии в личную колоду и перемешайте её.
- Если хотите, можете провести эту встречу ещё раз, игнорируя потери ,  и **славы**, чтобы лучше понять, как действует дипломатия. Если у вас остались вопросы по дипломатическим встречам, обратитесь к с. 18–21 буклета с правилами.


Часть 12. ИССЛЕДОВАНИЕ БЕЛЬМА

В части 1 обучения Эрфир попросил Беора принести ему метеорит из Бельма, поэтому самое время **исследовать эту локацию**. **Потратьте 1 **, но вместо того чтобы перевернуть и прочесть карту локации, откройте её раздел в «Обучающем журнале исследований» в конце журнала.

Часть 13. ОБРАТНЫЙ ПУТЬ

Теперь надо быстро вернуться в Куанахт! Как и прежде, отправляйтесь в локацию «Охотничья роща». Выполните действие **путешествия: потратьте 1  и переместите Беора в локацию 102**.

У Беора осталось 2 . Так же было и вчера, но на этот раз ему нужно идти дальше, пусть и ценой собственного измождения. Выполните новое действие **путешествия: потратьте 1  и переместитесь в локацию 101**. Измождённый Беор вернулся в родную деревню. Посмотрите на его отрицательную черту на жетоне персонажа. Из-за неё Беор **теряет 1 **.

Вымотанный и раненый, он готов завершить своё приключение. **Потратьте 1 **, чтобы исследовать Куанахт. Как и в прошлый раз, обратитесь к «Обучающему журналу исследований».

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: пусть это обучение и даёт понимание процесса игры, остаётся ещё ряд важных правил, касающихся команд и командных действий, карт событий, подготовок к главам, заменяющихся локаций, черт врагов и др. Прежде чем начать полноценную кампанию, настоятельно советуем хотя бы раз прочесть буклет с правилами игры!

Обучающий лист сохранения

Листы сохранения используются не только для сохранения вашего прогресса в кампании. На них также отмечаются достижения — сюжетные происшествия, изменяющие мир вокруг вас и отношение к вам окружающих. Ниже указано единственное достижение, используемое в обучающей игре. Оно состоит из двух частей.

Когда вы получаете часть 1 достижения «**Неожиданное поручение**», пометьте квадрат с цифрой 1. Позже, когда получите часть 2, пометьте соседний квадрат.

