

ПАТНФИНДЕР®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА БАЗОВОГО НАБОРА

PATHFINDER

КАРТОЧНАЯ ИГРА

Разработчик игры • Майк Селинкер
Автор концепции игры • Райн Сэнд
Разработчики базового набора • Чед Браун, Кит Ричмонд, Авива Шектерсон, Майк Селинкер и Лиз Спейн
Разработка карточной игры Pathfinder • Танис О'Коннор, Пол Питерсон, Габи Вайдлинг и Скайлар Вудис
Руководитель проекта и редактор • Вик Верц
Директор по графическому дизайну • Сара И. Робинсон
Художественное руководство и графический дизайн • Соня Моррис
Художник-постановщик • Тони Барнетт
Иллюстрация на обложке • Сетаван Ли
Иллюстрации в правилах • Оливье Бернар, Йеспер Эйсинг, Грей Эрб, Сетаван Фаярека, Глен Остербергер, Уэйн Рейнольдс, Киран Яннер и Вики Ярова

PAIZO INC.

Руководство • Джеффри Альварес, Джон Пэрриш, Эрик Мона, Лиза Стивенс и Вик Вертц
Креативный менеджмент • Джеймс Джейкобс, Роберт Дж. Мак-Крири, Эрик Мона, Марк Морланд, Сара Э. Робинсон и Гэбриел Валукунис
Оформление • Логан Боннер, Джейсон Балман, Стивен Рэдни-Макфарланд, Марк Сейфер и Оуэн К. К. Стивенс
Производство • Джон Комптон, Адам Дейгл, Элеанор Феррон, Тёрстон Хиллман, Джейсон Кили, Аманда Хеймон Кунц, Луис Лоза, Рон Ландин, Джо Пасини, Патрик Рени, Майкл Сэйр, Крис С. Симс и Линда Зайас-Палмер
Редакторы • Джули Бауэр, Кристофер Кэри, Джеймс Кейс, Лео Гласс, Лиз Лидделл, Адриан Энг, Лейси Пеллазар и Джейсон Тондро
Графический дизайн • Тони Барнетт, Эмили Кроуэлл, Соня Моррис и Адам Вик



ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ!

Игру тестировали • Дэн Олби, Бидиак Амана, Скотт Андерсон, Кейт Бейкер, Брайан Барнс, Тайлер Бек, Джонатан Бокельман, Грейс Боннинг, Мэтью Боннинг, Энтони Боуэн, Крис Бриджман, Томас Браун, Кристин Буссман, Нейт Бурган, Дарран Калдемейер, Сара Колдуэлл, Джона Кэмпбелл-Шино, Бретт Карлос, Блейк Четнар, Лазарус Черник, Калина Конрад, Мелисса Корам, Элизабет Корриган, Райан Костелло, Рэнди Кронин, Джефф Каннингем, Крупал Десаи, Рэйс Дорси, Райан Дюран, Джей Эрл, Шон Эдвардс, Сильвия Эдвардс, Джоэл Фланк, Марго Флинн, Брианна Форд, Чарльз Фокс, Лайза Гамеро, Дэвид Годфри, Бруно Гранде, Сара Грейвс, Дэвид Гриффин, Брайан Хаггер, Кайл Холлберг, Дэн Хамман, Джошуа Хэнкок, Кевин Хэнли, Мелоди Хардвик, Кэти Хилл, Крис Хайнс, Кейси Хамфри, Роберт Хасс, Дэвид Джейкобсон, Дэвид Кикер, Гэл Клапфер, Марк Купман, Энди Лавери, Эрик Лавери, Кевин Лоуренс, Ванн Ли, Эми Ленк, Кристофер Ленк, Майкл Льюис, Луис Лоза, Рон Ландин, Дерек Мантей, Люк Мак-Кэмпбелл, Джон Мессенджер, Стив Митчелл, Энтони Молла, Рэнд Монтойя, Джонатан Нг, Пэт О'Лири, Грег Ормель, Маргарет Овингтон, Тони Палмер, Дж. П. Пакстон, Пётр Петров, Даниэль Фелпс, Элизабет Фелпс, Эмили Фелпс, Тимоти Фелпс, Виктор Политес, Джон Робертс, Мэтт Робертс, Марти Робитей, Дженнифер Росс, Стив Шмидт, Тавния Шоу, Франческо Сильвестри, Фрейзер Стэнтон, Джек Стэнтон, Джош Стил, Николас Штурм, Дэйв Сильвия, Расс Тейлор, Джаред Талер, Крис Талер, Рут Талер, Эрика Томас, Эндрю Уорнер, Ник Васко, Джефф Вейнер, Марк Уилсон, Пол Уилсон, Александр Виннер, Тимоти Уитем, Джеймс Вноровски, Томас Райт, Лен Якулло, Джеймс Янгман и Рой Земличка

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик игры: Кирилл Войнов
Перевод сюжетной кампании «Ультиматум дракона»: Александр Гагинский
Дополнительная вычитка: Александра Русакова, Александр Бурдаев, Анастасия Павутницкая
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.
crowdrepubliс.ru



СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ	3
СТРУКТУРА КАРТ	3
НАБОРЫ КАРТ	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ	4
ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ	6
Ваш ход	6
Розыгрыш карт	7
Столкновение с картой	8
Проведение проверки	11
Получение урона	13
Гибель	13
Поиск и просмотр карт	13
Обновление руки	14
Призванные карты и новые карты	14
Закрытие своей локации	15
ПОСЛЕ СЦЕНАРИЯ	16
Завершение сценария, приключения, дороги приключений	16
Переформирование колоды	17
ПОДСТРОЙТЕ ИГРУ ПОД СЕБЯ	18
Нормальный, героический и легендарный уровни сложности игры	18
ТИПЫ КАРТ	19
Персонажи	19
Роли	20
Локации	20
Вспомогательные карты (спутники, состояния, список сюжетных испытаний и джокеры)	21
Заменители	22
Испытания (сюжетные испытания, монстры и преграды)	22
Находки (оружие, заклинания, броня, предметы, компаньоны и благословения)	23
ПОЛУЧИТЕ МАКСИМУМ ОТ ИГРЫ	23
ПРИМЕР ИГРЫ	23
РУКОВОДСТВО ПО СОВМЕСТИМОСТИ	25
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВУ КОЛОД	27
О ЧЁМ НУЖНО ПОМНИТЬ	28
ГЛОССАРИЙ	30
ПАМЯТКА	32

Цель игры

В приключенческой карточной игре Pathfinder вы и ваши друзья объединитесь в команду искателей приключений. У каждого из вас свой **персонаж**, а у каждого персонажа — личная **колода** карт. Игра проходит по **сценариям**. Несколько связанных между собой сценариев составляют **приключение**, а несколько связанных приключений — **дорогу приключений**. По мере прохождения сценариев колода вашего персонажа будет меняться, он станет опытнее, у него появятся новые способности и экипировка, которые помогут доблестно преодолевать все грядущие испытания.

Для победы в большинстве сценариев вашему **отряду** искателей приключений необходимо определить местонахождение опасного **злодея**, победить его и **загнать в угол**. В некоторых сценариях нет злодеев, и чтобы победить, вам нужно закрыть все сюжетные **локации** до того, как истечёт отведённое для этого время на **песочных часах**. Иногда в сценариях вам могут встретиться сразу несколько злодеев или иные необычные условия победы, которые будут подробно изложены в описании самих сценариев.

Структура карт

В верхней части большинства карт указано их название, **тип** (категория в правом верхнем углу) и **уровень** (число рядом с типом). Чуть ниже и слева на многих картах перечислены связанные с ними **проверки**.

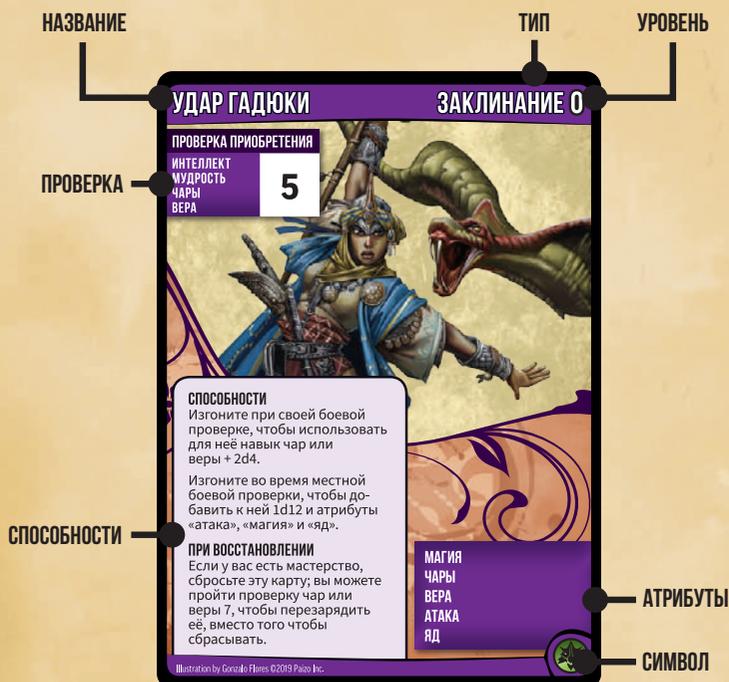
В левой нижней части большинства карт указаны их **способности**, дающие всевозможные **эффекты**, которые влияют на игру. Правее перечислены **атрибуты** карты, а символ в правом нижнем углу указывает, к какому набору относится эта карта. Многие типы карт также имеют дополнительные особенности; подробнее см. «Типы карт» на стр. 19.

Наборы карт

Базовый набор карточной игры Pathfinder — это только один из многих наборов этой серии игр. В коробке вы найдёте всё необходимое, чтобы 1–4 участника смогли начать своё необыкновенное путешествие и пройти дорогу приключений «Ультиматум дракона».

Некоторые дополнительные наборы содержат другие дороги приключений, с помощью которых игроки смогут исследовать новые локации, сражаться с новыми злодеями, получать новые трофеи и многое другое. Также игроки могут отдельно приобрести **классовые колоды**, содержащие новых персонажей и разнообразные полезные для них карты.

Чтобы сыграть в «Ультиматум дракона» в пятером или шестером, вам потребуется либо добавить персонажей и соответствующие карты находок из набора другой дороги приключений, либо добавить по 1 классовой колоде на каждого дополнительного игрока. Подробности см. на стр. 3 **буклета сюжетной кампании**.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ БУКЛЕТОМ ПРАВИЛ

Если какой-либо термин в буклете выделен **полужирным шрифтом**, то вы можете узнать о нём подробнее из глоссария на стр. 30.

По мере прочтения этого буклета вам часто будут попадаться такие врезки. В них мы вынесли самые важные **правила** — обязательно читайте такие врезки.

Также вы встретите различные врезки с советами по **стратегии**, в которых изложены рекомендации по игре. Если вы предпочитаете придерживаться собственной тактики, то можете не обращать на них внимания: ничего важного вы не упустите!

Врезки с **примерами** помогают лучше понять правила. Обратите внимание на пример совершения полного хода на стр. 23.

ПРАВИЛА: ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Если буклет сюжетной кампании, карты или правила противоречат друг другу, то буклет сюжетной кампании имеет приоритет над картами, а карты имеют приоритет над буклетом правил. Однако есть одно исключение: если в описании эффекта в буклете правил используется слово «никогда» или «всегда», то ни один игровой элемент не имеет приоритета над этим эффектом. Если способности нескольких карт противоречат друг другу, то локации приоритетнее вспомогательных карт, вспомогательные карты приоритетнее карт персонажей, а карты персонажей приоритетнее карт остальных типов.

Однако вне зависимости от описанной иерархии, если одна карта запрещает вам что-то, а другая разрешает это же, действует запрещающая карта. Например, если вы находитесь в локации, эффект которой запрещает вам перемещаться, а в описании сценария есть эффект, позволяющий переместить вашего персонажа, вы не сможете переместиться.

Если вам позволено **игнорировать** какой-либо эффект, то этот эффект не оказывает на вас никакого влияния.

Если карта обязывает вас сделать что-то невозможное (например, взять карту из пустой колоды), игнорируйте подобное требование.

Независимо от всего вышесказанного, если вам нужно сделать что-либо с картами в колоде песочных часов (кроме её перемешивания), а там для этого не хватает карт, вы проигрываете в сценарии. Если подобное происходит с вашей колодой, ваш персонаж погибает.

ПРАВИЛА: АТРИБУТЫ

Карты обычно определяются по набору атрибутов, которые перечислены в правом нижнем углу карт.

Многие игровые эффекты ссылаются на атрибуты карт. Например, монстр «Дрожащий куб» невосприимчив к атрибутам «электричество», «психика» и «яд», и его труднее победить в локации с атрибутом «подземелье».

У проверок также есть атрибуты (см. «Проведение проверки» на стр. 11), и многие игровые эффекты ссылаются на них. Например, некоторых монстров нельзя победить, если у проверки победы нет атрибута «магия».

Следующие атрибуты имеют собственные особые правила: «божество» (см. «Благословение» на стр. 12), «трофей» (см. «Трофеи» на стр. 17), «владелец» (см. «Атрибут „Владелец“» на стр. 19) и «активатор» (см. «Поиск и просмотр карт» на стр. 13).

ПРАВИЛА:

Символ «#» — это сокращение, указывающее на номер вашего текущего приключения. Например, если сложность проверки победы над картой указана в виде «10+#», а вы играете сценарий в приключении 1, то эта сложность равна 11 (10+1); если же вы играете приключение 2, то она будет равна 12 (10+2). Если такая сложность проверки будет указана в виде «10+##» и вы играете сценарий в приключении 1, то она также будет равна 12 (10+1+1).

ПРАВИЛА: УРОВЕНЬ

Многие эффекты ссылаются на уровень карты, который указан в её правом верхнем углу. Часто карты просто обозначаются по их типу и/или уровню, например, карта предмета, имеющая уровень 0, может быть указана просто как «предмет уровня 0».

ПРИМЕР: СОСТАВ КОЛОД



АМИРИ ПЕРСОНАЖ 0

Дом Амири — суровые северные пустоши. Она родилась в клане, где все мужчины были воинами, и когда она превзошла их всех, её отправили на самоубийственное задание: принести меч ледяного великана. Заполучив столь чудовищное оружие, Амири наглядно дала понять, что её нельзя недооценивать.

СОСТАВ КОЛОДЫ	КОЛИЧЕСТВО	КОЛИЧЕСТВО	КОЛИЧЕСТВО	КОЛИЧЕСТВО
ОРУЖИЕ	4	□ 6	□ 6	□ 7
ЗАКЛИНАНИЕ	0			
БРОНЯ	2	□ 3		
ПРЕДМЕТ	3	□ 4	□ 6	
КОМПАЬОН	2	□ 3	□ 4	
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	4	□ 6		

Иллюстрация: Wayne Reynolds ©2019 Paizo Inc.

В составе колоды каждого персонажа указано количество карт каждого типа, которые необходимо добавить в его колоду в начале каждого сценария. Например, колода Амири содержит 4 оружия, 0 заклинаний, 2 брони, 3 предмета, 2 компаньонов и 4 благословения. (Белые квадраты — это улучшения, которые позволяют в будущем увеличить размер колоды.)

ПРАВИЛА: ЗАМЕНИТЕЛИ

Заменители — это универсальные карты, которые, как правило, используются в тех случаях, когда для сценария необходимы несколько одинаковых злодеев и/или прислужников (когда в сценарии используется всего одна копия злодея или прислужника, заменители обычно не используются). Необходимость использования заменителей прописана в сценарии. Каждый заменитель считается полноценной картой, которую он заменяет.

Реже заменители используются и для персонажей. См. «Заменители персонажей в локациях» на стр. 13.



СТРАТЕГИЯ: РАССАДКА

Одно из самых важных решений игрокам необходимо принять ещё до начала сценария: кому где сесть.

Способность Амири позволяет ей перемещать находящихся вместе с ней персонажей; кроме того, закрыв одну локацию, Амири может сразу же начать исследовать новую. Если вы выбрали Лема, то, скорее всего, захотите, чтобы Амири вас таким способом «подвозила», поэтому вам выгоднее будет сесть слева от неё, чтобы ваш ход наступал следующим. Однако если вы играете за Мерисизель, которая особенно хороша, когда в одной с ней локаций нет других персонажей, вам явно не захочется, чтобы Амири внезапно объявилась у вас под боком, и поэтому вам предпочтительнее сесть справа от неё, чтобы ходить раньше.

Харск может смотреть карты в конце своего хода, поэтому если вы играете не самым крепким персонажем, таким как Фумбус, вы, скорее всего, захотите ходить после Харска, чтобы использовать полученную им информацию.

Если вы тщательно продумаете свою стратегию ещё до начала игры, возможно, это спасёт вашим персонажам жизнь. Поэтому обратите внимание на рассадку игроков за столом.

Подготовка к игре

Перед началом своего первого сценария проделайте следующее.

Ступите на дорогу приключений. Откройте буклет сюжетной кампании на стр. 2 и зачитайте вступление к дороге приключений «Ультиматум дракона». На соседней странице вы увидите список включённых в неё приключений и сценариев, а также награды за их прохождение. Также здесь указаны особые правила как для всей дороги приключений, так и для отдельных сценариев.

Сформируйте хранилище. В каждом сценарии используется особый набор карт, называемый **хранилищем**. Следуйте инструкциям на странице дороги приключений, чтобы сформировать хранилище.

Порядок расположения карт в коробке с игрой очень важен. Используйте разделители, идущие в комплекте с игрой, чтобы удобно разложить свои карты. Сгруппируйте карты персонажей и их ролей по персонажам, а все остальные карты разложите по типам. Часто во время игры вам потребуется найти определённые карты локаций, состояний, джокеров, различные вспомогательные карты, заменители и сюжетные испытания, поэтому храните карты этих типов в алфавитном порядке, чтобы было легче отыскивать их во время игры. Стопки карт других типов стоит держать перемешанными: вы часто будете получать указание взять из хранилища случайную карту определённого типа.

Карты, не находящиеся в хранилище, следует хранить отдельно. Если вам нужно убрать карту из игры, отделите её от хранилища, используя разделитель «убранные из игры». Используйте разделитель «для будущих приключений» для хранения не находящихся в хранилище карт, чей уровень выше, чем #.

Выберите персонажей. Каждый игрок выбирает 1 карту персонажа. Это ваш герой, с которым вы проведёте всю игру. Каждый персонаж уникален. **Навыки** персонажей определяют, какой кубик необходимо бросить при различных проверках, а **способности** — особые возможности, которые вам доступны до, во время или после игры (см. «Персонажи» на стр. 19). Некоторые из этих способностей вы, вероятно, сможете применить ещё до начала игры, поэтому тщательно их изучите, а затем положите карту своего персонажа на стол перед собой. Найдите **фишку** с изображением вашего персонажа, поместите её на подставку и поставьте рядом с картой.

Сформируйте свою колоду. Персонажу необходима личная **колода** карт. Если вам не терпится начать игру, используйте рекомендации по составу колоды своего персонажа на стр. 27. Но если хотите подойти к созданию своего персонажа творчески, ознакомьтесь с его картой, а именно с областью «Состав колоды». Там указано, сколько карт каждого типа нужно взять, чтобы собрать личную колоду своего персонажа; вы можете выбирать только карты уровня 0.

Подготовка сценария

Перед началом каждого сценария проделайте следующее.

Откройте буклет сюжетной кампании на нужном сценарии. На странице с дорогой приключений указан порядок, в котором нужно играть входящие в неё сценарии. (Если вы только начинаете проходить дорогу приключений «Ультиматум дракона», то первым сценарием станет «Шумная дорога».) На странице сценария описаны цели персонажей, а также особые правила, которые будут действовать в этой партии. Зачитайте вслух вступительный художественный текст.

Выберите уровень сложности. Всё нижеизложенное относится к подготовке на нормальном уровне сложности. Как сделать игру легче или сложнее либо увеличить или уменьшить время партии, см. в разделе «Подстройте игру под себя» на стр. 18.

Отберите нужные локации. В описании сценария перечислены используемые в нём локации. Их количество зависит от числа игроков. При игре на нормальном уровне сложности вам понадобятся локации, соответствующие вашему текущему числу игроков, и все локации, предназначенные для меньшего числа игроков. Например, если в партии участвуют 3 персонажа, используйте все локации, предназначенные для 1, 2 и 3 персонажей, но не берите локации для 4, 5 и 6 персонажей. Выложите отобранные локации в центр стола лицевой стороной вверх.

ПОДГОТОВКА



Сформируйте локации. На каждой карте локации есть перечень типов карт, которые вам нужно взять из хранилища, чтобы сформировать её колоду. При игре на нормальном уровне сложности используйте колонку с буквой «С», чтобы сформировать локации среднего размера. Сначала перемешайте карты каждого типа отдельно, а затем возьмите из них указанное число случайных карт и, не глядя на их лицевые стороны, сформируйте из них единую колоду.

Подготовьте сюжетные испытания. В описании каждого сценария указаны сюжетные испытания: одна или несколько **опасностей** (определённых испытаний, с которыми персонажи регулярно вступают в столкновения во время сценария), а также злодеи и/или прислужники.

Сначала поместите все указанные карты опасностей в удобном для всех игроков месте. Рядом с ними поместите все карты злодеев и прислужников, рядом с названиями которых в описании сценария указано слово «**заменитель**».

Затем сформируйте стопку сюжетных испытаний. Сначала поместите в неё указанных в описании сценария злодеев, затем добавляйте прислужников, начиная с верхней строчки списка прислужников и двигаясь вниз, пока в стопке не окажется столько карт, сколько локаций вы подготовили. Если в названии сюжетного испытания указано слово «заменитель», поместите соответствующий заменитель в эту стопку вместо отложенной ранее карты. Если вы добавили все необходимые карты, но их в получившейся стопке по-прежнему меньше, чем количество используемых локаций, то дополнительно добавьте в стопку необходимое количество копий заменителя прислужника, указанного внизу списка; если внизу списка указаны несколько заменителей прислужников, чередуйте их, пока не наберёте необходимое количество карт в стопке.

Например, в сценарии «Кровавая Клятва» необходимо сформировать стопку сюжетных испытаний, куда входит злодей «Кобольд-чародей» и прислужники «Кобольд-воитель», «Адская ловушка» и «Орда кобольдов — заменители А». Если у вас 6 локаций, то вы выкладываете «Орду кобольдов» в центр стола и формируете стопку сюжетных испытаний из следующих 6 карт: «Кобольд-чародей», «Кобольд-воитель», «Адская ловушка» и 3 копии «Заменители А». Если же у вас только 3 локации, то ваша стопка сюжетных испытаний будет состоять только из первых трёх перечисленных карт, а все «Заменители А» останутся в хранилище.

Перемешайте получившуюся стопку и распределите её по локациям: в каждую колоду локации кладётся 1 карта из стопки сюжетных испытаний. Затем перемешайте каждую колоду локации.

Сформируйте песочные часы. Для игры на нормальном уровне сложности возьмите 30 случайных карт благословений из хранилища, перемешайте их и сформируйте из них колоду. Эта колода называется **песочными часами**; положите её на стол лицевой стороной вниз.

Займите свои места. Выберите места за столом, где вы будете сидеть.

Обменяйтесь картами. Персонажи могут обмениваться друг с другом картами из своих колод. После обмена колода каждого игрока должна по-прежнему соответствовать указанному на карте персонажа составу колоды.

Выберите начальные локации. Каждый персонаж выбирает, в какой локации он начнёт игру, и помещает рядом с ней свою фишку. Одну и ту же локацию могут выбрать несколько игроков.

Возьмите стартовые карты. На лицевой стороне карты вашего персонажа указан **размер руки** — возьмите на руку указанное число карт из своей колоды. На обороте карты вашего персонажа указан его **любимый тип карт** (если указано несколько типов на выбор, сделайте этот выбор до того, как начнёте брать стартовые карты в начале сценария). Если среди взятых карт не оказалось ни одной карты любимого типа, отложите их и возьмите новые из своей колоды. При необходимости повторяйте это действие до тех пор, пока на руке у вас не окажется хотя бы одна карта любимого типа. Если в колоде персонажа не осталось достаточного количества карт, чтобы набрать полную руку, возьмите все оставшиеся карты, перемешайте стопку сброса и возьмите из неё недостающее число карт. Как только у вас на руке окажется нужное количество карт, среди которых будет карта любимого типа, замешайте все отложенные вами карты обратно в свою колоду.

Добавьте спутников. Если в составе вашей колоды или в буклете сюжетной кампании указан спутник, возьмите его карту на руку. (В базовом наборе игры нет спутников: см. «Спутники» на стр. 21.)

Выберите первого игрока. Выберите того, кто начнёт игру. Право хода будет передаваться по часовой стрелке, начиная с первого игрока (см. «Ваш ход» на стр. 6).

СТРАТЕГИЯ: СТОИТ ЛИ РАЗДЕЛЯТЬСЯ?

В ролевых играх есть старый принцип: держаться вместе. Справедлив ли он для нашей настольной игры? По сути, эта игра — не классическая RPG, поэтому всё в ней определяется конкретной ситуацией.

В одних случаях будет полезно разбежаться по разным локациям, а в других — жизненно необходимо собраться в одном месте. Во многом ваши стратегические решения будут определяться самими персонажами. Если вы играете за помогающих другим персонажам Фумбуса или Лема, то будет разумно находиться рядом с кем-нибудь; если вы играете за пронирливую Мерисиэль, то другие персонажи рядом с вами будут лишь мешать.

Помимо этого, свои коррективы может внести и определённое место. Путешествовать группой в глубоких шахтах может быть опасно, ведь там неудача одного игрока может стать проблемой и для всех остальных. Однако если вы следуйте по тропе, вам пригодятся попутчики. Порой поддержка друзей очень полезна и позволяет легче справиться с любой подстерегающей вас опасностью; а иногда вы можете наткнуться на горящую смолу, от которой пострадают все сразу.

Также учитывайте свой прогресс в сценарии. Если вы точно знаете, где злодей, будет правильно разделить и взять под охрану другие локации... или не будет.

Для каждой ситуации есть своё решение, поэтому основной совет, который здесь можно дать: тщательно планируйте все перемещения.

ПРАВИЛО: ОТСЛЕЖИВАНИЕ ТЕКУЩЕГО ЧАСА

Нетрудно увлечься игрой настолько, что вы забудете сменить текущий час. А теперь представьте, что в разгаре игры выясняется, что эта фаза игры пропускаться уже несколько ходов подряд! Как определить, сколько карт благословений теперь нужно сбросить? Советуем делать так: сбрасывая карту с верха песочных часов, ориентируйте её по направлению к себе (см. иллюстрацию на стр. 5). Хоть сброс песочных часов будет выглядеть слегка небрежно, однако вы всегда сможете понять, кто отыграл первую фазу своего хода, а кто нет.

ПРАВИЛА: МЕСТНЫЙ И ОТДАЛЁННЫЙ

Понятие «**местный**» относится к тому, что находится в вашей текущей локации, а понятие «**отдалённый**» — к тому, что находится в других локациях (включая сами локации). Например, местная проверка — это проверка, совершаемая персонажем в вашей текущей локации, в то время как отдалённый персонаж — это персонаж, находящийся в любой другой локации.

ПРАВИЛА: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Как правило, вы можете переместить своего персонажа только во время фазы перемещения своего хода. Однако некоторые эффекты могут позволить вам (или даже заставить вас) переместиться и во время других этапов игры.

При перемещении выберите отдалённую локацию и переставьте туда свою фишку. В этот момент активируются все эффекты, которые должны сработать во время вашего перемещения.

Когда вы перемещаетесь, вы можете переместиться в свою текущую локацию только в том случае, если в игре нет других локаций, куда вы могли бы переместиться. Некоторые эффекты также могут переместить вас в текущую локацию. В этом случае эффекты, которые должны сработать во время вашего перемещения, не активируются.

Некоторые эффекты могут запретить вам перемещаться. Если один эффект предписывает вам переместиться, а другой запрещает, вы всё равно не можете переместиться.

Прохождение сценария

Ваш ход

Ваш ход состоит из нескольких последовательных фаз, во время которых вы можете свободно играть карты и использовать способности, если только в их тексте не указано, что их можно сыграть только в какой-то определённый момент. Вы не можете играть карты или использовать способности между ходами игроков.

Смените текущий час. В начале каждого своего хода вы должны открыть верхнюю карту песочных часов и положить её в стопку сброса песочных часов. Верхняя карта в этой стопке является **текущим часом**. Если на ней указан эффект текущего часа, он срабатывает в этот момент. Не обращайте внимания на все прочие эффекты на сброшенной карте песочных часов: они здесь не применяются. Если по какой-то причине вы вынуждены сбросить одну или несколько карт песочных часов, но в них нет достаточного числа карт, весь отряд проигрывает сценарий (см. «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 16). Сменив текущий час, примените все эффекты, которые срабатывают в начале хода.

Отдайте 1 карту. Вы можете передать 1 карту с руки другому игроку, чей персонаж находится в вашей локации. (Как правило, другие игроки не могут передавать карты в ваш ход.)

Переместитесь. Вы можете переместить свою фишку в отдалённую локацию.

Исследуйте. Раз в ход вы можете «бесплатно» **исследовать** свою локацию: для этого исследования не нужно играть никаких карт, позволяющих исследовать. Однако это должно быть ваше первое исследование за ход. Вы ни при каких обстоятельствах не можете исследовать локацию вне своей фазы исследования. Чтобы исследовать локацию, сначала примените все эффекты, срабатывающие во время исследования, а затем переверните верхнюю карту своей текущей локации и вступите с ней в **столкновение**. Если это **находка**, можете попытаться **приобрести** её. Если это **испытание**, попытайтесь **победить** эту карту (см. «Столкновение с картой» на стр. 8).

Многие эффекты позволяют вам проводить исследования несколько раз за ход, но каждое исследование — это отдельная фаза. Количество допустимых исследований в течение одного хода не ограничено. Тем не менее, если во время исследования несколько различных эффектов позволяют вам исследовать снова, эти эффекты не складываются и вы получаете только 1 дополнительное исследование. Например, Эзрен находится в академии, на карте которой указано: «Если вы во время своего первого исследования за ход вступили в столкновение с чем-либо, кроме заклинивания, то после этого исследования вы можете исследовать снова». Во время первого исследования своего хода он вступает в столкновение с преградой «Волчья яма», на которой написано: «Если побеждена, вы можете исследовать». Победив, он получает только 1 дополнительное исследование, а не 2.

Если какой-либо эффект позволяет вам совершить дополнительное исследование, то, завершив своё текущее действие, вы должны либо сразу же исследовать, либо отказаться от этой возможности.

Закройте свою локацию. Если в текущей локации вашего персонажа не осталось карт, вы можете провести одну проверку её закрытия (см. «Закрытие своей локации» на стр. 15).

Закончите свой ход. Сначала примените все эффекты, срабатывающие в конце хода. При этом если какой-либо эффект прямо указывает вам закончить свой ход, то вы не можете разыгрывать карты и применять способности. Затем, если у кого-либо из персонажей есть карты в **стопке восстановления**, то они совершают описанные на них действия в графе «при восстановлении». Во время восстановления вы можете разыгрывать карты или применять способности, только если их эффекты распространяются на процесс восстановления (при этом возможна ситуация, когда игрок во время восстановления разыграет карту, которая сразу же помещается в стопку восстановления). Затем изгоните все невозстановленные карты в этой стопке и **обновите** руку (см. «Обновление руки» на стр. 14). Закончив все описанные действия, передайте ход игроку слева.

Розыгрыш карт

Любой игрок может сыграть карту, если карта позволяет ему это сделать. Под розыгрышем карты понимается активация её способности указанным на карте способом. При этом игрок должен максимально полно применить эффект этой способности. Разыгрывая находку с несколькими способностями, игрок должен выбрать только одну из них. Активация способности с карты персонажа или с выложенной карты также считается розыгрышем этой карты.

Действия с картой, не использующие её способность, не считаются розыгрышем. Например, у Силэй есть способность, позволяющая сбросить броню, чтобы получить бонус к проверке. Поскольку она использует способность со своей карты персонажа, карта персонажа считается сыгранной. В то же время она не использует способность брони, поэтому карта брони не считается сыгранной.

Если способность персонажа активируется при определённом условии, вы можете применять её каждый раз, когда выполняется это условие. В противном случае вы можете использовать каждую способность не более одного раза за проверку или фазу.

Варианты действий при розыгрыше:

- **Возьмите:** добавьте карту себе на руку.
- **Покажите:** продемонстрируйте остальным игрокам карту с руки и верните её на руку. Нельзя показывать одну и ту же карту при розыгрыше её способности более одного раза за проверку или фазу.
- **Выложите:** если не указано иное, положите эту карту лицевой стороной вверх рядом со своей колодой. Способность карты будет действовать, пока эта карта не сброшена. Выложить карту и немедленно применить её способность — это считается за одно действие, а не за два. Когда игрок выкладывает карту, она больше не считается находящейся у него на руке, в колоде или сбросе, однако она по-прежнему принадлежит его персонажу. Если по какой-либо причине вы выкладываете находку, не разыгрывая её, игнорируйте её способности.
- **Перезагрузите:** положите карту на верх своей колоды.
- **Перезарядите:** положите карту взакрытую под низ своей колоды.
- **Сбросьте:** положите карту в свой сброс — стопку карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с колодой вашего персонажа.
- **Захороните:** положите карту в стопку захоронения под картой вашего персонажа (обычно захороненная карта недоступна до конца сценария).
- **Изгоните:** большинство изгнанных вами карт возвращаются в хранилище, где замешиваются с другими картами того же типа. Однако если вы должны изгнать карту, у которой есть способность, активируемая при восстановлении, вместо этого отложите её в стопку восстановления. В конце своего хода вы можете попытаться восстановить некоторые из находящихся там карт (см. «Закончите свой ход» на стр. 6).

Когда вы показываете карту, она по-прежнему считается находящейся у вас на руке. Когда вы выкладываете карту, она сразу же перестаёт находиться у вас на руке. Когда вы изгоняете карту, она помещается в хранилище или в стопку восстановления. Когда вы играете карты с помощью других действий, откладывайте их в сторону, чтобы применить их эффекты в том порядке, в котором вы их отложили. Обычно вы разыгрываете такие карты сразу же, совершая действия в указанном на них порядке. Например, если способность карты гласит: «Перезарядите эту карту, чтобы перезарядить карту в вашем сбросе», то вы должны перезарядить разыгрываемую карту до того, как перезарядите карту в своём сбросе.

Если в эффекте разыгрываемой карты указано, что вы можете «дополнительно» сыграть её во время другого действия, считается, что вы сыграли её только один раз, даже если второе действие будет выполнено позже.

Бывают ситуации, при которых вы не знаете точно, какое из доступных действий выполнить. В этом случае отложите карту с такой способностью, пока будете это выяснять. Например, вы собираетесь захоронить карту брони, но при этом в тексте указано, что если вы успешно пройдёте проверку, то перезарядите её, вместо того чтобы хоронить. Отложите карту в сторону до того момента, пока вы не поймёте, прошли вы эту проверку или нет. Пока карта отложена в сторону, она не считается находящейся у вас на руке, в сбросе, в колоде или где бы то ни было ещё.

В описании эффектов карт часто указано, что нужно сделать после их розыгрыша. Игроку следует соблюдать данные требования, даже если такая карта больше не находится у него на руке (или перед ним, а, например, помещена в хранилище или в его колоду).

СТРАТЕГИЯ: ПОЛЕЗНЫ ЛИ БЕЗОСТАНОВочНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ?

Песочные часы — неумолимый и безжалостный таймер с обратным отсчётом. Независимо от того, планируете ли вы исследовать во время своего хода, время всё равно будет идти вперёд. Чем больше вы исследуете, тем ближе становится победа, однако порой лучше притормозить и подготовиться к тому, что вам предстоит.

Одной из причин отказа от исследований могут стать карты у вас на руке или в колоде. Например, если у вас есть метка состояния, то перед тем как броситься вперёд, возможно, лучше было бы подождать, пока до вас не доберётся Кайра и не избавит от неё.

Другой причиной притормозить ход событий могут быть соображения перегруппировки в конце игры. Если кто-то из персонажей остаётся в темнице, чтобы взять эту локацию под охрану, то есть риск, что он не сможет вовремя выбраться из неё, когда вы найдёте злодея. Не бойтесь тратить время на подготовительные действия, особенно когда у вас его ещё много. Но, конечно, самые большие неприятности всегда начинаются с фразы «У нас ещё много времени».

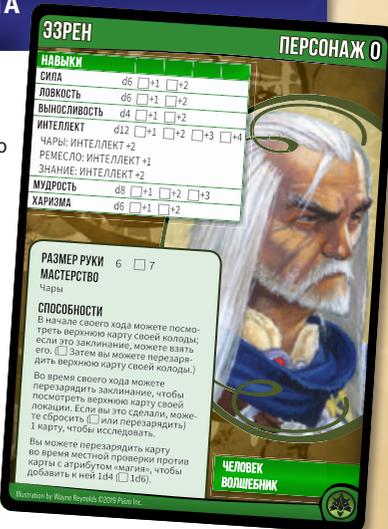
ПРИМЕР: ОТДЕЛЬНАЯ ОПЛАТА ЗА КАЖДУЮ СПОСОБНОСТЬ

Если вы можете активировать сразу несколько способностей и при этом у них одинаковая цена, вам необходимо оплатить такую цену за каждую способность отдельно. Например, у Эзрена есть следующие способности:

Во время своего хода можете перезарядить заклинание, чтобы посмотреть верхнюю карту своей локации. Если вы это сделали, можете сбросить (□) или перезарядить (□) 1 карту, чтобы исследовать.

Вы можете перезарядить карту во время местной проверки против карты с атрибутом «магия», чтобы добавить к ней 1d4 (□ 1d6).

Если вы играете за Эзрена и желаете повысить свои шансы приобрести заклинание «Удар молнии», перезарядив заклинание «Разряд молнии» с руки, вы не можете одновременно (за счёт этой же перезарядки) посмотреть верхнюю карту своей локации.



ПРИМЕР: КАРТЫ С НЕСКОЛЬКИМИ СПОСОБНОСТЯМИ И СВОБОДНЫЙ РОЗЫГРЫШ

Когда вы разыгрываете находку с несколькими способностями, вам нужно выбрать только одну из них, даже если при этом карта не покидает вашей руки. Это правило применяется даже тогда, когда вам разрешено свободно разыграть находку.

Например, предмет «Наручи защиты» имеет следующие способности: *Свободно покажите при получении вами боевого урона, чтобы уменьшить его на 1.*

Перезарядите при получении вами любого урона, чтобы уменьшить его на 1.

Таким образом, когда вы получаете боевой урон, вы можете уменьшить его на 1, показав либо перезарядить эту карту. Однако вы не можете сначала показать эту карту, чтобы уменьшить урон на 1, а затем перезарядить её, чтобы уменьшить урон ещё на 1, даже несмотря на то, что одна из этих способностей может разыгрываться свободно.

Некоторое оружие (например, «кинжал») может нарушать это правило, но в описании способностей таких карт будет прямо указано, что вы можете свободно разыграть их, даже если уже показывали во время текущей проверки.

ПРАВИЛА: КАРТЫ, ЛЕЖАЩИЕ В ОТКРЫТИЮ НА ЛОКАЦИЯХ

Иногда вам необходимо оставить карту наверху локации в открытую. Такая карта по-прежнему считается находящейся в локации, и её нельзя сбросить с верха колоды, пока условие, выложившее её на верх колоды, не перестанет выполняться. Если такая карта предписывает вам сделать что-либо во время вашего первого за ход исследования, то это условие не распространяется на дополнительные исследования, совершённые вами в течение одного хода; тем не менее она по-прежнему считается находящейся наверху локации в отношении любых эффектов. Если вам необходимо поместить сразу несколько карт в открытую на верх одной локации, вы можете поместить их в любом порядке и впоследствии разыгрывать столкновения с ними в этом же порядке (по одной за столкновение). Если эффект предписывает вам просто поместить карты на верх локации (не в открытую), вы должны подложить их под все карты, которые лежат в открытую наверху локации. Если эффект предписывает вам перемешать локацию, сделайте это, сохранив наверху карты, лежащие в открытую.

ПРАВИЛА: МАНИПУЛЯЦИИ С КАРТАМИ

Если не сказано иное, то, когда эффект предписывает вам взять карту, вам необходимо взять её из указанного места и добавить себе на руку. Если в описании такого эффекта не указана конкретная колода, то берите карту из своей колоды. Когда вы берёте карту из любой стопки карт, лежащих в закрытую (например, колоды персонажа, локации, песочных часов или другой стопки, которую вам будет предписано сформировать по условиям сценария), берите верхнюю карту такой стопки. Когда вы берёте карту из стопки карт, лежащих в открытую (например, ваш сброс, сброс песочных часов или другой стопки, которую вам будет предписано сформировать по условиям сценария), вы можете взять оттуда любую карту по своему выбору. Когда эффект предписывает вам взять карту из хранилища, если в описании такого эффекта не указана конкретная карта, то вытяните случайную карту заданного типа, перемешав карты этого типа между собой. Если эффект предписывает вам взять карту определённого типа с дополнительными требованиями (например, «монстр уровня 1» или «заклинание с атрибутом „чары“»), раскрывайте карты этого типа, пока не найдёте ту карту, которая будет удовлетворять всем требованиям, после чего верните остальные раскрытые карты обратно.

Это также относится и к другим действиям, помимо взятия карт. Например, если эффект предписывает вам захоронить карту из своей колоды, то захороните верхнюю карту колоды. Если же необходимо захоронить карту из своего сброса, то вы можете выбрать любую карту.

Если эффект предписывает вам сбросить карту из колоды, поместите её на верх соответствующей стопки сброса.

Если в описании способности указано, что её использование считается розыгрышем находки, то это означает розыгрыш карты с атрибутами, соответствующими используемому персонажем навыку, а также со всеми атрибутами, добавляемыми этой способностью.

Если эффект предписывает вам сыграть, показать, выложить, перезарядить, сбросить, перезарядить, захоронить, изгнать или совершить иные манипуляции с картой, вы должны выбрать такую карту у себя на руке. Исключение: если вы активируете способность уже выложенной карты.

Вы не можете активировать способность, которая не соответствует вашей текущей ситуации. Например, вы не можете разыгрывать карту для снижения полученного урона, если не получаете урон, или разыгрывать карту для прерывания столкновения с монстром, если вы не вступили в столкновение с монстром.

Когда карта покидает вашу руку, этим действием вы можете активировать только одну способность. Например, если у вашего персонажа есть способность, которая гласит: «Сбросьте карту, чтобы благословить свою проверку», и другая способность, которая гласит: «Сбросьте карту, чтобы добавить атрибут „огонь“ к своей проверке», вы не можете активировать обе эти способности сбросив только одну карту. Аналогично, если у вашего персонажа есть способность «сбросьте оружие, чтобы добавить кубик к своей проверке» и карта на руке с эффектом «сбросьте оружие и эту карту, чтобы добавить кубик к своей проверке», вы не можете сбросить одно оружие, чтобы выполнить оба эти требования.

Если в описании эффекта карты, находящейся у вас на руке, не указано, когда именно она должна быть сыграна, вы можете сыграть её в любой момент из тех, когда вы можете разыгрывать карты, но с одним исключением: во время столкновения вы можете выполнять только определённые действия в определённое время (см. «Столкновение с картой» ниже).

В понятие «ваши карты» входят карты у вас на руке, а также карты, которые вы выложили, карты в вашем сбросе, стопке захоронения, стопке восстановления и в вашей колоде. Вы можете в любое время просматривать свои выложенные карты, карты в своей стопке сброса, захоронения и восстановления, однако вы не можете просматривать карты в своей колоде, если какой-либо эффект прямо не позволяет вам это сделать. Не перемешивайте стопки с картами, если только какой-либо эффект прямо не укажет вам это сделать. Колода — это колода, рука — это рука, а стопка — это стопка, независимо от того, есть там карты или нет.

Столкновение с картой

Вступая в **столкновение** с картой, вы должны попытаться приобрести её (если это находка) или победить (если это испытание), пройдя через серию этапов. Другие игроки вправе разыгрывать карты, чтобы помочь вам преодолеть трудности.

На каждом этапе персонажи могут разыгрывать только те карты и использовать только те способности, которые относятся к этому этапу. Если способность персонажа применяется только при определённых обстоятельствах, то вы можете применять её каждый раз, когда эти обстоятельства наступают; иначе вы можете использовать каждую способность не более одного раза за этап. Каждый персонаж может сыграть любое число карт, однако совместно весь отряд может сыграть не более одной находки каждого типа; способности, которые разыгрываются **свободно**, не подпадают под это ограничение. Например, если Амири сыграл оружие, то Валерос может сыграть оружие во время этой же проверки, только если на нём указано, что оно разыгрывается свободно. Персонажи не могут разыгрывать карты или использовать способности между этапами столкновения.

Если карта, в столкновение с которой вы вступили, **невосприимчива** к определённому атрибуту, то в ходе такого столкновения персонажи не могут использовать способности, добавляющие этот атрибут к какой-либо проверке против этой карты, либо разыгрывать карты с этим атрибутом, если только разыгрываемый эффект не позволяет отменить или игнорировать этот атрибут или невосприимчивость. Если карта, с которой вы вступили в столкновение, требует или позволяет совершить проверку, которая может повлиять на вашу проверку приобретения или победы, проведите эту проверку до того, как начнёте проводить проверку приобретения или победы.

Во время столкновения различные эффекты могут сделать карту приобретённой, побеждённой или непобеждённой. Такие эффекты не завершают столкновение, если в их описании не сказано иное.

Если вы перемещаетесь во время столкновения, то любые эффекты, которые должны быть разыграны после столкновения, не разыгрываются.

Если вам предписано закончить свой ход до окончания столкновения с картой, замешайте её обратно в колоду локации или (если она была призвана) изгоните её; эта карта не считается ни побеждённой, ни непобеждённой, а столкновение завершается.

Если вы вступили в столкновение со злодеем, то к обычному порядку столкновения добавляются ещё несколько этапов, обозначенных «этапы злодея». Если карта, с которой вы вступили в столкновение, не является злодеем, игнорируйте эти этапы.

В начале столкновения зачитайте текст на карте, после чего последовательно выполните описанные ниже этапы.

Примените эффекты, срабатывающие, когда вы вступили в столкновение с картой. Если какие-либо способности срабатывают в тот момент, когда вы вступили в столкновение, они разыгрываются на этом этапе. Вы также можете использовать способности или карты, в описании которых указано, что их можно использовать, когда вы вступили в столкновение.

Примените эффекты, прерывающие столкновение. На этом этапе срабатывают способности, направленные на прерывание столкновения с картой. Вы также можете использовать способности или карты, которые позволяют вам прервать текущее столкновение. Если вы прерываете столкновение с картой, не активируйте никакие её способности; столкновение считается завершённым. Если вы вступили в столкновение с находкой, вы её не приобретаете; если с испытанием — оно не считается ни побеждённым, ни непобеждённым. Если вы вступили в столкновение с картой из локации, замешайте её обратно; если из хранилища — верните её в хранилище.

Этап злодея: Попытайтесь взять под охрану отдалённые локации. Каждый персонаж, находящийся в отдалённой от злодея локации, может немедленно попытаться выполнить требование «Для охраны» в своей локации; локацию с самим злодеем нельзя взять под охрану. Вы можете сами определить порядок, в котором игроки будут совершать эти попытки. Если какой-либо эффект предпишет персонажу переместиться в другую отдалённую локацию до того, как он совершит свою проверку охраны, он может попытаться взять под охрану только ту локацию, в которую он переместится. Если кто-либо из персонажей сможет успешно пройти такую проверку, то его локация станет охраняемой и злодей не сможет сбежать туда во время этого столкновения (см. «Определите, смог ли злодей сбежать» на стр. 10). Злодей не может сбежать в охраняемую локацию только во время этого столкновения; когда столкновение завершается, локации больше не считаются взятыми под охрану.

Примените все эффекты, срабатывающие перед началом действий. Если какие-либо способности срабатывают перед началом действий во время столкновения, они разыгрываются на этом этапе. Вы также можете использовать способности или карты, в описании которых указано, что их можно использовать перед началом действий.

Проведите проверку. Большинство карт, с которыми вы вступаете в столкновение, требует от вас провести проверку приобретения или победы. См. «Проведение проверки» на стр. 11.

На каждой карте есть поле «проверка победы» (у испытаний) или «проверка приобретения» (у находок), где указаны навыки, которые можно использовать при такой проверке, а также её сложность. Если вы провалили проверку победы над монстром, вы получаете урон (см. «Получите урон (если необходимо)» на стр. 13).

Если вместо навыков для проверки на карте указано «нет» или «см. ниже», то описание способностей этой карты подскажет вам, что делать. Если вместо навыков для проверки на карте указано «нет» и в тексте способности не указаны требования для её приобретения или победы над ней, эту карту нельзя приобрести или победить.

Если способность позволяет вам автоматически победить или приобрести карту, вы можете использовать её вместо проведения проверки. При этом считается, что вы успешно прошли все необходимые проверки и выполнили все требования для победы над картой или её приобретения. Вы не можете использовать такую способность против карты, у которой не указана проверка приобретения или победы, либо против карты с проверкой, которую вам не позволяется успешно пройти.

ПРАВИЛА: СОВМЕСТИМОСТЬ С ДРУГИМИ НАБОРАМИ

Карты в базовом наборе игры совместимы со всеми другими наборами. Однако некоторые карты из одних наборов могут оказаться не так эффективны в других.

Когда одни и те же персонажи или спутники представлены в нескольких разных наборах, на их картах указаны разные способности. Чтобы различать, к какому набору относится та или иная карта, рядом с её названием указывается название этого набора. Например, «Эзрен из базового набора» отличается от карты «Эзрен из „Возвращения рунных властителей“», поэтому нельзя применять одну и ту же карту роли к обоим этим картам персонажей.

На картах первой редакции могут упоминаться немного другие правила и термины; подробности см. в «Руководстве по совместимости» на стр. 25.

ПРАВИЛА: СВЯЗЬ С АТРИБУТАМИ

Проверка **связана** с атрибутом, если он указан в её описании либо если она проводится против карты с этим атрибутом. Карта связана с атрибутом, если он указан на ней. Испытание также связано с атрибутом, если оно наносит урон только того типа, который совпадает с данным атрибутом.

ПРАВИЛА: ЛЕЧЕНИЕ

Когда способность **лечит** вас, замешайте определённое количество (и если указано, определённого типа) случайных карт из своего сброса обратно в свою колоду. Если для лечения самого себя вы сбрасываете какие-либо карты, не помещайте их в свой сброс до тех пор, пока не закончите с лечением.

ПРАВИЛА: ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Когда сразу несколько эффектов должны произойти одновременно, вы можете сами решить, в каком порядке их применить. Однако любые эффекты, происходящие «немедленно», должны быть применены первее прочих.

СТРАТЕГИЯ: НУЖНЫ ЛИ НЕНУЖНЫЕ НАХОДКИ?

Если одним словом, то конечно! Как минимум вы сможете сбросить ненужную карту, когда какой-нибудь монстр раскроит вам череп. Но дело не только в этом. Ненужная вам находка может очень пригодиться вашему товарищу.

Здесь возникает другая проблема. Чтобы передать карту другому персонажу, вы должны начать ход в одной с ним локации. Получается, что, если ваш напарник хочет карту, он должен прийти за ней, при этом хорошо бы ему появиться раньше, чем игровые обстоятельства вынудят вас избавиться от вожделенной им карты. С другой стороны, ваша своевременная встреча может стать приговором для злодея. Даже если находящаяся в руке находка не нужна вам в текущий момент, возможно, будет лучше сохранить её для своих соратников и обменяться ей с одним из них между сценариями.

Разумеется, идеальным вариантом станет ситуация, когда персонаж, желающий получить определённую находку, сможет получить её сам. Если вы можете просматривать карты в локации или прерывать столкновения с картами, вы можете рассказать другому персонажу о находящейся здесь полезной карте. После этого во время своих последующих ходов он сможет попытаться приобрести её, а вы — заняться своими делами.

ПРАВИЛА: АКТИВНЫЕ И НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Во время партии в Pathfinder на столе обычно выложено немало карт. Однако вам не стоит беспокоиться и пытаться запомнить сразу все их эффекты. Способности карт в основном активны только в определённых ситуациях.

• Карты у вас на руке

Способности карт у вас на руке активируются только тогда, когда вы решаете их разыграть.

• Карты, которые вы смотрите

Когда вы смотрите карты в колоде или стопке, активируются только те их способности, в описании эффектов которых прямо указано, что они срабатывают, когда вы их смотрите.

• Испытания, с которыми вы вступаете в столкновение

Все применимые способности испытаний активируются, когда вы вступаете в столкновение с этими картами.

• Находки, с которыми вы вступаете в столкновения

Когда вы вступаете в столкновение с находкой, активируются только те её способности, в описании которых прямо указано, что они срабатывают, когда вы вступаете с ней в столкновение, приобретаете её или когда вам не удалось её приобрести.

• Другие карты, с которыми вы вступаете в столкновения

Когда вы вступаете в столкновение с картой, не являющейся ни находкой, ни испытанием, активируются только те её способности, в описании которых прямо указано, что они срабатывают, когда вы вступаете с ней в столкновение.

• Карты в песочных часах и сбросе песочных часов

Единственные активируемые способности таких карт — те, в описании которых указано, что они срабатывают, когда такую карту сбрасывают из песочных часов либо когда эта карта является текущим часом.

• Локации

Большинство способностей локаций активны только тогда, когда в этой локации находятся персонажи. Тем не менее есть несколько локаций, способности которых срабатывают и в других ситуациях.

• Прочие карты

Способности лежащих на столе карт (включая карты персонажей и выложенные карты) активны с момента их появления на столе и срабатывают в подходящих для них ситуациях. Способности карт, находящихся в локации, в хранилище, а также в вашем сбросе, колоде, стопке захоронения и стопке восстановления, не считаются активными.

Розыгрыш карт с руки никогда не является обязательным. Активные способности всех остальных карт не являются обязательными, если в описании их эффектов используются слова «вы можете».

ПРАВИЛА: ВЛИЯНИЕ НА СИТУАЦИЮ

В определённых ситуациях вы будете ограничены в розыгрыше карт или использовании способностей, которые могут повлиять или иным способом воздействовать на текущую ситуацию. В этих случаях ваши действия не должны требовать чего-либо дополнительного, чтобы стать осмысленными; они должны влиять на ситуацию непосредственно. Например, один персонаж проводит проверку, используя способность, дающую бонус за каждое благословение на руке, а у второго персонажа есть способность, позволяющая отдать карту своему напарнику. Второй персонаж может отдать первому благословение, поскольку это не требует совершения дополнительных действий, влияющих на проверку. Однако он не смог бы отдать первому персонажу карту, с помощью которой тот взял бы благословение из хранилища, поскольку в этом случае персонажу необходимо сделать что-то ещё (в данном случае — сыграть полученную карту), чтобы повлиять на проверку.

После проведения проверки примените все эффекты, которые срабатывают по результату этой проверки. Например, если вы провалили проверку победы над монстром, получите урон. Если эффект какой-либо карты, разыгранной во время проверки, требует пройти собственную проверку, завершите текущую проверку на данном этапе, а затем пройдите новые проверки на следующих этапах.

Проведите новую проверку (если необходимо). Если требуется пройти новую проверку, сделайте это сейчас. Например, при столкновении с некоторыми испытаниями персонажу потребуется пройти две проверки победы, а разыгранная броня может позволить вам провести проверку, чтобы перезарядить её, а не сбрасывать. Повторяйте этот этап, пока не будут проведены все необходимые проверки.

Примените все эффекты, срабатывающие после окончания действий.

Вне зависимости от того, прошли вы проверку успешно или нет, любые эффекты, срабатывающие **после окончания действий**, разыгрываются на этом этапе. Вы также можете использовать способности, в описании которых указано, что их можно использовать после окончания действий.

Завершите столкновение. Если это было столкновение с находкой и вы прошли проверку приобретения, возьмите её на руку. При провале изгоните её. В любом случае столкновение считается завершённым.

Если это было столкновение с испытанием и вы прошли все необходимые проверки победы, карта считается побеждённой. Если это не карта злодея, изгоните её и столкновение считается завершённым. Если вам не удалось успешно пройти все необходимые проверки победы, карта считается непобеждённой. Если при этом ни один из местных персонажей не захочет **отомстить** (см. ниже), примените все эффекты, срабатывающие, когда испытание остаётся непобеждённым, после чего, если это был не злодей, замешайте карту обратно в локацию.

Отомстите за столкновение. Захоронив 1 карту, другой местный персонаж может отомстить непобеждённой карте испытания, с которой вы перед этим вступали в столкновение. В этом случае сначала применяются все эффекты, срабатывающие, когда испытание не побеждено, но игнорируются все этапы и эффекты, предписывающие поместить куда-либо эту карту испытания. Затем персонаж, решивший отомстить, начинает новое столкновение с тем же самым испытанием. Процесс такого столкновения повторяется в полном объёме; например, если победа над испытанием позволила бы предыдущему персонажу попытаться закрыть локацию, то новый персонаж также получит такую возможность при победе в этом столкновении. Каждой карте испытания можно отомстить не более одного раза.

Этап злодея: если вы победили злодея, закройте его локацию.

При этом вам не нужно выполнять её требования «для закрытия».

Просмотрите колоду локации и выясните, есть ли в ней ещё злодеи:

- Если среди просмотренных вами карт нет злодеев, то срабатывает способность «локация закрыта»: сначала примените все эффекты, в описании которых указано «перед закрытием»; затем изгоните все карты из этой локации, и теперь она считается закрытой; наконец, примените все эффекты, в описании которых указано «когда закрывается эта локация», и верните карту локации в хранилище. Если в этой локации **выложены** карты, эффект которых срабатывает при определённых условиях (например, во время восстановления либо в конце столкновения или хода), примените их эффекты, как будто необходимые условия соблюдены; захороните любые выложенные в локации находки и вспомогательные карты, у которых нет вышеуказанных условий, и изгоните все подобные испытания. Локация больше не находится в игре, а все находившееся в ней персонажи должны немедленно переместиться. После этого столкновения исследовавший персонаж больше не может исследовать.
- Если среди просмотренных вами карт есть хотя бы один злодей, локация не считается закрытой. Изгоните все карты из колоды этой локации, кроме всех оставшихся в ней злодеев, и перемешайте колоду; если в этот момент все отдалённые локации находятся под охраной, изгоните злодея, с которым вы вступили в столкновение.

Этап злодея: определите, смог ли злодей сбежать. Если хотя бы одна локация оказалась не под охраной, злодей сбегает. (Обратите внимание, что если вы не победили злодея, то в игре, как правило, находится как минимум одна неохраняемая локация: та, в которой вы вступили с ним в столкновение.)

Если вы победили злодея, посчитайте количество неохраняемых локаций, вычтите из него 1 и возьмите из хранилища столько благословений, какой результат у вас получился. Перемешайте карту злодея с этими благословениями, а затем положите по 1 карте из получившейся стопки во все неохраняемые локации. Перемешайте эти локации.

Если злодей не побеждён, проделайте то же самое, но вместо того чтобы брать благословения из хранилища, возьмите их из песочных часов.

Этап злодея: если злодею некуда сбежать, вы победили! См. «После сценария» на стр. 16. В некоторых сценариях могут быть иные условия победы; если злодей не может сбежать, но вы ещё не выполнили эти условия, изгоните злодея и продолжайте игру.

Проведение проверки

Вам часто придётся проводить проверки, например чтобы приобрести новое оружие или победить монстра. Многие карты требуют прохождения проверки для активации своих способностей либо для перезарядки после розыгрыша. Если карта ссылается на проверку **против** другой карты, имеются в виду любые требуемые этой картой проверки, будь то проверка победы, проверка приобретения, проверка для перезарядки и так далее. Как правило, проверка указана в виде навыков с обозначением сложности; например, «Проверка силы 10» или «Проверка чар или веры 8»

Большинство монстров, а также другие карты требуют проведения **боевой проверки**. Как правило, в этом случае вы используете способность, в описании которой указано, какой навык используется при боевой проверке; если нет, то при боевой проверке используйте свой навык силы или ближнего боя.

Если на карте указано несколько навыков для проверки, разделённых словом «или», вам нужно выбрать только один из них. Если навыки разделены словом «затем», вам необходимо пройти обе проверки подряд. При этом вы обязаны провести вторую проверку, даже если провалите первую, поскольку у каждого провала обычно имеются свои последствия. Слово «или» главнее слова «затем», то есть, если на карте указано «мудрость 10 или бой 13, затем бой 15», значит, сначала вы выбираете между проверкой мудрости 10 и боевой проверкой 13, а после неё должны провести боевую проверку 15.

Проверку проводит только вступающий в столкновение с картой персонаж, однако есть исключение. Если карта требует проведения нескольких последовательных проверок, то персонаж, вступивший с ней в столкновение, обязан провести хотя бы одну из них, а остальные проверки могут провести любые местные персонажи. В такой ситуации, если вы проводите проверку против карты, с которой вы не вступали в столкновение, все способности, применяемые к вступившему с ней в столкновение персонажу, вместо этого применяются к вам.

Вы можете добровольно провалить проверку; при этом ваш результат такой проверки будет равен 0.

Процесс проведения проверки состоит из нескольких действий, описанных ниже.

Определите навык. Выберите навык, указанный в описании проверки. При этом вы даже можете выбрать навык, не указанный на карте вашего персонажа: тогда используется кубик d4.

Некоторые способности позволяют вам использовать определённый навык для отдельных видов проверок, например: «При вашей боевой проверке используйте навык ловкости или дальнего боя». Вы можете использовать только одну подобную способность, чтобы определить навык, используемый при проверке.

Другие способности позволяют вам использовать один навык вместо другого, например: «Когда вы проводите проверку внимания, вы можете использовать навык знания» или «Используйте навык силы вместо навыка дипломатии».

Некоторые применяемые при проверках карты не используют ваши навыки; вместо этого их эффекты предписывают вам бросить определённый кубик или сразу определяют результат вашего броска кубика.

Навык, выбранный вами из перечня, а также используемый вами навык и все связанные с ним навыки добавляются к проверке в виде атрибутов. Например, если вы выбрали бой из перечня, затем сыграли оружие, позволяющее вам использовать навык дальнего боя при боевой проверке, и ваш навык дальнего боя — «Ловкость +2», то эта проверка имеет атрибуты «ловкость», «дальний бой» и «бой». Атрибуты вашего персонажа также добавляются к проверке (поэтому если вы Фумбус, то все ваши проверки имеют атрибуты «гоблин» и «алхимик»).

ПРАВИЛА: ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ И НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

- Если эффект указывает вам выполнить проверку, вы должны это сделать. Однако вы можете добровольно провалить проверку; при этом ваш результат будет равен 0.
- Если эффект указывает на необходимость пройти проверку, чтобы что-то сделать, и в описании этого эффекта не используется слово «можете», вы должны провести такую проверку, и в случае успеха вы должны сделать то, что указано в описании эффекта.
- Если эффект указывает вам «пройти проверку, иначе произойдёт что-то ещё», вы должны провести такую проверку, и в случае провала вы должны сделать то, что указано в описании эффекта.
- Если эффект указывает вам либо пройти проверку, либо что-то сделать, вы должны выбрать один из этих вариантов.
- Если вы должны выбрать из нескольких вариантов и ни в одном из них не требуется прохождение проверки, вы можете выбрать любой из них.

Вы не можете выбирать вариант, выполнение которого невозможно, если только это не единственный доступный вам вариант.

ПРАВИЛА: НАВЫКИ, КУБИКИ И МОДИФИКАТОРЫ

Если на карте вашего персонажа указано «Сила d10» и рядом есть помеченный галочкой квадрат «+1», то ваш навык силы равен $1d10+1$, а ваш кубик силы — d10 (при этом «+1» является **модификатором**).

Если на карте вашего персонажа также указано «Ближний бой: сила +3», то ваш навык ближнего боя равен $1d10+4$, ваш кубик ближнего боя — d10, а модификатор ближнего боя — +4.



СТРАТЕГИЯ: СТОИТ ЛИ ТРАТИТЬ УСИЛИЯ НА РАЗВЕДКУ?

Многие эффекты позволяют вам просмотреть карты в локации до того, как вступить с ними в столкновение. Например, способности Эзрена или Харска либо заклинания вроде «Волшебного ока». Подобные возможности могут оказаться крайне полезными, поскольку вы играете наперегонки со временем.

Заблаговременная информация о местонахождении злодея способна решить исход сценария. Такие заклинания, как «Ясновидение», могут позволить вам переместить злодея на верх колоды локации, после чего не торопясь заняться сбором трофеев и закрытием других локаций.

Но, конечно, каждый выбор имеет свою цену. Например, вы могли бы заменить «Ясновидение» в своей колоде другим заклинанием, которое помогло бы вам легче справиться с испытаниями и получать находки. Обнаружить ужасного монстра заранее — это, безусловно, очень хорошо, однако с ним по-прежнему придётся кому-то разобраться.

Тем не менее подобная разведка может быть и опасной. У некоторых карт есть атрибут «активатор»: их способности срабатывают в тот момент, когда вы смотрите эти карты в колоде. Отправившись на разведку, вы внезапно можете почувствовать укусы колонии термитов или попасть в засаду к отряду наёмников.

ПРАВИЛА: БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Когда способность благословляет вашу проверку, она добавляет к ней 1 дополнительный кубик, соответствующий используемому вами навыку. Если проверка благословлена несколько раз, то добавьте несколько дополнительных кубиков. Таким образом, если вы используете навык силы, соответствующий d10, и ваша проверка дважды благословлена, вы бросите 3d10.

Если ваша проверка не использует навык, поскольку в описании эффекта прямо указан кубик, который необходимо бросить, благословение проверки добавляет такой же дополнительный кубик.

Если способность благословлена божеством или если благословение получено от карты с атрибутом «божество», добавьте имя этого божества в качестве атрибута к этой проверке. Например, если проверка «благословлена Саренрэй», добавьте атрибут «Саренрэй» к этой проверке.

Любая карта, ссылающаяся на благословение определённого божества, применяется к любому благословию, имеющему имя этого божества в качестве атрибута.

ПРАВИЛА: БРОСКИ КУБИКОВ

В состав игры входят 5 кубиков (костей) с различным числом граней: 4-гранный, 6-гранный, 8-гранный, 10-гранный и 12-гранный. Результат 4-гранного кубика определяется по цифре, ориентированной вертикально.

Тип и количество необходимых для броска кубиков записываются на картах в сокращённой форме «Xd#», где X — количество кубиков, а d# — тип кубиков (число их граней). Например, если карта требует бросить 2d6, вам надо бросить 2 шестигранных кубика и сложить выпавшие результаты. Иногда после сокращения может идти знак плюс или минус, а после него — ещё одно число. Это модификатор, показывающий, что итоговый суммарный результат броска увеличивается или уменьшается на указанное число. Например, 2d4+2 означает, что вам нужно бросить 2 четырёхгранных кубика и прибавить к суммарному результату 2. Независимо от количества штрафов к броскам, итоговый результат никогда не может быть отрицательным.

Иногда тип кубика будет определяться навыком персонажа. К примеру, если эффект требует использовать ваш навык силы +1d8, а ваш кубик силы — d10, вы бросаете один 10-гранный кубик и один 8-гранный, после чего складываете выпавшие результаты.

Если на карте говорится, что результат броска применяется к нескольким персонажам или ситуациям (например, каждый персонаж в локации получает 1d4 урона), то все необходимые кубики бросают за каждого персонажа по отдельности.

Если вы играете карту, чтобы определить используемый навык, атрибуты этой карты также добавляются к проверке; например, заклинание «Кислотная стрела» определит ваш навык при боевой проверке и добавит к ней атрибуты «магия», «чары», «атака» и «кислота».

Если способность добавляет дополнительный навык или кубик к проверке, этот навык или кубик не добавляются в качестве атрибута к этой проверке. Например, карта, добавляющая ваш кубик силы к боевой проверке, не добавляет к ней атрибут «сила».

Определите сложность проверки. Для успешного прохождения проверки суммарный результат броска кубиков и модификаторов должен быть больше или равен сложности проверки.

Некоторые карты способны повысить или понизить сложность. К примеру, если на карте сказано, что сложность увеличивается или уменьшается на 2, вы обязаны прибавить 2 к значению сложности проверки на карте, с которой вы вступили в столкновение, или вычесть 2 из этого значения.

Если вам необходимо определить наименьшую или наибольшую сложность для проверки победы или приобретения, учитывайте все активные способности карт, влияющих на сложность, кроме тех способностей, в описании которых указано, что они срабатывают до начала, во время выполнения или после окончания действий. Если сложность проверки не указана, то она равна нулю.

Сыграйте карты и используйте способности, влияющие на проверку.

На этом этапе персонажи могут сыграть карты или использовать способности, чтобы повлиять на вашу проверку. Не забудьте, что совместно весь отряд может сыграть не более одной находки каждого типа за одну проверку, однако способности, в описании которых указано, что их можно разыгрывать свободно, не учитываются в этом ограничении.

Некоторые способности позволяют вам заменить определённый кубик. Например, Лина может активировать способность своей роли «Говорящая с природой», чтобы бросить d10 вместо своего кубика силы, ловкости или выносливости.

Нельзя использовать способности, модифицирующие навык или влияющие на боевые проверки, если в данный момент не используется этот навык или не проводится боевая проверка.

Сыгранные на данном этапе карты не добавляют свои атрибуты к проверке; например, сыграв заклинание «Помощь», чтобы упростить проверку, вы не добавляете к ней атрибут «магия».

Возьмите нужные кубики. Используемый навык и использованные способности определяют число и тип необходимых для броска кубиков. Например, вы используете навык ловкости и ваш кубик ловкости — d6. Если кто-либо из ваших товарищей сыграл заклинание и добавил 1d8 к вашей проверке, вам нужно бросить 1d6+1d8.

Бросьте кубики. Бросьте кубики, сложите все выпавшие результаты, прибавьте и/или вычтите все модификаторы проверки. Если у карты есть **уязвимость** к каким-либо атрибутам, используемым в этой проверке, добавьте к результату броска 4. Если у карты есть **сопротивляемость** к каким-либо атрибутам, используемым в этой проверке, вычтите из результата броска 4. Вне зависимости от количества штрафов к броску кубиков суммарный результат никогда не может быть меньше 0.

Далее применяются способности, позволяющие или требующие **перебросить** кубики; каждая подобная способность позволяет перебросить кубики не более одного раза за проверку. Вы можете потратить **очко подвига**, чтобы один раз перебросить кубики, но только во время своей проверки. Если способность предписывает вам перебросить кубики, не уточняя какие именно, перебросьте их все. Вы должны принять новый результат броска, если в описании способности не сказано иное.

Если результат броска окажется больше или равен сложности, то проверка успешна. Если результат броска окажется меньше сложности, то проверка провалена.

Получите урон (если необходимо). Если вы провалили проверку победы над монстром, вы получаете урон. Величина урона — разница между сложностью проверки и суммарным результатом броска. Если на карте не указано иное, этот урон считается боевым уроном. Например, сложность победы над монстром 10, а ваш итоговый результат проверки 8. Значит, вы получаете 2 единицы боевого урона (см. «Получение урона» ниже). (Не забудьте, что совместно весь отряд может сыграть не более одной находки каждого типа за одну проверку, поэтому если кто-либо из персонажей уже сыграл заклинание во время этой проверки, то уже нельзя сыграть другое заклинание для снижения полученного урона.)

Получение урона

В момент получения урона от такого **источника**, как монстр или локация, вы и другие игроки можете применять эффекты, уменьшающие или иным способом влияющие на тот **тип урона**, который вы получаете. (Если на карте сказано, что она уменьшает урон, но не уточняется, какого типа, считается, что карта уменьшает урон любого типа.) Например, если вы получили урон от огня, вы можете сыграть карты, уменьшающие урон от огня, или карты, уменьшающие любой полученный урон, однако вы не можете сыграть карты, уменьшающие только боевой урон или урон от электричества. Совместно весь отряд может сыграть не более одной находки каждого типа, чтобы повлиять на урон, полученный одним персонажем от одного источника, однако способности, в описании которых указано, что их можно разыгрывать свободно, не учитываются в этом ограничении.

Определите количество полученного урона. Затем выберите у себя на руке столько же карт и сбросьте их. Если у вас недостаточно карт на руке, сбросьте всю руку.

Гибель

Если по какой-то причине вам требуется убрать одну или несколько карт из колоды вашего персонажа, а в ней не оказывается достаточного количества карт, ваш персонаж погибает. В этом случае захороните свою колоду, руку, стопку восстановления, выложенные карты и сброс; ваш ход немедленно закончен. Пока ваш персонаж мёртв, вы не совершаете ходы, не проводите проверки, не разыгрываете карты, не перемещаетесь и ни на что не влияете; эффекты, влияющие на персонажей, не влияют на вас, если в их описании прямо не указано, что они влияют на погибших персонажей.

Некоторые сильные карты позволяют воскрешать персонажей во время прохождения сценария. Другой способ воскрешения: если в конце сценария вы мертвы, вы можете потратить все свои **очки подвига** (минимум 1), чтобы воскреснуть; при этом вы больше не считаетесь погибшим и получаете награду за прохождение сценария, как и выжившие герои (см. «После сценария» на стр. 16). В противном случае ваша гибель становится окончательной и бесповоротной. Оставшиеся персонажи могут использовать карты погибшего персонажа при переформировании своих колод между сценариями, а затем все не взятые ими карты возвращаются в хранилище.

Если погибают все персонажи, сценарий считается проигранным (см. «Завершение сценария, приключения, дороги приключений» на стр. 16).

Если ваш персонаж погибает, то следующий сценарий вы начинаете с новым персонажем. Выберите персонажа (им может быть и ваш погибший персонаж, однако все полученные им в процессе игры улучшения не сохраняются) и соберите его новую колоду, как описано в разделе «Сформируйте свою колоду» на стр. 4, выбирая карты, чей уровень меньше или равен **#** последнего сыгранного сценария минус 2 (минимум 0).

Поиск и просмотр карт

Некоторые способности позволяют **найти** в какой-либо стопке карту определённого типа. Это означает, что вы можете просмотреть все карты в этой стопке, перед тем как остановить выбор на какой-то одной. После этого стопка перемешивается, если не указано иное.

Некоторые способности позволяют **посмотреть** одну или несколько карт в стопке. Это означает, что вы можете взять карту из указанного источника, изучить её, а затем вернуть туда, откуда взяли. (Посмотреть карту в локации и исследовать локацию — не одно и то же, однако вы можете получить возможность посмотреть карту во время исследования.) Если вы смотрите карты в колоде локации, то вы можете смотреть только карты, лежащие в ней взакрытую.

СТРАТЕГИЯ: СТОИТ ЛИ БЫТЬ ЭГОИСТОМ?

Не сомневайтесь, что в процессе игры друзьям не раз понадобится ваша помощь. Кто-то из них будет просить вас о ней, а кто-то — умолять. Стоит ли отказывать?

В обычных обстоятельствах — нет. Это кооперативная игра, и подразумевается, что все вы играете одной командой ради достижения общих целей. Поэтому, планируя ход своего персонажа, учитывайте возможность помощи другим. Например, Харск может перезагрузить оружие, чтобы модифицировать проверку другого персонажа. Вы можете потратить благословение, чтобы заполучить ненужную вам находку и подарить её товарищу, которому она окажется полезной. В некоторых игровых компаниях даже принято играть в открытую, чтобы каждый видел карты другого и мог при необходимости дать ценный совет.

Но так делают не все, и тому есть серьёзная причина. Ваш персонаж — живая развивающаяся личность. Ваш выбор определяет его успехи и поражения. Если за вас всё будет решать друзья, у вас не будет никакого интереса становиться лучше.

ПРАВИЛА: ЗАМЕНИТЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ЛОКАЦИЯХ

Некоторые эффекты предписывают вам замешать **заменитель** вашего персонажа в колоду локации. Для этого используйте любую карту-заменитель, не используемую в текущем сценарии, и положите фишку вашего персонажа набок. Пока заменитель вашего персонажа находится в колоде локации, вы можете исследовать, разыгрывать столкновения с картами и играть карты, но не можете перемещаться. Также вы всегда прерываете все свои столкновения с испытаниями. Когда кто-либо наткнётся на заменитель вашего персонажа во время того, как он будет просматривать карты в колоде, или вступит с ним в столкновение либо когда этот заменитель по какой-либо причине покинет локацию, верните его в хранилище и снова поставьте фишку вашего персонажа вертикально.

СТРАТЕГИЯ: СТОИТ ЛИ РАЗБРАСЫВАТЬСЯ КАРТАМИ?

Игра за Амири или Эзрена предполагает быстрый расход вашей колоды: вы сбрасываете одни карты, чтобы упростить проверки или заполучить другие карты. Нет, это здорово помогает побеждать врагов и приобретать нужные находки, но нельзя забывать, что лишнее усердие приведёт вашего персонажа к самоубийству.

Эта настольная игра — игра в компромиссы. Стоит ли попытаться удачу или сдерживать поведенье? Не идти на риск так же неразумно, как и идти на риск постоянно, но при этом, правда, персонаж проживёт дольше.

Один из самых тяжёлых выборов связан с потерей карт в ходе обновления руки. Вам разрешено сбросить любое число карт перед тем, как взять новые, но каждая сброшенная карта — шаг в сторону могилы. В мире найдётся лишь парочка вещей куда более постыдных, чем глупая смерть из-за того, что вы не посчитали, сколько карт нужно добрать в конце хода.

Когда на руке слишком много карт, это тоже беда. Решается она розыгрышем перезаряжаемых карт. Даже если эти карты принесли бы больше пользы, придержи вы их на руке подольше, всё равно стоит их сыграть, ведь сбрасывать карты без всякой пользы ещё хуже.

ПРАВИЛА: ПОДСЧЁТ РЕСУРСОВ

Если вам предписано сделать что-либо с определённым числом компонентов, а в распоряжении игроков нет нужного числа этих компонентов, используйте их столько, сколько есть. Например, если вам нужно выбрать 2 персонажей в локации, но там находится только 1 персонаж, выберите только этого персонажа. Если вам нужно взять 4 карты, но в колоде осталось только 3 карты, возьмите эти 3 карты. Тем не менее, если вам необходимо сделать что-либо с определённым количеством карт в песочных часах (кроме перемешивания), а карт там недостаточно, вы проигрываете в сценарии; если то же самое происходит с вашей колодой, ваш персонаж погибает.

Обратите внимание, что это правило применимо только к тем ситуациям, когда эффект предписывает вам сделать что-либо. Если же у вас есть возможность разыграть эффект, требующий траты определённого количества ресурсов, и в вашем распоряжении нет нужного количества этих ресурсов, вы не можете разыграть этот эффект. Например, если для закрытия локации требуется перезарядить два заклинания, а у вас есть только одно, вы не можете закрыть локацию.

Когда способность или эффект ссылается на какое-либо число компонентов, это число должно быть не менее 1.



Если способность предписывает вам просматривать что-либо, пока вы не найдёте карту определённого типа, начните с верхней карты нужной стопки и двигайтесь вниз до тех пор, пока найдёте нужную карту. Если же вы просмотрели всю стопку и не нашли нужной карты, игнорируйте любые указания, относящиеся к этой карте.

Просматривайте карты в том порядке, в котором они лежат в стопке, и затем, если не сказано иное, верните их обратно, не меняя этот порядок. Если эффект предписывает вам перемешать стопку карт, которую вы просматривали, сделайте это только после возвращения в неё всех просмотренных вами карт, которые не требовалось забрать из стопки.

Карты с атрибутом **«активатор»** имеют способности, которые применяются в тот момент, когда вы смотрите их в какой-либо стопке. Этот атрибут выделен на карте красным фоном и всегда указан первым, чтобы вы могли легко его заметить. Если вы просматриваете несколько карт и находите карту с атрибутом «активатор», остановитесь и отложите оставшиеся карты; вы продолжите их просматривать после розыгрыша способности карты с атрибутом «активатор». Отложенные таким образом карты по-прежнему считаются частью локации.

Если эффект карты предписывает вам посмотреть карту и затем вступить с ней в столкновение, а она, в свою очередь, предписывает вам вступить с ней в столкновение, когда вы её смотрите, вы вступаете в столкновение с этой картой только один раз.

Обновление руки

Когда вам необходимо **обновить** руку, сделайте следующее. Сначала примените все эффекты, срабатывающие при обновлении руки. Вы можете разыгрывать карты и использовать способности, только если в их описании прямо указано, что их можно использовать во время обновления руки. После этого вы можете сбросить любое число карт с руки. Затем, если у вас на руке осталось больше карт, чем ваш размер руки, вы должны сбросить лишнее, чтобы у вас на руке осталось столько карт, каков ваш размер руки. Наконец, если у вас на руке осталось меньше карт, чем ваш размер руки, вы должны добрать карты из своей колоды, чтобы у вас на руке оказалось столько карт, каков ваш размер руки. Если в колоде вашего персонажа недостаточно карт, ваш персонаж погибает (см. «Гибель» на стр. 13).

Призванные карты и новые карты

Время от времени вам будет предписано **призвать** карту или сделать что-либо с **новой** картой. Такие карты берутся из хранилища.

Если вам предписано призвать карту, которая уже используется в текущей партии, представьте, что у вас есть вторая копия этой карты, с которой вы проводите это новое столкновение. Призванная копия перестанет существовать в игре в конце этого столкновения. Призванная карта не может предписать вам призвать копию самой себя или карты, которая её призвала.

Призовите и вступите в столкновение. Такое действие всегда начинается новое столкновение. Если вы уже вступили в столкновение с другой картой, то сначала завершите новое столкновение с призванной картой, а затем вернитесь и завершите столкновение с первоначальной картой. Если вам предписано призвать карту опасности и вступить с ней в столкновение, то призовите карту опасности, указанную в описании сценария, и вступите с ней в столкновение; если в описании сценария указано несколько карт опасностей, выберите одну из них случайным образом. Если вам предписано призвать находку и вступить с ней в столкновение, то в случае её приобретения возьмите эту карту на руку. В противном случае, после того как вы прервали или завершили столкновение, такая карта всегда возвращается в хранилище, если эффект, призвавший эту карту, не указывает иное. Если эффект предписывает призвать карту и вступить с ней в столкновение сразу нескольким персонажам, разыграйте эти столкновения по очереди в любом выбранном вами порядке, включая изгнание карт в конце каждого столкновения. Если призванной картой является злодей, то победа над ним не означает победу в сценарии. Призванные карты не являются частью какой-либо локации.

Призвать и приобрести/призвать и победить: эти действия указаны в разделах «для закрытия или охраны» некоторых локаций. Призовите карту и вступите с ней в столкновение; если вам не удалось приобрести или победить её, то локация остаётся незакрытой.

Призовите и разыграйте. Немедленно возьмите карту из хранилища и разыграйте её, используя любую её способность, которую можно применить в текущих условиях, после чего изгоните эту карту. Если ни одну из способностей призванной карты нельзя использовать в текущих условиях, изгоните её.

Добавьте новую карту. Иногда вам предписывают добавить новую карту в какую-либо колоду или стопку. Если в описании эффекта прямо не сказано место, куда необходимо поместить новую карту (например, на верх или под низ колоды), то замешайте её в указанную колоду или стопку.

Добавьте новую локацию. Если колода необходимой локации ещё не сформирована, возьмите карту этой локации из хранилища и сформируйте её колоду по стандартным правилам; не добавляйте в неё злодеев и прислужников, если вам прямо не предписано это сделать. До конца партии карта новой локации и её колода считаются частью списка локаций сценария.

Закрытие своей локации

Закрыть локацию можно несколькими способами. Если в описании сценария указан прислужник со словом «закрывающий», вы можете попытаться закрыть свою локацию после победы над ним в этой локации. Если в колоде вашей локации не осталось карт, вы можете попытаться закрыть её во время этапа «Закройте свою локацию» вашего хода (см. «Ваш ход» на стр. 6). Вы ни при каких обстоятельствах не можете пытаться закрыть отдалённую локацию или локацию, взятую под охрану. (Охрана локации не даёт злодею туда сбежать, но не закрывает её; см. «Попытайтесь взять под охрану отдалённые локации» на стр. 9.)

Если у вас есть возможность и желание закрыть локацию, выполните условия, указанные в разделе «для закрытия» карты локации. Обычно локации требуют прохождения проверки или выполнения определённых действий. Если на карте локации говорится, что её можно закрыть автоматически, выполнения каких-либо дополнительных действий не требуется. Если в разделе «для закрытия» локации указано несколько возможностей, разделённых словом «или», вам нужно выбрать один из этих вариантов до того, как использовать какие-либо способности, играть любые карты или бросать кубики. Если вы выполнили требования для закрытия локации, просмотрите её колоду. Если среди просмотренных карт есть злодеи, отберите их и изгоните все остальные карты. Эта локация не закрыта, но зато теперь вы точно знаете, где искать злодеев!

Если, просмотрев колоду локации, вы не нашли в ней злодеев, примените эффект, указанный в разделе «Локация закрыта» этой локации: сначала примените все эффекты, в описании которых указано «перед закрытием»; затем изгоните все карты из этой локации, и теперь она считается закрытой; наконец, примените все эффекты, в описании которых указано: «Когда закрывается эта локация», и верните карту локации в хранилище. Если в этой локации выложены карты, эффект которых срабатывает при определённых условиях (например, во время восстановления либо в конце столкновения или хода), примените их эффекты, как будто необходимые условия соблюдены; захороните любые выложенные в локации находки и вспомогательные карты, у которых нет вышеуказанных эффектов, и изгоните все подобные испытания. Локация больше не находится в игре, а все находившееся в ней персонажи должны немедленно переместиться.

Если локация закрыта во время вашей фазы исследования, вы больше не можете исследовать на этом ходу.

СТРАТЕГИЯ: ГДЕ ПРОВОДИТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ?

Посещая различные локации в ходе своего длинного путешествия, вы заметите, что не все они одинаковы.

Ещё перед началом игры внимательно изучите возможности всех локаций. Вы можете сбросить карту благословения, чтобы снова исследовать, но если вы будете находиться в соборе, хватит ли у вас карт благословений для захоронения, когда они понадобятся для её охраны или закрытия?

Если вы не сможете закрыть локацию после победы над закрывающим её прислужником, вам придётся разбираться со всей оставшейся колодой этой локации, чтобы получить вторую попытку. Возможно, лучше будет оставить эту локацию открытой и подготовиться брать её под охрану на случай появления злодея.

СТРАТЕГИЯ: СТОИТ ЛИ КОПИТЬ БЛАГОСЛОВЕНИЯ?

Возможно, благословения — самый универсальный тип карт в игре. Обычно их играют, чтобы повысить шанс на прохождение проверки или провести новое исследование. Поэтому порой, благословляя проверку вашего напарника на приобретение волшебного жезла, вы можете неожиданно задуматься: «А не потеряю ли мы из-за этого ход?»

Но какова цена отказа от исследования? Что важнее: взять новый меч или найти злодея? Анализ риска и выгоды в этом случае не всегда прост.

На ранних этапах игры вы, вероятно, будете тратить благословения на проверки, но когда колода песочных часов начнёт иссякать, вам стоит стать более осмотрительными. Если вы опасаетесь, что не пройдёте боевую проверку без благословения, имеет смысл сыграть его на эту проверку, ведь в провале нет ничего достойного. К тому же, получив урон, вам, возможно, всё равно придётся сбросить это благословение.

Подобный анализ следует прокручивать в голове каждый раз. Только не думайте слишком долго — впереди ещё много ходов... или нет.

ПРИМЕР: ЗАКРЫТИЕ ЛОКАЦИИ

Кайра только что победила последнюю карту в локации «Темница» и теперь пытается её закрыть. В разделе «Для закрытия» этой локации указано два возможных способа: Кайра может либо захоронить компаньона, либо пройти проверку силы или механики 6+[#]. Она проходит сценарий в приключении 1, поэтому итоговая сложность проверки равна 7. На руке у неё есть карта компаньона «Послушница», но Кайра хотела бы сберечь её и поэтому решает выбрать вариант с прохождением проверки. У неё нет навыка механики, поэтому она использует свой навык силы, равный d8. Она играет карту благословения «Литания», чтобы благословить свою проверку и добавить ещё один кубик силы. Она бросает 2d8 и получает результат 10, чего достаточно для закрытия «Темницы». Затем активируется способность «Локация закрыта» этой локации, в результате которой Кайра берёт случайную карту компаньона из хранилища и получает карту «Изобретатель». Она помещает карту «Темница» в хранилище и, поскольку теперь она должна переместиться, отправляется в «Академию». Так как она закрыла локацию во время своей фазы исследования, она больше не может исследовать в этом ходу.





После сценария

Завершение сценария, приключения, дороги приключений

Если по какой-то причине вам необходимо раскрыть карту из колоды песочных часов, но колода песочных часов пуста, немедленно закончите текущий ход; сценарий сразу же заканчивается, и ваш отряд проигрывает. Вы также проигрываете, если погибают все персонажи (см. «Гибель» на стр. 13). Сценарий не считается пройденным и вы не получаете указанную на карте сценария награду. Перед тем как перейти к следующему сценарию этого приключения, вам придётся переиграть этот сценарий и пройти его.

Если игроки загоняют в угол злодея, либо закрывают все локации, либо выполняют иное условие победы, указанное в описании сценария, они успешно проходят сценарий.

Когда вы завершаете сценарий (независимо от того, успешно или нет), проделайте следующие действия в указанном ниже порядке.

Сначала, если какой-либо из персонажей погиб в процессе прохождения этого сценария, он может воскреснуть, потратив все свои очки подвига (минимум 1). В этом случае он больше не считается погибшим и получает всю положенную награду, если сценарий пройден успешно. В противном случае погибший персонаж выбывает из игры и не получает никакой награды.

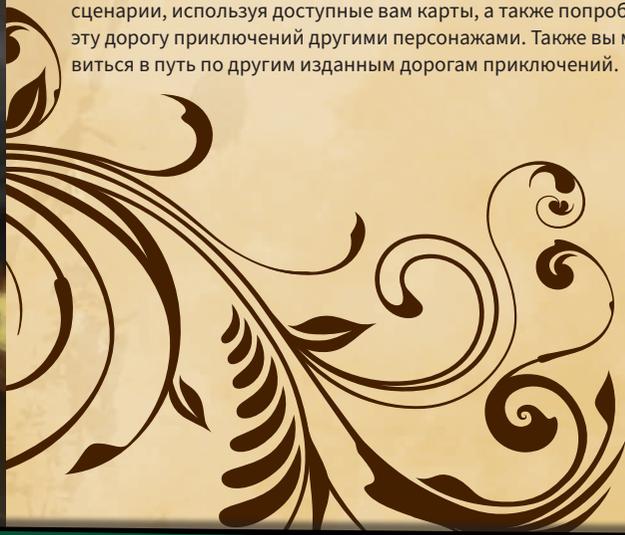
Затем, если сценарий пройден успешно, все игроки получают награду, указанную в его описании. Если игроки успешно прошли все сценарии в текущем приключении, ваш отряд получает награду за приключение. Если же игроки успешно прошли все приключения, входящие в одну дорогу приключений, все они получают награду за прохождение этой дороги. Обычно наградой служат **очки подвига** и карты **трофеев** (см. соответствующие врезки справа). В определённый момент каждой дороги приключений герои будут вознаграждены картами **ролей** (см. «Роли» на стр. 20).

Затем, если какие-либо находки, которые были выложены или найдены в стопке восстановления, можно восстановить, изгнать или убрать из игры при определённых условиях (например, во время восстановления, в конце столкновения или хода либо при закрытии локации), примените их эффекты так, как будто эти условия соблюдены (при этом в отношении данных эффектов все персонажи считаются местными). После этого верните все карты, не являющиеся находками, обратно в хранилище. Затем **переформируйте** свою колоду (см. «Переформирование колоды» на стр. 17). Наконец, поместите все оставшиеся карты обратно в хранилище.

Когда вы будете готовы, подготовьте следующий сценарий. Как правило, если попытка пройти сценарий оказалась безуспешной, то вам необходимо переиграть его. Если же вы успешно прошли сценарий, вы можете перейти к следующему сценарию текущего приключения. Если вы прошли приключение, то перед началом нового **переформируйте хранилище** в соответствии с указаниями дороги приключений в буклете сюжетной кампании.

При желании вы можете переиграть уже завершённый сценарий. Но получить награду за успешное прохождение каждого сценария, приключения или дороги приключений вы можете не более одного раза (если не сказано иное).

Завершив дорогу приключений, вы можете создать свои собственные сценарии, используя доступные вам карты, а также попробовать пройти эту дорогу приключений другими персонажами. Также вы можете отправиться в путь по другим изданным дорогам приключений.



Переформирование колоды

После окончания сценария, независимо от того, насколько успешна была ваша попытка пройти его, вам нужно заново переформировать свою колоду. Первым делом соберите в одну стопку карты с руки, из сброса, из своей колоды, все захороненные и выложенные карты. Теперь можете поменяться картами с другими персонажами. В итоге вы должны оставить в своей колоде столько карт каждого типа, сколько указано в составе колоды на карте вашего персонажа. В вашей колоде не могут находиться карты, уровень которых выше, чем **#** последнего сыгранного сценария, за исключением карт трофеев, полученных в качестве награды (см. врезку «Трофеи» справа).

Если вы не можете собрать соответствующую правилам колоду из-за того, что у вас нет нужного количества карт какого-то типа, берите недостающие карты из хранилища, но только те, чей уровень не превышает **#** последнего сыгранного сценария минус 2 (минимум 0). Все карты, оставшиеся после переформирования вашей колоды, возвращаются обратно в хранилище.

При желании вы можете начать играть за нового персонажа, однако при этом колоду предыдущего персонажа придётся «освободить» для игры, иначе вам не хватит карт для столкновений. Если вы время от времени играете за разных персонажей, то перед новым сценарием рекомендуем записать, какие карты входят в колоду вашего другого персонажа, а затем вернуть эти карты обратно в хранилище до того момента, пока вы не захотите вновь вернуться к этому персонажу.

ПРАВИЛА: ОЧКИ ПОДВИГА

Когда вы получаете в награду очко подвига, вы можете немедленно потратить его на улучшение (см. «Улучшения» на стр. 19). Если вы решаете не тратить полученную награду на улучшение, возьмите жетон с очком подвига и держите его рядом с картой вашего персонажа до тех пор, пока вы не решите его потратить и вернуть в коробку.

Во время сценария вы можете потратить 1 очко подвига, чтобы перебросить все кубики при прохождении своей проверки (см. «Броски кубиков» на стр. 12). После сценария вы можете потратить все свои очки подвига (минимум 1), чтобы воскреснуть (см. «После сценария» на стр. 16). Вы можете потратить очко подвига на улучшение только в момент его получения в качестве награды.



ПРАВИЛА: ТРОФЕИ

Когда ваш отряд получает в награду карту трофея, возьмите её из коробки. Уровень такой карты равен **#**+1 (поэтому она может находиться среди карт, отделённых разделителем «для будущих приключений»).

Эту карту может получить любой персонаж в отряде; во время **переформирования** своей колоды (см. «Переформирование колоды» слева) она по-прежнему должна соответствовать **составу колоды**, но игрок может держать в колоде полученную карту трофея, даже если её уровень выше, чем **#** последнего сыгранного сценария.

Если ни один из персонажей не возьмёт полученную карту трофея, поместите её в хранилище.



СТРАТЕГИЯ: СТОИТ ЛИ НАМ СКОРРЕКТИРОВАТЬ СЛОЖНОСТЬ?

На самом деле, правильным вопросом в этом случае станет: «Получаем ли мы удовольствие от игры?» Сперва сыграйте несколько сценариев на нормальном уровне сложности. Затем скорректируйте немного сложность таким образом, чтобы игра приносила вам больше удовольствия.

Если вы несколько раз не смогли пройти сценарий, попробуйте снизить его сложность. Если вы будете постоянно проигрывать, то не сможете получать удовольствие от игры, и поэтому не нужно стесняться сделать её чуть проще.

Если вы ни разу не проиграли, попытайтесь немного поднять уровень сложности, чтобы столкнуться с новыми вызовами и проверить, будете ли вы получать больше удовольствия. А после того как пройдёте все сценарии хотя бы по одному разу, попробуйте пройти их заново на героическом уровне сложности.

Даже если вас устраивает текущий уровень сложности игры, вам стоит попробовать изменить размер локаций и песочных часов, чтобы определить подходящую для вас продолжительность партии. Изменение уровня сложности также может существенно повлиять на ваше восприятие игрового процесса. Например, уменьшение колоды песочных часов оказывает довольно драматический эффект: так или иначе, теперь каждый отдельный ход будет сложнее, а игра будет сильнее давить на вас. Это особенно актуально, если, например, вы хотите получить от игры максимум эмоций, но в вашем распоряжении есть только один свободный час времени.

На нормальном уровне сложности песочные часы состоят из 30 карт благословений. Если таких карт будет меньше, партия будет короче и сложнее. Увеличение песочных часов, напротив, упростит игру и увеличит время, необходимое для партии.

Скорректируйте # и уровень испытаний.

Если вы хотите усложнить игру, то при формировании хранилища включите в него испытания с уровнем на 1 выше, чем #. Таким образом, встречающиеся персонажами преграды станут труднее, а монстры — опаснее. Также в этом случае увеличьте # на 1 в отношении эффектов всех испытаний, что усложнит победу над испытаниями с атрибутом «ветеран». Для упрощения игры вы можете уменьшить # на 1, однако при формировании хранилища всё равно не убирайте из него испытания с уровнем, соответствующим старому значению #.

Добавьте джокеров. Чтобы добавить джокеров, выложите на стол одну или несколько таких карт и примените любое число их способностей. Положите метки на те способности, которые будут использоваться в вашей партии. Каждая такая способность немного увеличивает сложность игры, и вам, возможно, потребуется совершить несколько дополнительных исследований, что приведёт к потере нескольких карт как напрямую, так и в качестве оплаты. Вы можете и сами выбрать, каких джокеров использовать, однако если вы выберете их случайно, то это сделает игру ещё сложнее.

Вы можете эффективно влиять на своё восприятие игры, уменьшая размер локаций и одновременно увеличивая их общее число (и наоборот). Также, если вы хотите сыграть непродолжительную партию с уровнем сложности, близкому к нормальному, сформируйте малые локации, а песочные часы составьте из 12 карт благословений плюс 2 за каждого персонажа.

Нормальный, героический и легендарный уровни сложности игры

Каждый сценарий можно пройти на трёх уровнях сложности: нормальном (Н), героическом (Г) или легендарном (Л). Если после прохождения сценария на нормальном уровне вы желаете дополнительно испытать свои силы, то можете попытаться пройти его снова на героическом или легендарном уровне. На странице дороги приключений в буклете сюжетной кампании есть специальный раздел для записи своих успехов при прохождении сценариев на каждом уровне сложности.

Нормальный. При игре на этом уровне сложности используйте стандартное количество локаций среднего размера и 30 благословений в песочных часах. Не используйте джокеры (кроме тех, которые прямо указаны в описании сценария).

Героический. Используйте всё, что указано для нормального уровня сложности. После этого увеличьте сложность, дважды применив любые из описанных выше способов (или просто добавив 2 джокеров).

Легендарный. Используйте всё, что указано для нормального уровня сложности. После этого увеличьте сложность, четыре раза применив любые из описанных выше способов (или просто добавив 3 джокеров и увеличив # испытаний и уровень испытаний в хранилище на 1).

Когда ваш персонаж завершает все сценарии одного приключения на героическом или легендарном уровне сложности, вы можете стереть 1 улучшение и сразу же получить 1 улучшение того же типа.

(Если вы снижаете уровень сложности ниже нормального, уменьшая размер локаций, их количество, увеличивая колоду песочных часов или снижая #, то такая партия считается проходящей на лёгком уровне сложности, за который не предусмотрено дополнительных наград.)



Подстройте игру под себя

Перед началом каждого сценария решите, хотите ли вы упростить игру (и, как правило, ускорить её) или усложнить (и, как правило, продлить её). Варианты, которые уменьшают количество исследований, необходимых для завершения сценария, обычно приводят к уменьшению времени партии и наоборот. Вы можете выбрать из следующих вариантов изменения игры.

Измените количество карт в определённых или во всех локациях.

Во время игры на нормальном уровне сложности среднее количество карт в локациях считается оптимальным (обычно это 9 карт плюс сюжетные испытания). Чтобы упростить игру, используйте маленькие локации (обычно в них на 3 карты больше), а чтобы усложнить — большие (обычно в них на 3 карты больше). При этом общее количество необходимых для завершения партии исследований уменьшится или увеличится примерно на 2 за каждую такую локацию.

Измените количество локаций. Во время игры на нормальном уровне сложности игрокам необходимо использовать все локации из списка в описании сценария, предназначенные для текущего количества персонажей. Чтобы упростить игру, уменьшите количество локаций на 1, а чтобы усложнить — увеличьте на 1. При этом общее количество необходимых для завершения партии исследований соответственно изменится примерно на 4 (для малых локаций) или примерно на 7 (для больших локаций). Однако не переусердствуйте с уменьшением количества локаций в сценариях, где есть злодей, ведь при этом загнать его в угол может стать слишком просто. Также некоторые сценарии прямо завязаны на определённые локации, поэтому будьте внимательны и не «сломайте» игру.

Измените количество карт в песочных часах. Это напрямую повлияет на количество ходов, которые вы сможете сделать в этой партии.

Типы карт

Персонажи

У каждого персонажа есть уникальные навыки, способности и колоды. На карте персонажа расположена следующая информация:

Улучшения. Белые квадраты на карте вашего персонажа — это улучшения. См. врезку «Улучшения» справа.

СИЛ'ЛЫ ПЕРСОНАЖ 0

НАВЫКИ

СИЛА	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
БЛИЖНИЙ БОЙ: СИЛА +2					
ЛОВКОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1			
ВЫНОСЛИВОСТЬ	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
СТОЙКОСТЬ: ВЫНОСЛИВОСТЬ +1					
ИНТЕЛЛЕКТ	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
МУДРОСТЬ	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ХАРИЗМА	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ВЕРА: ХАРИЗМА +0					
ДИПЛОМАТИЯ: ХАРИЗМА +2					

РАЗМЕР РУКИ 5 6

МАСТЕРСТВО

Броня	Вера	Оружие
-------	------	--------

СПОСОБНОСТИ

Когда вы проводите проверку перед началом действий, вы можете использовать для неё навык веры вместо требуемого.

Вы можете сбросить броню или верхнюю карту своей колоды во время местной проверки, чтобы добавить к ней 1d4 (1d6) и атрибут «магия». (Если для применения этой способности вы сбрасываете броню или благословение, вы можете перезарядить их, вместо того чтобы сбрасывать.) (Можно сделать то же самое, если сбрасываете заклинание.)

ЧЕЛОВЕК ПАЛАДИН

Навыки. Показывают, какой кубик вы будете бросать при соответствующей проверке (см. «Проведение проверки» на стр. 11). Обычно вы бросаете 1 обозначенный кубик, однако некоторые карты могут добавить к проверке дополнительные кубики.

Размер руки. Определяет, сколько карт вы получаете на руку перед началом каждого сценария. Во время обновления руки вам необходимо добрать недостающие карты или сбросить часть карт с руки, чтобы число карт у вас на руке вновь стало равным размеру руки вашего персонажа.

Мастерство. Некоторые карты более полезны персонажам, обладающим мастерством в обращении с ними. Вы обладаете мастерством в обращении с конкретной картой в том случае, если у вас есть мастерство в обращении с данным типом карт или любым из её атрибутов. Если в описании мастерства указан определённый атрибут вместе с конкретным типом карты (например, «предмет с атрибутом „алхимия“»), то у вас будет мастерство в обращении с таким типом находок только в том случае, если у неё есть указанный атрибут. Когда персонаж получает навык чар или веры, он также получает мастерство в обращении с картами, обладающими соответствующим атрибутом.

СИЛ'ЛЫ ПЕРСОНАЖ 0

Мало кто поверит, что эта могучая воительница, блистающая силой и решимостью, когда-то была всего лишь верховой и беспризорницей. Юную Сил'лэй приютили в соборе палладины, где она стала приверженцем богини правосудия Йомедэй. Она жёстко и отрезала от прошлого, но всегда будет присматривать за обездоленными сущими.

СОСТАВ КОЛОДЫ

ОРУЖИЕ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
ЗАКЛИНАНИЕ	2	<input type="checkbox"/> 3		
БРОНЯ	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
ПРЕДМЕТ	1	<input type="checkbox"/> 2		
КОМПАЬОН	2	<input type="checkbox"/> 3		
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7

ЛЮБИМЫЙ ТИП КАРТ: ОРУЖИЕ ИЛИ БРОНЯ

Способности. У каждого персонажа есть способности, помогающие ему в прохождении сценариев. Если в описании способности не используется слово «можете», то она активируется всегда, когда соблюдается указанное в ней условие. Например, у карты роли Фумбуса «Взрывотехник» есть способность, которая предписывает ему брать карту в конце своего исследования, и она будет срабатывать даже в том случае, если в его колоде не осталось карт. Вы можете использовать столько способностей персонажа во время каждой проверки или фазы, сколько хотите, однако не более одного раза каждую, кроме способностей, активирующихся при определённых условиях.

Состав колоды. В начале каждого сценария ваша колода должна состоять из строго определённого числа карт находок каждого типа. По мере прохождения сценария количество карт в вашей колоде будет меняться и постепенно станет отличаться от первоначального состава. Тем не менее в конце сценария вы должны будете снова привести колоду в соответствие с её составом. Если в составе колоды указан спутник и к текущему моменту он ещё не покинул игру, вы можете взять его на руку после набора стартовых карт.

Любимый тип карт. Ваш персонаж всегда начинает каждый сценарий как минимум с 1 картой любимого типа на руке (см. «Возьмите стартовые карты» на стр. 5).

ПРАВИЛА: УЛУЧШЕНИЯ

Улучшения — белые квадраты на картах персонажей и ролей. Если после окончания сценария вы получили в награду **очко подвига**, вы можете немедленно потратить его на получение улучшения. В этом случае вы ставите галочку в одном из таких квадратов, отмечая тем самым, что ваш персонаж получил указанное преимущество (см. «Очки подвига» на стр. 17). Вы не можете использовать неотмеченные улучшения. Улучшения бывают трёх типов.

Улучшение навыка. Добавляет модификатор к определённому навыку. При этом вы добавляете указанный модификатор ко всем совершаемым вами проверкам, использующим этот навык. Например, если кубик харизмы вашего персонажа d10, а полученное улучшение +2, то при проверке харизмы вы бросаете 1d10 и прибавляете 2 к результату (см. «Проведение проверки» на стр. 11).

Улучшение способности. Добавляет новые способности или улучшает уже имеющиеся. Например, отметив квадрат +1 рядом со способностью добавлять 1d4 к боевой проверке другого персонажа, вы сможете добавлять уже 1d4+1. Эти модификаторы применяются только при использовании способности карты персонажа. Если вместо этого вы разыгрываете другую карту с похожей способностью, бонус улучшения не действует. Многие улучшения способностей заключены в круглые скобки, и пока вы не отметите соответствующий квадрат, игнорируйте всё, что указано в этих скобках. Улучшения, изменяющие размер руки или дающие определённое мастерство, также считаются улучшениями способностей.

Улучшение колоды. Каждое такое улучшение позволяет увеличить колоду вашего персонажа на одну карту выбранного типа. Получив это улучшение, используйте новый показатель при **переформировании колоды**.

Получая улучшение, вы можете выбрать любой из типов улучшений. Тем не менее вы не можете иметь улучшений каждого типа больше, чем **#** последнего завершённого сценария. Таким образом, если последним вы проходили сценарий в приключении 2, у вас может быть не более 2 улучшений навыков, 2 улучшений способностей и 2 улучшений колоды.

Если перед способностью стоит квадрат для улучшения, то вам нужно заполнить его прежде, чем заполнять любые квадраты в описании этой способности. Если несколько улучшений указаны рядом друг с другом, то их необходимо заполнять по очереди слева направо. Например, если навыку соответствуют квадраты +1, +2 и +3, вы не можете получить улучшение +3, пока не получили +1 и +2. Улучшения соседних квадратов не складываются, а заменяют друг друга. К примеру, после получения улучшения +2 вы начинаете использовать его вместо +1: два улучшения не складываются и не дают вам +3.

Советуем отмечать выбранные улучшения карандашом, не нажимая слишком сильно, чтобы было легко стирать ластиком.

ПРАВИЛА: АТРИБУТ «ВЛАДЕЛЕЦ»

На некоторых картах указан атрибут «владелец», рядом с которым указано имя персонажа. Если ваш персонаж является владельцем такой карты, вы и только вы можете считать её картой уровня 0.

ПРАВИЛА: ПРОМО-КАРТЫ

Периодически к игре выходят промо-карты, которые можно отличить по букве «П» рядом с её уровнем. Когда вы переформируете хранилище и добавляете в него новые карты определённого уровня, вы можете также положить в него не более одной копии каждой промо-карты такого же уровня.

ПРАВИЛА: МЕТКИ

Многие эффекты (чаще всего эффекты состояний) требуют отметить определённые карты. Для этого поместите метку на нужную карту (используйте разные метки для разных эффектов). С одной стороны каждой метки изображён символ, который может использоваться для определённых карт состояний, а с другой стороны — символ очка подвига.



Роли

Каждому персонажу соответствует собственная карта роли, которую он получает в качестве награды, когда проходит часть дороги приключений. На каждой стороне такой карты находятся разные роли: таким образом, вы можете выбрать, по какому пути будет развиваться ваш персонаж дальше.

Получив в награду карту роли, выберите одну из её сторон. Затем проверьте, есть ли на ней улучшения, которые вы уже отметили на карте вашего персонажа, и тоже их отметьте. Например, если вы уже отметили на карте вашего персонажа улучшения, увеличивающие размер руки, проверьте, есть ли такие же улучшения на вашей карте роли. Каждый раз, когда вы играете этим персонажем, кладите полученную карту роли выбранной стороной вверх так, чтобы она лежала поверх раздела способностей карты вашего персонажа (карта роли считается частью карты персонажа). Когда вы получаете улучшения способностей, отмечайте их только на выбранной стороне карты роли и не отмечайте их на карте вашего персонажа.

Если какой-либо эффект изгоняет вашу карту роли, вы получаете её обратно в начале следующего сценария.

Локации

Локации — это различные места, которые посещают персонажи в ходе сценария. Если какой-либо персонаж находится в локации, то она считается занятой. На картах локаций размещена следующая информация.

В этой локации. Здесь перечислены эффекты, которые действуют, пока вы находитесь в этой локации (если не сказано иное).

Для закрытия или охраны. Здесь перечислены действия, необходимые для закрытия этой локации или её взятия под охрану. Вы можете попытаться закрыть свою локацию после победы над **закрывающим прислужником** либо после того, как в этой локации закончатся карты (см. «Закрытие своей локации» на стр. 15). Вы можете попытаться взять под охрану свою локацию, когда отдалённый персонаж вступает в столкновение со злодеем (см. «Попытайтесь взять под охрану отдалённые локации» на стр. 9).

Локация закрыта. Здесь указаны эффекты, срабатывающие после закрытия этой локации.

Состав колоды. Здесь указано количество карт каждого типа в локации, которые вы перемешиваете при подготовке к игре (см. «Сформируйте локацию» на стр. 5). Количество карт указано для малых, средних и больших локаций (см. «Подстройте игру под себя» на стр. 18).



Вспомогательные карты (спутники, состояния, список сюжетных испытаний и джокеры)

Вспомогательные карты дополняют различные аспекты игры. Они не считаются испытаниями или находками.

Спутники. В начале сценария персонажи могут получить спутника. (В базовом наборе игры нет персонажей, у которых есть спутники; они присутствуют в определённых классовых колодах и дорогах приключений.) Если в составе колоды вашего персонажа на обратной стороне его карты указан спутник, то возьмите его на руку после набора стартовых карт в начале сценария.

Если вы вступили в столкновение со спутником в локации, вы автоматически приобретаете его. Если вы должны изгнать спутника из локации, вместо этого вы можете вступить с ним в столкновение. Иначе, если вы должны изгнать спутника, вместо этого уберите его из игры; вы не сможете использовать его в будущих сценариях, даже если он указан в перечне карт вашего персонажа.

Состояния. Карты состояний обладают продолжительным негативным эффектом. Когда какая-либо карта предписывает вам получить состояние, если это состояние не выложено на столе, возьмите его из хранилища, выложите на стол, а затем возьмите соответствующую метку и положите её на эту карту. После этого положите такую же метку рядом со своим персонажем. **Пока у вашего персонажа есть эта метка,** на него действуют способности этой карты состояния.

Если вы получаете состояние, метка которого у вас уже есть, вы не получаете никаких дополнительных эффектов; не добавляйте новых меток.

Если вы вступаете в столкновение с состоянием в локации, немедленно получите это состояние; это столкновение сразу завершается.

Некоторые эффекты предписывают отметить локацию состоянием. Если вы находитесь в локации в момент помещения в неё метки состояния либо если вы заканчиваете свой ход в отмеченной локации, получите соответствующее состояние.

Способности, позволяющие убрать состояние, могут сделать это только по отношению к персонажам, а не к локациям, если в их описании не указано иное. Когда способность убирает состояние, уберите также соответствующую метку с персонажа (или с локации, если это возможно) и, если эффект этого состояния не распространяется ни на одного персонажа или локацию, верните карту этого состояния в коробку.

Список сюжетных испытаний. Каждая дорога приключений включает одну или несколько таких карт, на которых указан перечень сюжетных испытаний для этой дороги приключений. Когда какой-либо эффект ссылается на случайное сюжетное испытание, относящееся к одной из категорий, выберите его случайным образом из соответствующего столбца таблицы. Когда эффект ссылается на случайное сюжетное испытание, но в его описании не указана конкретная категория, сперва выберите случайную категорию. Если ваш случайный выбор пал на недоступное в настоящий момент испытание, повторите свой выбор.

Список сюжетных испытаний для «Ультиматума дракона» находится на обратной стороне карты джокеров «Натиски».

Джокеры. Эти карты обладают способностями, усложняющими игру. Джокер «Угрозы» расположен на обратной стороне карты «Первым делом откройте эту сборку!», а джокер «Натиски» расположен на обратной стороне списка сюжетных испытаний «Ультиматума дракона». См. «Добавьте джокеров» на стр. 18.





Заменители

Заменители — это карты, которые замешиваются в колоды вместо других карт (в основном — сюжетных испытаний). Хотя заменители и обозначают злодеев и прислужников, вам они могут понадобиться и для других целей. На каждом заменителе указана уникальная комбинация из буквы и числа, что позволит вам чётче понимать, какой заменитель к какому испытанию относится.



Испытания (сюжетные испытания, монстры и преграды)

Испытания — карты, которые вам нужно победить, иначе вы испытаете на себе последствия поражения. В большинстве сценариев используются определённые сюжетные испытания, а также случайные монстры и преграды. Ниже перечислена информация, которая обычно указана на картах испытаний.

Тип. Испытания (в т. ч. сюжетные) — это монстры и преграды. Сюжетные испытания также имеют один из этих типов: он указан в отдельном поле в правом верхнем углу карты.

Проверка победы. Здесь указаны требования для победы в столкновении с этим испытанием (см. «Столкновение с картой» на стр. 8).

Способности. Эти эффекты применяются во время вашего столкновения с этим испытанием. Если в тексте указано, что эффект срабатывает, «если» или «когда» вы совершаете определённые действия, то он применяется на любого персонажа, совершающего это действие. Если эффект ограничивает вас в возможностях, эти ограничения распространяются на всех персонажей, желающих совершить эти действия. Тем не менее, если такие ограничения являются результатом какого-либо действия (например, розыгрыша карты или проведения проверки), то они применяются только к персонажу, совершившему это действие.

Ниже указано общее описание каждого типа испытаний.

Сюжетное испытание. В сценариях присутствуют определённые сюжетные испытания, такие как **опасности**, **злодеи** и **прислужники**. Опасности — это монстры и преграды, которые, как правило, откладываются в начале сценария. Во время партии игроки призывают их и вступают с ними в столкновения. Цель многих сценариев — победить и загнать в угол злодея. Победа над прислужниками обычно помогает вам продвигаться по сценарию, а победа над **закрывающими прислужниками** позволяет попытаться закрыть вашу локацию (см. «Закрытие своей локации» на стр. 15). Победа над **незакрывающим прислужником** не позволяет вам попытаться закрыть вашу локацию.

Монстр. Большинство столкновений с монстрами приводят к бою и для победы требуют успешного прохождения боевой проверки. В случае провала такой проверки вы, как правило, получаете урон (см. «Получите урон (если необходимо)» на стр. 13).

Преграда. Обычно для победы в столкновении с преградой нужно успешно пройти определённые небоевые проверки. Эффекты, срабатывающие при провале такой проверки, указаны на самой карте преграды.



Находки (оружие, заклинания, броня, предметы, компаньоны и благословения)

Находки — карты, которые можно приобрести и взять на руку или добавить в колоду своего персонажа. Ниже перечислена информация, которая обычно указана на картах находок.

Тип. Здесь указан тип находки (оружие, заклинание, броня, предмет, компаньон или благословение).

Проверка приобретения. Здесь указаны требования для приобретения этой находки (см. «Столкновение с картой» на стр. 8). Вы можете попытаться приобрести находку только во время столкновения с ней, а не в тот момент, когда вы берёте её из колоды или разыгрываете с руки. На некоторых находках вместо проверок указаны и другие действия для их приобретения.

Способности. Каждая способность карты указана в виде отдельного абзаца. Способности позволяют вам совершить определённые действия для применения их эффектов (например, сбросить находку, чтобы добавить бонус к проверке). Для этого вы разыгрываете эту карту и активируете её способность (см. «Розыгрыш карт» на стр. 7).

Если для активации способности не требуется играть карту, проделайте в обозначенный на карте момент всё то, что указано в описании её эффекта (это не считается розыгрышем карты). Например, если способность гласит: «После розыгрыша этой карты, если у вас есть навык веры, перезарядите её, вместо того чтобы сбрасывать» и у вас есть навык веры, вы должны перезарядить эту карту после того, как разыграли её, и это не считается розыгрышем карты.

Если текст на карте гласит, что вы можете считать, что эта находка обладает теми же способностями, что и другая, это распространяется только на способности, требующие розыгрыша карты.

Ниже указано общее описание каждого типа находок.

Оружие. Как правило, оружие используется для увеличения шанса пройти боевую проверку. Большая часть таких карт имеет атрибуты «ближний бой» и/или «дальний бой»; персонажи, обладающие соответствующими навыками, могут использовать это оружие более эффективно, чем другие.

Заклинание. Эффекты заклинаний очень разнообразны. Заклинания имеют атрибуты «чары» и/или «вера»; персонажи, обладающие соответствующими навыками, могут использовать заклинания более эффективно, чем другие.

Броня. Броня, как правило, позволяет уменьшать получаемый персонажами урон (см. «Получение урона» на стр. 13).

Предмет. Эффекты предметов очень разнообразны. Многие из них помогают пройти небоевые проверки.

Компаньоны. Обычно компаньоны помогают пройти местные проверки, а также позволяют проводить дополнительные исследования.

Благословение. Как правило, благословения позволяют персонажу исследовать локацию или **благословить** проверку, добавив к ней кубики (см. «Благословение» на стр. 12).

На благословениях также указан эффект, срабатывающий, когда эта карта является **текущим часом** (см. «Смените текущий час» на стр. 6). Такой эффект не применяется в остальные моменты игры; вы не можете сыграть благословение ради активации этого эффекта.

Получите максимум от игры

Присоединяйтесь к сообществу!

Заходите на paizo.com/pacg, где вы найдёте ответы на вопросы, обновления правил, листы персонажей, ссылки на видеоролики игроков, а также самые свежие новости о приключенческой карточной игре Pathfinder. Здесь же вы найдёте форумы, где сможете общаться с другими игроками и авторами игры.

Создайте свои собственные карты!

Вы можете создавать свои собственные карты ролей и персонажей. Чтобы не нарушать баланс относительно карт, входящих в данный набор, в начале игры в составе колоды каждого персонажа должно быть 15 карт, а также у него должно быть не более 1 навыка d12 и не более 5 разных модификаторов навыков. Сумма максимальных значений на всех кубиках навыков должна равняться 42. На картах создаваемых персонажей должно быть 15 квадратов для улучшений навыков, 10 квадратов для улучшений колоды, 4 квадрата для улучшений способностей. На картах создаваемых ролей должно быть 12 квадратов для улучшения способностей. Расширенное руководство по созданию собственных карт можно найти на сайте paizo.com/pacg.

Вы также можете создавать другие типы карт и даже целые сценарии. Просто придерживайтесь формата сценариев из базового набора игры, выбирая злодеев и прислужников, соответствующих уровню развития ваших персонажей. Будьте осторожны при назначении наград, не давайте слишком много за успешное прохождение сценария.

Пример игры

Подготовка сценария

Алиса, Лиза и Семён выбрали своими персонажами соответственно Амири, Лема и Саджана. Они решили сыграть в сокращённый по продолжительности сценарий 1А «Всё пошло не по плану». Алиса открывает буклет сюжетной кампании «Ультиматум дракона» и зачитывает вслух вступительный художественный текст. Она также акцентирует внимание на том, что для победы отряду нужно закрыть все локации до того, как закончатся карты в песочных часах.

Для 3 персонажей в сценарии необходимо подготовить локации «Руины», «Башня», «Каменный мешок» и «Лаборатория», поэтому Лиза достаёт эти карты из хранилища и раскладывает их по игровой зоне. Поскольку игроки решили играть сокращённый сценарий, Лиза и Семён подготавливают колоды этих 4 локаций, используя цифры в столбце «М» списка карт, указанного на каждой из них.

Алиса подготавливает сюжетные испытания, указанные в описании сценария, откладывая карту опасности «Обвал» и прислужника «Элементаль», поскольку он указан в виде заместителя. Из-за того, что в сценарии используются 4 локации, она перемещает стопку сюжетных испытаний из 4 карт, куда входит «Кобольд-воитель», «Злобный бес», «Механический страж» и одна копия карты «Заместитель А» (которая выполняет все функции «Элементаля»). Семён замешивает по 1 карте из этой стопки сюжетных испытаний в каждую колоду локации. Лиза берёт 30 случайных карт благословений из хранилища и формирует из них колоду песочных часов.

Алиса помещает фишку Амири в «Каменный мешок», поскольку в ней находится много карт, с которыми необходимо сражаться, и эту локацию нужно закрывать проверкой стойкости, а Амири имеет соответствующий навык. Семён выбирает своей стартовой локацией «Башню», поскольку надеется эффективно использовать там навык внимания Саджана. Из-за того, что Лем может эффективно помогать другим персонажам, Лиза решает присоединиться к Амири в «Каменном мешке». «Руины» и «Лаборатория» пока остаются незанятыми.



Все игроки берут свои стартовые карты. Размер руки Амири — 4, поэтому Алиса берёт 4 карты и получает «Длинное копьё», которое соответствует её любимому типу карт: она готова приступить к игре. У Лема нет определённого любимого типа карт; вместо этого Лиза может выбрать любой тип карт в качестве любимого. Любой полученный в «Каменном мешке» урон увеличивается на 1, поэтому Лиза выбирает любимым типом «Заклинание» в надежде получить «Слова утешения». Затем она набирает стартовую руку из 6 карт, но среди них нет ни одного заклинания. Тогда она откладывает эти карты и берёт новые 6 карт. На этот раз у неё на руке оказались карты «Разряд молнии» и «Слова утешения». Она замешивает отложенные карты обратно в свою колоду и готовится начать игру. Саджан предпочитает карты благословений, а на его стартовой руке 5 карт. Семён берёт 5 карт из своей колоды и получает «Литанию» и «Молитву». Семён предлагает другим игрокам начать первый ход с него.

Ход Семёна

В начале своего хода Семён переворачивает и сбрасывает верхнюю карту песочных часов. Этой картой оказывается «Возлияния Кайдена Кайлина», и если она оказывается текущим часом, то её соответствующий эффект помогает всем персонажам, получившим особенно неудачные броски кубиков. Затем Семён использует способность «Башни» «В этой локации», чтобы посмотреть верхнюю карту отдалённой локации. Он выбирает «Каменный мешок» и сообщает Алисе и Лизе, что впереди скрывается «Боггарт» — хитрое мифическое существо.

Затем Саджан исследует «Башню». Семён переворачивает верхнюю карту этой локации и видит «Упыря», монстра-нежить. Для победы над ним Саджану необходимо успешно пройти боевую проверку со сложностью 11+###; поскольку игроки проходят приключение 1, сложность равна 13.

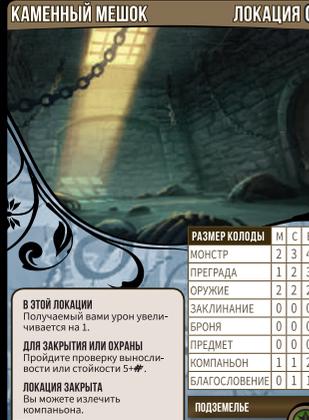
Используя одну из способностей, указанных на карте Саджана, Семён перезаряжает «Компас», чтобы использовать свой навык акробатики +1d6 в качестве своей боевой проверки. У Саджана есть навык «Акробатика: ловкость +2», а его навык ловкости равен d8, поэтому эта способность позволяет ему бросить 1d8 + 1d6 + 2. (Разыгранная способность также добавляет к проверке уровень «Компаса», однако он, к сожалению, равен 0.) Однако Семён хочет ещё увеличить шансы Саджана на успех.

«Упырь» невосприимчив к атрибутам «психика» и «яд», что усложняет столкновение с ним, однако на руке Семёна по-прежнему есть 2 благословения, каждое из которых может благословить его проверку одним дополнительным кубиком. Поскольку он использует навык акробатики, который в свою очередь основывается на его кубике ловкости, то каждое благословение добавит к проверке дополнительный кубик d8. Как правило, игроки могут сыграть только одно благословение во время каждой проверки, однако другая способность с карты Саджана позволяет Семёну свободно разыграть одно дополнительное благословение. Кроме того, ещё одна способность с карты Саджана позволяет Семёну перезарядить эти благословения, вместо того чтобы сбрасывать, поэтому он сможет положить их под низ своей колоды и в дальнейшем снова взять их на руку.

После розыгрыша обоих благословений боевая проверка Саджана становится 3d8 + 1d6 + 2. Однако бросок Семёна ужасен, и его результат лишь 11 (в том числе на одном из d8 выпала единица). Этого недостаточно для победы над «Упырём», поэтому Саджан рискует получить от него урон. Однако Семён вспоминает про способность карты благословения текущего часа и сбрасывает карту, чтобы перебросить d8, на котором выпала единица. Новый результат броска — 2, и общий результат становится 12, чего по-прежнему недостаточно для победы над «Упырём» и его изгнания. Саджан получает 1 боевой урон, поэтому Семён должен сбросить последнюю оставшуюся на руке карту — «Нож-звезду». Способность «Упыря» также предписывает Семёну либо изгнать компаньона, либо получить состояние «ошеломление». Поскольку на руке Семёна нет компаньонов, ему придётся достать соответствующую карту состояния из хранилища, выложить её на стол и поместить одну метку на неё, а другую — рядом с картой своего персонажа.

Затем Семён замешивает непобеждённого «Упыря» обратно в колоду «Башни» и заканчивает свой ход, добирая карты на руку до 5. Ход переходит к Алисе.

КАМЕННЫЙ МЕШОК ЛОКАЦИЯ 0



РАЗМЕР КОЛОДЫ	М	С	Б
МОНСТР	2	3	4
ПРЕГРАДА	1	2	3
ОРУЖИЕ	2	2	2
ЗАКЛИНАНИЕ	0	0	0
БРОНЯ	0	0	0
ПРЕДМЕТ	0	0	0
КОМПАЬОН	1	1	2
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	0	1	1

В ЭТОЙ ЛОКАЦИИ
Получаемый вами урон увеличивается на 1.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ ИЛИ ОХРАНЫ
Пройдите проверку выносливости или стойкости 5+##.

ЛОКАЦИЯ ЗАКРЫТА
Вы можете излечить компаньона.

ПОДЗЕМЬЕ

БАШНЯ ЛОКАЦИЯ 0



РАЗМЕР КОЛОДЫ	М	С	Б
МОНСТР	1	2	3
ПРЕГРАДА	1	2	3
ОРУЖИЕ	1	1	1
ЗАКЛИНАНИЕ	1	1	1
БРОНЯ	0	0	1
ПРЕДМЕТ	0	0	0
КОМПАЬОН	1	1	1
БЛАГОСЛОВЕНИЕ	1	2	2

В ЭТОЙ ЛОКАЦИИ
В начале своего хода вы можете посмотреть верхнюю карту отдалённой локации.

ДЛЯ ЗАКРЫТИЯ ИЛИ ОХРАНЫ
Пройдите проверку мудрости или внимания 4+##.

ЛОКАЦИЯ ЗАКРЫТА
Вы можете посмотреть верхнюю карту отдалённой локации.

ГОРОД

ВОЗЛИЯНИЯ КАЙДЕНА КАЙЛИНА БЛАГОСЛОВЕНИЕ 1



ПРОВЕРКА ПРИОБРЕТЕНИЯ
ХАРИЗМА **ВЕРА**
СТОЙКОСТЬ **4** **##**

ЕСЛИ ЭТО ТЕКУЩИЙ ЧАС
Можете сбросить 1 карту во время своей проверки, чтобы перебросить 1 кубик с результатом 1 или 2.

СПОСОБНОСТИ
Захороните во время местной проверки, чтобы перебросить 1 или 2 кубика.
Сбросьте, чтобы исследовать.

БОЖЕСТВО: КАЙДЕН КАЙЛИН
ВЕРА
ВETERAN

УПЫРЬ МОНСТР 1



ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ
БОЯ **11** **##**

СПОСОБНОСТИ
Невосприимчивость к атрибутам «психика» и «яд».
Если не побежден, либо изгоните компаньона, либо получите состояние «ошеломление».

НЕЖИТЬ
УПЫРЬ
ВETERAN

Ход Алисы

Алиса сменяет текущий час, сбрасывая следующую верхнюю карту песочных часов. На ней не оказывается эффекта для текущего часа. Затем она вступает в столкновение с «Боггартом», которого ранее заметил Саджан. Проворный монстр имеет в запасе пару трюков. Если Амири не удастся его победить, то он замешивается в другую случайную локацию и заодно потянет Амири за собой. Более того, для победы над ним нужно пройти проверку знания или внимания со сложностью 4, а затем ещё и боевую проверку со сложностью 10. Амири готова навалить «Боггарту» в бою, но у неё нет знания или внимания, поэтому любая из этих проверок будет проходить простым броском 1d4.

К счастью, рядом с Амири находится Лем, который готов ей помочь. Когда испытание требует прохождения нескольких проверок, персонаж, вступивший с ним в столкновение, должен пройти хотя бы одну из них, а другие местные персонажи могут помочь ему и попытаться пройти остальные. «Лем! — говорит Алиса. — Пора вступать в дело барду!» У Лема есть навык «Знания: интеллект +1», а его кубик интеллекта — d6, поэтому у него изначально намного больше шансов успешно пройти эту проверку, чем у Амири. Кроме того, у Лема есть способность персонажа, позволяющая ему перезарядить карту, чтобы добавить дополнительный 1d4 и в итоге бросить 1d6 + 1d4 + 1. Лиза бросает кубики и получает результат 10, чего более чем достаточно для того, чтобы поймать «Боггарта» и заставить его играть честно. «Командная работа!»

Поскольку именно Амири вступила в столкновение с монстром, она должна пройти хотя бы одну проверку, и теперь Алиса собирается это сделать. «Ладно, вот теперь точно пора кому-нибудь навалить!» Алиса показывает карту «Длинное копьё» с руки, которое позволяет ей использовать навык ближнего боя Амири +1d8. Её навык ближнего боя соответствует навыку силы +2, а её кубик силы — это d12. Алиса изучает первую способность персонажа Амири, но решает, что в данной ситуации она не будет её использовать. Способность «Длинного копья» гласит: «Вы можете дополнительно сбросить эту карту, чтобы перебросить кубики», и она полагает, что этого будет достаточно, если результат её

броска окажется невысоким. На предложения помощи от Лизы и Семёна Алиса отвечает: «Я справлюсь» — и бросает кубики. Она получает результат 17, тем самым побеждая и изгоняя «Боггарта». Её ход закончен. Поскольку Алиса лишь показала карту длинного копья и ей не пришлось её сбрасывать для переброса кубиков, она оставляет это оружие у себя на руке, поэтому общее количество карт у неё на руке не меняется и ей не нужно сбрасывать или брать новые карты.

Ход Лизы

Лиза меняет текущий час, и следующей картой оказывается «Двойственность Нефиса», чей эффект текущего часа добавляет дополнительный d4 к проверкам против заклинаний. Заметив, что в колоде «Лаборатории» есть 2 заклинания, Лем перемещается туда и вступает в столкновение с верхней картой, коей оказывается заклинание «Волшебное око». Для его приобретения необходимо пройти проверку интеллекта, мудрости, чар или веры со сложностью 7. Проще всего Лему использовать свой навык чар, соответствующий его харизме +1, и его кубик харизмы — это d10. Учитывая способность текущего часа, его бросок составит $1d10 + 1d4 + 1$. Лем получает результат 9 и берёт карту «Волшебное око» на руку.

Затем Лиза решает ещё раз испытать удачу и сбросит с руки компаньона, чтобы совершить ещё одно исследование с бонусом 1d4 на свои проверки против сюжетных испытаний. И это ей здорово помогает, ведь Лем вступает в столкновение с картой прислужника «Механический страж»! Для победы над этой конструкцией-ветераном необходимо пройти либо боевую проверку со сложностью $13+##$ (итого 15 для приключения 1), либо проверку чар или знания со сложностью $7+##$ (итого 8). Лиза готова пройти ещё одну проверку чар, но решает изучить способности этого прислужника. Он невосприимчив к атрибутам «психика» и «яд», но уязвим к атрибуту «электричество». Это означает, что если проверка будет иметь атрибут «электричество», то результат броска увеличится на 4. Лиза решает воспользоваться этим и играет заклинание «Разряд молнии», у которого есть атрибут «электричество» и которое позволяет ей использовать навык чар + 2d4. Общий бросок Лизы составляет $1d10 + 3d4 + 5$, и ей нужно получить результат 15 или выше. Звучит довольно просто. Поскольку у «Разряда молнии» есть способность, срабатывающая во время восстановления, Лиза кладёт её в стопку восстановления в надежде, что она сможет перезарядить эту карту в конце своего хода.

Результат броска Лизы — 17. На карте «Механического стража» указано, что победивший его игрок получает новую карту оружия. Лиза вытягивает карту «Секира великаншей погибели» из хранилища. Не самая лучшая карта для Лема, но... «Отдай мне!» — говорит Алиса, и Лиза обещает ей отдать это оружие на своём следующем ходу.

Поскольку в описании сценария указано, что «Механический страж» — это закрывающий прислужник, у Лема теперь есть возможность закрыть «Лабораторию». Для этого ему необходимо успешно пройти проверку интеллекта или ремесла со сложностью $5+##$, то есть 6. Интеллект Лема соответствует кубикам d6, и поскольку у него нет навыка ремесла, это лучшее, что он может сделать. Однако он может использовать свою способность персонажа и перезарядить карту, а именно «Слова утешения», чтобы добавить d4. Он бросает оба кубика и получает ровно 6. «Лаборатория» закрыта! Её способность «Локация закрыта» позволяет ему призвать 3 заклинания, попытаться приобрести 1 из них и изгнать остальные. Он вытягивает заклинания «Отражение», «Незримый подручный» и «Очарование». Он решает попытаться приобрести «Очарование» и изгоняет остальные 2 карты. Для приобретения этого заклинания он проходит проверку чар со сложностью 6, используя свой навык чар $1d10+1$, плюс ещё d4 от способности текущего часа. Тем не менее его результат броска — только 5, поэтому «Очарование» возвращается обратно в хранилище. Возможно, ему больше повезёт в другой раз.

Лиза возвращает закрытую локацию в хранилище и перемещает Лема обратно в «Каменный мешок» на случай, если Амири понадобится помощь. Поскольку она больше не может исследовать, Лиза решает закончить свой ход, и теперь ей необходимо разобраться с «Разрядом молнии», находящимся в её стопке восстановления. Лизе нужно успешно пройти проверку чар 6, чтобы перезарядить заклинание, иначе оно уйдёт в её стопку сброса. Способность карты текущего часа «Двойственность Нефиса» до сих пор действует, поэтому Лиза снова бросает те же кубики, что и в прошлый раз, и получает результат 10. «Разряд молнии» успешно перезаряжен, после чего Лиза добывает карты до своего размера руки, который равен 6.

Это были очень насыщенные три хода, но впереди игроков ждут новые приключения!



Руководство по совместимости

В этом руководстве перечислены все основные изменения, которые произошли во втором издании игры, по сравнению с первым. Если вы играли в предыдущее издание или хотите совместить карты двух изданий, то здесь вы найдёте всю необходимую информацию.

Если какой-либо термин выделен **полужирным** шрифтом, вы можете подробнее ознакомиться с ним в глоссарии на стр. 30.

Новые аспекты игры

Буклет **сюжетной кампании** заменил карты дорог приключений, приключений и сценариев. Он позволил нам создать более насыщенные и разнообразие сценарии.

Благодаря добавлению в игру **сюжетных испытаний** прислужники и злодеи стали более гибкими. В описании каждого сценария указано, чем именно является сюжетное испытание — злодеем, прислужником или **опасностью** (картой, которая призывается во время прохождения сценария с помощью различных эффектов). Также в описании каждого сценария указано, являются ли прислужники **закрывающими** (после победы над ними можно попытаться закрыть текущую локацию) или **незакрывающими**. Список **сюжетных испытаний** предназначен для призыва случайных сюжетных испытаний.

С помощью **заменителей** мы смогли уйти от необходимости класть в коробку с игрой множество копий прислужников (их общее количество в предыдущих дорогах приключений исчислялось сотнями). Благодаря этому теперь мы можем дать вам больше новых карт!

Карты местоположения мы заменили на **фишки** персонажей. Также мы добавили 63 **метки** для различных игровых эффектов.

Новые игровые термины

Мы ввели простые обозначения для некоторых уже существовавших ранее аспектов игры. **Благословляя** проверку, вы добавляете к ней дополнительный кубик. Вы **получаете** урон и при **лечении** замешиваете случайные карты из своего сброса в колоду. **«Местный»** — значит тот, кто находится в вашей текущей локации, а **«отдалённый»** — в других локациях. Розыгрыш карты, при котором вы кладёте её на верх своей колоды, называется **«перезагрузкой»**. При захоронении карт вы помещаете их в свою отдельную **стопку захоронения**.

Изменения в игровых терминах

Мы упростили некоторые игровые термины, не меняя их определения. Номер сценария теперь обозначен символом **«#»**, тогда как у каждой карты появился свой номер — её **уровень**. Коробка от игры теперь называется **хранилищем**. «Перед столкновением» заменено на **«перед началом действий»** (то же самое касается и «после окончания», и «во время выполнения» действий). Перечень карт персонажа теперь называется **составом колоды**. «Призовите и соберите локацию» заменено на «добавьте **новую** локацию». «Колоды локаций» стали просто **«локациями»**, а «колода благословений» — **«песочными часами»**. «Окончательное закрытие» стало просто **«закрытием»**, а формулировка «после окончательного закрытия» поменялась на «локация закрыта».

Изменения в правилах

Мы также внесли несколько изменений в правила игры.

Золотые правила теперь распространяются и на буклет сюжетной кампании, а также объясняют значение слова «всегда».

Если в сценарии нет злодея, то стандартное условие победы — закрытие всех локаций.

В описании каждого приключения есть указания по формированию и перестроению хранилища. Эти указания обычно основаны на уровне карт, а не на атрибуте «начальный уровень» и «продвинутый уровень», которых больше нет.

Персонажи создают свои начальные колоды, используя карты уровня 0 (вместо карт с атрибутом «начальный уровень»).

Вы можете обмениваться картами, перед тем как взять стартовые карты.

Карта, лежащая верхней в сбросе песочных часов, является **текущим часом**, и у новых благословений есть способности, которые сбрасывают, когда они являются текущим часом.

Выкладывание карты и активация её способности считается розыгрышем этой карты.

Персонажи добавляют свои атрибуты к своим проверкам.

Помимо типов карты, теперь вы можете иметь **мастерство** и в обращении с отдельными атрибутами.

Проверки могут получить благословение божеств, а их имена добавятся в качестве атрибутов.

У карт может быть **уязвимость** к определённому атрибуту, что даст вам бонус +4 к проверке, имеющей этот атрибут, либо **сопротивляемость** к определённому атрибуту, что даст вам штраф к такой проверке -4.

Мы изменили порядок проведения перезарядки некоторых сыгранных карт, добавив процесс **восстановления** и скорректировав значение **изгнания**.

Локации больше не могут быть временно закрытыми, но их можно **взять под охрану**, и теперь это происходит после того, как у вас появляется возможность прервать столкновение со злодеем.

Если вы провалили проверку победы над испытанием, местный персонаж может захоронить карту, чтобы **отомстить** и также вступить в это столкновение.

Во время столкновения с картой или получения урона весь отряд может совместно сыграть не более одной находки каждого типа. Способности, которые можно играть **свободно**, не подпадают под это ограничение.

Вступив в столкновение с находкой, вы должны попытаться приобрести её.

Вы можете добровольно провалить проверку; при этом ваш результат такой проверки будет равен 0.

Если вы призвали и приобрели находку, возьмите её на руку.

Когда вы должны взять **новую** карту, берите её из хранилища.

Когда вы закрываете локацию, вы не переворачиваете её, а изгоняете. Все находящиеся в этой локации персонажи немедленно перемещаются. Если локация закрыта во время вашей фазы исследования, вы больше не можете исследовать на этом ходу.

Если ваша карта роли была изгнана, вы получаете её обратно в начале следующего сценария.

Среди наград за сценарии больше нет улучшений, вместо этого персонажи обычно получают **очки подвига**, которые могут потратить на получение улучшений, переброс кубиков или воскрешение после гибели.

Трофеи больше не отдельный тип карт, а атрибут. Полученные карты трофеев, которые ваш отряд решил не оставлять у себя, находятся в хранилище с другими картами такого же типа, поэтому персонажи могут вступить с ними в столкновение в локациях и получить, пройдя проверку приобретения.

Состояния вернулись, хотя теперь они работают немного иначе.

Получив улучшение, вы выбираете его тип. У вас не может быть больше улучшений каждого типа, чем **#** последнего завершённого вами сценария.

Мы добавили возможности (в том числе **джокеров**) для упрощения или усложнения игры, а также для увеличения или уменьшения продолжительности партии. Также теперь вы можете проходить сценарии на трёх уровнях сложности: **нормальном**, **героическом** и **легендарном**.

Совместимость с наборами предыдущей редакции

Чтобы использовать карты первой редакции при игре во вторую (или наоборот), помимо вышеуказанных изменений в игровых терминах вам нужно помнить ещё о нескольких вещах, требующих особого внимания.

- Для подготовки сценария из первой редакции следуйте указаниям на картах дороги приключений, приключения и сценария.
 - Если уровень карты из первой редакции — Б, Д или П, считайте его равным 0.
 - Когда эффект ссылается на карты с атрибутом «начальный уровень», считайте, что он ссылается на карты уровня 0. Когда эффект ссылается на карты с атрибутом «продвинутый уровень», считайте, что он ссылается на карты уровня 1, 2 или 3.
 - Любые способности оружия и заклинаний из первой редакции, добавляющие что-либо к проверке (или отнимающие от неё) либо позволяющие перебросить кубики, можно играть свободно. Способности, которые также определяют тип проверки, нельзя играть свободно.
 - Если для розыгрыша карты вам пришлось её изгнать, но она позволяет пройти проверку, чтобы сделать что-то иное вместо изгнания, поместите её в **стопку восстановления** и пройдите эту проверку в конце хода.
 - Если эффект карты из первой редакции ссылается на проверку или иное требование для закрытия локации, считайте, что он также ссылается и на требование «Для охраны» этой локации.
 - Поскольку закрытые локации теперь изгоняются, игнорируйте эффекты, взаимодействующие с закрытыми локациями, а также считайте термин «открытая локация» указанием на любую находящуюся в игре локацию.
 - Если карта предписывает вам замешать вашу карту местоположения в колоду локации, вместо этого замешайте в неё заменитель.
 - Считайте, что персонажи с навыком чар или веры имеют также и мастерство в обращении с аналогичным атрибутом. Кроме того, считайте, что персонажи с мастерством ношения тяжёлой брони имеют также мастерство в обращении с бронёй. Если находка требует, чтобы у вас было мастерство ношения лёгкой брони, то считается, что все персонажи имеют это мастерство.
 - Проходя по дороге приключений из первой редакции, вы по-прежнему получаете в награду улучшения, как указано на соответствующих картах. Ограничения по улучшениям не применяются к этим дорогам приключений. В конце каждого сценария персонажи получают по 1 очку подвига, которые нельзя потратить на улучшение.
- Подробный список изменений по каждой конкретной карте смотрите на paizo.com/pacg.

Рекомендации по составу колод

Колоды новых персонажей состоят из 15 карт уровня 0. Ниже изложены рекомендации по шести картам для колоды каждого персонажа. Остальные карты соответствующих типов вы можете либо выбрать сами из карт находок уровня 0, либо взять случайным образом. Не забудьте, что вы можете обмениваться картами с другими персонажами между сценариями!



Амири

Оружие: собачий тесак, длинное копье, 2 других
Броня: сыромятный доспех, 1 другая
Предметы: взрывающийся камень, 2 других
Компаньоны: змея, 1 другой
Благословения: молитва, 3 других



Лини

Оружие: 1 любое
Заклинания: возрождение, удар гадюки, 3 других
Броня: 1 любая
Предметы: лечебные ягоды
Компаньоны: летучая мышь, Другими, 3 других
Благословения: молитва, 1 другое

Эзрен

Оружие: 1 любое
Заклинания: обморожение, разряд молнии, волшебное око, сон, 3 других
Предметы: дневник мудреца, 3 других
Компаньоны: : старейшина, 2 других



Мерисиэль

Оружие: кинжал, рапира, 2 других
Броня: кожаный доспех
Предметы: оберег, набор отмычек, 2 других
Компаньоны: любые 3
Благословения: молитва, 2 других



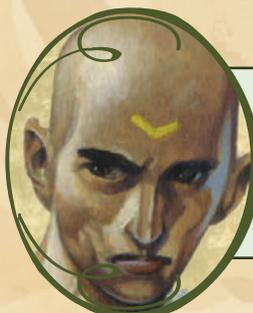
Фумбус

Оружие: лёгкий арбалет, 1 другое
Заклинания: кислотная стрела, 1 другое
Броня: 1 любая
Предметы: склянка с кислотой, эликсир исцеления, ядовитая бомба, 3 других
Компаньоны: 1 любой
Благословения: побуждение, 2 других



Саджан

Оружие: нож-звезда, 1 другое
Предметы: подзорная труба, 2 других
Компаньоны: дозорный, 2 других
Благословения: побуждение, молитва, литания, 4 других



Харск

Оружие: боевой топор, тяжёлый арбалет, 2 других
Броня: кольчужная рубаха
Предметы: компас, 2 других
Компаньоны: пёс, 2 других
Благословения: литания, 3 других



Силэй

Оружие: боевой молот, 2 других
Заклинания: обнаружение зла, 1 другое
Броня: тяжёлый щит, шлем, 1 другая
Предметы: 1 любой
Компаньоны: солдат, 1 другой
Благословения: милосердие, 3 других



Кайра

Оружие: булава, 1 другое
Заклинания: исцеление, божественное озарение, 2 других
Броня: кольчуга
Предметы: любые 2
Компаньоны: послушница
Благословения: милосердие, 4 других



Сеони

Оружие: 1 любое
Заклинания: замешательство, отражение, энергетический заряд, 2 других
Предметы: «чеснок», 1 другой
Компаньоны: извозчик, 3 других
Благословения: побуждение, 2 других



Лем

Оружие: праща
Заклинания: пылающий взгляд, слова утешения, 2 других
Предметы: талисман памяти, 2 других
Компаньоны: трубадур, 3 других
Благословения: милосердие, 2 других



Валерос

Оружие: длинный лук, длинный меч, 2 других
Броня: кольчужно-латный доспех, лёгкий щит, 1 другая
Предметы: лом, 1 другой
Компаньоны: лошадь, 2 других
Благословения: любые 3





О чём нужно помнить

Если вы уже знакомы с карточными, настольными или ролевыми играми, то увидите много похожего и в «Pathfinder. Приключенческая игра». Тем не менее, встретившись с чем-то непонятным, не спешите применять метод аналогии (особенно делать что-то по аналогии с Pathfinder Roleplaying Game), это может запутать вас ещё больше. Надеемся, что приведённые ниже уточнения решат все ваши трудности.

Карты делают то, что на них написано. Зачитывайте каждую карту, которую разыгрываете и с которой вступаете в столкновение, и поступайте так, как на ней сказано (если только это не противоречит здравому смыслу). В точности и в полном объёме выполняйте указания карты. Не придумывайте несуществующих ограничений. Вы можете сыграть броню, даже если её нет в вашем перечне карт. Вы можете сыграть заклинание «Исцеление», даже если сейчас не ваш ход. На картах указана вся необходимая вам информация.



Карты не делают того, что на них не написано. Способности карт связаны с конкретными игровыми ситуациями, соответственно, вы не можете сыграть карту, если сейчас не описанная на ней ситуация. Если на карте сказано, что она влияет на «любую проверку», значит, вы можете сыграть её во время проверки любого игрока, но если на ней имеется уточнение про «вашу проверку», играть её на других нельзя. Вы не можете сыграть заклинание «Исцеление», чтобы уменьшить величину получаемого урона, потому что исцеление не уменьшает урон. Вы не можете посмотреть колоду, в которой нет карт. Ваше оружие не может вам приобрести новое оружие. На каждой карте чётко написано, для чего она нужна, использовать её в иных целях нельзя.

Никто не ходит за другого. Если вы вступаете в столкновение с картой или проводите проверку, вы и только вы обязаны выполнять это действие до конца. Никто не может прервать столкновение, победить или приобрести карту, закрыть локацию, перезарядить карту или провалить проверку за вас. Если Силэй вступила в столкновение с преградой «Ядовитый газ», Фумбус не может разыграть свой «Плащ избавления», чтобы уклониться от неё. Если Лем вступил в столкновение с «Пещерным медведем», Амири не может пройти за него проверку победы над этим монстром. Если Валерос вступил в столкновение с заклинанием «Выжигающий луч», Эзрен не может приобрести его. Если Харск побеждает «Свирепого волка», являющегося закрывающим прислужником в локации «Собор», Саджан не может захоронить благословение, чтобы закрыть эту локацию. Если игра говорит вам что-то сделать, вы обязаны это сделать.

Карты ничего не помнят. Карты, с которыми вы вступаете в столкновение, после его завершения «забывают» обо всём, что происходило во время этого столкновения. Кроме того, сыгранные вами карты «забывают», что их сыграли, после того как они перестают считаться сыгранными. Таким образом, если у вас есть предмет, который вы можете свободно показать, чтобы снизить полученный урон перед началом своих действий, вы можете свободно показать его снова во время своих действий или после их окончания, если вам это нужно. На монстра не распространяются какие-либо эффекты с прошедших с ним столкновений. Даже если вы сыграли карту дополнительного исследования, после него вы вновь можете сыграть аналогичную карту. Тем не менее, хоть вы сами и помните всё, но это не упрощает вам игру. Если вы сыграли карту «Кинжал», после чего свободно замешали её в свою колоду и снова вытянули один из двух находящихся там кинжалов, вы не можете точно определить, тот ли это «Кинжал», и поэтому не можете снова сыграть его во время той же проверки.

Закончите одно, а потом переходите к другому. Многие вещи в игре совершаются в определённом порядке, и вы обязательно должны закончить одно действие, прежде чем перейти к следующему. Вы восстанавливаете карты до обновления, а не после. Если карта требует проведения

нескольких проверок, то полностью проведите первую, прежде чем приступить ко второй. Не начинайте нового действия, пока не завершите текущее. (В случае если игра не определяет чёткий порядок выполнения действий, вы выбираете его сами.)

Если на чём-то не сказано, что это оно, то это не оно. У каждого упоминаемого в правилах и на картах термина есть своё значение. Вы можете использовать предмет «Пламенный посох» при своей боевой проверке, но он не является оружием. Можно решить, что «Эликсир исцеления» — магический, но на его карте нет атрибута «магия».

Если вам не удалось победить «Гигантскую жабу», вы получите урон от яда независимо от того, пытались ли вы прервать столкновение с ней или нет. Если сейчас не ваша фаза перемещения и какой-либо эффект заставляет вас переместиться, это не означает, что для вас наступает фаза перемещения. Не ломайте голову в поисках скрытого подтекста.



Делайте то, что вам предписано.

В игре чётко прописано, что вы должны сделать и как. Если для победы над «Пещерной ящерицей» вы решили провести проверку внимания, а не боевую проверку, и провалили её, то вы всё равно получите боевой урон. Если ваша проверка благословлена, вы добавляете к ней дополнительный кубик, но не добавляете повторно все модификаторы. Если вы играете «Знание Фаразмы», чтобы взять 2 карты, а затем перезарядить 2 карты, но в вашей колоде есть только 1 карта, вы не можете сначала перезарядить первую карту, а затем взять вторую, чтобы не умереть; вам придётся взять

обе карты сразу, и это вас погубит. Способность, срабатывающая в момент, когда вы просматриваете карту, не срабатывает, когда вы смотрите на неё вне эффекта, позволяющего её посмотреть.

Время срабатывания эффектов имеет значение. В игре точно определено, когда срабатывает тот или иной эффект; вы не можете применять их тогда, когда вы хотите. Вы не можете лечить кого-либо между ходами, поскольку не можете что-либо делать между ходами. Вы не можете сыграть «Возрождение» перед тем, как сбросить верхнюю карту песочных часов, чтобы воспользоваться способностью предыдущего часа «Свет Саренрэй». Вы не можете сыграть заклинание «Исцеление» во время боевой проверки, во время восстановления или прямо перед тем, как «Дракон» испепелит вас своим пламенем. Карты подскажут вам, когда их можно сыграть, поэтому придерживайтесь их указаний.

Не ограничивайте воображение. Порой история, которую вы себе представляете, не вписывается в происходящие в игре события. Амири с удовольствием воспользуется ломом, чтобы преодолеть «Горящую смолу». Несмотря на то, что «Крокодил» предпочитает обитать в воде, его всё равно можно встретить в «Башне». С помощью «Чеснока» можно уйти от «Привидения». Не заставляйте карты противоречить вашей истории, пусть лучше они расскажут вам свою собственную!

Цена выбора. Каждое решение имеет следствие. Выбрав карты для своего персонажа, вы уже не поменяете их на другие так просто. Если для закрытия локации вам предлагается на выбор провести проверку или изгнать компаньона, вы не сможете попытаться пройти проверку, а в случае провала изгнать карту. Если результат броска кубиков недостаточно высок, уже поздно благословлять текущую проверку. Если что-то убивает вашего персонажа, он погибает. Каждое решение имеет следствие. Принимайте решения с умом.

Это игра попытается вас убить. Не все проверки победы окажутся для вас успешными, но даже если вы успешно пройдёте такую проверку, многие испытания всё равно нанесут вам урон. Некоторые эффекты будут сбрасывать карты с верха вашей колоды или могут захоронить карты из вашего сброса. Ваши риски провала серьёзно возрастут, когда в вашей колоде карт останется меньше, чем ваш размер руки. наилучший способ предотвратить потерю персонажа — это всегда держать про запас хотя бы 1 очко подвига, даже если из-за этого вы не получите улучшение.



Глоссарий

#: номер вашего текущего приключения. См. **#** на стр. 3.

Активатор: атрибут карты, обозначающий наличие у неё эффекта, срабатывающего в тот момент, когда вы смотрите её в колоде или стопке. См. «Поиск и просмотр карт» на стр. 13.

Атрибут: ключевое слово, описывающее карту или проверку. Многие эффекты завязаны на атрибутах. См. «Атрибуты» на стр. 3.

Благословение: тип находки. См. «Благословение» на стр. 23.

Благословить: добавить к проверке такой же кубик, как и у используемого навыка. См. «Благословение» на стр. 12.

Боевая проверка: тип проверки. По умолчанию во время боевой проверки используется навык силы или ближнего боя, однако многие способности позволяют вам вместо этого использовать другие навыки. См. «Определите навык» на стр. 11.

Божество: имя, добавляемое в качестве атрибута к некоторым благословённым проверкам. См. «Благословение» на стр. 12.

Броня: тип находки. См. «Броня» на стр. 23.

Буклет сюжетной кампании: буклет, в котором описано, как подготовить и провести каждый сценарий, приключение и дорогу приключений. См. «Наборы карт» на стр. 3.

Взять: вытянуть верхнюю карту своей колоды (или из другого места, если об этом прямо указано) и добавить её на руку. См. «Возьмите» на стр. 7.

Владелец: атрибут карты, позволяющий определённого персонажу считать её уровень равным 0. См. «Атрибут „Владелец“» на стр. 19.

Во время выполнения действий: этапы столкновения с картой, включающие в себя проведение проверки и проведение новой проверки (если необходимо). См. «Столкновение с картой» на стр. 8.

Восстановление: часть процесса завершения хода, во время которого вы можете вернуть некоторые находящиеся в стопке восстановления карты, чтобы не помещать их в хранилище. См. «Закончите свой ход» на стр. 6.

Вспомогательная карта: карта, дополняющая многие аспекты игры, например спутник или состояние. См. «Вспомогательные карты» на стр. 21.

Выложить: поместить карту на стол; способности карты действуют, пока она не будет сброшена. См. «Выложите» на стр. 7.

Героический: уровень сложности игры. См. «Нормальный, героический и легендарный уровни сложности игры» на стр. 18.

Джокер: карта со способностями, увеличивающими сложность сценария. См. «Добавьте джокеров» на стр. 18.

Дорога приключений: серия приключений. См. «Цель игры» на стр. 3.

Загнать в угол: отрезать злодею все пути к отступлению, не оставив неохраемых локаций. Во многих сценариях загнанный в угол злодей — признак приближающейся победы. См. «Если злодею некуда сбежать, вы победили!» на стр. 11.

Заклинание: тип находки. См. «Заклинание» на стр. 23.

Закрывающий прислужник: тип прислужника, при победе над которым персонаж может попытаться закрыть свою локацию. См. «Закрытие своей локации» на стр. 15.

Закрытие: действия, необходимые для изгнания локации. В большинстве сценариев закрытие локаций необходимо для победы. См. «Закрытие своей локации» на стр. 15.

Заменитель: карта-эквивалент, используемая в случаях, когда необходимы несколько копий одного сюжетного испытания; см. «Подготовьте сюжетные испытания» на стр. 5. Кроме того, некоторые карты предписывают вам замешать заменитель вашего персонажа в локацию; см. «Заменители персонажей в локациях» на стр. 13.

Захоронить: поместить карту под карту вашего персонажа. См. «Захороните» на стр. 7.

Злодей: тип сюжетного испытания. Если вы загнали злодея в угол, это часто приводит к победе в сценарии. См. «Сюжетное испытание» на стр. 22.

Игнорировать: не считать находящимся в игре. Относится к эффекту или атрибуту. То, что вы игнорируете, никогда не окажет на вас свой эффект. См. «Золотые правила» на стр. 3.

Изгнание: возврат карты в хранилище; если вы разыгрываете эту карту и у неё есть способность, срабатывающая во время восстановления, вместо этого поместите её в стопку восстановления. См. «Изгоните» на стр. 7.

Испытание: карта, которую вы обычно пытаетесь победить, например монстр или преграда. См. «Испытания» на стр. 22.

Исследовать: вступить в столкновение с картой в своей локации. См. «Исследуйте» на стр. 6.

Источник: то, что заставляет вас получить урон или состояние. См. «Получение урона» на стр. 13.

Классовые колоды: наборы карточной игры Pathfinder, включающие в себя новых персонажей и находки. См. «Наборы карт» на стр. 3.

Колода: стопка карт, с которой ваш персонаж начинает сценарий. См. «Сформируйте свою колоду» на стр. 4.

Компаньон: тип находки. См. «Компаньоны» на стр. 23.

Легендарный: уровень сложности игры. См. «Нормальный, героический и легендарный уровни сложности игры» на стр. 18.

Лечение: замешивание карт из своего сброса в свою колоду. См. «Лечение» на стр. 9.

Локация: место, которому соответствует отдельная стопка карт. Находясь в этом месте, вы можете вступить с ними в столкновение. См. «Локации» на стр. 20.

Любимый тип карт: тип карт и/или атрибут, который обязательно должен находиться среди стартовых карт этого персонажа. См. «Возьмите стартовые карты» на стр. 5.

Мастерство: способность, позволяющая вам эффективнее использовать некоторые карты. У вас есть мастерство в обращении с определённой картой, если ваше мастерство распространяется на её тип или любой из её атрибутов. См. «Мастерство» на стр. 19.

Местный: находящийся в вашей локации. См. «Местный и отдалённый» на стр. 6.

Модификатор: число, которое вы прибавляете к результату броска кубика. См. «Навыки, кубики и модификаторы» на стр. 11.

Монстр: тип испытания. См. «Монстр» на стр. 22.

Навык: особенность персонажа, указывающая, какой кубик бросить во время проверки. См. «Навыки» на стр. 19.

Найти: изучить стопку карт, обычно в поисках чего-то определённого. См. «Поиск и просмотр карт» на стр. 13.

Находка: карта, которую вы можете приобрести, например оружие, закливание, броня, предмет, компаньон или благословение. См. «Находки» на стр. 23.

Невосприимчивость: неуязвимость к определённым атрибутам. Персонажи не могут использовать против карты атрибуты, к которым она невосприимчива. См. «Столкновение с картой» на стр. 8.

Незакрывающий прислужник: тип прислужника, при победе над которым вы не получаете внеочередную попытку закрыть свою локацию. См. «Сюжетное испытание» на стр. 22.

Немедленно: сразу после окончания того, что вы делаете в данный момент. См. «Одновременные эффекты» на стр. 9.

Новый: вытянутый из хранилища во время игры. См. «Призванные карты и новые карты» на стр. 14.

Нормальный: уровень сложности игры. См. «Нормальный, героический и легендарный уровни сложности игры» на стр. 18.

Обновить: сбросить с руки любое число карт по своему выбору, затем доbrać карты до своего размера руки. См. «Обновление руки» на стр. 14.

Опасность: определённое сюжетное испытание, которое по условиям сценария необходимо призвать во время игры. См. «Подготовьте сюжетные испытания» на стр. 5.

Оружие: тип находки. См. «Оружие» на стр. 23.

Отдалённый: находящийся в другой локации. См. «Местный и отдалённый» на стр. 6.

Отметить: поместить метку на карту, как правило в результате получения состояния. См. «Метки» на стр. 20.

Отомстить: вступить в столкновение с испытанием, после того как другой местный персонаж его провалил. Как правило, для этого необходимо захоронить карту. См. «Отомстите за столкновение» на стр. 10.

Отряд: ваше объединение персонажей. См. «Цель игры» на стр. 3.

Охрана: предотвращение побега злодея в отдалённую локацию. См. «Попытайтесь взять под охрану отдалённые локации» на стр. 9.

Очко подвига: награда, которую вы можете потратить на получение улучшений, переброс кубиков при прохождении проверки или воскрешение после смерти. См. «Очки подвига» на стр. 17.

Перебросить: повторно бросить кубики во время проверки. См. «Бросьте кубики» на стр. 12.

Перед началом действий: этап столкновения с картой, который проводится до проведения проверки победы или приобретения. См. «Примените все эффекты, срабатывающие перед началом действий» на стр. 9.

Перезагрузить: поместить карту на верх своей колоды. См. «Перезагрузите» на стр. 7.

Перезарядить: поместить карту под низ своей колоды. См. «Перезарядите» на стр. 7.

Переместить: переставить фишку вашего персонажа в другую локацию. См. «Перемещение» на стр. 6.

Переформирование хранилища: корректировка состава карт в хранилище между приключениями согласно указаниям соответствующей страницы дорожки приключения в буклете сюжетной кампании. См. «Завершение сценария, приключения, дорожки приключений» на стр. 16.

Переформировать: собрать заново свою колоду после сценария. См. «Переформирование колоды» на стр. 17.

Персонаж: карта, представляющая вас в игре. См. «Персонажи» на стр. 19.

Песочные часы: таймер, отсчитывающий время до конца игры. См. «Сформируйте песочные часы» на стр. 5 и «Смените текущий час» на стр. 6.

Победить: успешно пройти все проверки и выполнить другие требования для преодоления испытания. См. «Столкновение с картой» на стр. 8.

Погибший: персонаж, неспособный влиять на ход игры. Когда вам необходимо убрать карту из своей колоды, но она пуста, ваш персонаж погибает. См. «Гибель» на стр. 13.

Показать: продемонстрировать карту с руки остальным игрокам, затем вернуть её обратно на руку. См. «Покажите» на стр. 7.

Получить: урон или состояние. См. «Получение урона» на стр. 13 или «Состояния» на стр. 21.

После окончания действий: этап столкновения с картой, который проводится до определения результата этого столкновения. См. «Примените все эффекты, срабатывающие после окончания действий» на стр. 10.

Посмотреть: изучить одну или несколько карт в стопке. См. «Поиск и просмотр карт» на стр. 13.

Преграда: тип испытания. См. «Преграда» на стр. 22.

Предмет: тип находки. См. «Предмет» на стр. 23.

Прерывание: завершение столкновения с картой без применения её способностей. См. «Примените эффекты, прерывающие столкновение» на стр. 9.

При восстановлении: определённый момент в конце каждого хода, когда вы можете вернуть некоторые находящиеся в стопке восстановления карты, чтобы не помещать их в хранилище. См. «Закончите свой ход» на стр. 6.

Призыв: ввод новой карты в игру, как правило временно. См. «Призванные карты и новые карты» на стр. 14.

Приключение: череда сценариев, часть дороги приключений. См. «Цель игры» на стр. 3.

Приобретение: получение находки и добавление её к картам у вас на руке. См. «Столкновение с картой» на стр. 8.

Прислужник: тип сюжетного испытания. См. «Сюжетное испытание» на стр. 22.

Проверка: бросок кубиков, определяющий успех или неудачу в определённом событии. См. «Проведение проверки» на стр. 11.

Против: если карта ссылается на проверку против другой карты, то эта отсылка относится к любым проверкам, которые требует эта карта. См. «Проведение проверки» на стр. 11.

Размер руки: число карт, которые вы берёте на руку. См. «Размер руки» на стр. 19.

Разыграть: активировать способность карты, находящейся у вас на руке или уже выложенной на стол. См. «Розыгрыш карт» на стр. 7.

Роль: карта, дающая вашему персонажу новые способности. См. «Роли» на стр. 20.

Сбежать: когда злодей сбежал, необходимо замешать его и другие карты в неохраняемые локации после завершения столкновения. См. «Определите, смог ли злодей сбежать» на стр. 10.

Сброс: стопка лежащих в открытую карт, расположенная рядом с вашей колодой, куда могут отправиться ваши карты после их розыгрыша либо при получении урона. См. «Сбросьте» на стр. 7. Сброс песочных часов — это стопка лежащих в открытую карт, расположенная рядом с песочными часами, куда в начале каждого хода помещается верхняя карта песочных часов, называемая текущим часом. См. «Смените текущий час» на стр. 6.

Сбросить: поместите карту лицевой стороной вверх в сброс. См. «Сбросьте» на стр. 7.

Свободно: не учитывается в обычном ограничении на розыгрыш (не более одной разыгранной находки каждого типа во время проверки или фазы либо при получении урона). См. «Столкновение с картой» на стр. 8 и «Получение урона» на стр. 13.

Связь с атрибутом: ситуация, когда проверка имеет определённый атрибут или карта наносит определённый тип урона. См. «Связь с атрибутами» на стр. 9.

Сложность: значение для успешного прохождения проверки. Результат броска кубика должен быть больше или равен сложности проверки. См. «Определите сложность проверки» на стр. 12.

Сопrotивляемость: негативное воздействие на совершаемую игроком проверку победы. Если у карты есть сопротивляемость к атрибуту, который есть у вашей проверки, уменьшите её результат на 4. См. «Бросьте кубики» на стр. 12.

Состав колоды: перечень на обратной стороне карты персонажа, определяющий количество карт каждого типа, которое должно быть в колоде этого персонажа. См. «Персонажи» на стр. 19.

Состояние: тип вспомогательных карт, обладающих продолжительными отрицательными эффектами. См. «Состояния» на стр. 21.

Список сюжетных испытаний: карта с перечнем сюжетных испытаний, используемая для их случайного выбора во время призыва. См. «Список сюжетных испытаний» на стр. 21.

Способность: абзац в тексте карты или буклете сюжетной кампании, который как-либо влияет на игру. См. «Активные и необязательные способности» на стр. 10.

Спутник: тип вспомогательных карт. См. «Спутники» на стр. 21.

Столкновение: попытка приобрести или победить карту. См. «Столкновение с картой» на стр. 8.

Стопка восстановления: стопка карт, куда вы помещаете изгоняемые разыгранные карты, имеющие способности восстановления. См. «Закончите свой ход» на стр. 6 и «Изгоните» на стр. 7.

Стопка захоронения: стопка карт, лежащих под картой вашего персонажа, куда помещаются захороненные вами карты. См. «Захороните» на стр. 7.

Сценарий: отдельная игровая партия, а также часть приключения. См. «Цель игры» на стр. 3.

Сюжетное испытание: тип испытания. См. «Сюжетное испытание» на стр. 22.

Текущий час: верхняя карта в сбросе песочных часов. См. «Смените текущий час» на стр. 6.

Тип карты: см. «Типы карт» на стр. 19.

Тип урона: атрибут урона, например боевой урон или урон от огня. См. «Получение урона» на стр. 13.

Трофей: атрибут некоторых карт, которые вы получаете в награду за прохождение сценария. См. «Трофеи» на стр. 17.

Улучшение: белый квадрат на карте персонажа, позволяющий улучшить навык, способность или увеличить количество карт. См. «Улучшения» на стр. 19.

Уровень сложности игры: изменяемый показатель сложности сценария. См. «Подстройте игру под себя» на стр. 18.

Уровень: число в правом верхнем углу каждой карты. См. «Уровень» на стр. 4.

Урон: эффект, который, если не будет снижен, предписывает персонажу сбросить карты после какого-то негативного события. См. «Получение урона» на стр. 13.

Уязвимость: положительное воздействие на совершаемую игроком проверку победы. Если у карты есть уязвимость к атрибуту, который есть у вашей проверки, увеличьте её результат на 4. См. «Бросьте кубики» на стр. 12.

Фишка: жетон на подставке, обозначающий местоположение вашего персонажа. См. «Выберите персонажей» на стр. 4.

Хранилище: часть карт, хранящихся в коробке и использующихся в сценариях. См. «Сформируйте хранилище» на стр. 4.

Эффект: любое происходящее в игре событие. Как правило, способности производят сразу несколько эффектов. См. «Структура карт» на стр. 3.



Памятка

Структура хода

Смените текущий час.

Вы можете **отдать карту** другому местному персонажу.

Вы можете **переместиться** в отдалённую локацию.

Вы можете **исследовать** свою локацию, перевернув её верхнюю карту.

Вы можете попытаться **закрыть свою локацию**, если в её колоде не осталось карт.

Закончите свой ход — примените все эффекты, срабатывающие в конце хода, восстановите карты, затем обновите руку.

Столкновение с картой

Примените все эффекты, срабатывающие, когда вы вступили в столкновение с картой.

Примените все эффекты, прерывающие столкновение.

Этап злодея: попытайтесь взять под охрану отдалённые локации.

Примените все эффекты, срабатывающие перед началом действий.

Проведите проверку. Проведите новую проверку (если необходимо).

Примените все эффекты, срабатывающие после окончания действий.

Завершите столкновение.

Отомстите за столкновение.

Этап злодея: если вы победили злодея, закройте его локацию.

Этап злодея: определите, смог ли злодей сбежать.

Этап злодея: если злодею некуда сбежать, вы победили!

Проведение проверки

Определите навык.

Определите сложность проверки.

Разыграйте карты и используйте способности, влияющие на проверку.

Возьмите нужные кубики.

Бросьте кубики.

Получите урон при провале проверки победы над монстром.

Розыгрыш карты

Взять: добавьте карту себе на руку.

Показать: продемонстрируйте карту остальным игрокам и верните её обратно на руку.

Выложить: если не указано иное, положите эту карту в открытую рядом со своей колодой; способности карты действуют до тех пор, пока она не сброшена.

Перезагрузить: положите карту на верх своей колоды.

Перезарядить: положите карту взакрытую под низ своей колоды.

Сбросить: положите карту в открытую в свой сброс.

Захоронить: положите карту в открытую под карту своего персонажа.

Изгнать: если вы сыграли карту и у неё есть способность «при восстановлении», то поместите её в стопку восстановления; иначе верните её в хранилище.

Правила, о которых часто забывают

- Когда какой-либо эффект вызывает случайное сюжетное испытание, используйте список сюжетных испытаний.
- Во время столкновения с картой ваш отряд может совместно разыграть не более одной находки каждого типа на каждом этапе.
- Если для победы над картой или её приобретения требуется пройти несколько отдельных проверок, любой местный персонаж может провести одну или несколько из них, однако игрок, начавший такое столкновение, по-прежнему должен провести хотя бы одну из этих проверок.
- Если у вашего персонажа нет необходимого для проверки навыка, вы можете использовать d4.
- Вы можете добровольно провалить проверку; при этом результат такой проверки будет равен 0.
- Благословение проверки добавляет к ней кубик того же типа, что и используемый для её проведения.
- Если локация закрыта во время фазы исследования, вы больше не можете исследовать.
- Если вы погибли во время сценария, вы можете потратить все свои очки подвига (минимум 1) после сценария, чтобы воскреснуть.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Paizo, Paizo Inc, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game, The Dragon's Demand, and Curse of the Crimson Throne are trademarks of Paizo Inc. © 2019 Paizo Inc.