

ОСКВЕРНЁННЫЙ
ГРААЛЬ

КОРОЛИ
КРАХА

ПРАВИЛА ИГРЫ



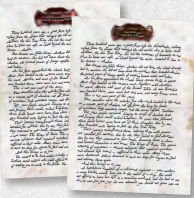
СОСТАВ ИГРЫ

Здесь перечислены все компоненты, кроме тех, что находятся в запечатанной обучающей колоде или в начале игры скрыты. Их перечень см. в разделе «Обучающая колода и скрытые компоненты» на с. 41.

СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры.....	2
Вступление	4
Подготовка к кампании.....	6
Процесс игры	8
Журнал исследований	11
Основные правила (в алфавитном порядке)	13
Бой	22
Дипломатия	27
Пример боя.....	32
Пример дипломатии.....	34
Альтернативные режимы игры	36
Секретные правила	37
Указатель	43
Краткие правила	44

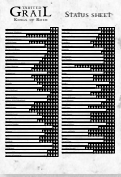
БУМАЖНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



4 ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ПИСЬМА



15 ЛИСТОВ СОХРАНЕНИЯ



5 ЛИСТОВ ДОСТИЖЕНИЙ



ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ



8 ЛИСТОВ СВЕРШЕНИЙ «ЭХО КРАХА»



4 ПЛАНА ОСТРОВА



ОБУЧАЮЩИЙ БУКЛЕТ



ЭТА БРОШЮРА ПРАВИЛ ИГРЫ

ФИГУРКИ

ПЛАСТИКОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



4 ФИГУРКИ ПЕРСОНАЖЕЙ



4 ФИГУРКИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ИСКАЖЁННОЙ ФОРМЕ



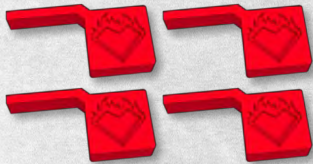
ОБЫЧНЫЙ КУБИК



КУБИК СТРАЖА



КУБИК ВРЕМЕНИ



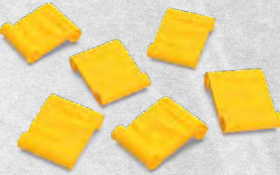
4 МАРКЕРА ЗДОРОВЬЯ



80 КРАСНЫХ МАРКЕРОВ



20 ФИОЛЕТОВЫХ МАРКЕРОВ



6 МАРКЕРОВ ЗАДАЧ



3 ФИГУРКИ ПУТЕВОДНЫХ КАМНЕЙ



3 ФИГУРКИ КОРОЛЕЙ КРАХА



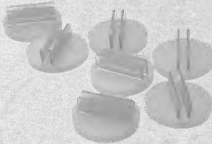
20 ТЁМНЫХ МАРКЕРОВ ВРЕМЕНИ



6 СВЁТЫХ МАРКЕРОВ ВРЕМЕНИ



СВЕТОФИЛЬТР



7 ПОДСТАВОК

КАРТЫ

КАРТЫ ОБЫЧНОГО РАЗМЕРА:



60 БАЗОВЫХ КАРТ
БОЯ И ДИПЛОМАТИИ



80 УЛУЧШЕННЫХ КАРТ
БОЯ И ДИПЛОМАТИИ



46 ЗЕЛЁНЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



38 ФИОЛЕТОВЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



38 СИНИХ
КАРТ ВСТРЕЧ



ОБУЧАЮЩАЯ
КОЛОДА



18 КАРТ СЛУЧАЙНЫХ
СОБЫТИЙ



77 КАРТ
СЮЖЕТНЫХ СОБЫТИЙ



9 КАРТ
СОСТОЯНИЙ



219 СЕКРЕТНЫХ КАРТ
(В ЭТОЙ КОЛОДЕ МНОГО
СКРЫТОЙ ИНФОРМАЦИИ.
НЕ ПРОСМАТРИВАЙТЕ
И НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ ЕЁ!)

Маленькие карты:



82 КАРТЫ
ПРЕДМЕТОВ



38 КАРТ
СЕКРЕТОВ

БОЛЬШИЕ КАРТЫ:



74 КАРТЫ
ЛОКАЦИЙ



7 КАРТ-ПАМЯТОК



18 КАРТ
КОРОЛЕЙ КРАХА

ПРОЧЕЕ



УКАЗАТЕЛЬ
СИМПАТИИ



СЧЁТЧИК
БОЕВОГО РЕЗЕРВА

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



4 ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖЕЙ
СО СЪЕМНЫМИ ЖЕТОНАМИ



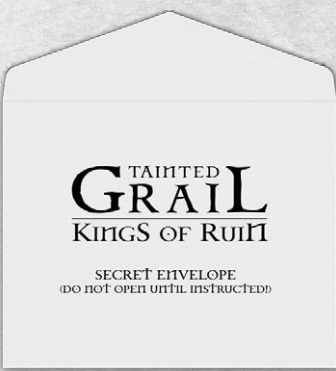
5 ФИГУРОК
СПУТНИКОВ



21 ФИГУРКА
СТРАЖЕЙ



48 ЖЕТОНОВ
НАВЫКОВ



СЕКРЕТНЫЙ
КОНВЕРТ

ВСТУПЛЕНИЕ

«Осквернённый Грааль. Короли краха» — это игра с глубоким нелинейным сюжетом для совместного прохождения 1–4 участниками. Вам предстоит исследовать мрачный и смертельно опасный мир, созданный по мотивам легенд о короле Артуре и кельтских мифов.

Каждый из вас перевоплотится в одного из четырёх не похожих друг на друга героев. Подгоняемые потусторонней силой, прозванной искажением, ведя отчаянную борьбу за скудные ресурсы, сталкиваясь с разнообразными обитателями острова и нередко находясь на волосок от смерти, ваши персонажи будут странствовать по большому открытому миру и пытаться достичь невозможного.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Золотые правила «Осквернённого Грааля»

1. Когда текст карты прямо противоречит правилам из этой брошюры, следуйте тексту карты.
2. Если несколько эффектов сбрасывают полностью одновременно, игроки сами выбирают порядок их сбрасывания. Если у какого-либо эффекта доступно более одной возможной цели, игроки сами выбирают одну из них.
3. Если вы не уверены, каким способом применять тот или иной эффект, выберите способ, наиболее благоприятный для игроков или наиболее подходящий по смыслу происходящих событий.

Обычная партия в «Осквернённый Грааль» проходит в странствиях по полному опасностей острову Авалону. Ваш персонаж будет тратить энергию, чтобы путешествовать между локациями и открывать новые. Некоторые из локаций будут покрыты искажением, и вам предстоит его рассеивать, активируя путеводные камни или используя другие средства, для чего понадобится немало ресурсов.

Вы будете посещать и изучать локации, всё глубже погружаясь в нелинейную историю, описанную в журнале исследований. Порой ваши поступки будут преобразовать мир вокруг, заменяя карты локаций и наделяя вас влияющими на ход игры достижениями и картами секретов. Многие взаимодействия становятся доступны только после определённых событий, а увидеть всё за одно прохождение игры просто невозможно! Не переживайте, когда не все варианты выбора будут вам доступны: нередко у вас будет возможность вернуться к ним позже.

Вокруг вас будет сменяться время суток: в конце каждого дня у вашего персонажа будет возможность отдыхать и восстанавливать силы, а в начале дня вы будете открывать новую карту события, отмеряющую ход игрового времени. Чем больше персонажей участвует, тем меньше времени у вас будет оставаться до того, как начнут проявляться негативные последствия.

По пути вас ждёт множество непредвиденных встреч. Для их проведения вы будете использовать свои личные колоды боя и дипломатии и тактические навыки. Со временем, получая опыт, ваш персонаж будет развиваться: увеличивать и оптимизировать свои колоды, получать полезные навыки и улучшать характеристики. Постепенно вам будут становиться доступны всё новые места на острове.

Ваше приключение будет продолжаться, пока вы не завершите главу текущей сюжетной линии или не закончите всю кампанию. Если, ко-

нечно, вы не умрёте или не сойдёте с ума. Угроза того и другого будет нависать над вами с самого начала странствия. В конце концов, Авалон — это не самое доброжелательное место... Но, пройдя этот путь, вы станете мудрее и опытнее.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПРАВИЛАМИ ИГРЫ

В этой брошюре вы найдёте все правила, необходимые для игры в «Осквернённый Грааль. Короли краха». Правила содержат десять разделов:

1. **Подготовка к кампании.** Отсюда вы начнёте своё приключение.
2. **Процесс игры.** Здесь объясняется структура дня и действия игроков.
3. **Журнал исследований.** Здесь вы научитесь пользоваться журналом исследований.
4. **Основные правила (в алфавитном порядке).** Здесь приведены дополнительные сведения обо всех основных аспектах игры.
5. **Бой.** Здесь вы научитесь проводить боевые встречи.
6. **Дипломатия.** Здесь вы научитесь проводить дипломатические встречи.
- 7 и 8. **Примеры боя и дипломатии.** Здесь шаг за шагом показано, как проходит типичная встреча.
9. **Альтернативные режимы игры.** Здесь объясняется, как понизить или повысить сложность игры.
10. **Секретные правила.** Не читайте их до получения соответствующих указаний. Здесь вы найдёте сведения о новых механиках, появляющихся по мере прохождения игры, — например, о королях краха.

Триста лет назад гигантский флот покинул Родину в поисках убежища от чумы, опустошавшей старый свет. Во главе его был Артур, единственный истинный Король. Он привёл остатки человечества в единственное известное ему безопасное место — на Авалон, остров за туманами, открывшийся ему во снах.

Но сны превратны. Артур не знал, что у острова уже были хозяева. Он не знал об окутывающем Авалон искажении — первобытной силе перемен, способной обезображивать людские умы и тела.

Когда флот приблизился к острову, сильные штормы далеко разнесли корабли друг от друга. Многие суда причалили к восточному побережью — вместе с Артуром, его двором, Мерлином и большей частью Круглого стола. Там был основан новый Камелот, там люди терпели поражения и праздновали победы, там появилось много славных героев. Но это не ваша часть истории.

Вашими предками были те немногие несчастливцы, кого выбросило на берег в далёкой западной части Авалона, так что они оказались отрезаны от короля облаками искажения, высокими горными хребтами и вражеской столицей — Туатанот. Вопреки всему, они выжили, цепляясь за клочья пустынной земли и создавая свои маленькие племенные королевства.

В последующие годы среди техдоусобиц родились три великих героя. Один за другим они отправлялись на восток в надежде найти единственного истинного Короля. Странствие преобразовало их, наделяя силами, не предназначенными для смертных. Одному за другим им не удавалось найти Артура. Один за другим они возвращались в ваши земли, погружая их в хаос, и так снискали себе новое имя: короли краха. Из-за них пришла в негодность сеть разрозненных путеводных камней — древних верстовых столбов, которые прежде разгоняли искажение и позволяли безопасно путешествовать. Многие камни были разбиты вдребезги, а другие утонули в таком глубоком тумане, что никому не удавалось найти их и активировать снова.

Теперь, когда появилась слабая надежда воссоединить некогда разрушенное, вы ступаете на давно потерянный след. Куда он вас приведёт?

ПЕРСОНАЖИ

В игре представлены четыре персонажа. Здесь приведены общие сведения о каждом из них.



Элган — знаток диковинного искусства наполнять сальные свечи магией, а заодно заблудившийся странник, который хочет вернуться домой к своей семье. Он умеет освещать путь сквозь искажение, создавая дивосвечи, но путешествие по туманам без них может плохо сказаться на его рассудке.

Как в бою, так и в дипломатии он специализируется прежде всего на использовании своего ассортимента магических свечей: их эффекты, хотя и не мгновенные, могут быть очень сильны. Вместе с тем он может полагаться на свои знания о путешествиях и миролюбивость.

Элган — самодостаточный и разносторонний персонаж, его колоды боя и дипломатии не требуют освоения двух разных стилей игры. Его также можно развивать как персонажа, оказывающего мощную поддержку остальным. Однако, чтобы раскрыть его потенциал в полной мере, вам предстоит освоить правильное использование таймеров на его картах.



Юнис — когда-то королева арены, а теперь беглая рабыня. Обладая природной фоморской выносливостью и способностью к регенерации, Юнис может выживать даже в самых тяжёлых ситуациях, хотя путешествия по людским землям подчас бывают опасны для представителей её расы.

Её любовь к театру и сценический талант, отточенный в гладиаторской школе, делают Юнис достойным дипломатом: она превосходно умеет обращать проигрышные доводы в свою пользу. Чем хуже ситуация, тем лучше её карты.

Что касается боя, годы, проведённые на арене, сделали её великим, но безрассудным воином. Её карты часто позволяют ей расплачиваться здоровьем за мощные эффекты.

Играя за Юнис, важно поддерживать баланс своего уровня здоровья и использовать его в своих интересах. Она — прекрасный выбор для игроков, которые любят разыгрывать длинные комбинации карт и без колебаний могут пожертвовать частью своих ресурсов. Она больше ориентирована на бои, но может выбрать и более дипломатический стиль игры.



Гердвин — арбалетчица из знаменитого отряда наёмников. Её тяжёлая броня и прочее снаряжение подчас становятся обременительными в путешествиях, зато Гердвин прекрасно умеет охотиться на опасных монстров издалека.

За Гердвин легко играть в бою: она использует разрушительные, хоть и не частые атаки, которые могут потребовать некоторой подготовки. В её арсенале также есть одна из лучших карт для отмены урона среди всех персонажей в игре.

В дипломатии Гердвин несколько вспыльчива. Её колода позволяет ей извлекать выгоду при сбросе карт дипломатии из комбинации. Это позволяет Гердвин успешно вести переговоры, но её товарищам по команде не все её действия могут прийтись по душе.

Гердвин — хороший выбор для тех, кто ищет простого, но эффективного боевого персонажа-«танка», способного выдержать самые тяжёлые удары. Она хороша и для игроков, желающих взглянуть на дипломатию с другой точки зрения.



Осберт — ловкач и азартный игрок, путешествующий по миру со своим спутником, хорьком по имени Кливар. Хитроумие Осберта позволяет ему создавать простые предметы, которые помогают во многих ситуациях; в то же время ему, как самому уязвимому из всех персонажей, следует особенно остерегаться монстров, разгуливающих вокруг.

Многолетний опыт бродячего артиста сделал Осберта мастером дипломатии и знатоком хитроумных трюков, владеющим множеством вариантов для любой дипломатической ситуации. У него даже есть способы извлекать из встреч прибыль. Напротив, в бою он больше сосредоточен на уклонении и игре вокруг атак противника, хотя и у него припасено несколько точных и мощных эффектов, требующих определённой предварительной работы.

Осберт — хороший выбор, если вы предпочитаете следовать путём дипломатических решений или если вам нравятся мощные эффекты, для которых нужно тщательное планирование.

Рекомендованные пары

Для игры вдвоём мы рекомендуем выбирать либо Элгана и Юнис, либо Гердвин и Осберта, потому что их личные сюжетные цели находятся в одном и том же регионе.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ

Если вы продолжаете кампанию, вам не требуется полная подготовка, описанная здесь. Вместо этого см. «Сохранение игры» на с. 19.

ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЖА

Свойство и слабость персонажа

У каждого персонажа есть свои достоинства и недостатки. Они указаны на жетоне персонажа. Обычно свойство персонажа — это дополнительное действие, которое вы можете выполнять в разгар дня, а слабость чаще всего связана с локациями и путешествиями по миру.

Красные стрелки

Такие стрелки указывают начальное положение шкал и характеристик персонажа.



Каждый игрок проходит по отдельности следующие этапы.

1. Выберите себе персонажа. Прочитайте вступительное письмо этого персонажа, затем возьмите его планшет, жетон и фигурку.

2. Отметьте начальные уровни энергии и ужаса. На планшете персонажа есть шкалы и . Поместите по одному красному маркеру в их начальные ячейки, отмеченные красными стрелками.

3. Поместите маркер здоровья в начальную ячейку шкалы здоровья. Она также отмечена красными стрелками.



Г-образная форма этого маркера поможет вам не забыть о влиянии вашего на шкалу (см. «Процесс игры» на с. 8).

4. Отметьте начальные характеристики и ресурсы. Поместите по одному красному маркеру в отмеченные красными стрелками ячейки под названиями характеристик () на планшете персонажа.

Персонажи начинают кампанию с небольшим запасом ресурсов. Поместите указанное число красных маркеров в соответствующие ячейки ресурсов на планшете персонажа:

Элган — 2 еды и 1 магия.

Гердвин — 2 еды и 1 золото.

Юнис — 3 еды.

Осберт — 1 еда, 1 золото и 1 магия.

5. Соберите свои начальные колоды боя и дипломатии. Найдите 10 базовых карт боя и 10 базовых карт дипломатии с именем вашего персонажа и буквой «Б» рядом с номером карты внизу. Перемешайте каждую колоду по отдельности. Поместите свою колоду боя слева от планшета персонажа, а колоду дипломатии — справа.

Остальные карты с именем вашего персонажа (с буквой «У» рядом с номером карты) — это ваши наборы улучшений. Поместите эти карты за разделителями наборов улучшений в предназначенное для персонажа отделение коробки.

ПОДГОТОВКА МИРА

Когда каждый игрок подготовит своего персонажа, перейдите к следующим этапам.

6. Выложите начальную локацию. Начальная локация кампании «Короли краха» — это карта локации 101. Положите её посередине игровой зоны ясной стороной вверх () и поместите на эту карту фигурки всех персонажей, выбранных при подготовке.

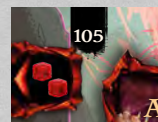
7. Подготовьте начальную область игрового поля. Посмотрите на указатель направления на верхнем крае начальной локации. Найдите карту

локации с соответствующим номером (102) и приложите её рядом с указателем направления искажённой стороной вверх (). Оставьте колоду локаций на столе. Не забудьте оставить на столе достаточно места, ведь игровое поле может быстро расширяться.

8. Подготовьте колоды предметов и секретов. Возьмите все карты предметов А, карты одноразовых предметов и маленькие карты секретов. Поместите их на стол, разделив на колоды. Перемешайте по отдельности обе колоды предметов, а колоду секретов оставьте без перемешивания.

Поместите все секретные карты обычного размера в особую коробочку для сохранения игрового мира, сопроводив их разделителями в нужных местах.

Секретные карты



У секретных карт обычного размера, в отличие от маленьких карт секретов, номер написан в левом верхнем углу на лицевой стороне. **Никогда** не просматривайте колоду секретных карт, пока не получите прямое указание с номером карты. При поиске нужной карты смотрите только на чёрную ленту с номером (верхняя карта секретной колоды поможет вам скрыть остальную информацию).

9. Возьмите чистый лист достижений. На нём вы будете отмечать достижения, полученные вашей группой, которые будут влиять на ваше взаимодействие с некоторыми локациями и отношение к вам окружающих. На обороте листа есть дополнительное место для игровых заметок.

10. Раздайте карты-памятки и подготовьте карты состояний. Каждый игрок получает одну карту-памятку «Порядок дня» со списком действий на обороте. Оставьте на столе остальные карты-памятки (по символам и чертам, по боевым и дипломатическим встречам, по сюжетному и эпическому режимам), а также карты состояний «Вы при смерти» и «Вы сходите с ума».

11. Подготовьте карты встреч. Возьмите все карты встреч и отсортируйте их по цвету рубашек на три стопки. Из этих стопок вы будете далее составлять колоды встреч на шаге 13.

12. Подготовьте маркеры и кубики. Поместите на стол красные и фиолетовые маркеры, светлые и тёмные маркеры времени, маркеры задач, а также все кубики.

13. Подготовьте первую главу. Возьмите журнал исследований и положите его рядом. Возьмите все карты случайных событий, перемешайте их и поместите возле игровой зоны — вы будете добавлять их в колоду событий позднее, в ходе партии. Затем найдите в сюжетных событиях карту «Подготовка к главе 1» и следуйте её указаниям, начиная с лицевой стороны, чтобы собрать колоду событий и колоды встреч. Все неиспользованные встречи и события верните обратно в коробку, поместив их за соответствующими разделителями.

Завершая каждую главу игры, вы будете переходить к карте подготовки следующей главы, которая будет изменять колоды встреч — постепенно исключать более лёгкие карты и вводить более сложные.

Заключительная часть карты «Подготовка к главе 1» содержит указания по началу игры. Прежде чем начать своё странствие, **не забудьте прочитать приведённые далее разделы правил «Процесс игры», «Журнал исследований» и «Основные правила».**

ОБЩИЙ ВИД ПОДГОТОВЛЕННОЙ ИГРЫ



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Порядок дня

День — это самая важная единица времени в «Осквернённом Граале», охватывающая один полный раунд игры. **Начало дня** (стадия I) включает некоторые рутинные операции; также в это время открывается новая карта события. В **разгар дня** (стадия II) персонажи тратят  для выполнения действий до тех пор, пока не согласятся перейти к **концу дня** (стадия III), когда они отдыхают, читают видения и развивают свои колоды.

На протяжении всей игры вам предстоит последовательно проходить эти три стадии.

I. Начало дня

Разыграйте эти этапы в следующем порядке.

1. Примените эффекты «в начале дня».

Если у вас есть какие-либо эффекты (на предметах, навыках и т. п.) со словами «в начале дня», примените их все в этот момент в любом порядке по вашему выбору.

2. Уберите маркеры времени.

Уберите 1  и 1  с каждой карты, где есть хотя бы 1 из них.

3. Переверните карты локаций на искажённую сторону.

Проверьте каждую локацию в игре и переверните все локации, у которых ни в одном углу нет путеводного камня, на искажённую сторону ().

Переворачивание локаций не вызывает срабатывания её  эффектов.

4. Активируйте стражей.

Стражи — особые враги, перемещающиеся по игровому полю. Если на поле есть стражи, бросьте кубик стража за каждого из них (в любом порядке) и примените эффекты броска по правилам, описанным в разделе «Стражи» на с. 19 основных правил.

5. Очистите область активных событий.

Сбросьте из области активных событий все события, кроме миссий. Сброшенные случайные события поместите под низ колоды случайных событий, а сброшенные особые и сюжетные события — обратно в коробку.

В отличие от обычных событий, активных на протяжении одного дня, события с миссиями остаются на столе до момента, обозначенного на их картах.

6. Откройте и прочитайте новую карту события.

Откройте и прочитайте верхнюю карту колоды событий. Затем перенесите открытую карту в область активных событий.

II. Разгар дня

В ходе этой стадии игроки выполняют действия, по одному за раз, в любом порядке, на который согласятся. Игроки могут выполнять по несколько действий подряд и в любой момент могут менять порядок хода. Это продолжается до тех пор, пока все участники не согласятся перейти к стадии III — концу дня.

Например, в партии на троих игроки могут начать выполнять действия в порядке А, Б, В, а остальные дневные действия разыгрывать в другом порядке — Б, А, В, А или В, А, А, В, Б.

Каждое доступное действие отмечено символом действия, на котором также указана его стоимость. Есть три основные разновидности стоимости действий:

 Чтобы выполнить это действие, вы должны уплатить его стоимость в энергии. Для этого переместите маркер по шкале  на соответствующее число ячеек **вниз**.

 Чтобы выполнить это действие, вы должны уплатить его стоимость в здоровье. Для этого переместите маркер по шкале  на соответствующее число ячеек **вниз**. При этом, если маркер  должен будет оказаться выше маркера , сдвиньте маркер  на одну линию с маркером .

 Чтобы выполнить это действие, вы должны уплатить его стоимость в ужасе. Для этого переместите маркер по шкале  на соответствующее число ячеек **вверх**.

Во всех трёх случаях, если вы не можете уплатить полную стоимость действия (из-за того, что маркер переместился бы за пределы шкалы), вы не можете выполнить это действие.

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

В игре есть 6 следующих основных действий (они также описаны на карте-памятке):

 **Исследование** (доступно только в  локациях без стража).

Каждая локация таит в себе немало секретов, происшествий и заданий, и исследование — основной способ узнать о них. Базовая стоимость действия «Исследование» равна 0 , но у некоторых решений и возможностей выбора есть дополнительная стоимость в . Чтобы исследовать:

1. Откройте в журнале раздел исследуемой локации и начните читать с верха страницы (см. «Журнал исследований» на с. 11).
2. Встретив фразу «Исследование окончено», закройте журнал и продолжайте выполнение действий в разгаре дня (например, вы можете исследовать снова).

В команде. Если вы исследуете командой, то стоимость решений и возможностей выбора не увеличивается (если в стоимости не указано особо: «за члена команды» или «за персонажа»).

 **Путешествие.**

Потратив , пройдите эти этапы в следующем порядке:

1. Переместите фигурку своего персонажа на любую карту локации, связанную с текущей (см. «Локации» на с. 14). Если две локации выложены рядом друг с другом, но не связаны указателями направления, вы не можете путешествовать с одной из них на другую — обычно из-за горных хребтов, стен, широких рек и прочих естественных преград.
2. После прибытия первым делом проверьте, есть ли на карте вашей новой локации символ немедленного эффекта (). Эффект, отмеченный таким символом, необходимо применить, как только вы попадёте в локацию.

На картах некоторых локаций есть символ  рядом с символом их  эффекта. Он ограничивает частоту срабатывания эффекта (см. «Локации» на с. 14).

3. Применив  эффект (если есть), проверьте, не нужно ли добавить на игровое поле новые карты локаций. Найдите карты, соответствующие указателям направления на края вашей новой локации, и приложите их к соответствующим указателям необходимой стороной вверх:

- Если у присоединяемой карты локации ни в одном углу нет путеводного камня, положите эту карту  стороной вверх.
- Если у присоединяемой карты локации хотя бы в одном углу есть фигурка путеводного камня, положите эту карту  стороной вверх.

Если после применения  эффекта локации, куда вы переместились, вы больше не находитесь в ней, не присоединяйте новые локации.

Маркеры времени

В игре используется два типа маркеров времени. Чаще всего при помощи  вы будете отслеживать время для действий, а при помощи  — для сюжетных ситуаций.

События

Чтобы не было беспорядка, рекомендуем держать колоду случайных событий рядом с игровой зоной, а неиспользуемые карты сюжетных и особых событий — в коробке.

В команде. Стоимость путешествия составляет 1  за каждого члена команды. Когда вы путешествуете командой, любой  эффект в новой локации тоже применяется ко всей команде.

Непосредственно перед применением  эффекта другие персонажи, уже находящиеся в локации, в которую вы переместились, могут присоединиться к вашей команде, чтобы отыграть  эффект одной командой.

Например, игрок А решил выполнить путешествие в локацию, где уже находится игрок Б. Текст на карте локации гласит: « Возьмите фиолетовую карту встречи и проведите её». Игрок Б может непосредственно перед взятием фиолетовой карты встречи присоединиться к игроку А, создав команду, и принять участие в проведении встречи.

Активация путевого камня.

Если в любом углу локации, где вы находитесь, есть пустая ячейка путевого камня, то считается, что она содержит неактивный путеводный камень (см. «Путеводные камни» на с. 16), который можно активировать этим действием. Чтобы активировать путеводный камень:

1. Выберите одно:

- Потратьте 1 **магию** за персонажа в игре и 1 **золото** или **еду** за персонажа в игре.
- Сделайте кровавое подношение. Потратьте 3  и получите 2  за персонажа в игре (например, при игре вчетвером вам придётся потратить 12  и получить 8  причём вы должны быть способны получить этот  полностью).

2. Поместите фигурку путевого камня в выбранную пустую ячейку путевого камня в вашей локации. Затем переверните все искажённые локации, касающиеся этого путевого камня, на сторону.

- Если все фигурки путеводных камней уже на игровом поле, возьмите одну из них из любой локации, чтобы поместить в свою локацию.

В команде. Стоимость активации всегда можно разделить между всеми персонажами в команде любым способом — даже в том случае, если вы выбрали трату  и получение  в кровавом подношении.

Схватка со стражем (доступно только в локации со стражем).

Стражи — особые враги, которые перемещаются по игровому полю. Находясь в одной локации со стражем, вы в любой момент можете бросить ему вызов:

- Выберите одного стража в вашей локации и начните с ним встречу (см. «Бой» на с. 22 или «Дипломатия» на с. 27).

В команде. Вы проводите эту встречу вместе.

 **Действие локации** — стоимость указана на карте локации (доступно только в локации без стража).

На многих картах локаций указано действие. Персонаж может выполнить это действие локации, когда находится в ней.

Действия локаций часто ценны тем, что позволяют получить или выменять нужные ресурсы. Учитывайте это и планируйте свои путешествия заранее.

На картах некоторых локаций перед действием указан символ . Он ограничивает частоту выполнения такого действия (см. «Локации» на с. 14).

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

Например, два персонажа выполняют действие локации « **Охота**. Получите 1 **еду**. Возьмите зелёную карту встречи и проведите её». Они делят стоимость действия между собой, тратя по 1 . Затем один из них получает 1 **еду**, они открывают карту встречи из зелёной колоды и сражаются командой.

 **Свойство персонажа, действия секретов, предметов и навыков** — стоимость указана на жетоне персонажа или навыка либо на карте секрета или предмета.

На жетоне каждого персонажа указано личное свойство с особым действием. Некоторые предметы, секреты и навыки тоже дают вашему персонажу дополнительные действия.

В команде. Только вы можете выполнить действие со своего жетона персонажа, жетона навыка, карты секрета или предмета, но члены команды могут помочь вам выплатить стоимость действия. При этом вы **обязаны** потратить хотя бы 1  или  либо получить хотя бы 1  (если они есть в стоимости действия).

Команды и командные действия

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

Когда персонаж собирается выполнить какое-либо действие, другие персонажи в его локации могут к нему присоединиться. Если он согласен, то все желающие объединяются в команду и выполняют это действие вместе (по командным правилам этого типа действий). Состоящие в одной команде персонажи называются членами команды.

В команде. Если вы состоите в команде с другим персонажем, вы можете выплачивать    **еду**, **золото** или **магию** вместо него! Вы даже можете покрыть всю стоимость действия для всех остальных участников команды. Есть лишь одно исключение: при выполнении действия, указанного на жетоне персонажа или навыка, карте секрета или предмета, владелец этого действия всегда должен хотя бы частично оплатить его стоимость.

Уход из команды

На каждое действие, выполняемое командой, должны согласиться все её члены. Персонажи, не желающие выполнять действие с остальными членами команды, должны уйти из команды до начала его выполнения.

Важное замечание. Уйти из команды в разгар выполнения действия нельзя.

Например, нельзя уйти из команды, когда вы делаете выбор во время исследования.

Если персонаж покидает встречу, случившуюся во время исследования (например, из-за отступления или эффекта карты «Вы при смерти»), он временно покидает команду (это важно для эффектов, влияющих на каждого члена команды, — они обозначены символом ), но после завершения встречи он немедленно воссоединяется с командой и должен продолжить исследование.

Персонажи в игре и члены команды

Некоторые эффекты (например, действие «Активация путевого камня») учитывают количество персонажей в игре. Это означает общее количество персонажей на поле, а не только в команде.

Другие эффекты (например, действие «Путешествие») учитывают количество членов команды. Это означает количество персонажей, которые в данный момент выполняют это действие как команда.

III. КОНЕЦ ДНЯ

Конец дня наступает по согласию всех игроков. Когда это происходит, каждый персонаж проходит эти этапы в следующем порядке:

1. Примените эффекты «в конце дня». Если у вас есть какие-либо эффекты (на предметах, навыках и т. п.) со словами «в конце дня», примените их все в этот момент в любом порядке по вашему выбору.

2. Отдохните.

- Если вы не измождены, переместите свой маркер  в начальную ячейку шкалы.

- Если вы измождены, получите 4 .

3. Восстановите силы. Вы можете один раз потратить 1 еду, чтобы получить 1 , получить дополнительно 1  и потерять 1 .

4. Пострадайте от искажения. Если вы находитесь в искажённой локации (*), потеряйте 2  и получите 2 .

5. Развивайте своего персонажа. Если у вас есть опыт, вы можете потратить его на то, чтобы повысить свои характеристики, получить новые навыки, а также добавить новые карты боя или дипломатии в свою колоду (см. «Характеристики и развитие персонажа» на с. 20).

6. Измените колоды своего персонажа. Вы можете перестраивать свои колоды боя и дипломатии, убирая или добавляя любые карты, которые ваш персонаж уже получил. Убрав из своих колод любые карты, впоследствии вы сможете вернуть их в колоды в конце любого последующего дня. Карты, которые вы убрали из колоды, **не возвращаются** в набор улучшений — положите их рядом с планшетом персонажа или в отделение для сохранения вашего персонажа.

Важное замечание. В каждой из ваших колод должно быть хотя бы 10 карт.

7. Испытайте видение. Если в локации, где вы находитесь, есть печать , вы можете открыть в журнале исследований последнюю страницу этой локации и прочитать видение. Все персонажи в одной локации проходят видение как команда.

Чтение видений не обязательно, так что повторять одно и то же видение не требуется. Впрочем, мы рекомендуем прочитать каждое видение хотя бы по одному разу.

Совет. В видениях вы нередко найдёте полезные подсказки или новые сведения о мире и сюжете игры.

8. Начните следующий день.

Предел энергии

Помните, что маркер вашего  устанавливает предел для вашей максимальной . Маркер  не может подняться выше ограничителя .

Одновременные действия

Чтобы уменьшать время ожидания друг друга, игрок, вовлечённый во встречу, может проводить её, пока другие игроки выполняют свои действия. Кроме того, игрокам стоит планировать заранее, как они собираются тратить свой **опыт** или перестраивать свои колоды боя и дипломатии, чтобы экономить время на стадии конца дня.

Летописец (необязательно)

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

- Зачитывать (или пересказывать) строфы из журнала исследований другим игрокам.
- Проводить рутинные операции: открывать новые карты событий, убирать маркеры времени, бросать кубик стража.
- Отвечать за лист сохранения, фиксируя полученные достижения и проверяя их в нужные моменты.
- Добавлять новые карты локаций или заменять их по требованию игры.
- Раздавать карты секретов и предметов из их колод.
- Разрешать ничьи и принимать окончательное решение в любых спорных ситуациях.

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

ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ

Структура журнала исследований

Журнал исследований содержит 4 раздела, обозначенных особыми отметками на краю каждой страницы:

1. **Локации.** Каждой локации в журнале посвящена хотя бы одна страница. Локации отсортированы по порядку возрастания их номеров, которые указаны на краю страниц (для быстрого поиска).
2. **Книга секретов (КС).** Этот раздел журнала исследований содержит множество скрытых взаимодействий и частей сюжета, которые важно не раскрыть преждевременно.
3. **Эхо краха (ЭК).** Небольшой раздел, содержащий воспоминания четырёх главных персонажей для дополнения «Эхо краха».
4. **Обучающий журнал исследований (ОЖИ).** Используется только в обучающем сценарии игры.

Как использовать журнал исследований

Обращайтесь к журналу исследований всякий раз, когда вы встречаете в игре символ  или выполняете действие исследования, а также когда вам даётся указание перейти к воспоминанию персонажа. Убедитесь, что вы открыли нужный раздел журнала!

Исследуя локацию, начинайте чтение с верха первой страницы этой локации.

Встречая указание « строфа XXX КС» (перейти к строфе XXX книги секретов), найдите указанную строфу в разделе «Книга секретов». Все строфы расположены по порядку возрастания номеров.

Встречая указание перейти к воспоминанию персонажа X, ищите его в разделе «Эхо краха».

Когда вы читаете строфу, вам доступна вся информация в этой строфе (например, стоимость вариантов выбора и даже их эффекты). Информация, которая не должна быть доступна для игроков (например, непредсказуемые последствия их решений), всегда будет скрыта за перенаправлениями на другие строфы.

Варианты выбора и требования

Некоторые строфы потребуют от вас выбора одного из вариантов развития событий. Все варианты выбора в журнале исследований предвоятся маркерами-кружками.

Отдельные варианты могут быть заблокированы различными требованиями: например, вы должны проходить определённую главу, у вас должно быть минимальное значение заданной характеристики или указанное достижение. Если вариант выбора включает несколько требований, нужно выполнить их все.

В команде. Для выполнения требований достаточно 1 любого члена команды. Например, если вариант выбора требует карту секрета 13 и хотя бы 2 очка , при этом у одного из членов команды есть карта секрета 13, а у другого 2 очка , команда может выбрать этот вариант.

Требования и варианты могут различаться. Обращайте внимание на то, как сформулировано требование.

Вот примеры распространённых формулировок требований, которые вы можете встретить в журнале исследований:

- Нужны **все персонажи**. (Обычно в вариантах выбора, продвигающих сюжет. Все персонажи должны быть в команде).
- Нужен **Элган**. (В команде должен быть указанный персонаж.)
- Нужна часть 1 достижения «**Смутная догадка**». (У вас должна быть указанная часть определённого достижения.)
- Только если у вас **нет** части 1 достижения «**Смутная догадка**». (У вас не должно быть указанной части определённого достижения.)
- Нужно хотя бы 2 очка . (Ваше значение этой характеристики должно быть не ниже указанного.)
- Потратьте 1 **золото**. (Сбросьте указанное число ресурсов или измените положение маркеров на шкалах своего персонажа, как указано.)
- Только если вы проходите **главы 2–4**. (Вы можете выбрать этот вариант, только если в требовании указана ваша текущая глава.)
- Нужна карта секрета 15. (У одного из членов команды должна быть указанная карта.)
- Только если на этой локации **нет** . (На указанной локации не должно быть определённых маркеров.)
- Нужно хотя бы 3 очка  или хотя бы 3 очка . (Достаточно выполнить одно из этих требований.)

Автоматическое перенаправление

Журнал исследований может перенаправить вас к другой строфе в зависимости от ваших достижений, значений характеристик или других изменяемых параметров. Очень важно немедленно и в точности следовать этим указаниям. Их формулировки похожи на приведённые выше, но они всегда обязательны.

Например, читая строфу, в первой же строке вы видите условие: «Если у вас есть достижение «**Убийца королей**», см. строфу 10». Вы проверяете свой лист достижений и видите, что такое достижение у вас есть. Значит, вы немедленно переходите к строфе 10, не читая текст дальше!

Броски кубика и проверки

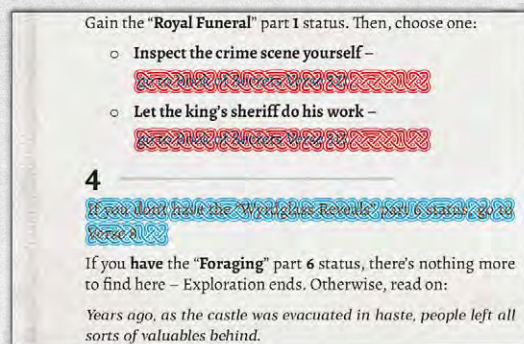
Некоторые события, происходящие на страницах журнала исследований, включают в себя элемент случайности. Как правило, от вас требуется бросить обычный шестигранный кубик и прибавить к результату броска значение вашей характеристики или что-то иное. Если вы в команде, всегда используйте наибольшее значение указанной характеристики среди всех членов команды. **Не складывайте** характеристики нескольких персонажей.

Например, команда, состоящая из Элгана (1 очко ) и Гердвин (2 очка ), должна бросить кубик и прибавить к результату значение своей . На кубике выпадает 1, а значит, итоговый результат броска равен 3 (1 + наибольшее значение  в команде, то есть 2).

Как бросать кубик

Если нет других указаний, любой эффект, требующий «бросить кубик», предписывает вам бросить обычный шестигранный кубик и использовать выпавший результат.

Скрытые сведения



Проходя кампанию, вы можете встретить в журнале исследований текст, скрытый цветной полосой (красной или синей). Прочитать такие разделы вы сможете только после того, как найдёте в ходе кампании подходящий светофильтр.

С того момента, как вы его получите, всякий раз, обнаружив в читаемой строфе скрытые сведения, помещайте сверху текста светофильтр соответствующего цвета, чтобы расшифровать их. Единственное исключение — абзацы со словом «Подсказка»: вы сами выбираете, читать ли их или же постараться распутать всё самостоятельно.

Если у вас нет светофильтра нужного цвета, читайте только ту часть строфы, которая не скрыта!

Вознаграждения и траты

При исследовании персонажи часто получают, теряют и тратят ресурсы. Если вознаграждение должно измениться в зависимости от числа персонажей, об этом всегда чётко сказано.

Например, команда из трёх персонажей завершает миссию и читает: «Получите 1 **золото** и 1 предмет. Каждый персонаж получает 1 **опыт**». Это означает, что сначала команда получает 1 маркер **золота** и 1 карту предмета, которые ей нужно разделить между собой. Затем каждый персонаж в игре получает 1 **опыт**.

Персонажам всегда следует стараться делить добычу между собой так, чтобы это, во-первых, было честно, а во-вторых, максимально повышало общий потенциал. Если они не могут договориться, последнее слово остаётся за летописцем.

Важное замечание. Между понятиями «потратьте» и «потеряйте» есть существенное отличие. Персонаж не может выбрать вариант, для которого нужно потратить ресурсы, если у него их меньше, чем требуется. Однако он всегда может выбрать вариант, который предполагает потерю ресурсов, даже если у него меньше ресурсов, чем требуется потратить, или нет вовсе.

Например, персонаж с 3 **золота** может выбрать вариант «Потеряйте 4 **золота**», но не может выбрать вариант «Потратьте 4 **золота**».

Стоимость в энергии

У некоторых вариантов выбора при исследовании есть стоимость в энергии. Она указана символом в начале, перед названием варианта выбора и его описанием.

Fortunately, no beasts are around this time.

- 2  Set up a blood-soaked doll and wait (requires the "Small Favor" part 3 status) – go to Verse 5.
- 1  Look for trails or paths – go to Verse 1.
- Leave – Exploration ends.

В этом примере, если персонаж или команда хотят выбрать вариант стоимостью 2 , они должны потратить 2 .

В команде. Стоимость выбора неизменна и не зависит от числа персонажей в команде. Вы можете разделить уплату стоимости между членами команды любым способом по своему усмотрению.

Встречи в журнале

Иногда сделанный вами выбор в журнале исследований приводит вас к встрече. Когда это случается, найдите её карту, следуя указаниям из раздела «Встречи» (с. 13). Проведя встречу, не забудьте проверить дальнейшие указания в журнале исследований.

В команде. Проводя встречу командой, следуйте обычным правилам встреч, за исключением провала.

Когда любой член команды отступает из встречи, или теряет  до 0 и получает карту «Вы при смерти», или выполняет любое другое имеющееся условие провала, он временно покидает команду (для эффектов , влияющих на каждого члена команды), однако после завершения встречи немедленно воссоединяется с командой — продолжать исследование вы должны полным составом.

Окончание исследования

Встретив фразу «исследование окончено», закройте журнал исследований.

Во время исследования игроки не могут разделять команду или как-либо отделяться от неё, заканчивая это исследование для себя.

Если вы не увидели всего, что было в локации, не переживайте: вы всегда можете выполнить новое действие исследования и вернуться к начальному выбору.

Видения

Если на карте локации рядом с её названием есть печать , в журнале исследований на последней странице этой локации содержится соответствующее видение. Персонажи в таких локациях могут читать эти видения в конце дня. Если в одной локации несколько персонажей, они читают видение только раз за день и всегда проходят его как команда. Видения могут происходить в нескольких локациях одновременно.

Встретив фразу «видение окончено», закройте журнал исследований.

ИГРОВЫЕ ЗАМЕТКИ

Советуем вести записи. Иногда вы не сможете продвинуться по сюжету из-за нехватки ресурсов или низких характеристик. Записывайте номера локаций с их требованиями, чтобы не забыть вернуться в них в будущем.

Запись важных имён и сюжетных происшествий также может помочь проходить игру.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

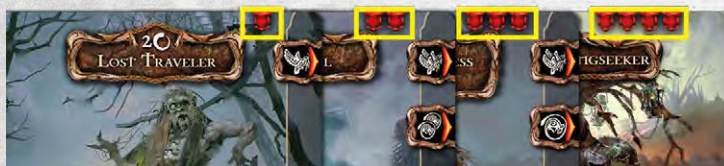
(В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ)

ВСТРЕЧИ

В игре есть 3 типа встреч:



- **Синяя** колода обычно используется, когда вы посещаете поселения. Она содержит опасные ситуации, а также личные и дипломатические испытания.
- **Зелёная** колода содержит природные опасности: диких животных, мифических чудовищ, а также изгоев и других путешественников по глухим местам. Победа во многих из таких встреч приносит **еду**.
- **Фиолетовая** колода полна таинственных и сверхъестественных угроз. Что они собой представляют, вам предстоит узнать самим.



Карты каждой колоды разделены на 4 уровня сложности, благодаря чему игра становится всё труднее по мере прохождения. Игра сама укажет, когда нужно будет добавлять новые карты в эти колоды.

Увидев предписание провести встречу, в зависимости от её типа немедленно вступите в бой или начните дипломатию (см. «Бой» на с. 22 и «Дипломатия» на с. 27) вместе с текущей командой. Некоторые карты встреч подчиняются особым правилам, описанным на них самих, и проводятся без использования колод боя и дипломатии.

После завершения встречи, если вы брали её из колоды встреч, поместите её под низ этой колоды. Если вы брали её из коробки или секретной колоды, верните её обратно на то же место, где она была.

Иногда вам нужно будет найти и провести определённую встречу, например:

- Найдите секретную карту встречи **193 «Огромный берсерк»** (зелёная) и проведите её.
- Найдите карту встречи «Обезображенный волк» (зелёная, сложность 2) и проведите её.

Обычные встречи в таких случаях ищите либо в колодах встреч, либо в коробке в зависимости от их сложности и вашей текущей главы. Иногда бывает, что встреча со стражем (🐺), которую вы ищете, уже на поле; в таком случае заберите фигурку этого стража из его локации и проведите встречу с ним как обычно.

Секретные карты встреч можно найти в секретной колоде. Если нужной секретной карты там нет, значит, она уже добавлена в одну из колод встреч. В таком случае найдите её там.

Подготовка колод



Перед началом каждой главы игра укажет вам приготовить колоды встреч. Убедитесь, что в ваших колодах содержатся только карты указанной сложности. Обычно это значит, что в определённый момент вам нужно будет вернуть часть встреч из колоды в коробку и добавить в колоду другие.

Если к колодам встреч или картам встреч в коробке были добавлены секретные карты, они тоже участвуют в подготовке колоды.

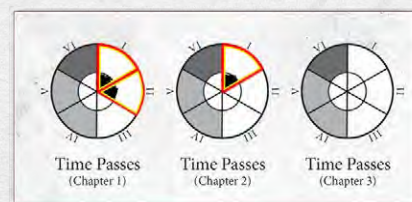
Лист достижений

Путешествуя, исследуя, выполняя миссии и задания, вы часто будете отмечать или проверять те или иные достижения (либо их пронумерованные части) на листе достижений.

Достижения — это определённые сюжетные происшествия, отображающие ваше взаимодействие с миром. Они не считаются личными — все игроки пользуются одним общим листом достижений. Если достижение отмечено на листе, оно есть у всех персонажей.

Cold Heart	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Companions							1	2	3	4
Curios	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Время идёт



На обратной стороне листа достижений вы будете отмечать достижение **«Время идёт»**, соответствующее каждой главе игры.

Время в «Осквернённом Граале» идёт естественным образом, пока персонажи странствуют по миру. Некоторые возможности могут закрыться, другие, наоборот, откроются либо изменятся навсегда.

Когда вам требуется отметить достижение **«Время идёт»**, найдите круг времени, соответствующий текущей главе игры, и отметьте первый неотмеченный сектор по часовой стрелке.

Вполне естественно, если вы получите некоторое количество отметок **«Время идёт»**, — не тревожьтесь по этому поводу. Однако слишком большое количество таких отметок на протяжении кампании может повлечь неприятные последствия.

Локации

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



«Переместите персонажа в локацию»

Некоторые карты и эффекты могут обязать вас переместить персонажа в «открытую локацию с наименьшим номером», «любую связанную локацию» и т. д. Это перемещение — особое: оно не считается путешествием, не расходует и выполняется сразу же, но в остальном проходит по тем же правилам, что и при путешествии (вы применяете эффекты и открываете новые локации).

1. Название локации.

2. Номер локации и символ ясной/искажённой стороны. Номер указывает на соответствующий этой локации раздел в журнале исследований. У некоторых локаций рядом с номером есть буква, которая означает, что эта локация — вариант другой локации: некоторые действия, события или обстоятельства могут заменить локацию её альтернативной версией. Каждая локация может быть выложена либо ясной стороной, обозначенной символом , либо искажённой стороной, обозначенной символом (см. отличия в следующем столбце).

3. Печати локации. Рядом с названием локации может быть изображена одна или несколько печатей:

- **Видение** . Если кто-либо из персонажей заканчивает день в такой локации, к нему во сне могут прийти пророческие видения (см. «Видения» на с. 12).
- **Поселение** . Сама по себе эта печать ничего не делает, но многие игровые эффекты взаимодействуют с ней.
- **Ритуал** . Значение этой печати откроется вам в ходе игры.

4. Действие локации. Действие, которое можно выполнить в этой локации (только если в ней нет стража).

5. Немедленный эффект. Эффект, который применяется немедленно всякий раз, когда персонажи входят в эту локацию (даже в локациях со стражами и даже если такой эффект требует начать исследование этой локации).

6. Ячейка путевого камня. Место, предназначенное для фигурки путевого камня. Ячейка разделена между 4 картами соседних локаций. Это значит, что 1 фигурка путевого камня присутствует одновременно на нескольких картах локаций (до 4 карт; см. «Активация путевого камня» на с. 9).

7. Описание локации. Краткие сведения о локации, часто дающие подсказки о том, что вас может в ней ожидать.

8. Указатели направления. Номера соседних локаций, которые можно присоединить.

Локации с символами

На картах некоторых локаций есть символ(ы) рядом с действием локации или эффектом. Пока на такой локации нет , вы можете

выполнять действие локации, а эффект срабатывает как обычно, но после этого вы должны положить на карту локации столько , сколько указано на ней. Это значит, что такое действие или эффект (с символами) не будет доступно на протяжении этого числа дней.



Например, вы переместились в локацию 103, на которой есть 1 , а рядом с эффектом указаны 2 символа . Вы не применяете этот эффект. Однако, если вы переместитесь в эту локацию на следующий день, на ней больше не останется , так что вы примените эффект и поместите 2 на локацию 103. Вы по-прежнему можете выполнять действие «Охота» в любой из этих дней.

Открытие локаций

Путешествуя, вы будете открывать всё больше карт локаций — при условии, что они связаны друг с другом указателями направления. Присутствие путевого камня определяет, будут ли эти локации выложены стороной или стороной вверх (см. «Путешествие» на с. 8–9).

Если карта локации с номером, соответствующим указателю направления, больше не доступна в игре, возьмите первую доступную карту с таким же номером и наиболее ранней буквой (начиная с «Б»).

Например, вы переместились в локацию, на правом краю которой есть указатель направления «190». Вы ищете карту локации 190, однако она больше не доступна в игре. Проверяя номер локации, вы обнаруживаете, что карта локации 190-Б по-прежнему в игре. Вы помещаете карту локации 190-Б справа от указателя направления «190».

Переворачивание и замена карт локаций

Если вы должны перевернуть карту локации, не убирайте компоненты с неё насовсем. Перевернув карту, верните на неё все пластиковые и картонные фигурки (включая путеводные камни), маркеры (даже и) и карты, которые на ней были.

Если игра требует от вас заменить карту локации на другую, сбросьте со старой карты локации все маркеры — они не переносятся на новую карту. Помещайте на неё обратно только пластиковые и картонные фигурки, а также карты.

Важное замечание. Если на новой карте локации (или стороне локации) есть символ , не применяйте его эффект. Он срабатывает, лишь когда персонажи входят в локацию.

Искажённые () локации

У локаций, выложенных стороной вверх, есть 2 существенных отличия от локаций:

- Вы не можете выполнять действие исследования в таких локациях.
- В конце дня каждый персонаж, находящийся в локации, теряет 2 и получает 2 (см. «Конец дня» на с. 10).

Как только в любом углу локации появляется путеводный камень, немедленно переверните эту карту на сторону.

Каждая карта локации, у которой нет путевого камня в углу, в начале дня переворачивается на сторону.

НАВЫКИ



Получение навыков — особый тип развития персонажа. Каждый навык добавляет персонажу новое свойство, а также пустую ячейку для улучшения характеристики. У каждого персонажа свой собственный резерв навыков, а каждый навык относится к одной из характеристик.

ПРЕДМЕТЫ



Карты предметов в «Осквернённом Граале» разделены на 6 колод. Из них 5 колод отмечены буквами от А до Е на рубашках карт, что отражает постепенное улучшение предметов (предметы А — самые простые, предметы Е — лучшие). Продвижение по сюжету кампании будет постепенно открывать вам доступ к более сильным и эффективным предметам.

Предметы В и Г одинаковой силы, но они отличаются регионом происхождения и своими способностями.

Шестая колода — простые предметы для одноразового использования, что отмечено на их рубашках. Они бывают полезны в течение всей игры.

Поскольку не все колоды предметов используются одновременно, игра будет указывать вам, какие колоды должны лежать на столе в любой конкретный момент.

На некоторых картах предметов встречается одно из следующих ключевых слов:

- Оружие.
- Броня.
- Щит.
- Реликвия.

У каждого персонажа может быть сколько угодно таких карт, однако лишь одна карта с каждым ключевым словом может быть активной (лежать лицевой стороной вверх): 1 оружие, 1 щит, 1 броня и 1 реликвия. Нельзя использовать более одного предмета или секрета с одинаковым ключевым словом одновременно. Все остальные (неактивные) предметы и секреты персонажа, на которых есть такие ключевые слова, должны лежать лицевой стороной вниз.

Это ограничение не относится к ключевым словам «личное» и «общее», встречающимся на картах секретов (см. «Карты секретов» на с. 17).

Получая новый предмет или секрет с тем же ключевым словом, что и на одном из ваших открытых предметов или секретов, вы должны немедленно (даже во время действия) решить, какой из них будете

использовать и оставите активным, а какой перевернёте лицевой стороной вниз. Если у вас есть несколько предметов или секретов с одним и тем же ключевым словом, вы можете изменить активный предмет перед началом любого действия в разгаре дня (но не во время действия или встречи, а также не во время применения эффекта).

Некоторые предметы и секреты можно использовать только раз в день. Помните, что ни переворачивание таких карт лицевой стороной вниз или вверх, ни передача их другому персонажу не позволяет использовать их повторно в разгар того же дня.

В эффектах игры вам могут встретиться такие предписания:

- Получите 1 предмет А/Б/В/Г/Д. (Возьмите верхнюю карту из указанной колоды предметов.)
- Получите 1 одноразовый предмет. (Возьмите верхнюю карту из колоды одноразовых предметов.)
- Получите 1 предмет из нижней/высшей доступной колоды. (Возьмите верхнюю карту из самой нижней/верхней по рангу колоды предметов, которые выложены на столе, кроме одноразовых.)
- Сбросьте 1 предмет. (Выберите у себя 1 предмет, можно перевернутый, и положите его под низ соответствующей колоды.)

В редких случаях, если в указанной колоде закончились карты, не берите карты из следующей доступной колоды. Просто игнорируйте такую награду.

Иногда вы можете получать предметы из колоды, которая не выложена на столе. В этом случае просто возьмите случайную карту соответствующего типа из коробки.

Предметы во встречах

Такие предметы, как оружие или броня, часто используются в боевых и дипломатических встречах. Если на вашем предмете не указано явно, в какой момент его можно использовать, вы можете использовать его в любой момент встречи в свою активацию.

В отличие от карт боя и дипломатии, эффекты 🧟 предметов можно применять или не применять по вашему выбору.

Например, щит с эффектом «🧟 Сбросьте эту карту, чтобы отменить 2 🧟» не используется автоматически при первой атаке врага. Вам выбрать, когда он окажется нужнее.

Если нет иных указаний, эффекты предметов применяются только к их владельцу.

Например, щит с эффектом «🧟 Переверните эту карту, чтобы отменить 1 🧟» можно использовать на этапе атаки врага, чтобы защититься от любой атаки — как направленной только на вашего персонажа, так и с эффектом 🧟: (направленной на всех членов команды).

С другой стороны, оружие с эффектом «Переверните эту карту, чтобы получить 🧟» можно использовать только в свою активацию.

Передача предметов

Персонажи могут беспрепятственно передавать предметы друг другу, пока они находятся в одной локации и не участвуют в выполнении действия.



Секреты с ключевыми словами

Обратите внимание, что на некоторых картах секретов есть такие же ключевые слова, что и на картах предметов (например, «оружие» или «реликвия»). На такие секреты распространяется ограничение на число одновременно активных карт с одним ключевым словом, описанное в разделе «Предметы».

Например, если у вас есть секрет с ключевым словом «реликвия» и предмет с ключевым словом «реликвия», их нельзя использовать одновременно.

П переворачивание карт предметов

Некоторые карты предметов указывают перевернуть их в боевой или дипломатической встрече, чтобы показать, что вы их уже использовали. В этом случае просто положите такую карту лицевой стороной вниз. После встречи не забудьте перевернуть её обратно.

Фиолетовые маркеры



Каждый фиолетовый маркер равен пяти красным. Вы можете заменять ими красные маркеры для отслеживания ваших ресурсов или  в боевом резерве.

Ограничение на маркеры

Количество красных и фиолетовых маркеров, равно как маркеров задач и времени, не ограничено. В редких случаях, если вам необходимо выложить дополнительные маркеры, а их не осталось, можете использовать любую удобную замену.

Убрать с поля

Иногда вам предписывается убрать что-либо с поля. В таком случае верните указанный компонент со стола в коробку; впоследствии он может вернуться в игру.

ПУТЕВОДНЫЕ КАМНИ

В землях Авалона, когда путеводный камень меркнет, окрестности покрываются первобытной силой искажения — кроме небольших изолированных островков реальности, оставшихся вокруг померкшего камня и других могущественных реликвий.

Чтобы показать это, в начале каждого дня вы должны перевернуть все  локации, у которых больше нет путеводного камня, на их  сторону.

Как активировать путеводные камни

Чтобы путеводный камень стал активным, персонажи должны выполнить действие «Активация путеводного камня» (см. на с. 9). Оно переворачивает на  сторону все карты локаций, которых касается помещённый путеводный камень.

Активируя путеводный камень, всегда помещайте его фигурку так, чтобы он покрывал ячейку путеводного камня в локации, где находятся персонажи. Одна фигурка путеводного камня может присутствовать одновременно в 4 соседних локациях.



Угасание путеводных камней

Некоторые события и другие эффекты в игре могут приводить к тому, что путеводные камни гаснут. Если такое случается, определите, какой именно камень подвергся угасанию (например, стражи гасят путеводные камни в своей локации) и уберите его с поля. Угасание не приводит к автоматическому переворачиванию карт локаций на  сторону.

РЕСУРСЫ

Всего в игре 4 расходуемых ресурса, которые персонажи могут добывать и использовать в своём странствии. У каждого персонажа на планшете есть 4 ячейки ресурсов. Отмечайте ресурсы, которые у вас есть, при помощи красных маркеров.

В любой момент игры у вашего персонажа не может быть более 20 маркеров любого ресурса (за исключением **опыта** — на него ограничений нет). Все ресурсы, получаемые сверх этого ограничения (даже **магию**), нужно сразу же отдавать другому персонажу в той же локации, у которого есть для них место, или сбрасывать.

- **Еда** — припасы, необходимые для выживания в суровом мире Авалона. Вы тратите их (едите) в конце дня на этапе восстановления сил.
- **Золото** — деньги, украшения и прочие ценности, на которые вы сможете купить полезные предметы и снаряжение.
- **Магия** — сверхъестественные способности, помогающие вам во время встреч и необходимые для активации путеводных камней.
- **Опыт** — вы будете тратить его на повышение характеристик, приобретение навыков и покупку новых карт боя и дипломатии, существенно увеличивающих ваши шансы на выживание. В отличие от других ресурсов, **опыт** все персонажи всегда получают одновременно (за исключением личных миссий), так что не бойтесь разделяться.

Еду и **золото** можно передавать другому персонажу в той же локации, если он в данный момент не выполняет действий. **Опыт** и **магию** передавать нельзя, однако во время встреч вы можете тратить **магию** за других членов команды.

СБРОС КАРТ И УДАЛЕНИЕ ИХ ИЗ ИГРЫ

Сброс карт

Для большинства карт в игре не предусмотрены отдельные стопки сброса. Если вы должны сбросить карту случайного события, встречи или предмета, убирайте эту карту под низ её колоды. Если вы должны сбросить карту локации или секрета либо секретную карту, положите её обратно в колоду на соответствующее место по её номеру.

Все карты боя и дипломатии, сброшенные во время встречи, кладите в отдельные стопки сброса. В конце встречи замешайте все эти карты обратно в соответствующие колоды боя или дипломатии.

Когда вы сбрасываете карту сюжетного или особого события, а также после проведения встречи, которая не входит в подготовленную колоду встреч, возвращайте эту карту обратно в коробку.

Удаление из игры

Иногда вам будет предписано не сбросить карту, а убрать её из игры. В таком случае поместите эту карту в коробку игры, за разделитель «Убранные из игры» соответствующего размера. Эта карта больше не считается компонентом текущей кампании, она не должна вернуться в колоду, если только вам об этом не будет сказано особо.

СЕКРЕТЫ, СЕКРЕТНЫЕ КАРТЫ

Карты секретов (1–50)

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

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

Например, враг вынуждает вас сбросить 2 оружия, а у вас есть лишь 1 обычный предмет-оружие и 1 карта секрета, тоже с ключевым словом «оружие». В данном случае вы сбрасываете лишь карту обычного предмета.

Персонажи могут беспрепятственно передавать друг другу карты секретов, пока они находятся в одной локации и не участвуют в выполнении действия.

На картах секретов встречаются два особых ключевых слова:

- **Личное.** Секреты с таким ключевым словом нельзя передавать другому персонажу (если только игровой текст не скажет об этом прямо).
- **Общее.** Эти секреты не принадлежат никому из персонажей. Выкладывайте их в центр игровой области. Их эффекты применяются к каждому персонажу одновременно или к игре в целом.

Только секреты с ключевыми словами, обычно встречающимися у предметов (оружие, реликвия), могут быть неактивными и лежать лицевой стороной вниз. Остальные всегда лежат лицевой стороной вверх и активны одновременно. Если игра проверяет, есть ли у персонажа какой-либо секрет, то считаются как активные, так и неактивные карты.

Например, персонаж получил карту секрета с ключевым словом «личное». Он помещает эту карту в свою игровую область как активную, хотя у него уже есть другая карта секрета с ключевым словом «личное».

Секретные карты (105–325)

Номер каждой секретной карты (обычного размера) расположен на лицевой стороне. Чтобы найти секретную карту с нужным номером, просматривайте только номера в левом верхнем углу. Карта-заглушка наверху колоды поможет вам не подсмотреть лишнего. Из-за размера секретной колоды хранить её рекомендуется в коробочке для сохранения игрового мира.



В этой колоде есть много секретных карт разных типов, в том числе карты боя, дипломатии, встреч, событий и т. д. Игра подскажет вам, когда нужно будет получить такую карту или же вернуть её в секретную колоду.

Обычно игра указывает, что нужно делать с картой из секретной колоды и когда её нужно вернуть, но, если этих сведений нет, возвращайте карты обратно в секретную колоду, как только они перестают использоваться.

Например, секретные карты боя добавляются в колоду соответствующего персонажа — их не нужно возвращать в секретную колоду, если только игра не укажет это особо. А проведя встречу из секретной колоды, верните её обратно в эту же колоду сразу по окончании встречи.

СМЕРТЬ И БЕЗУМИЕ



На пороге смерти

В любой момент игры, если вашего персонажа падает до 0, приложите к планшету персонажа карту «Вы при смерти» и немедленно отступите из любой текущей встречи.

Если вы единственный персонаж в игре, используйте версию карты «Вы при смерти (одиночная игра)». Если персонажей несколько, используйте версию «Вы при смерти (совместная игра)».

- Не применяйте больше никакие эффекты: атаки и реакции врага, развязки и т. п.
- Если вы были последним персонажем в этой встрече, сбросьте её (если это не страж). Для любых эффектов это считается провалом встречи.
- Примените все остальные эффекты, указанные на карте «Вы при смерти».
- Если это случилось во время исследования, продолжайте его.

Отныне любое ваше действие может стать последним. Состояние «Вы при смерти» даёт персонажу ещё немного времени на восстановление, однако вы всё равно рискуете испустить дух.

Смерть

Если у вашего персонажа уже 0 и он соответствует определённым условиям, указанным на карте «Вы при смерти», он умирает.

Если ваш персонаж умер, а у вас нет ни одной из карт секрета 6, 8 или 9, партия просто заканчивается для всех персонажей. Если вы желаете сыграть ещё раз, начните кампанию заново, следуя обычным правилам её подготовки.

С определённого момента игры высшие силы начнут влиять на жизни персонажей и смогут всё ещё спасти их. Если ваш персонаж умер, а у вас есть карта секрета 6, 8 или 9, перейдите к разделу «Смерть» в секретных правилах (с. 37).

Безумие

Если ваш маркер достиг красных ячеек шкалы , приложите карту «Вы сходите с ума» к планшету персонажа и следуйте описанным на ней правилам. Отныне вы будете паниковать во время встреч (см. «Паника» на с. 26 и 31) и вам станет сложнее путешествовать и исследовать.

СОБЫТИЯ, МИССИИ И ЗАЦЕПКИ

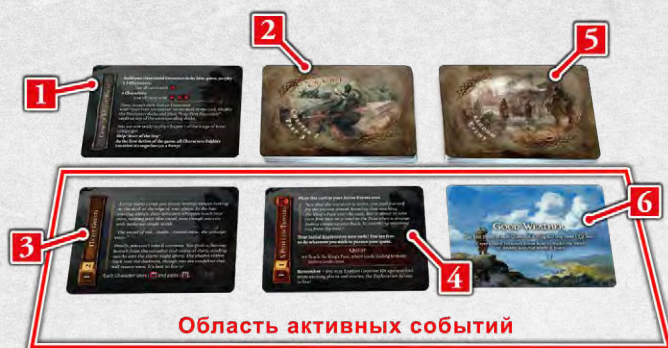
Потерялись?

Если вы не уверены, куда направиться или что делать дальше, сперва вновь перечитайте карту активной миссии.

Конец главы

Когда вы заканчиваете главу или её часть, само по себе это не даёт никакого игрового эффекта. В частности, это не заканчивает ваш день и не излечивает персонажей. Любые награды или эффекты, связанные с окончанием главы, будут указаны особо.

Закончив главу, вы можете сохранить игру или продолжить её.



События — главный способ продвижения по сюжету в «Осквернённом Граале». В начале игры вам будет предписано собрать колоду событий. Сначала эта колода будет состоять только из карт сюжетных событий и карт миссий, но по ходу игры в неё также будут добавляться случайные события.

В начале каждого дня сбрасывайте из области активных событий все карты, кроме миссий, и открывайте 1 карту с верха колоды событий.

1. Подготовка главы. Эти карты предоставят вам информацию о встречах, событиях и другой необходимой подготовке для каждой главы. После того как вы полностью провели указанную на карте подготовку, уберите эту карту из игры.

2. Колода событий. Вы будете брать по одной карте из этой колоды в начале каждого дня. Она содержит части вашей текущей главы, а также некоторые особые и случайные события, добавленные в ходе главы. Карты сюжетных или особых событий, которые ещё не использованы или уже завершены, следует хранить в коробке.

3. Сюжетные события. Эти карты всегда будут каким-то образом способствовать вашему продвижению по сюжету, а также будут механически взаимодействовать с колодой событий.

4. Карты миссий. Эти карты содержат основные линии сюжета — большие и важные задания, которые всегда ведут вас к концу главы и позволяют вам продвигаться вперёд по сюжету кампании. Миссии представляют собой карты событий с характерным внешним видом и отмечены символом  в углу карты.

5. Колода случайных событий. В этой колоде находятся неиспользуемые карты случайных событий. В ходе игры вы часто будете класть несколько карт из этой колоды на верх колоды событий.

6. Случайные события. Эти карты вводят либо однократные эффекты, либо особые правила, которые будут влиять на игру в течение дня.

Карта миссии

Открыв и прочитав новую карту миссии, применяйте её эффекты (если есть) и помещайте её в область активных событий.

Каждая карта миссии содержит следующую информацию:



1. Название.

2. Глава и часть. Нумерация помогает правильно подготовить колоду событий.

3. Сюжетное описание. Художественное вступление, рассказывающее о происходящем.

4. Миссия. Здесь говорится, что нужно сделать, чтобы продвинуться по сюжету дальше.

Важное замечание. Никогда не сбрасывайте и не убирайте карты с миссиями, если только об этом не сказано прямо!

Зацепки

Помимо основных миссий, вы столкнётесь с разнообразными зацепками. Это небольшие сторонние задачи или улики, которые вы при желании тоже можете принять во внимание. Обычно следование по зацепкам приносит вам определённую выгоду и расширяет знания о мире, однако вы можете пройти игру и без них. У зацепок нет отдельных карт и чётких конечных условий. Зацепки — это некие дорожные указатели, ведущие вас к интересным местам и историям. В отличие от миссий они не привязаны к главам, так что вы сможете вернуться к ним в любой момент, если только ваши действия не изменят локации, к которым они относились.

Маркеры задач

 Во многих миссиях и побочных заданиях для отслеживания прогресса используются маркеры задач. Важно отметить, что маркеры задач не убираются в начале дня (см. «Порядок дня» на с. 8).

Кроме этого, маркеры задач могут использоваться в некоторых встречах.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Вы можете сохранять игру практически в любой момент разгара дня, когда персонажи не заняты действиями. Для удобства рекомендуем делать это в самом начале фазы разгара дня.

Во время прохождения кампании вы встретите рекомендуемые точки для сохранения игры (преимущественно между главами или важными частями сюжета). Если вы дошли до одной из таких точек и чувствуете усталость либо у вас осталось не так много времени для игры, остановиться на ней будет хорошей идеей.

«Осквернённый Грааль» — это игра с открытым миром, и невозможно точно оценить, сколько времени участники могут потратить на пути от одной до другой рекомендованной точки сохранения, поэтому разрешается сохранять игру не только на них.

Чтобы сохранить партию, следуйте этим указаниям:

I. Каждый игрок сохраняет состояние своего персонажа.

1. Выберите рисунок планшета персонажа на листе сохранения. Подпишите его именем своего персонажа и впишите локацию, где находится ваша фигурка. Затем отметьте текущее состояние своих:

- значений характеристик (а если у вас есть навыки, укажите их уникальные номера рядом с характеристиками, к которым они относятся);
- ресурсов;
- энергии, здоровья и ужаса.

2. Уберите все маркеры с планшета персонажа и сложите их в коробку.

3. Сложите в одно из отделений для сохранения персонажей по порядку:

- свои карты боя и дипломатии;
- свои разделители набора улучшений;
- свои карты набора улучшений;
- свои карты предметов и секретов (в отдельную ячейку поменьше);
- полученные навыки.

4. Запишите всю дополнительную информацию, которую считаете важной, в раздел «Заметки игроков».

II. Летописец или выбранный игрок сохраняет состояние мира.

1. Отметьте текущие локации всех фигурок путеводных камней, стражей, спутников и короля краха (если есть).

2. Запишите, на каких локациях есть маркеры.

3. Уберите все фигурки и маркеры в коробку.

4. Положите все карты открытых локаций и карты-памятки в отделение для больших карт в коробочке для сохранения игрового мира. Не переворачивайте карты локаций!

5. Положите все карты активных стражей, все три текущие колоды встреч и все активные секретные карты в отделение для карт обычного размера в коробочке для сохранения игрового мира, сопроводив их соответствующими разделителями.

6. Положите колоду событий и все активные миссии и события в отделение для карт обычного размера в коробочке для сохранения игрового мира, сопроводив их соответствующими разделителями. Не переворачивайте никакие карты событий!

7. Положите доступные колоды предметов и колоду секретов в отделение для маленьких карт в коробочке для сохранения игрового мира.

8. Разложите все остальные компоненты в коробку игры по соответствующим ячейкам.

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

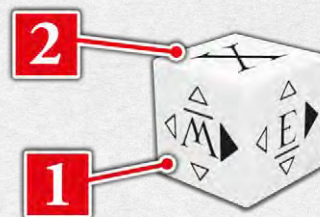
СТРАЖИ

Это встречи (враги), которые бродят по игровой области. Прежде всего они не позволяют персонажам взаимодействовать с локациями. Иногда они могут даже сами начинать боевую или дипломатическую встречу с персонажами либо гасить путеводные камни. Некоторых стражей помещают в локацию записи в журнале или события; другие появляются, когда вы взяли их карту встречи из колоды, но не смогли одержать победу.

Если вам не удалось победить во встрече со стражем, поместите его фигурку в локацию, где вы его встретили. Поместите его карту встречи рядом с игровой областью, чтобы можно было обратиться к ней, когда вы решите провести эту встречу снова.

Кубик стража

В начале каждого дня бросайте кубик стража за каждого стража на игровом поле. В зависимости от результата выполните следующее.



1. **Перемещение по сторонам света.** Переместите стража в связанную локацию по направлению, указанному на кубике. Если в этом направлении нет связанной локации, вместо этого переместите стража в связанную локацию с наибольшим номером.

2. **«Х».** Примените первый подходящий эффект:

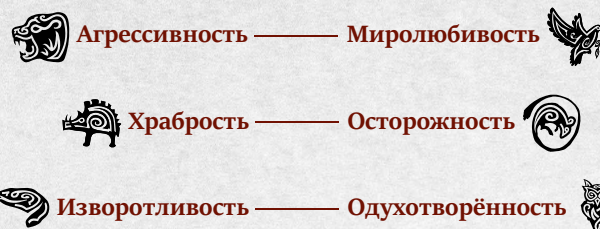
- Если страж находится в локации с персонажем, все персонажи в этой локации проводят встречу со стражем (как команда).
- Если страж находится в локации с путеводным камнем, погасите его (если путеводных камней более 1, погасите сначала тот, который касается локации с наименьшим номером).
- Переместите стража в связанную локацию с наибольшим номером.

Персонажи не могут выполнять действие исследования и действия локаций в локациях со стражем. Однако исследование, вызванное эффектом ⚡ или другим особым игровым указанием, по-прежнему проводится.

Если вы хотите убрать стража из своей локации, вы должны победить его во встрече. Чтобы начать встречу со стражем, выполните действие «Схватка со стражем».

ХАРАКТЕРИСТИКИ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Шесть базовых характеристик, разделённых на три противоположные пары, определяют, кем является ваш персонаж.



Ваши характеристики используются при проведении встреч и могут открывать разные сюжетные линии и возможности при исследовании локаций. Повысив какую-либо свою характеристику до 2, вы откроете возможность получения мощного навыка.

Опыт

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

Повышение характеристик

Высокие характеристики нужны для успеха в боевых и дипломатических встречах. Кроме того, проверки характеристик часто используются при исследовании. В то же время стремление повышать все характеристики будет стоить всё дороже и не позволит вашему персонажу достичь наивысших значений характеристик.

Текущее значение ваших характеристик представлено красными маркерами в ячейках на планшете персонажа. В начале игры у каждого персонажа есть только 2 ячейки для каждой характеристики, так что её максимальное значение ограничено 2. Чтобы поднять характеристику выше, вы сначала должны получить соответствующий навык: каждый жетон навыка содержит ячейку для ещё одного очка характеристики.

Стоимость повышения характеристик зависит от суммарного значения характеристик в паре (см. список пар в начале этого раздела). Она равна **2 опыта** + **1 опыт** за каждое очко характеристик в паре.

Например, повышение вашей , когда у вас 0 очков и 0 очков , стоит **2 опыта**.

Повышение вашей , когда у вас 0 очков и 1 очко , стоит **3 опыта**.

Повышение вашей , когда у вас 2 очка и 0 очков , стоит **4 опыта** и требует дополнительной ячейки характеристики для на жетоне навыка.

Получение навыков

Если вы повысили характеристику до её текущего максимума, вы можете получить навык такого же типа. Для этого потратьте необходимое количество **опыта** (см. далее) и возьмите все ваши личные жетоны навыков с символом этой характеристики. Выберите один жетон и присоедините его к соответствующему краю вашего планшета персонажа.

Жетоны навыков — двусторонние, они содержат по два взаимоисключающих навыка. При получении навыка вам нужно выбрать одну сторону и отказаться от другой.

Например, в начале игры у Юнис такие характеристики: 2 очка , 1 очко , 0 очков , 1 очко , 0 очков , 1 очко , так что она может получить только навык в .

Приобретя навык в , она может приобрести ещё один навык в только после того, как заполнит третью ячейку характеристики.



Стоимость получения навыков зависит от общего числа навыков в паре характеристик. Она равна **4 опыта** + **4 опыта** за каждый навык в паре противоположных характеристик.

Например, получение навыка в , когда у вас есть 1 навык в и 1 навык в , стоит **12 опыта**.

Улучшение колод боя и дипломатии

Улучшение ваших колод боя и дипломатии через приобретение новых карт — основной способ расширить ваши возможности в боевых и дипломатических встречах.

Чтобы улучшить свою колоду боя или дипломатии, потратьте **2 опыта**. Затем выберите набор улучшения боя либо дипломатии и возьмите из него 3 карты. Выберите одну из них и добавьте к своей колоде. Замешайте 2 оставшиеся карты обратно в набор улучшения.

В конце каждого дня вы можете убирать из своей колоды имеющиеся у вас карты или добавлять их обратно (см. «Конец дня» на с. 10).

ШКАЛЫ ПЕРСОНАЖА

Три шкалы на вашем планшете персонажа особенно важны: почти всё, что вы делаете в игре, так или иначе связано с ними.

ЭНЕРГИЯ — ваша природная выносливость, которая восстанавливается каждый день.

Большинство дневных занятий (см. «Разгар дня» на с. 8) расходует вашу . Ранения и недуги тоже ограничивают , очутившись на пороге смерти, вы сможете сделать меньше, чем смогли бы при полном здоровье и хорошо отдохнув (см. « Здоровье» ниже).

Нижняя ячейка шкалы красного цвета. Если ваш маркер оказывается в ней, вы становитесь **измождены**. Это отрицательно сказывается на вашей работоспособности, и вы восстанавливаете меньше (см. «Конец дня» на с. 10). И всё же иногда измождение — необходимая мера, чтобы избежать худшей участи...

ЗДОРОВЬЕ — ваше физическое состояние.

Если у вас заканчивается , вы оказываетесь **при смерти**. Шкала использует особый Г-образный маркер, чтобы отмечать ваш текущий уровень здоровья. Маркер никогда не может подняться выше этого ограничителя.

УЖАС — душевные травмы, стресс и нарастающее помешательство. Если ваш достигает одной из красных ячеек наверху шкалы, вы попадаете в **безумие**.

ЭХО КРАХА



Общий обзор

«Эхо краха» — это необязательное дополнение для игры «Осквернённый Грааль. Короли краха». В нём появляются личные свершения персонажей. Полученное во время прохождения кампании свершение перенесёт вас к особому воспоминанию персонажа — фрагменту его истории.

Воскресив определённые воспоминания, персонаж получает награду — одноразовую карту легендарного действия. Она пригодится, чтобы переломить отчаянную ситуацию в свою пользу.

Того, кому удастся воскресить все свои воспоминания, ждёт особая награда — улучшенное свойство, итог его долгого странствия.

Подготовка к игре

Если вы хотите играть с этим дополнением, просто возьмите лист свершений для каждого персонажа, когда об этом будет сказано в журнале исследований.

Карты легендарных действий и улучшенных свойств находятся в секретной колоде (секретные карты 310–325).

Чтобы не перегружать начинающих игроков, это дополнение вводится в игру только после завершения главы 1.

Получение свершений

Вы получаете свершение сразу же, как только выполняете соответствующее условие, указанное на листе персонажа (например, «у вас хотя бы 8 **магии** — см. воспоминание Элгана 4»).

Получив свершение, отметьте его на своём листе, прочтите указанное воспоминание, а затем продолжайте игру.

Вы можете отложить чтение воспоминания до любого удобного момента, чтобы не прерывать обычный игровой процесс (например, можете сначала завершить текущее действие или встречу). Также в любое время

вы можете перечитать свои воскрешённые воспоминания (например, когда другие игроки проводят встречу, в которой вы не участвуете).

Воспоминания находятся в разделе журнала исследований «Эхо краха», после книги секретов.

Легендарные действия

Получив все 3 свершения из одной группы, возьмите карту легендарного действия, указанную рядом с этой группой. Зачеркните её область на листе, чтобы не забыть о том, что уже получили карту.

Карта легендарного действия остаётся у вас в течение кампании, пока вы не решите её разыграть. Не забудьте сохранить её вместе с другими вашими картами и колодами во время сохранения кампании.

На карте легендарного действия указано, когда вы можете воспользоваться ей. Применив эффект карты, уберите её из игры. Её нельзя будет получить снова или использовать повторно в текущей кампании.

Последние свершения и улучшенные свойства

Как только вы получили все 9 свершений вашего персонажа (и 3 связанных с ними карты легендарных действий), вам становится доступно последнее свершение. Выполнив его условия, перейдите к указанному воспоминанию, а затем получите последнюю награду — улучшенное свойство.

Вы можете использовать улучшенное свойство своего персонажа так же, как и обычное, указанное на жетоне персонажа.

Улучшенное свойство не заменяет обычное свойство персонажа: вы по-прежнему можете использовать его, когда хотите.

БОЙ

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ БОЯ

Бой в «Осквернённом Граале» — это пошаговое противостояние персонажа (или команды персонажей) и врага, представленного картой встречи. Персонажи во встрече совместно выкладывают длинный ряд карт (комбинацию) с целью собрать в общем боевом резерве достаточное количество маркеров для победы над врагом. Эти маркеры отражают накопление персонажами превосходства над врагом, в том числе их тактическое преимущество, нанесённые ими ранения и истощение противника.

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

Начало боя. Все члены команды берут по 3 карты в руку, при желании обновляют их.

Раунд боя:

- Фаза I. Члены команды выбирают первого активного персонажа.
- Фаза II. Срабатывают отложенные свойства, и активный персонаж может разыгрывать карты боя, добавляя их в конец комбинации.
- Фаза III. Враг проводит атаку против активного персонажа или всех членов команды (в случае : эффектов).
- Фаза IV. Если среди членов команды остался кто-то, кто ещё не активировался в этом раунде, перейдите к фазе I.
- Фаза V. Каждый член команды сбрасывает все карты, кроме 3, и берёт 1 карту. Начинается новый раунд боя.

Совет. Путешествуя, будьте осторожны и не стремитесь вступать в каждую встречу. Некоторые из них могут оказаться особенно сложны для вашего персонажа. Правда, в таком случае вы всегда сможете отступить.

Условие победы

Если в любой момент во время боевой встречи число маркеров в боевом резерве становится больше или равно стойкости врага, вы победили! Победа наступает сразу же — не применяйте оставшиеся эффекты.

Например, в боевом резерве есть 4 , а стойкость врага равна 5. Вы разыгрываете карту, приносящую  от бесплатного ключа, но также обладающую  свойством, которое заставляет вас потерять 1 . Поскольку бонусы ключей применяются раньше, чем  свойство, вы, получив бонус бесплатного ключа, побеждаете во встрече и не теряете здоровье из-за свойства карты.

Отступление из боя

В любой момент своей активации персонаж может отступить из боя: он теряет 1  и переходит к фазе атаки врага. Затем персонаж убирает карту встречи под её колоду (если это не страж), возвращает все разыгранные, оставшиеся в руке и сброшенные карты боя обратно в свою колоду боя, перемешивает её и откладывает в сторону. Отступление из боя **считается провалом** для любых эффектов и карт, которые проверяют, победили вы во встрече или провалили её.

В команде. Если активный персонаж решает отступить из боя, он теряет 1 , переходит к фазе атаки врага и покидает бой, как описано выше. Оставшиеся члены команды продолжают встречу и переходят к фазе IV «Проверка готовности». Карты отступивших персонажей остаются в комбинации до конца встречи. Если отступает последний член команды, уберите карту встречи под её колоду (если это не страж), верните все карты в колоды боя персонажей и перемешайте их.

Бегство

Не только персонажи могут покидать бой. У некоторых врагов есть особый эффект «Бегство»: если он срабатывает, сразу же завершите встречу. Персонажи не получают добычу. Для любых эффектов, если враг сбегает, это **считается победой** во встрече.

Карта боевой встречи



Эта карта представляет собой типичную боевую встречу. На карте указана следующая информация:

1. **Сложность встречи.** Каждая обычная встреча относится к одному из четырёх уровней сложности, обозначенных числом .
2. **Символ стража** (). Некоторые враги останутся бродить по окрестностям, если их не победить (см. «Стражи» на с. 19).
3. **Стойкость врага.** Для победы нужно накопить в боевом резерве хотя бы столько же маркеров.
4. **Название встречи.**
5. **Художественный текст.**
6. **Черты врага.** У некоторых встреч могут быть особые способности, действующие на протяжении всей встречи (см. «Боевые черты врагов» на с. 26). У «Чаропиявки» на иллюстрации выше нет черт.
7. **Таблица боя.** Определяет, какую атаку проведёт враг, в зависимости от числа маркеров в боевом резерве.
8. **Тактика.** Особый тип атаки, которую враг проводит, если активный персонаж не смог разыграть ни одной карты в своей активации.
9. **Добыча.** То, что вы получите, победив этого врага.
- 10, 11, 12. **Ключи.** Соединение половин этих ключей с половинами на следующей карте приносит разнообразные бонусы и формирует комбинацию карт. Больше о ключах см. на следующей странице.

Пример боевой комбинации



Это пример боевой комбинации. Каждый персонаж разыгрывает собственные карты боя, добавляя их к единой общей комбинации. Карты выкладываются в один ряд, так что нижние ключи всегда продолжают друг друга. Не накрывайте никакие ключи. У каждой карты есть открывающие и закрывающие половины различных ключей. Закрывающие половины находятся на левой стороне карты боя — они присоединятся к половинам на предыдущей карте. Открывающие половины находятся справа — они присоединятся к половинам на карте, которая будет добавлена позже.

На карте могут быть не все возможные ключи: большинство карт содержит лишь несколько из них.

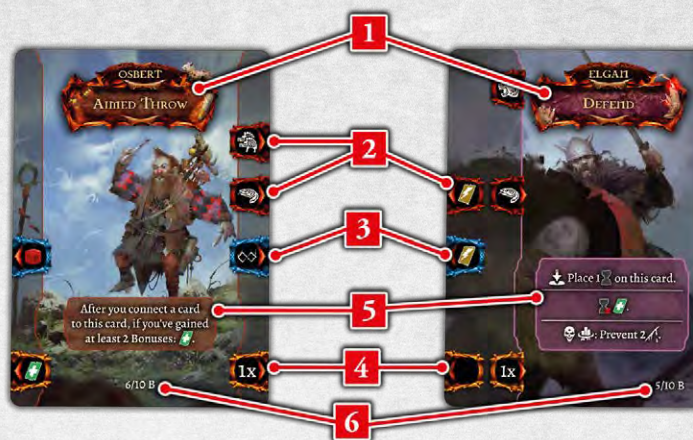
Открывающие половины всегда содержат требование к бонусу на закрывающем ключе либо модификатор к нему.

Закрывающие половины могут содержать разные типы бонусов.

Когда две карты боя выкладываются в комбинации рядом, некоторые половины ключей могут соединиться, давая персонажу бонус, показанный на закрывающей половине, если выполняется требование на открывающей половине.

Совмещённые половины ключей считаются соединёнными, даже если вы не выполнили их требование и не получили бонус.

Карта боя



Есть 2 типа карт боя: обычные и пассивные. Единственное их отличие в том, что у пассивных карт свойство всегда остаётся видимым в комбинации. В связи с этим их половины ключей расположены на противоположных сторонах карты.

Каждая карта боя содержит следующую информацию:

1. Название карты.

2. Ключи характеристики. Три верхних ключа карты соответствуют характеристикам персонажа. В открывающих половинах ключей характеристик содержится символ характеристики. При соединении ключа характеристики с закрывающей половиной персонаж получает бонус такого ключа, только если его значение характеристики не меньше указанного.

Например, вы соединили  с . Вы получаете этот бонус , только если у вашего персонажа есть хотя бы 1 очко .

3. Магический ключ. Это дополнительный ключ: чтобы получить его бонус, вы должны потратить **магию**. В открывающей половине такого ключа всегда есть символ . При соединении такого ключа с закрывающей половиной персонаж получает его бонус, только если потратит 1 **магию**. Эту стоимость можно оплатить только в момент соединения ключа и только один раз.

В команде. Любой член команды может тратить **магию** для оплаты.

4. Бесплатный ключ. У нижнего ключа нет требований. В открывающей половине обычно есть множитель. При соединении такого ключа с закрывающей половиной персонаж получает его бонус всегда (кроме случаев, когда бонуса нет или когда множитель — 0x).

5. Свойство. В тексте карты описаны особые правила, применяемые в различные фазы боя. Свойства карт активны, пока они видимы (не накрыты другими картами в комбинации).

6. Номер карты. Чтобы вам было легче сортировать карты и собирать колоды, все карты боя и дипломатии пронумерованы и подписаны именем персонажа. Буква рядом с номером указывает разновидность карты (Б — базовая, У — улучшенная, М — карта, приобретённая в ходе миссии).

Выпады

Некоторые карты приносят выпады — помещаемые на карту маркеры, которые обозначают, сколько раз вы сможете применить то или иное свойство карты.

Такие свойства начинаются со слов «потратьте X выпадов». Вы можете применять их в любой момент активации персонажа (если только текст не ограничивает их определённой фазой боя). Необходимое число выпадов всегда указано; если на карте недостаточно выпадов, вы не можете применить это свойство.

В команде. Активный персонаж может применять свойства вида «потратьте X выпадов» с любых карт в комбинации, но владелец карты должен дать на это согласие.

Карты свечей и стрел

Некоторые карты принадлежат к особым подтипам, обозначаемым символом  или  под названием карты. Сами по себе такие символы ничего не дают, но у некоторых карт и навыков есть эффекты для карт с такими символами.

Активные карты

Если не сказано иное, свойства пассивных карт и последней карты в комбинации всегда применяются к активному персонажу и могут использоваться им.

НАЧАЛО БОЯ

«Разыграть» и «поместить»

Вы **разыгрываете** карты непосредственно из руки. Иногда какие-либо эффекты могут **помещать** карты в комбинацию; в таком случае будет особо указано, применять ли их эффекты как обычно или нет.

Бонус

Если вы хотите разыграть любую карту в своей активации, кроме первой, на разыгрываемой карте (а не на предыдущей) должен быть бонус, который можно получить. Получение нескольких бонусов одновременно не даёт дополнительных эффектов.

Если у бонуса множитель 0х, получить его нельзя.

Стоимость для команды

Во время встречи стоимость в **еде**, **магии** и **золоте** может оплачивать любой член команды, но стоимость в **здоровье** и **душе** должен оплачивать активный персонаж.

Бой начинается, когда вы берёте карту, оформленную как карта боевой встречи (см. на с. 22) с хотя бы одной половиной ключа на правой стороне.

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

1. Каждый член команды берёт 3 карты из своей колоды боя. Можно обновить карты в руке (см. далее).
2. Если у врага есть черты, проверьте их на этом этапе, поскольку некоторые из них могут вступить в силу уже сейчас (см. «Боевые черты врагов» на с. 26).

Обновление карт

Если вас не устраивает начальная рука карт, вы можете положить её рядом со своей колодой боя и набрать новую руку, однако на 1 карту меньше. Затем замешайте вашу предыдущую начальную руку карт обратно в колоду боя. Вы можете повторять эту процедуру, пока в руке не останется 1 карта. Когда все члены команды взяли начальные карты, проверьте черты врага и переходите к фазе I раунда боя.

РАУНД БОЯ

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

I. Выбор активного персонажа

Члены команды решают, кто будет активным персонажем. Им может стать любой из тех, кто ещё не был активным в этом раунде боя (у кого ещё нет  на планшете).

Положите  на планшет персонажа, ставшего активным, чтобы запомнить, что он больше не сможет стать активным персонажем до следующего раунда.

Не забывайте, что любые игровые эффекты в течение раунда (потеря , получение , штрафы свойств и т. д.) применяются лишь к активному персонажу, если не сказано иное.

II. Активация персонажа

1. Отложенные свойства

Уберите 1  с каждой карты боя в комбинации (если есть), продвигаясь по комбинации слева направо.

Если вы убрали последний  с карты, проверьте, есть ли на этой карте отложенное свойство, и примените его.

2. Розыгрыш карт

На этом этапе активный персонаж осуществляет свой план, разыгрывая карты из руки и добавляя их к комбинации. Если он не может или не хочет разыгрывать карты, враг пользуется этой заминкой и проводит тактическую атаку, затем перейдите к фазе атаки врага. Если персонаж в панике, он вынужден разыграть случайную карту (см. «Паника» на с. 26). Данный этап проходит так:

A. Розыгрыш первой карты боя. Разыгрывая самую первую карту боя во время каждой своей активации, можете выбрать для этого любую карту из руки. Вам просто нужно правильно расположить её вслед за предыдущей картой в комбинации (см. «Пример боевой комбинации» на с. 23) — так, чтобы закрывающая половина бесплатного (нижнего) ключа соединилась с его открывающей половиной на предыдущей карте.

Как разыгрывать карты

Разыграв карту, сразу же примените её эффекты в таком порядке:

- Проверьте, соединились ли половины ключей характеристик. Следуя сверху вниз, получите бонусы, находящиеся в закрывающих половинах таких ключей. Не забывайте, что для получения бонуса значение этой характеристики у вашего персонажа должно быть не ниже указанного в открывающей половине ключа. Если значение вашей характеристики выше, чем требуется, это никак не влияет на бонусы — они остаются прежними.
 - Соединив магический ключ, вы можете получить его бонус, если вы (или другой член команды) потратите 1 **магию**.
 - Нижний (бесплатный) ключ соединяется всегда. Получите бонус, находящийся в закрывающей половине ключа, применив к нему множитель из открывающей половины.
- Если множитель — 0х, вы не получаете этот бонус.
- Проверьте свойство карты. Если оно срабатывает сейчас, примените его (см. «Символы карт боя» на с. 25).
 - Проверьте, вызвала ли эта карта срабатывание эффектов любой другой карты или навыка.

Если вы накрываете обычную (не пассивную) карту боя, на которой есть , сразу же уберите их, но не применяйте отложенное свойство.

Б. Розыгрыш дополнительных карт боя. В каждой активации вы можете разыграть дополнительные карты после первой, для этого каждая такая карта должна принести бонус  в любом из своих ключей. Если у вас нет карт с этим бонусом или вы не можете найти способ его получить, вы не можете разыгрывать дополнительные карты.

III. Атака врага

Теперь враг атакует последнего активного персонажа. Его атака будет разной в зависимости от состояния боевого резерва.

- Найдите в таблице боя на карте встречи атаку врага, соответствующую количеству  в боевом резерве, и примените к активному персонажу её эффекты по порядку слева направо.

В команде. Непосредственно перед некоторыми эффектами атаки врага бывает символ . Такие эффекты применяются к каждому члену команды.

- Если атака врага должна убрать больше маркеров из боевого резерва, чем в нём есть, вместо этого сбросьте верхнюю карту своей колоды боя за каждый теряемый  ниже 0.

Эффекты, влияющие на атаку врага

На картах встречаются следующие эффекты:

. Изменяет атаку врага, либо отменяя какие-либо её эффекты, либо добавляя другие.

Перед . Примените после завершения своей активации, но до любых эффектов.

После . Примените после того, как вы применили все части атаки врага.

IV. Проверка готовности

Проверьте, все ли члены команды активировались в этом раунде боя (у всех ли на планшетах персонажей есть ).

- Если да, перейдите к фазе V («Конец раунда»).
- Если в команде остались персонажи, которые ещё не были активными, вернитесь к фазе I («Выбор активного персонажа»).

V. Конец раунда

- Каждый член команды сбрасывает все карты из руки, кроме любых трёх.
- Каждый член команды берёт 1 карту из своей колоды боя. Не берите карту, если ваш персонаж в панике (см. «Паника» на с. 26).
- Уберите все с планшетов персонажей. Это не распространяется на на картах боя!
- Начните новый раунд. Вернитесь к фазе I («Выбор активного персонажа»).

ЗАВЕРШЕНИЕ ВСТРЕЧИ

Проверка победы

В любой момент, если количество в боевом резерве больше или равно стойкости врага, вы победили! Получите добычу, указанную внизу карты встречи.

В команде. Только эффекты, перед которыми есть символ , применяются к каждому члену команды. Остальные эффекты команда получает раз за встречу, их нужно разделить между членами команды.

Смерть, отступление и бегство

Если вы получили карту «Вы при смерти» или отступили, вы провалили встречу. При провале, а также при бегстве врага встреча завершается, но вы не получаете добычу.

После встречи

Если вы провалили встречу со стражем () , поместите его фигурку в свою локацию, а карту встречи положите рядом с игровой областью. В противном случае поместите карту встречи под низ её колоды (если вы брали карту встречи из секретной колоды или из коробки, верните её обратно). Затем каждый член команды перемешивает свою колоду боя, вернув в неё карты из руки, комбинации и сброса. Уберите все с планшетов персонажей. Если встреча случилась в ходе исследования, продолжайте его, применив дополнительные эффекты, если нужно.

СИМВОЛЫ КАРТ БОЯ

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

При розыгрыше. Примените это свойство, добавив карту к комбинации и соединив её ключи.

Отложенное свойство. Такое свойство связано с (маркерами времени), помещаемыми на карту. Активный игрок (это может быть не владелец карты) применяет это свойство, когда убирает с неё последний . Накрывая другой картой обычную (не пассивную) карту, на которой есть , сбросьте все эти , не применяя отложенные свойства.

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

Неотменяемый урон. Такой урон нельзя отменить! Однако эффекты, которые полностью блокируют атаку (либо преобразуют урон в другие эффекты), применяются и к неотменяемому урону.

Соединённый ключ характеристики. Этот символ относится к ключам характеристик, левые и правые половины которых физически соединены.

Соединённый магический ключ. Этот символ относится к магическим ключам, левые и правые половины которых физически соединены.

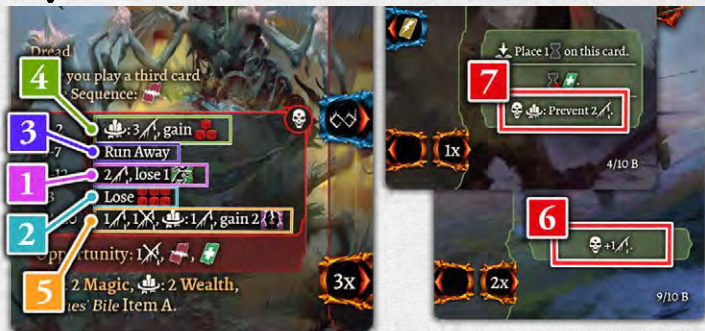
Умножаемый эффект. Примените эффект, указанный справа от этого символа, к каждому члену команды.

Устранение. Сбросьте последнюю карту боя в комбинации. У некоторых карт есть эффект «Если »; сбросив такую карту из комбинации, примените указанный эффект. Если эффектов несколько, разыграйте каждый из них последовательно.

При атаке врага. У некоторых карт есть эффекты, применяемые при атаке врага. Обычно они позволяют вам защититься от врага, но иногда символизируют уязвимость вашей позиции при рискованных действиях.

Примеры эффектов

Некоторые примеры взаимодействия между атаками врага и эффектами .



1 и 6. Если у атаки врага такой же эффект, как и у эффекта , суммируйте их значения.

В этом случае у последней карты в комбинации есть эффект « +1 ». Во время атаки врага активный персонаж получает 3 и теряет 1 .

2 и 6. Если эффект не присутствует в атаке врага, примените его как последний эффект этой атаки.

В этом случае у последней карты в комбинации есть эффект « +1 ». Во время атаки врага уберите 6 маркеров из боевого резерва, затем последний активный персонаж получает 1 .

3 и 6. В редких случаях атака врага может предотвратить выполнение эффекта .

В этом случае у последней карты в комбинации есть эффект « +1 ». Во время своей атаки враг сбегает, и встреча завершается. Активный персонаж не получает 1 , потому что встреча завершается немедленно.

Если бы у атаки врага вместо бегства был эффект , эффект +1 тоже не был бы применён, потому что его карта оказалась бы сброшена ещё до момента его применения.

4 и 6. Если у атаки врага такой же эффект, как и у эффекта , суммируйте их значения, даже если эффект атаки врага .

В этом случае у последней карты в комбинации есть эффект « +1 ». Во время атаки врага каждый член команды получает 4 , затем поместите 3 маркера в боевой резерв.

5 и 6. Если у атаки врага есть несколько таких же эффектов, как и у эффекта , прибавляйте его к каждому из них.

В этом случае у последней карты в комбинации есть эффект « +1 ». Во время атаки врага последний активный персонаж получает 2 , 1 , затем каждый член команды получает 2 , и, наконец, последний активный персонаж получает 2 .

5 и 7. Если эффект отменяет эффекты атаки врага, он применяется для каждого такого эффекта по отдельности.

В этом случае у последней карты в комбинации есть эффект « : отмените 2 ». Во время атаки врага последний активный персонаж получает 1 и 2 , а остальные члены команды не получают урон.

Эффекты на предметах

Большинство эффектов можно использовать, только будучи активным персонажем. Тем не менее, если у вас есть предметы с эффектом , вы можете использовать их для защиты своего персонажа как от целенаправленных атак, так и от атак с , но вы не можете применять их к другим персонажам (если на предмете не указано иное).

Отмена

Многие карты и навыки позволяют вам отменять те или иные части атаки врага. Если эффекта отмены недостаточно, чтобы полностью нейтрализовать эффект атаки врага, уменьшите эффект атаки на эффект отмены.

Наиболее распространённый тип отмены — это отмена , её можно найти на картах щита и оружия, а также на некоторых картах боя.

 /  /  **Требования к характеристикам.** Чтобы получить бонус, соединённый с таким ключом, ваше значение изображённой характеристики должно быть не менее 1, 2 или 3 соответственно.

 **Множитель бесплатного ключа.** Умножьте следующий бонус.
Например,   приносит 2 маркера в боевой резерв.

Бонусы ключей

Все изображённые на ключах бонусы обязательны. Если персонаж может получить их, он должен это сделать. Следующие эффекты обычно находятся в бонусах ключей, но могут появляться и в свойствах карт.

 **Маркеры боевого резерва.** Обычно они сопровождаются ключевыми словами «получите» или «потеряйте», означающими, что вы должны добавить указанное число маркеров в боевой резерв или убрать их из него. Как бонус ключа всегда означают «получить» указанное число.

 **Молния.** Особый бонус, который проверяется раньше остальных ключей. Если карта, которую вы хотите разыграть, не первая ваша карта в этой активации, она должна принести этот бонус. Получение нескольких таких бонусов одновременно не даёт дополнительных эффектов. При множителе 0× этот бонус нельзя получить.

 **Карта.** Возьмите 1 карту из своей колоды.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА БОЯ

Паника

Вы паникуете всякий раз, когда ваш персонаж сходит с ума (маркер  находится в красной ячейке шкалы ужаса на планшете персонажа). Как следствие:

- На этапе 2 вашей активации вместо розыгрыша первой карты из руки вы помещаете в комбинацию верхнюю карту из своей колоды боя и применяете её эффекты. Затем вы можете разыгрывать дополнительные карты из руки по обычным правилам (для них требуется бонус ).
- Не собирайте карты в фазе конца раунда. Любые дополнительные карты, получаемые благодаря бонусным ключам, навыкам и свойствам, берите как обычно.

«Вы при смерти»

Когда  персонажа падает до 0, он получает карту «Вы при смерти». Помимо прочего, он немедленно покидает встречу (см. подробности на самой карте). Остальные члены команды продолжают встречу.

Сброс из пустой руки

Когда вы должны сбросить карту из руки, но у вас в руке нет карт, сбросьте вместо этого карту с верха своей колоды боя.

Отрицательный боевой резерв

Количество маркеров в боевом резерве не может становиться отрицательным. Когда атака врага или другой эффект вынуждают персонажа убрать  из боевого резерва, а в нём нет достаточного количества маркеров, последний активный персонаж сбрасывает карту с верха своей колоды боя за каждый недостающий .

Например, в боевом резерве 2 маркера. Атака вынуждает персонажей потерять 4 маркера. Последний активный персонаж убирает 2 маркера из боевого резерва и сбрасывает 2 карты с верха своей колоды боя.

Нет карт в колоде

Когда персонаж должен взять карту из своей колоды боя, но в ней не осталось карт, ничего не происходит — просто продолжайте встречу.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ ВРАГОВ

Многие встречи обладают одной или несколькими чертами, влияющими на бой. Вот список распространённых черт.

Изматывание. Перед  сбрасывайте 1 карту с верха своей колоды боя.

Ловушка. В начале встречи каждый член команды сбрасывает 1 карту из руки или теряет 1 .

Проворство. Вы можете разыгрывать не более 3 карт за активацию.

Раскол. В конце боя, если вы победили, каждый член команды, оставшийся в бою, сбрасывает 1 активное оружие.

Страшилище. Перед , если у вас не более 1 карты в руке, получите 1 .

Утомляемость (X–Y) — эффект. Перед , если в комбинации хотя бы X, но не более Y карт, примените указанный эффект.

СЧЁТЧИК БОЕВОГО РЕЗЕРВА



Вместо того чтобы физически помещать  в боевой резерв, вы можете использовать прилагаемый счётчик. Получая или теряя , просто поворачивайте круг, чтобы отслеживать текущее значение боевого резерва.

ДИПЛОМАТИЯ

Не все встречи в игре приводят к бою. Синяя колода встреч почти полностью состоит из дипломатических испытаний и социальных столкновений, выпадающих на долю вашего персонажа. Такие встречи проводятся по аналогии с боями, хотя и с некоторыми существенными отличиями.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ДИПЛОМАТИИ

Дипломатия в игре — это пошаговое противостояние персонажа (или команды персонажей) и врага, представленного картой встречи. Персонажи во встрече совместно выкладывают длинный ряд карт (комбинацию) с целью продвинуть маркер по шкале симпатии карты встречи на зелёное деление к тому времени, когда время (C) истечёт.

Если маркер продвигается на зелёное деление прежде истечения времени, это не завершает встречу автоматически. Развязка применяется только тогда, когда время достигнет 0.

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

Начало дипломатии. Все члены команды берут по 3 карты в руку, а при желании обновляют их. Установите на кубике времени число C, указанное наверху карты встречи. Поместите красный маркер на начальное деление (Н) шкалы симпатии.

Раунд дипломатии:

- Фаза I. Члены команды выбирают первого активного персонажа.
- Фаза II. Срабатывают отложенные свойства, и активный персонаж может разыгрывать карты дипломатии, добавляя их в конец комбинации.
- Фаза III. Враг выражает ответную реакцию активному персонажу или всем членам команды (в случае C: эффектов).
- Фаза IV. Если среди членов команды остался кто-то, кто ещё не активировался в этом раунде, перейдите к фазе I.
- Фаза V. Каждый член команды сбрасывает все карты, кроме 3, и берёт 1 карту. Начинается новый раунд дипломатии.

Подсказка: если вы чувствуете, что ваш персонаж недостаточно подготовлен для более трудных дипломатических встреч, вы всегда можете попытаться отказаться от них.

Время встречи



Время показывает, как долго продолжается встреча. В дипломатических встречах используйте специальный кубик времени, чтобы отслеживать значение времени. Некоторые эффекты, в том числе реакция врага, могут уменьшать или увеличивать время. Если это происходит, поверните

кубик нужной стороной. Потеряв последнее очко времени, сразу же завершите встречу (игнорируйте оставшиеся эффекты) и примените развязку встречи.

Время никогда не может стать больше 10. Если кубик времени показывает 10 и вы получаете время, ничего не происходит.

Развязка встречи

Исход дипломатической встречи представлен одной или несколькими возможными развязками. Сразу же после того как время уменьшилось до 0, проверьте на шкале симпатии цвет деления, на котором находится маркер. Затем примените развязку, соответствующую этому цвету. После этого дипломатия завершена — верните карту встречи под низ её колоды (если вы брали карту встречи из секретной колоды, верните её обратно).

Возможны три развязки:

- Благоприятный исход.** Обычно требует усилий, но хорошо вознаграждается.
- Нейтральный результат.** Обычно его легко достичь, и он приносит небольшие награды или штрафы.
- Что-то пошло не так.** Штрафы могут быть суровыми.

Отказ от дипломатии

Во время своей активации персонаж (или команда) может отказаться от встречи. Каждый член команды должен согласиться. Если все согласны, опустите маркер по шкале симпатии на 4 деления и потеряйте всё C. Сразу же завершите встречу (игнорируйте оставшиеся эффекты) и примените развязку.

Отказ от дипломатической встречи — это всегда совместное решение команды, команда всегда покидает встречу вместе. Если члены команды не могут прийти к единогласному решению об отказе от встречи, они должны продолжать её.

Карта дипломатической встречи



Эта карта представляет собой типичную дипломатическую встречу. На карте указана следующая информация:

- Сложность встречи.** Каждая дипломатическая встреча относится к одному из четырёх уровней сложности, обозначенных числом 1-4.
- Символ стража (S).** Некоторые враги останутся бродить по окрестностям, если не достичь благоприятной развязки (см. «Стражи» на с. 19).
- Время встречи.** Определяет начальное время встречи.

Карты свечей

Некоторые карты принадлежат к особому подтипу, обозначаемому символом  под названием карты. Сам по себе такой символ ничего не даёт, но у некоторых карт и навыков есть эффекты для карт с таким символом.

4. Название встречи.

5. Шкала симпатии. Многие эффекты перемещают маркер симпатии вверх и вниз по этой шкале. При применении некоторых свойств учитывается, на каком делении находится маркер — на зелёном, сером или красном. Деление «Н» — начальное.

6. Художественный текст.

7. Черты врага. У некоторых встреч могут быть особые способности, действующие на протяжении всей встречи (см. «Дипломатические черты врагов» на с. 31). У «Захмелевшего рыцаря» на иллюстрации выше нет черт.

8. Таблица дипломатии. Левая часть определяет эффекты соединения  ключей, а правая — реакцию врага.

9. Развязка. В зависимости от того, на каком делении шкалы симпатии оказался маркер в конце встречи, вы будете применять разные развязки.

10, 11, 12. Ключи. Соединение половин этих ключей с половинами на следующей карте приносит разнообразные бонусы и формирует комбинацию карт. Больше о ключах см. далее.

Пример дипломатической комбинации



Это пример дипломатической комбинации. Каждый персонаж разыгрывает собственные карты дипломатии, добавляя их к единой общей комбинации. Карты выкладываются в один ряд, так что нижние ключи всегда продолжают друг друга. Не накрывайте никакие ключи. У каждой карты есть открывающие и закрывающие половины различных ключей. Закрывающие половины находятся на левой стороне карты дипломатии — они присоединятся к половинам на предыдущей карте. Открывающие половины находятся справа — они присоединятся к половинам на карте, которая будет добавлена позже.

На карте могут быть не все возможные ключи: большинство карт содержит лишь несколько из них.

Открывающие половины всегда содержат требование к бонусу на закрывающем ключе либо модификатор к нему.

Закрывающие половины могут содержать разные типы бонусов.

Когда две карты дипломатии выкладываются в комбинации рядом, некоторые половины ключей могут соединиться, давая персонажу бонус, показанный на закрывающей половине, если выполняется требование на открывающей половине.

Совмещённые половины ключей считаются соединёнными, даже если вы не выполнили их требование и не получили бонус.

Активные карты

Если не сказано иное, свойства пассивных карт и последней карты в комбинации всегда применяются к активному персонажу и могут использоваться им.

Карта дипломатии



Есть 2 типа карт дипломатии: обычные и пассивные. Единственное их отличие в том, что у пассивных карт свойство всегда остаётся видимым в комбинации. В связи с этим их половины ключей расположены на противоположных сторонах карты.

Каждая карта дипломатии содержит следующую информацию:

1. Название карты.

2. Ключи характеристики. Три верхних ключа карты соответствуют характеристикам персонажа. В открывающих половинах ключей характеристик содержится символ характеристики. При соединении ключа характеристики с закрывающей половиной персонаж получает бонус такого ключа, только если его значение характеристики не меньше указанного.

Например, вы соединили  с . Вы получаете бонус , только если у вашего персонажа есть хотя бы 2 очка характеристики .

3. Магический ключ. Это дополнительный ключ: чтобы получить его бонус, вы должны потратить **магию**. В открывающей половине такого ключа всегда есть символ . При соединении такого ключа с закрывающей половиной персонаж получает его бонус, только если потратит 1 **магию**. Эту стоимость можно оплатить только в момент соединения ключа и только один раз.

В команде. Любой член команды может тратить **магию** для оплаты.

4. Бесплатный ключ. У нижнего ключа нет требований. В открывающей половине обычно есть множитель. При соединении такого ключа с закрывающей половиной персонаж получает его бонус всегда (кроме случаев, когда бонуса нет или когда множитель — 0×).

5. Свойство. В тексте карты описаны особые правила, применяемые в различные фазы дипломатии. Свойства карт активны, пока они видимы (не накрыты другими картами в комбинации).

6. Номер карты. Чтобы вам было легче сортировать карты и собирать колоды, все карты боя и дипломатии пронумерованы и подписаны именем персонажа. Буква рядом с номером указывает разновидность карты (Б — базовая, У — улучшенная, М — карта, приобретённая в ходе миссии).

Выпады

Некоторые карты приносят выпады — помещаемые на карту маркеры, которые обозначают, сколько раз вы сможете применить то или иное свойство карты.

Такие свойства начинаются со слов «потратьте X выпадов». Вы можете применять их в любой момент активации персонажа (если только текст не ограничивает их определённой фазой дипломатии). Необходимое число выпадов всегда указано; если на карте недостаточно выпадов, вы не можете применить это свойство.

В команде. Активный персонаж может применять свойства вида «потратьте X выпадов» с любых карт в комбинации, но владелец карты должен дать на это согласие.

Начало дипломатии

Дипломатия начинается, когда вы берёте карту, оформленную как карта дипломатической встречи (см. на с. 27) с хотя бы одной половиной ключа на правой стороне.

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

1. Каждый член команды берёт 3 карты из своей колоды дипломатии. Можно обновить карты в руке (см. далее).
2. Установите на кубике времени число, указанное символом  наверху карты встречи.
3. Поместите красный маркер на начальное деление (Н) шкалы симпатии.
4. Если у врага есть черты, проверьте их на этом этапе, поскольку некоторые из них могут вступить в силу уже сейчас (см. «Дипломатические черты врагов» на с. 31).

Обновление карт

Если вас не устраивает начальная рука карт, вы можете положить её рядом со своей колодой дипломатии и набрать новую руку, однако на 1 карту меньше. Затем замешайте вашу предыдущую начальную руку карт обратно в колоду дипломатии. Вы можете повторять эту процедуру, пока в руке не останется 1 карта. Когда все члены команды взяли начальные карты, проверьте черты врага и переходите к фазе I раунда дипломатии.

Раунд дипломатии

Обычно дипломатическая встреча состоит из нескольких раундов, каждый из которых включает в себя следующие фазы.

I. Выбор активного персонажа

Члены команды решают, кто будет активным персонажем. Им может стать любой из тех, кто ещё не был активным в этом раунде дипломатии (у кого ещё нет  на планшете).

Положите  на планшет персонажа, ставшего активным, чтобы запомнить, что он больше не сможет стать активным персонажем до следующего раунда.

Не забывайте, что любые игровые эффекты в течение раунда (потеря , получение , штрафы свойств и т. д.) применяются лишь к активному персонажу, если не сказано иное.

II. Активация персонажа

1. Отложенные свойства

Уберите 1  с каждой карты дипломатии в комбинации (если есть), продвигаясь по комбинации слева направо.

Если вы убрали последний  с карты, проверьте, есть ли на этой карте отложенное свойство, и примените его.

2. Розыгрыш карт

На этом этапе активный персонаж осуществляет свой план, разыгрывая карты из руки и добавляя их к комбинации. Если персонаж в панике, он вынужден разыграть случайную карту (см. «Паника» на с. 31). Данный этап проходит так:

А. Розыгрыш первой карты дипломатии. Разыгрывая самую первую карту дипломатии во время каждой своей активации, можете выбрать для этого любую карту из руки. Вам просто нужно правильно расположить её вслед за предыдущей картой в комбинации (см. «Пример дипломатической комбинации» на с. 28) — так, чтобы закрывающая половина бесплатного (нижнего) ключа соединилась с его открывающей половиной на предыдущей карте.

Если вы не можете или не хотите разыгрывать карты, перейдите к следующей фазе.

Как разыгрывать карты

Разыграв карту, сразу же примените её эффекты в таком порядке:

- Проверьте, соединились ли половины ключей характеристик. Следуя сверху вниз, получите бонусы, находящиеся в закрывающих половинах таких ключей. Не забывайте, что для получения бонуса значение этой характеристики у вашего персонажа должно быть не ниже указанного в открывающей половине ключа.

Если значение вашей характеристики выше, чем требуется, это никак не влияет на бонусы — они остаются прежними.

Самый частый бонус на картах дипломатии — . У такого бонуса может быть разный эффект (или вовсе никакого эффекта) для ключей разных характеристик. Внимательно проверьте это в таблице дипломатии на карте встречи.

- Соединив магический ключ, вы можете получить его бонус, если вы (или другой член команды) потратите 1 **магию**.
- Нижний (бесплатный) ключ соединяется всегда. Получите бонус, находящийся в закрывающей половине ключа, применив к нему множитель из открывающей половины.

Если множитель — 0×, вы не получаете этот бонус.

- Проверьте свойство карты. Если оно срабатывает сейчас, примените его (см. «Символы карт дипломатии» на с. 30).
- Проверьте, вызвала ли эта карта срабатывание эффектов любой другой карты или навыка.

Если вы накрываете обычную (не пассивную) карту дипломатии, на которой есть , сразу же уберите их, но не применяйте отложенное свойство.

Б. Розыгрыш дополнительных карт дипломатии. В каждой активации вы можете разыграть дополнительные карты после первой, для этого каждая такая карта должна принести бонус  в любом из своих ключей. Если у вас нет карт с этим бонусом или вы не можете найти способ его получить, вы не можете разыгрывать дополнительные карты.

III. Реакция врага

Теперь враг выражает ответную реакцию последнему активному персонажу. Его реакция обычно тем или иным образом действует на шкалу симпатии (например, опуская маркер вниз) и на время.

- Примените к активному персонажу эффекты реакции врага по порядку слева направо.

В команде. Непосредственно перед некоторыми эффектами реакции врага бывает символ . Такие эффекты применяются к каждому члену команды.

- Если реакция врага должна опустить маркер по шкале симпатии ниже, чем нижнее деление, вместо этого сбросьте верхнюю карту своей колоды дипломатии за каждый  после нижнего деления.

Эффекты, влияющие на реакцию врага

На картах встречаются следующие эффекты:

. Изменяет атаку врага, либо отменяя какие-либо её эффекты, либо добавляя другие.

Перед . Примените после завершения своей активации, но до любых эффектов .

После . Примените после того, как вы применили все части атаки врага.

«Разыграть» и «поместить»

Вы **разыгрываете** карты непосредственно из руки. Иногда какие-либо эффекты могут **помещать** карты в комбинацию; в таком случае будет особо указано, применять ли их эффекты как обычно или нет.

Бонус

Если вы хотите разыграть любую карту в своей активации, кроме первой, на разыгрываемой карте (а не на предыдущей) должен быть бонус , который можно получить. Получение нескольких бонусов  одновременно не даёт дополнительных эффектов.

Если у бонуса  множитель 0×, получить его нельзя.

Стоимость для команды

Во время встречи стоимость в **еде**, **магии** и **золоте** может оплачивать любой член команды, но стоимость в ,  и  должен оплачивать активный персонаж.

IV. Проверка готовности

Проверьте, все ли члены команды активировались в этом раунде дипломатии (у всех ли на планшетах персонажей есть ).

- Если да, перейдите к фазе V («Конец раунда»).
- Если в команде остались персонажи, которые ещё не были активными, вернитесь к фазе I («Выбор активного персонажа»).

V. Конец раунда

- Каждый член команды сбрасывает все карты из руки, кроме любых трёх.
- Каждый член команды берёт 1 карту из своей колоды дипломатии. Не берите карту, если ваш персонаж в панике (см. «Паника» на с. 31).
- Уберите все  с планшетов персонажей. Это не распространяется на  на картах дипломатии!
- Начните новый раунд. Вернитесь к фазе I («Выбор активного персонажа»).

Отмена

Многие карты и навыки позволяют вам отменять те или иные части реакции врага. Если эффекта отмены недостаточно, чтобы полностью нейтрализовать эффект реакции врага, уменьшите эффект реакции на эффект отмены.

Наиболее распространённый тип отмены в дипломатии позволяет вам отменить .

ЗАВЕРШЕНИЕ ВСТРЕЧИ

Проверка развязки

В любой момент, потеряв последнее очко времени, сразу же завершите встречу и примените развязку (игнорируйте оставшиеся эффекты).

Есть только два способа завершить дипломатическую встречу: уменьшить время до 0 или получить карту «Вы при смерти», будучи последним персонажем во встрече.

Например, реакция врага такая: «Потеряйте 1 ». Если потеря 1  уменьшит время до 0, вы не перемещаете маркер, а сразу же применяете эффект развязки.

Эффекты развязки

Примените эффект развязки (см. «Карта дипломатической встречи» на с. 27) в зависимости от положения маркера симпатии. Есть три возможные развязки: , , .

В команде. Только эффекты, перед которыми есть символ , применяются к каждому члену команды. Остальные эффекты команда получает раз за встречу, их нужно разделить между членами команды.

После встречи

Поместите карту встречи под низ её колоды (если вы брали карту встречи из секретной колоды или из коробки, верните её обратно). Затем каждый член команды перемешивает свою колоду дипломатии, вернув в неё карты из руки, комбинации и сброса. Уберите все  с планшетов персонажей. Если встреча случилась в ходе исследования, продолжайте его, применив дополнительные эффекты, если нужно.

СИМВОЛЫ КАРТ ДИПЛОМАТИИ

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

 **При реакции врага.** У некоторых карт есть эффекты, применяемые при реакции врага.

Если у реакции врага такой же эффект, как и у эффекта , суммируйте их значения.

Если эффект  не присутствует в реакции врага, примените его как последний эффект этой реакции (см. «Примеры эффектов » на с. 25).

 **При розыгрыше.** Примените это свойство, добавив карту к комбинации и соединив её ключи.

 **Отложенное свойство.** Такое свойство связано с  (маркерами времени), помещаемыми на карту. Активный игрок (это может быть не владелец карты) применяет это свойство, когда убирает с неё последний . Накрывая другой картой обычную (не пассивную) карту, на которой есть , сбросьте все эти , не применяя отложенные свойства.

 **Время.** Устанавливает, как долго будет продолжаться встреча. Некоторые эффекты предпишут вам получить (увеличить) или потерять (уменьшить) время.

 **Урон.** Этот символ означает, что персонаж должен уменьшить своё  на указанное число.

 **Неотменяемый урон.** Такой урон нельзя отменить! Однако эффекты, которые полностью блокируют реакцию (либо преобразуют урон в другие эффекты), применяются и к неотменяемому урону.

 **Соединённый ключ характеристики.** Этот символ относится к ключам характеристик, левые и правые половины которых физически соединены.

 **Соединённый магический ключ.** Этот символ относится к магическим ключам, левые и правые половины которых физически соединены.

 **Умножаемый эффект.** Примените эффект, указанный справа от этого символа, к каждому члену команды.

 **Страж.** У некоторых встреч такой символ бывает на развязках. Если встреча завершилась таким исходом, поместите её фигурку в локацию как стража, а карту встречи положите рядом с игровой областью.

 **Устранение.** Сбросьте последнюю карту дипломатии в комбинации. У некоторых карт есть эффект «Если »; сбросив такую карту из комбинации, примените указанный эффект. Если эффектов  несколько, примените каждый из них последовательно.

 /  /  **Требования к характеристикам.** Чтобы получить бонус, соединённый с таким ключом, ваше значение изображённой характеристики должно быть не менее 1, 2 или 3 соответственно.

 **Множитель бесплатного ключа.** Умножьте следующий бонус. Например,   означает, что вы поднимаете маркер на 2 деления вверх по шкале симпатии.

Бонусы ключей

↑ / ↓ **Вверх / вниз.** Переместите маркер на 1 деление вверх или вниз по шкале симпатии.

☘ **Бонус встречи.** Получив бонус ☘, проверьте, есть ли на карте встречи правило для характеристики, с которой он соединён. Если да, примените указанный эффект однократно. Вот некоторые примеры различных эффектов ☘.

Более высокое значение характеристики не умножает эффекты ☘.



1. Получив ☘ от ключа ☘, вы возьмёте 1 карту.
2. Если вы можете получить ☘ от ключа ☘, вы можете разыграть эту карту, даже если она не первая в вашей активации (подобно обычному получению бонуса ☘).
3. Получив ☘ от ключа ☘, вы потеряете 1 ☘, что может завершить вашу встречу до применения других ключей.

Получив ☘ от ключа ☘, переместите маркер по шкале симпатии на 1 деление вверх. Кроме этого, получив ☘ от ключа ☘, вы получите 1 ☘, продляя встречу.

⚡ **Молния.** Особый бонус, который проверяется раньше остальных ключей. Если карта, которую вы хотите разыграть, не первая ваша карта в этой активации, она должна принести этот бонус. Получение нескольких таких бонусов одновременно не даёт дополнительных эффектов. При множителе 0× этот бонус нельзя получить.

📄 **Карта.** Возьмите 1 карту из своей колоды.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА ДИПЛОМАТИИ

Паника

Вы паникуете всякий раз, когда ваш персонаж сходит с ума (маркер 🧠 находится в красной ячейке шкалы ужаса на планшете персонажа). Как следствие:

- На этапе 2 вашей активации вместо розыгрыша первой карты из руки вы помещаете в комбинацию верхнюю карту из своей колоды дипломатии и применяете её эффекты. Затем вы можете разыгрывать дополнительные карты из руки по обычным правилам (для них требуется бонус ☘).
- Не собирайте карты в фазе конца раунда. Любые дополнительные карты, получаемые благодаря бонусным ключам, навыкам и свойствам, берите как обычно.

«Вы при смерти»

Когда 🧠 персонажа падает до 0, он получает карту «Вы при смерти». Помимо прочего, он немедленно покидает встречу (см. подробности на самой карте). Остальные члены команды продолжают встречу.

Сброс из пустой руки

Когда вы должны сбросить карту из руки, но у вас в руке нет карт, сбросьте вместо этого карту с верха своей колоды дипломатии.

Маркер ниже последнего деления симпатии

Маркер на шкале симпатии никогда не может находиться ниже нижнего деления или выше верхнего.

Когда реакция врага или другой эффект предписывает вам ↓ ниже нижнего деления шкалы симпатии, последний активный персонаж вместо этого сбрасывает карту с верха своей колоды дипломатии за каждый такой ↓.

Когда реакция врага или другой эффект предписывает вам ↑ выше верхнего деления шкалы симпатии, ничего не происходит.

Например, маркер на шкале симпатии находится на втором делении снизу. Реакция врага ↓↓↓↓. Вы перемещаете маркер на последнее деление шкалы симпатии, затем последний активный персонаж сбрасывает 2 карты с верха своей колоды дипломатии.

Нет карт в колоде

Когда персонаж должен взять карту из своей колоды дипломатии, но в ней не осталось карт, ничего не происходит — просто продолжайте встречу.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ЧЕРТЫ ВРАГОВ

Многие встречи обладают одной или несколькими чертами, влияющими на дипломатию. Вот список распространённых черт.

Жадность. В начале дипломатии потратьте 1 **золото** или получите 1 ☘.

Обескураживание. При отказе от встречи всегда применяйте 🧠.

Проворство. Вы можете разыгрывать не более 3 карт за активацию.

Страшилище. Перед 🧠, если у вас не более 1 карты в руке, получайте 1 🧠.

Утомляемость (X—Y) — эффект. Перед 🧠, если в комбинации хотя бы X, но не более Y карт, примените указанный эффект.

УКАЗАТЕЛЬ ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ СИМПАТИИ



Вместо того чтобы перемещать 🧠 по шкале симпатии, вы можете использовать прилагаемый указатель дипломатической симпатии. В начале встречи наденьте указатель на карту, установив его на начальное деление шкалы симпатии, и перемещайте его вверх и вниз, когда применяете ↑ и ↓ соответственно.

ПРИМЕР БОЯ

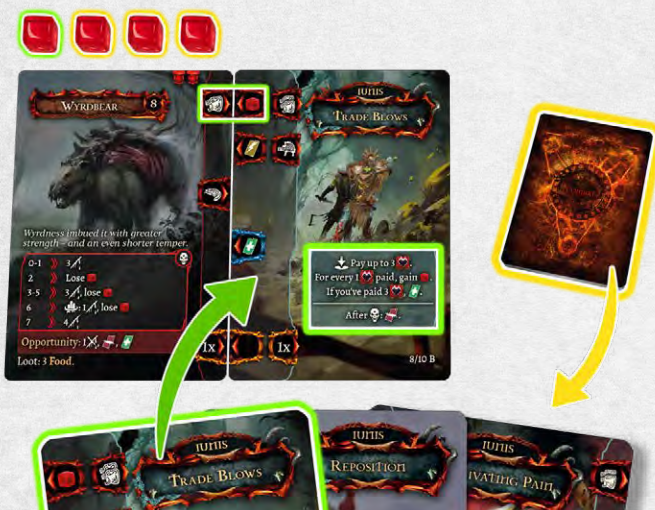
Юнис в команде с Элганом взяли зелёную карту встречи, и это оказался жуткий «Искажённый медведь»! Команда сочла себя достаточно сильной и решила бросить вызов врагу.

НАЧАЛО БОЯ

Все члены команды берут по 3 карты из своих колод боя. Каждый решает оставить себе эту начальную руку карт.

Раунд 1

Команда решает, что первым активным персонажем будет Юнис, поэтому она кладёт маркер времени ⌚ на свой планшет персонажа.



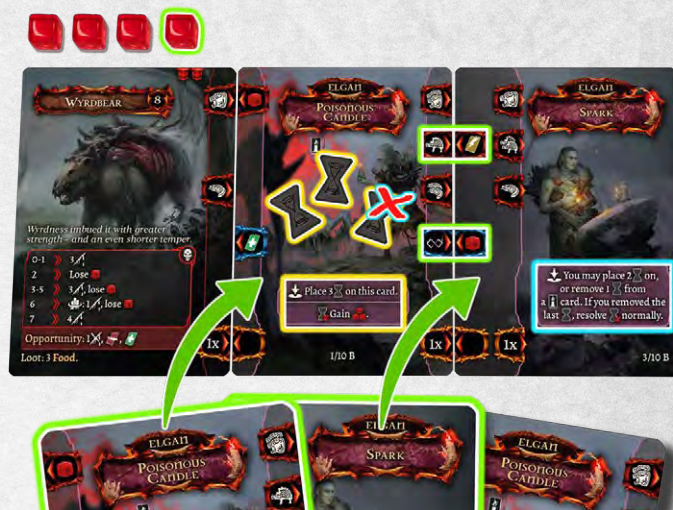
Первой картой в активации игрока может быть разыграна любая карта из руки, и Юнис решает разыграть «Обмен ударами». У неё есть 2 очка ⚡, поэтому соединённый ключ ⚡ приносит бонус ⚡ в боевой резерв. Другие ключи не приносят ей бонусов, поэтому она применяет свойство карты при розыгрыше и решает потратить 3 ⚡, чтобы добавить ⚡ в боевой резерв. Свойство карты позволяет ей после траты 3 ⚡ взять ещё 1 карту. У другого свойства разыгранной карты есть эффект «После ⚡», так что оно применится позже, после атаки врага. Юнис решает не разыгрывать дополнительные карты. Теперь наступает время для атаки врага.



Последний активный персонаж применяет атаку из таблицы боя на карте встречи. В боевом резерве есть ⚡, а это значит, что искажённый

медведь наносит Юнис 3 ⚡ и убирает 1 маркер из боевого резерва. Далее Юнис проверяет свойство «После ⚡»: в нём содержится символ ⚡. Это значит, что последнюю карту в комбинации нужно сбросить. Сама карта с этим символом как раз последняя, поэтому Юнис сбрасывает «Обмен ударами» из комбинации.

Следующим активным игроком должен стать Элган, и он отмечает это при помощи ⌚.



Элган разыгрывает «Ядовитую свечу» и ничего не получает от бонусов соединённых ключей, потому что у него нет очков ⚡, а закрывающая половина бесплатного ключа пуста. Затем игрок применяет свойство карты при розыгрыше, которое указывает Элгану поместить на неё 3 ⌚. У этой карты есть отложенное свойство — его можно узнать по символу ⚡. Когда игрок уберёт последний ⌚, он применит это свойство и добавит в боевой резерв ⚡.

После этого Элган решает разыграть также карту «Искра». Он может разыграть эту дополнительную карту, потому что на ней есть бонус ⚡, который при получении разрешает играть эту карту не первой в активации. У Элгана есть 1 очко ⚡, поэтому он может получить этот бонус. Игрок тратит 1 магию, чтобы получить бонус ⚡ и поместить ⚡ в боевой резерв. Затем он применяет свойство при розыгрыше, чтобы убрать 1 ⌚ с «Ядовитой свечи», чтобы её отложенное свойство сработало быстрее. На карте остаётся ещё 2 ⌚, так что применить это свойство пока ещё нельзя.



Враг атакует, нанося 3 ⚡ Элгану, поскольку в боевом резерве ⚡. После этого он снова убирает 1 ⚡.

Игроки проверяют готовность: поскольку у каждого члена команды на планшете персонажа есть ⌚, они переходят к концу раунда. Им

не нужно сбрасывать карты, ведь ни у кого в руке не больше 3 карт. Затем они берут по 1 карте из своих колод боя. Каждый убирает  со своего планшета персонажа, и начинается новый раунд.

Раунд 2

Члены команды решают, что первым активным персонажем снова будет Юнис. Она кладёт маркер времени  на свой планшет персонажа.



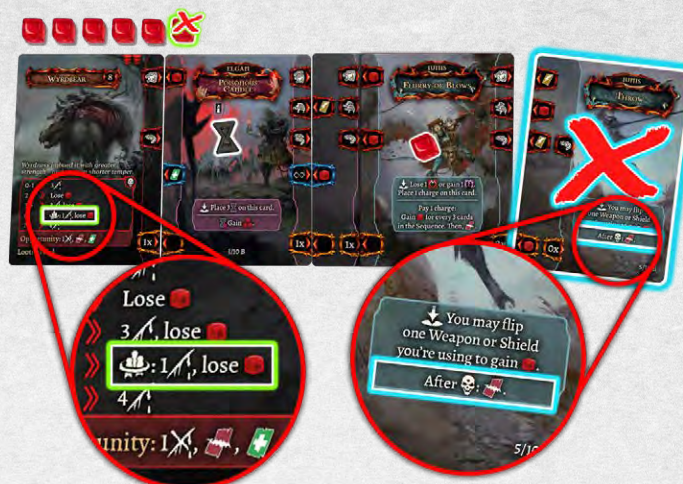
Раньше игроки пропускали этап отложенных свойств, потому что в комбинации не было карт с . Но на этот раз всё иначе, так что Юнис убирает 1  с «Ядовитой свечи». На карте всё ещё остаётся 1 , поэтому пока что ничего не происходит.



Юнис переходит к розыгрышу первой карты в активации и выбирает «Шквал ударов». Только  приносит ей бонус , и она помещает его в боевой резерв. Применяя свойство при розыгрыше, Юнис решает получить 1 , чтобы поместить 1 выпад на карту.

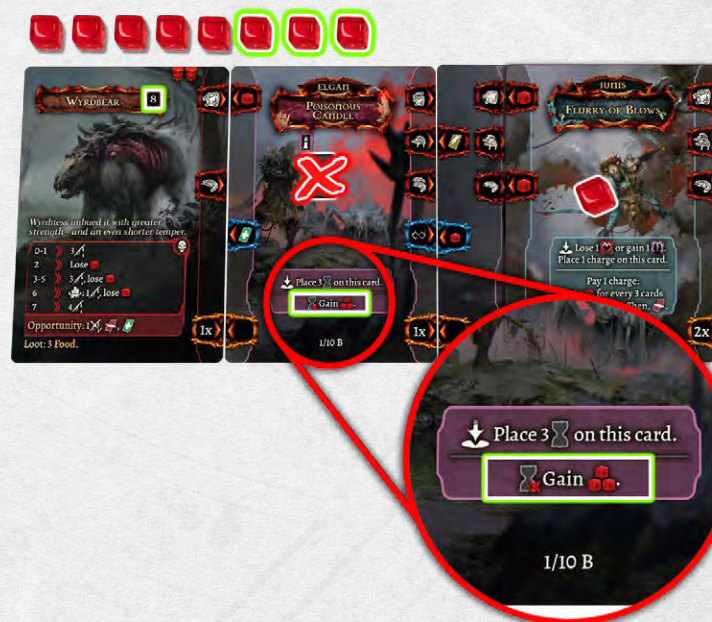
После этого Юнис решает разыграть ещё одну карту — «Бросок», используя бонус  от ключа . Она также получает бонус  от бесплатного ключа и добавляет их в боевой резерв. Свойство карты при розыгрыше применить нельзя, потому что у Юнис нет ни оружия, ни щита.

Игроки переходят к ответной атаке искажённого медведя.



Поскольку в боевом резерве 6 , применяется новая атака. Символ  перед  означает, что урон наносится каждому члену команды, так что каждый должен сдвинуть маркер здоровья на 1 ячейку вниз по шкале. И снова один  приходится убрать из резерва, оставив зверя с . После атаки врага Юнис должна сбросить «Бросок», как указано в свойстве карты.

Теперь наступает очередь Элгана быть активным игроком. Он кладёт  на свой планшет персонажа.



Прежде всего Элган проверяет отложенное свойство и убирает последний , оставшийся на «Ядовитой свече». Это значит, что свойство карты срабатывает, добавляя  в боевой резерв. Перед этим в нём уже было , поэтому теперь маркеров становится 8, что равно стойкости врага.

Поздравляем! Искажённый медведь повержен, и встреча немедленно завершается. Теперь команда забирает добычу, указанную внизу карты встречи. Члены команды получают 3 еды, которую они могут распределить между собой как угодно. Затем они убирают карту встречи под низ зелёной колоды встреч, возвращают все карты боя (из руки, комбинации и сброса) в свои колоды и перемешивают их.

ПРИМЕР ДИПЛОМАТИИ

Осберт в команде с Гердвин взяли синюю карту встречи, и это оказался в стельку пьяный «Захмелевший рыцарь»! Посмотрев на него, команда решила, что разговорить его не составит труда.

Начало дипломатии

В начале дипломатической встречи команда должна установить кубик времени. Игроки помещают его на карту встречи, выставив на нём число, указанное наверху карты рядом с символом — в этой встрече 3. Также они устанавливают красный маркер на начальное деление шкалы симпатии, обозначенное «Н».

Все члены команды берут по 3 карты из своих колод дипломатии. Каждый решает оставить себе эту начальную руку карт.

Раунд 1

Команда решает, что первым активным персонажем будет Гердвин, поэтому она кладёт маркер времени на свой планшет персонажа.



Первой картой в активации игрока может быть сыграна любая карта из руки, и Гердвин решает разыграть «Нетерпеливость». Бесплатный ключ приносит бонус , который означает, что Гердвин перемещает маркер по шкале симпатии на одно деление вверх. Свойство при розыгрыше карты «Нетерпеливость» предписывает Гердвин поместить на неё 2 красных маркера, означающих выпад. Она сможет использовать их позже, чтобы сбросить () карту из комбинации.

Гердвин решает разыграть ещё одну карту — «Суровый приказ». Она может сделать это, поскольку на карте есть бонус , который Гердвин получит благодаря своему 1 очку . Другие соединённые ключи не приносят ей бонусов, и она применяет свойство карты при розыгрыше. Текущая симпатия , и она решает потерять 1 , что она и делает, выставив 2 на кубике времени. На «Суровом приказе» есть ещё одно свойство, которое работает, когда карта , а это как раз можно устроить.



Гердвин тратит 1 выпад с карты «Нетерпеливость», чтобы сбросить «Суровый приказ», убрав его в стопку сброса. Способность карты срабатывает, что позволяет Гердвин переместить маркер на 1 деление вверх по шкале симпатии. Больше Гердвин не хочет разыгрывать карты, поэтому она переходит к этапу реакции врага.

Теперь захмелевшему рыцарю пора отвечать. Последний активный персонаж применяет реакцию из правой части таблицы дипломатии с символом наверху. Гердвин перемещает маркер на 1 деление вниз по шкале симпатии (), сбрасывает последнюю карту из комбинации (это «Нетерпеливость») и выставляет 1 на кубике времени.

Следующим активным игроком должен стать Осберт, и он отмечает это на своём планшете персонажа при помощи .



Осберт — любитель азартных игр, и первой картой он разыгрывает «Рискованную ставку». И ключ , и бесплатный ключ приносят по бонусу , так что Осберт перемещает маркер по шкале симпатии на два деления вверх. Теперь маркер находится на , а это значит, что свойство «Рискованной ставки» при розыгрыше можно применить, и Осберт решает воспользоваться возможностью — он получает 2 и перемещает маркер на деление «Н».



Теперь им предстоит снова заниматься убеждением рыцаря с самого начала, а время на исходе, поэтому Осберт разыгрывает ещё одну карту — «Путь гармонии», получая бонус от ключа . Свойство этой карты при розыгрыше даёт Осберту выбор, и он решает взять карту () и получить 1 , поэтому выставляет 2 на кубике времени.

Осберт решает, что этого пока достаточно. Враг выражает свою реакцию: игроки перемещают маркер по шкале симпатии на 1 деление вниз, сбрасывают последнюю карту в комбинации и теряют 1 .

Игроки проверяют готовность: поскольку у каждого члена команды на планшете персонажа есть , они переходят к концу раунда. Им не нужно сбрасывать карты, ведь ни у кого в руке их не больше 3. Затем они берут по 1 карте из своих колод дипломатии. Каждый убирает со своего планшета персонажа, и начинается новый раунд.

Раунд 2

Члены команды решают, что на этот раз первым активным персонажем будет Осберт. Он кладёт маркер времени ⌚ на свой планшет персонажа.

Они снова пропускают этап отложенных свойств, раз в комбинации нет карт с ⚡.



Осберт переходит к розыгрышу первой карты в активации и выбирает «Везение». Бонус ключа ⚡ приносит 1 ⬡, и Осберт выставляет на кубике времени 2. Чтобы применить свойство карты при розыгрыше, он должен бросить кубик. На кубике выпадает 4, и Осберт выбирает вариант ↑ — маркер передвигается на 1 деление вверх по шкале.



Далее он разыгрывает «Фокус с монеткой», пользуясь тем, что может получить бонус ⚡ от ключа ⚡. Он тратит 1 магию, чтобы получить бонус ⚡, и перемещает маркер на 2 деления вверх по шкале. Способность карты при розыгрыше снова предоставляет выбор, но Осберт не желает ничего никому платить и решает потерять 1 ⬡ — выставляет на кубике 1.



У Осберта есть ещё одна карта в руке — «Торговаться», и он разыгрывает её, используя бонус ⚡ от ключа ⚡. Свойство этой карты сработает на этапе реакции врага, что отмечено символом ⚡.

Наступает время реакции врага. Однако на этот раз её не будет, ведь свойство карты «Торговаться» предписывает: «Игнорируйте реакцию». После ⚡ эту карту нужно сбросить, что Осберт и делает.

Теперь наступает очередь Гердвина быть активным игроком. Она кладёт ⌚ на свой планшет персонажа.



В качестве первой карты она разыгрывает «Устрашение» и получает бонус её бесплатного ключа, перемещая маркер по шкале симпатии на 2 деления вверх. Затем, применяя свойство при розыгрыше, она сбрасывает и только что разыгранную карту, и карту Осберта «Фокус с монеткой».

Гердвин решает, что достаточно поговорила, и переходит к этапу реакции врага.



Реакция захмелевшего рыцаря перемещает маркер на 1 деление вниз, сбрасывает «Везение» и уменьшает время до 0, а это означает, что встреча подошла к концу.

Поздравляем! Маркер симпатии находится на ⬡, так что команда забирает награду из раздела «Развязка», соответствующую этому цвету симпатии. Им удалось получить 2 золота от захмелевшего рыцаря, и они делят его между членами команды. Затем они убирают карту встречи под низ синей колоды встреч, возвращают все карты дипломатии (из руки, комбинации и сброса) в свои колоды и перемешивают их.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

В этом разделе вы найдёте рекомендуемые способы уменьшать или увеличивать сложность вашей кампании.

СЮЖЕТНЫЙ РЕЖИМ

Выжить на западном Авалоне нелегко! Если вы и ваши товарищи предпочитаете менее кризисное прохождение и хотите просто окунуться в историю без страха проигрыша, попробуйте внести следующие изменения — или все, или только некоторые из них.

Начальные предметы

Во время подготовки мира (с. 6) на шаге «8. Подготовьте колоды предметов и секретов» каждый персонаж получает 1 случайный предмет А.

Гений тактики

Получите карту секрета 49. Она позволяет разыгрывать дополнительные карты в ваш ход без получения бонуса , так что вам будет легче строить комбинацию.

Встречи и события

Когда вы готовите колоды встреч в начале главы, а также когда игра предписывает вам поместить случайные события на верх колоды событий, считайте число персонажей в игре на 1 меньше (минимум 1).

Ограничение здоровья

Уберите из игры пластиковые маркеры , вместо этого отмечайте  обычным красным маркером. Теперь ваше  больше не ограничивает вашу .

Стоимость путеводных камней

Измените дополнительную стоимость действия «Активация путеводного камня» следующим образом:

- Потратьте 1 **магию** на персонажа.
- Сделайте кровавое подношение: потратьте 2  за персонажа и получите 1  за персонажа.

В обоих случаях стоимость в  остаётся прежней.

Развитие персонажа

Улучшая свою колоду боя или дипломатии, берите перед выбором на 1 карту больше.

Ход времени

В каждой главе, когда вы в первый раз должны получить одну или несколько частей достижения «Время идёт», получайте на 1 часть меньше.

ЭПИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Если вы и ваши товарищи хорошо изучили игру и вам нравится справляться с её трудностями, можете ещё её усложнить. Для этого внесите следующие изменения, делающие игровой процесс более затруднительным и суровым.

Если вы желаете умеренных трудностей, вы можете внести лишь некоторые из этих изменений.

Усиленные встречи

Получите карту секрета 48. Она добавляет ещё один эффект каждой атаке и реакции врага.

Отступление из боя и отказ от дипломатии

Если вы отступаете, после атаки врага бросьте кубик.

1–3: вы остаётесь в бою!

4–6: вы благополучно отступаете.

Отказываясь от дипломатии, применяйте  (если встреча не предписывает другого).

События

Когда игра предписывает вам поместить случайные события на верх колоды событий, считайте, что персонажей в игре на 1 больше.

Стоимость путеводных камней

Действие «Активация путеводного камня» стоит дополнительно 1  за персонажа. Это касается как обычной стоимости, так и кровавого подношения.

Развитие персонажа

Вместо обычной стоимости в **опыте** (см. «Характеристики и развитие персонажа» на с. 20) используйте этот список:

3 **опыта** ⇒ возьмите 2 карты боя или 2 карты дипломатии из своего набора улучшения и выберите одну, а вторую замешайте обратно в набор улучшения.

3 **опыта** + 1 **опыт** за каждое очко в паре противоположных характеристик ⇒ очко характеристики в этой паре.

5 **опыта** + 5 **опыта** за каждый навык в паре противоположных характеристик ⇒ навык в этой паре характеристик.

Предметы

Вы можете нести не более 5 предметов (на секреты это ограничение не распространяется).

Классический отдых

Измените правила восстановления сил в конце дня:

- Каждый персонаж **должен** потратить 1 **еду** при каждом восстановлении сил. Он получает 1  и теряет 1  как обычно, но не получает дополнительной 1 .
- Каждый персонаж, который не потратил 1 **еду** при восстановлении сил:
 - Если он был измождён, он теряет 1 .
 - Если он не был измождён, он перемещает свой маркер  в ячейку 4 шкалы энергии.

Ограниченная устойчивость

Получая часть достижения «Время идёт», гасите самый дальний от всех персонажей путеводный камень.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Творческий руководитель: Кшиштоф Пискорский.

Руководитель проекта: Томаш Завадзкий.

Разработчики: Кшиштоф Пискорский, Михал Лях, Конрад Сульжицкий, Анджей Беткевич.

Разработчики «Потерянных глав»: Конрад Сульжицкий, Войцех Фрелих.

Разработчик режима «В туманах»: Ян Труханович.

Ведущий разработчик: Михал Лях.

Тестирование и развитие: Михал Лях, Виктория Слюсарчик, Паулина Влодарчик, Конрад Сульжицкий, Лукаш Стырна, Томаш Завадзкий, Пётр Крейнер, Филип Томашевский, Анджей Беткевич, Адриан Кравчик.

Составители правил и обучающего буклета: Кшиштоф Пискорский, Михал Лях, Конрад Сульжицкий, Паулина Влодарчик.

Автор сюжета: Кшиштоф Пискорский.

Авторы художественных текстов: Кшиштоф Пискорский, Анджей Беткевич, Марцин Мортка, Виктория Слюсарчик.

Редактор: Мэтт Клик.

Корректоры: Тайлер Браун, Виктория Слюсарчик, Паулина Влодарчик, Конрад Сульжицкий.

Художественный руководитель: Патрик Ендрашек.

Графический дизайн: Адриан Радзюн, Михал Леховский, Лукаш Стырна, Клаудиа Вуйцик, Анджей Пулторанос.

Художники: Пётр Фоксович, Пётр Орлеанский, Памела Луневская, Якуб Дзиковский, Ева Лябак, Вероника Кордеуш, Агнешка Шаде, Патрик Ендрашек, Михал Пайч, Давид Юрек, Матеуш Бельский, Мацей Вешховский, Якуб Ягода.

3D-моделирование: Пётр Гацек, Матеуш Модзелевский, Михал Лисек, Марек Кондратович, Марта Бернацкая, Енджей Хомицкий.

Вёрстка и предпечатная подготовка: Анета Коперкевич, Кинга Яник, Рафал Янишевский, Патриция Мажец, Марыся Пинковская-Пожицкая, Анджей Пулторанос.

Производство: Яцек Щипиньский, Адрианна Коценцкая, Анна Чайка, Ольга Бараняк, Витольд Худый, Зофья Ежиньская, Томаш Килан, Матеуш Вольский, Михал Матлош.

Духовная поддержка: Мажена Тусиньская.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Иван Реморов.

Редакторы: Владислава Орешонок, Анастасия Пивоварова.

Переводчики: Полина Ли, Иван Реморов.

Другие переводчики журнала исследований: Надежда Гайдаш, Наталья Просунцова, Георгий Чинчаладзе.

Переводчик набора дополнений: Александр Петрунин.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.

УКАЗАТЕЛЬ

Агрессивность 	20	Летописец	10	Путешествие	8, 14
Активировать путеводный камень	9, 16	Лист достижений	13	Развитие персонажа	10, 20
Активный персонаж	24, 29	Личное	17	Разгар дня	8, 9
Атака врага 	24	Локация	14	Реакция врага 	29
Базовые карты	6, 23, 28	Магия	16, 24, 29	Ресурсы	16
Бегство	22	Маркер здоровья	6, 20	Сброс карт	16
Безумие	17	Маркеры времени 	8, 14	Свеча 	23, 28
Боевая комбинация	23	Маркеры задач 	18	Свойство персонажа	6, 9
Боевой резерв	22, 25, 26	Миролюбивость 	20	Связанные локации	8, 14
Бой	22	Миссия	18	Секрет, секретная карта	17
Бонус ключа	26, 31	Молния (бонус) 	24, 26, 29, 31	Символы карт боя	25
Бросок кубика	11, 19	Набор улучшения	6, 20	Символы карт дипломатии	30
Видение 	10, 12, 14	Навык	15, 20	Скрытые сведения	12
Восстановление сил	10	Начало дня	8	Слабость персонажа	6
Время 	27, 30	Немедленный эффект 	9, 14	Смена погоды	41
Время идёт	13	Нет карт в колоде	26, 31	Смерть	17, 37
Встреча	13	Ноний, владыка глубин	41	Событие	8, 18
Выпады	23, 28	Обновление карт	24, 29	Соединённые ключи	23, 28
Действие	8, 9	Общее	17	Сохранение игры	19
Действие локации	9, 14	Ограничение на маркеры	16	Спутник	37
Действие навыка	9	Одухотворённость 	20	Стоимость	8, 12, 24, 29
Действие предмета	9	Опыт	16	Страж 	19
Дипломатическая комбинация	28	Осторожность 	20	Стрела 	23
Дипломатия	27	Отдых	10	Стрелки (красные) на планшете	6
Добыча	22, 25	Отказ от дипломатии	27	Схватка со стражем 	9
Достижение	11, 13	Отложенное свойство 	25, 30	Сюжетный режим	36
Еда	10, 16	Отступление из боя	22	Тактическая атака	22, 24
Жетон персонажа	6, 38	Паника	26, 31	Требования	11, 23, 28
Журнал исследований	11	Переворачивание карты локации	14	Убрать из игры	16
Замена карты локации	14	Переворачивание карты предмета	15	Убрать с поля	16
Замешать	39, 40, 41	Перед 	24, 29	Угасание	16
Зацепка	18	Печать	14	Ужас 	8, 10, 20
Здоровье 	8, 10, 20	Повышение характеристик	20	Улучшенное свойство	21
Золото	16	Подготовка к игре	6	Умножаемый эффект 	25, 30
Золотые правила	4	Получение навыков	20	Урон 	25, 30
Изворотливость 	20	Порядок дня	8	Устранение	25, 30
Измождение	10, 20	После 	24, 29	Уход из команды	9
Искажённая форма	38	Потерять	12	Характеристики	6, 11, 20, 26, 30
Искажение	8, 10, 14	Потратить	12	Храбрость 	20
Исследование	8, 11	Предмет	15	Черта	26, 31
Карта боя	23	При розыгрыше 	25, 30	Шкала симпатии	27, 28
Карта дипломатии	28	Пример боя	32	Шкалы персонажа	20
Клаудин Непосвящённый	39	Пример дипломатии	34	Энергия 	8, 10, 12, 20
Ключ	22, 23, 28	Провалить бой	25	Эпический режим	36
Команда	9	Проверка готовности	24, 30	Эхо краха	21
Конец дня	10	Проверка победы	25	Янтарная царица Венеда	40
Кубик	11, 19, 27	Проверка развязки	30	Янтарные отродья	40
Легендарное действие	21	Путеводный камень	9, 14, 16		

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Порядок дня

I. Начало дня

1. Примените эффекты «в начале дня».
2. Уберите 1 и 1 с каждой карты.
3. Переверните локации, не касающиеся путеводных камней, на сторону.
4. Бросьте кубик за каждого стража.
 - Перемещение по сторонам света. Переместите стража в связанную локацию по направлению, указанному на кубике. Если в этом направлении нет связанной локации, вместо этого переместите стража в связанную локацию с наибольшим номером.
 - «Х». Примените первый подходящий эффект:
 - Если в локации со стражем есть персонаж, проведите с ним встречу.
 - Если в любом углу этой локации есть путеводный камень, погасите его.
 - Переместите этого стража в связанную локацию с наибольшим номером.
5. Очистите область активных событий (кроме).
6. Откройте и прочитайте новую карту события.

II. Разгар дня

Персонажи выполняют действия в любом порядке, пока каждый не решит закончить свой день.

III. Конец дня

1. Примените эффекты «в конце дня».
2. Отдохните. Если вы измождены, получите 4 ; если нет, переместите ваш маркер в начальную ячейку (помните, что ваша не может подняться выше маркера).
3. Восстановите силы. Вы можете один раз потратить 1 еду, чтобы получить 1 , 1 и потерять 1 .
4. Пострадайте от искажения. Если вы в локации, потеряйте 2 и получите 2 .
5. Развивайте своего персонажа, тратя опыт. Вы можете получать навыки, карты, повышать характеристики.
6. Измените колоды своего персонажа. В каждой вашей колоде должно быть хотя бы 10 карт.
7. Если вы в локации с символом , можете прочитать видение в конце раздела вашей локации в журнале исследований.
8. Начните следующий день (перейдите к этапу 1).

Бой и дипломатия

Начало боя/дипломатии

- Каждый член команды берёт 3 карты из своей колоды. Вы можете обновить карты, взяв на 1 меньше.
- В дипломатии:
 - Установите на кубике время, указанное встречей ().
 - Поместите красный маркер на начальное деление шкалы симпатии (обозначенное буквой «Н»).
- Проверьте черты врага.

I. Выбор активного персонажа

- Поместите 1 на планшет персонажа, чтобы показать, что он активируется.

II. Активация персонажа

1. Отложенные свойства. Уберите по 1 со всех карт боя/дипломатии. Убрав последний, примените эффект.
2. Розыгрыш карт. Разыграйте 1 или более карты боя/дипломатии из руки. (Дополнительные карты можно разыграть, только если они приносят бонус .)
 - В бою:
 - Если вы не разыграли ни одной карты, враг проводит тактическую атаку.
 - В любой момент вы можете отступить из встречи ⇒ перейдите к фазе III и затем завершите встречу.
 - В дипломатии:
 - В любой момент вы можете отказаться от встречи ⇒ и потеряйте всё .

III. Атака или реакция врага

- Примените эффект атаки или реакции на карте встречи.

IV. Проверка готовности

- Если каждый член команды активировался (есть на планшете), перейдите к фазе V («Конец раунда»). Если нет, вернитесь к фазе I («Выбор активного персонажа»).

V. Конец раунда

- Сброс. Каждый член команды сбрасывает карты из руки, кроме любых трёх.
- Добор. Каждый член команды берёт 1 карту (). Паникующие члены команды пропускают этот этап.
- Деактивация. Уберите все с планшетов персонажей.
- Новый раунд. Вернитесь к фазе I («Выбор активного персонажа»).

Завершение встречи

В бою: как только количество в боевом резерве становится больше или равно стойкости врага, вы победили! Получите добычу.

В дипломатии: потеряв последнее очко , примените развязку и завершите встречу.

Смерть, отступление и бегство

Если вы получили карту «Вы при смерти», отступили или враг бежал, вы завершаете встречу, но не получаете добычу.

После встречи

Если вы провалили встречу со стражем (, поместите его фигурку в свою локацию. В противном случае поместите карту встречи под низ её колоды (если вы брали карту встречи из секретной колоды или из коробки, верните её обратно). Затем каждый член команды перемешивает свою колоду боя/дипломатии, вернув в неё карты из руки, комбинации и сброса. Уберите все с планшетов персонажей. Если встреча случилась в ходе исследования, продолжайте его, применив дополнительные эффекты, если нужно.

Паника

Вы паникуете, когда ваш персонаж сходит с ума. Как следствие:

- На этапе 2 вашей активации вместо розыгрыша первой карты из руки вы помещаете в комбинацию верхнюю карту из своей колоды боя/дипломатии и применяете её эффекты. Затем вы можете разыгрывать дополнительные карты из руки по обычным правилам (для них требуется бонус).
- Вы пропускаете добор карт () в фазе конца раунда.

Сброс карт с верха колоды боя/дипломатии

Следующие эффекты вынуждают вас сбрасывать одну или несколько карт с верха своей колоды:

- Когда вы должны сбросить карту из руки, но в ней нет карт.
- Когда вы должны потерять из боевого резерва, которых в нём нет, последний активный персонаж сбрасывает столько же карт.
- Когда эффект должен ниже нижнего деления шкалы симпатии, последний активный персонаж сбрасывает столько же карт.

Нет карт в колоде

Когда персонаж должен взять карту из своей колоды боя/дипломатии, но в ней не осталось карт, ничего не происходит — просто продолжайте встречу.