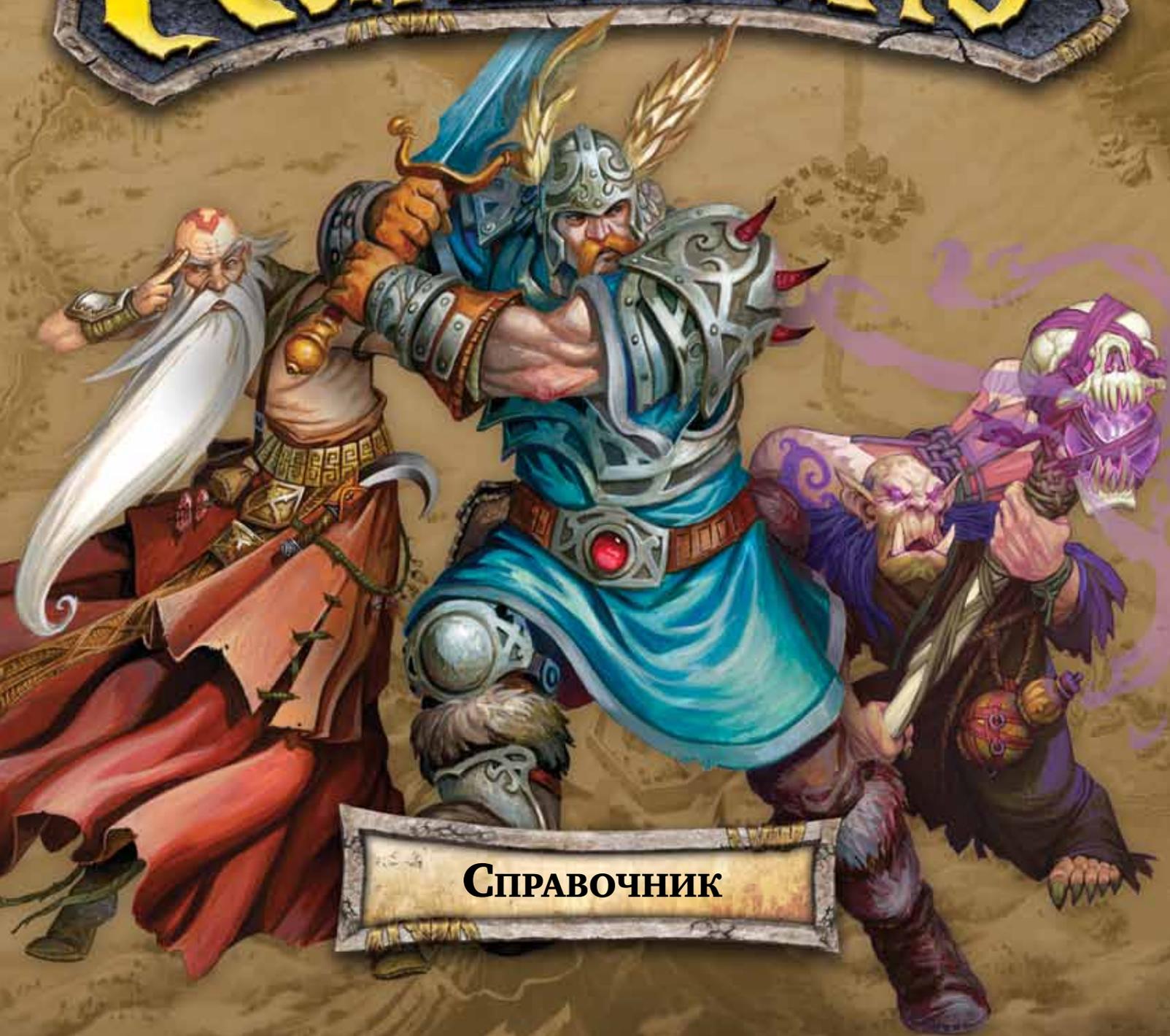


# RUNEBOUND



СПРАВОЧНИК

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Перед вами подробное руководство к игре *Runebound*. Игрокам рекомендуется сначала изучить книгу правил и сразу приступить к игре. Ответы на все вопросы, которые возникнут в процессе игры, лучше искать в этой книге, а не в правилах.

Справочник разделён на несколько разделов:

- ✦ Подготовка к игре, стр. 2
- ✦ Словарь, стр. 3-14
- ✦ Алфавитный указатель, стр. 15
- ✦ Краткий справочник, стр. 16

### ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Всегда следуйте нижеперечисленным правилам: они являются основополагающими принципами игры, на которые опираются все остальные правила.

- ✦ Справочник — определяющий источник правил. Если что-то в тексте данного документа противоречит информации в буклете правил игры, справочник имеет высший приоритет.
- ✦ Если текст карты противоречит информации справочника, приоритет имеет текст карты. Если возможно выполнить требования текста карты, не нарушив при этом правил справочника, то выполнять их следует именно таким образом.
- ✦ Если в формулировке способности карты присутствует фраза «не может(е)» или «нельзя», эта способность имеет наивысший приоритет и не может быть отменена другими способностями. Если в формулировке правила присутствует фраза «не может(е)» или «нельзя», это правило имеет наивысший приоритет и не может быть отменено другими правилами.
- ✦ Слово «может(е)» означает, что действие применяется по желанию. Все способности удара применяются по желанию.
- ✦ Игрок не может взаимодействовать с заданиями, слухами, картами навыков, картами приобретений, картами героев, жетонами и трофеями других игроков за исключением тех случаев, когда применяемая способность позволяет ему сделать это.

### ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые пункты словаря часто забывают. Мы советуем всем игрокам внимательно прочитать следующие разделы:

- ✦ «Ограничения на компоненты» на стр. 8
- ✦ «Один раз за ход» на стр. 8
- ✦ «Одновременные способности» на стр. 8
- ✦ «Спортивное поведение» на стр. 12
- ✦ «X (Буква)» на стр. 15

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед каждой партией выполните следующие шаги:

- 1. Подготовьте игровое поле:** разложите поле в центре стола. Поместите по одному жетону приключений лицевой стороной вверх на клетки поля с соответствующими цветными символами.
- 2. Подготовьте запас жетонов:** оставшиеся жетоны для удобства рассортируйте по видам.
- 3. Выберите сценарий игры:** игроки совместно выбирают сценарий для игры. Перетасуйте соответствующую сюжетную колоду (на картах изображён главный злодей сценария), а оставшиеся сюжетные карты уберите в коробку. Зачитайте обе стороны карты сценария вслух для всех игроков.  
Если игроки не могут договориться, какой сценарий выбрать, определите сценарий случайным образом.
- 4. Подготовьте колоды приключений:** разделите 60 не относящихся к сценариям карт приключений на три колоды в соответствии с изображением на рубашке. Замешайте в эти колоды карты приключений выбранного сценария (в их правом нижнем углу изображён соответствующий злодей), а карты приключений для другого сценария уберите обратно в коробку. В результате у вас в каждой из колод должно оказаться 30 карт.
- 5. Выберите героев:** случайным образом выберите первого игрока. Начиная с первого игрока и далее в порядке хода каждый выбирает себе героя.  
Карта каждого героя двусторонняя. Начиная игру, положите карту стороной, где указана способность **при подготовке**, вверх. Каждый игрок берёт боевые жетоны и золото в количестве, указанном на карте его героя.
- 6. Начальные карты навыков:** перетасуйте колоду навыков. Каждый игрок в порядке хода берёт из неё карты в количестве, равном пределу руки его героя.
- 7. Размещение героев:** игроки в порядке хода размещают своих героев в святилище, поселении или крепости (начальное местоположение указано на карте героя) по своему выбору.
- 8. Способности при подготовке:** игроки в порядке хода разыгрывают способность **при подготовке**, описанную на карте героя, после чего переворачивают карту другой стороной.
  - Лорел из Кровавого леса при подготовке не может воспользоваться способностью «Следопыт», но может приложить усилие, чтобы перебросить походные кубики, брошенные при помощи её способности при подготовке.
- 9. Наполните рынки:** перетасуйте колоду приобретений и выложите 3 карты лицевой стороной вверх на каждый из четырёх рынков на краю игрового поля.
- 10. Подготовьте трек времени:** поместите жетон времени на первую клетку соответствующего трека, расположенного вдоль края игрового поля.

Теперь можно начинать игру.



## СЛОВАРЬ

В данном разделе находится детальная информация обо всех аспектах игры.

### Активный игрок

Активный игрок — это игрок, который в данный момент совершает ход.

См. также: Порядок хода, Ход

### Акты

Игра состоит из двух актов. Число на лицевой стороне жетона времени показывает текущий акт.

- ✦ Акт заканчивается после того, как жетон времени достиг последнего деления трека времени и все игроки совершили ход во время этого раунда.
  - После окончания первого акта, когда потребуется передвинуть жетон времени в следующий раз, возвратите его на начало трека и переверните на сторону «2».
- ✦ Третьего акта не существует. Когда жетон времени достигает конца трека времени во второй раз, следуйте указаниям на карте сценария.

См. также: Жетон времени и трек времени

### Атака

Атака — любое боевое действие, наносящее раны, вне зависимости от того, были раны заблокированы или нет. Способности, не являющиеся боевыми действиями, но наносящие раны, атаками не считаются (например, навык «Защита от заклятий»).

См. также: Заблокированные раны, Бой, Боевые действия, Раны, Нанесение ран

### Атрибуты (см. Враги)

### Боевой запас

Боевой запас формируется после броска боевых жетонов. В него входят все брошенные игроком жетоны.

- ✦ Жетоны, находящиеся в боевом запасе, могут быть потрачены в качестве боевого действия и являются допустимыми целями для способностей других жетонов и карт.
- ✦ Жетоны, которые были убраны или потрачены во время боя, бросаются вновь во время следующего раунда боя.

См. также: Бросок боевых жетонов, Боевые жетоны, Перевернуть жетон, Перебросить, Убрать

### Боевые действия

В бою игроки тратят символы со своих боевых жетонов для совершения боевых действий. Каждый символ имеет свой эффект (см. стр. 16).

После того как игрок совершил боевое действие, следующее боевое действие совершает его противник. Процесс повторяется до тех пор, пока оба игрока не спасуют.

- ✦ Боевые действия не считаются действиями героя (очками действия, которые герой тратит во время своего хода).
- ✦ Карты могут позволить герою совершать особые боевые действия.
- ✦ Способности, влияющие на боевые жетоны, влияют только на жетоны, ещё остающиеся в боевом запасе, если не указано иное.

*Пример: способность «Пророчество» пророка культа Ужаса, позволяющая перебросить жетон, может быть использована только на жетон в боевом запасе героя, поскольку не указано, что она позволяет перебросить потраченные жетоны.*

- ✦ Боевые действия и способности, применяемые в ходе боя, не могут быть нацелены на героев или врагов, не принимающих участия в бою.

См. также: Символы ловкости ♣, Бой, Колода боя, Боевые жетоны, Раны, Символы удвоения ♠, Магический урон ✨, Физический урон ⚡, Перебросить, Символы щита ♣, Способности удара, Символы удара ⚡

### Боевые жетоны

Броски боевых жетонов решают исход боя. На обеих сторонах каждого жетона отмечены разные символы.

- ✦ Большой символ можно потратить в качестве боевого действия, чтобы разыграть его эффект. Маленький символ служит подсказкой, какой символ изображён на обороте, и не может быть целью способностей жетонов или карт.
- ✦ Каждый раз, когда способность ссылается на жетон или символы на этом жетоне, подразумевается лицевая сторона жетона и символ на ней.
- ✦ Любой боевой жетон героя или врага, находящийся вне боевого запаса, независимо от того, был ли он убран или потрачен, считается потраченным. Потраченные жетоны не могут являться целью других жетонов или способностей карт, если в тексте способности не указано иное.
- ✦ Только боевые жетоны могут быть брошены, перевернуты и переброшены. На другие жетоны способности, позволяющие бросить, перевернуть или перебросить жетон, не действуют.
- ✦ Если целью способности являются жетоны определённого типа (например, «Уберите все ⚡ жетоны вашего противника»), номинал жетона не имеет значения.

См. также: Символы ловкости ♣, Бросок боевых жетонов, Бой, Боевой запас, Символы удвоения ♠, Перевернуть жетон, Инициатива, Магический урон ✨, Физический урон ⚡, Перебросить, Символы щита ♣, Символы удара ⚡

### Бой

Бой происходит между двумя противниками. Когда герой вступает в бой с врагом, игрок справа от героя берёт врага под контроль, используя его жетоны и принимая за него решения.

Бой состоит из раундов, а каждый раунд боя — из трёх фаз. Игроки продолжают сражаться, пока один из участников боя не будет побеждён или не отступит.

- Фаза броска:** участвующие в бою игроки берут все свои боевые жетоны и одновременно бросают их. Брошенные жетоны образуют боевой запас.
  - Герой бросает все свои начальные жетоны и все прочие боевые жетоны, которые у него есть.
  - Враг бросает пять вражеских жетонов. Во время второго акта враг дополнительно бросает жетон опытного врага.
  - Злодей бросает пять вражеских жетонов, жетон опытного врага и жетон, изображённый на карте его сценария.
- Фаза действий:** игроки по очереди совершают боевые действия до тех пор, пока оба не спасуют. Игрок, у которого на броске выпало больше символов инициативы, совершает первое боевое действие. При равенстве первым ходит нападающий.
  - Обычно боевое действие — попытка ранить противника (см. «Раны» на стр. 11).
  - Когда герой или враг побеждены, бой немедленно заканчивается.
  - Когда герой побеждает врага, он забирает карту врага как трофей.

- Если игрок не желает совершать никаких боевых действий, он может спасовать. Спасовав, игрок не может совершать боевые действия до конца текущего раунда боя (но может тратить щиты). Если у игрока не осталось боевых действий, которые он мог бы совершить (например, не осталось боевых жетонов, которые можно потратить), он должен спасовать.
3. **Фаза отступления:** герой может попытаться отступить. Чтобы отступить, герой бросает один походный кубик и может потратить его на передвижение. Если он не хочет (или не может) отступить, начинается новый раунд боя и игроки переходят к фазе броска.
- Герой не может передвинуться на другую клетку во время боя. Это возможно только при отступлении в конце боя.
  - Когда два героя сражаются друг с другом, игрок, начавший бой, первым принимает решение об отступлении. Если он отступает, бой немедленно заканчивается и другой герой не может отступить.
  - Враги не могут отступить.

**См. также:** Акты, Вызвать на бой, Боевые действия, Колода боя, Боевой запас, Боевые жетоны, Раны, Победённые герои и враги, Враги, Противник, Отступление, Злодей

## БРОСОК БОЕВЫХ ЖЕТОНОВ

Во время боя игроки бросают свои боевые жетоны. Чтобы бросить жетоны, игроки трясут их между ладонями, как кубики, а затем выбрасывают на стол.

Игрок использует символы с лицевой стороны своих боевых жетонов для разыгрывания боевых действий.

- ✦ Если игроку потребуется бросить или перебросить один жетон, он может подбросить его пальцами, как монетку.
- ✦ Если большинство игроков считает, что результат броска одного из игроков недостаточно случаен, он бросает жетоны заново.

**См. также:** Символы ловкости ♠, Боевые жетоны, Перебросить

## ВЗЯТЬ КАРТУ

Когда вы должны взять карту, берите её с верха соответствующей колоды.

- ✦ Каждый раз, когда вы берёте карту приключения, она немедленно разыгрывается в соответствии со своим типом (враг, событие или задание).
- ✦ После того как взята одна или более карт навыков, герой должен немедленно сбросить лишние карты до предела руки, если необходимо.
- ✦ Когда в результате применения эффекта необходимо взять несколько карт, они берутся одновременно.

**См. также:** Карты приключений, Карты приобретений, Задания, Карты навыков

## ВОРАКЕШ (СМ. ЗЛОДЕЙ)

### ВРАГИ

Враги — тип карты приключения. Когда герой берёт карту врага, он немедленно вступает с ним в бой.

- ✦ Враг побеждён, когда получает раны в количестве, равном значению его жизни.
- ✦ Когда герой побеждает врага в бою, он получает награду, указанную на карте, после чего забирает эту карту как трофей.
- ✦ У врагов есть ряд атрибутов, выделенных полужирным курсивом, например «*Нежить*». Атрибуты сами по себе не имеют способностей и служат для применения эффектов карт и художественного описания врага.

- ✦ Если на карте врага есть проверка характеристики и герой проваливает её, враг не сбрасывается и бой продолжается. Если при провале проверки есть эффект, разыграйте его по обычным правилам.
- ✦ Если способность позволяет герою забрать врага как трофей, бой заканчивается и герой не получает награду, указанную на карте врага.
- ✦ Враги также могут появляться на сюжетных картах и картах сценариев.

**См. также:** Проверки характеристик, Бой, Колода боя, Победённые герои и враги, Противник, Трофеи, Злодей

## ВСТУПИТЬ В БОЙ

- ✦ Способности, которые применяются при вступлении в бой, разыгрываются непосредственно перед броском боевых жетонов в первом боевом раунде.

**См. также:** Бой, Враги, Противник

## ВЫЗВАТЬ НА БОЙ

Когда один герой вызывает другого, они вступают в бой, который продолжается, пока один из героев не будет побеждён или не отступит.

- ✦ Герой может вызвать на бой другого, только применив способность, позволяющую ему сделать это.
- ✦ Герой, бросивший вызов, считается нападающим и выигрывает ничью при определении инициативы.
- ✦ Если герой, вызванный на бой Корбином, побеждает, он не получает никакой награды. Когда Корбин бросает вызов, ни другой герой, ни он сам не могут отступить из боя.

**См. также:** Бой, Инициатива

## ВЫЛЕЧИТЬ

Когда герой или враг лечатся, игрок убирает с карты героя или врага жетоны ран в количестве вылеченных ран.

- ✦ Герой не может лечиться, если у него нет ран, но этот герой может тратить очки действия на отдых.

**См. также:** Раны, Отдых

## ГЕРОИ

Каждый игрок управляет одним героем. У каждого из героев есть карта героя, фигурка и начальные боевые жетоны.

**См. также:** Характеристики, Боевые жетоны, Предел руки ♠, Скорость ♣

## ГЛУШЬ

Глушь — все клетки игрового поля, кроме городов, поселений, святылец и крепостей.

- ✦ Когда герой отдыхает в глуши, он бросает пять походных кубиков и вылечивает одну рану за каждый выпавший символ, совпадающий с типом местности клетки, на которой находится герой.

**См. также:** Города, Отдых, Святылица, Крепости, Поселения

## ГОРОДА

В игре четыре города: Даунсмур, Кузня, Речной Дозор и Тамалир.

- ✦ Город соответствует любому типу местности. Игрок может потратить символ любой местности, чтобы передвинуться в город.

*Пример: если Лисса ведёт бой в городе, все походные кубики при применении способности «Выследить добычу» наносят раны.*

- ✦ При передвижении клетки городов считаются дорогами. Герой может потратить любой символ на походном кубике, чтобы передвинуться из города по дороге.
- ✦ Когда герой отдыхает в городе, он вылечивает все раны.

**См. также:** Карты приобретений, Клетка, Рынки, Передвижение, Отдых, Походные кубики

## ДЕЙСТВИЯ ➔

Каждый герой имеет три очка действия, которые может потратить в течение своего хода. Герой тратит очки действия на приключения, передвижение, отдых, торг или любое другое действие, указанное на карте.

- ✦ Если в тексте карты или в правилах упоминается действие и не уточнено, что это «боевое действие», имеется в виду действие героя.
- ✦ Герой может совершить одно и то же действие несколько раз во время своего хода (например, передвинуться дважды или трижды потренироваться).
- ✦ Герой тратит на приключение два очка действия вместо одного.
- ✦ Перед способностями карт, которые требуют потратить очки действия, стоит символ ➔.
- ✦ Герой может потратить очко действия, чтобы не делать ничего.

**См. также:** Приключение, Боевые действия, Задержка, Исследование, Передвижение, Отдых, Торг, Тренировка

## ДЖОКЕР (СМ. ПОХОДНЫЕ КУБИКИ)

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРОФЕИ

Некоторые карты приключений дают дополнительные трофеи. Герой сперва забирает карту приключения как трофей, а затем получает дополнительные трофеи с верха колоды приключений.

**См. также:** Враги, Получить, Задания, Трофеи

## ДОРОГИ (СМ. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ)

### ДУХ ☉

У каждого героя есть характеристика духа, обозначающая силу воли, магию и другие духовные параметры героя.

- ✦ Количество изученных героем навыков с типом «дух» не может превышать значение его характеристики духа.
- ✦ Способности, увеличивающие характеристику духа, обозначены «+X ☉», где X — увеличение характеристики.

**См. также:** Характеристики, Тело 🗡, Разум 🧠, Карты навыков

## ЖЕТОН ВРЕМЕНИ И ТРЕК ВРЕМЕНИ

Жетон на треке времени показывает, сколько раундов прошло с начала игры.

- ✦ В конце каждого раунда первый игрок передвигает жетон на одно деление вниз по треку времени.
  - Если жетон времени находится на последнем делении трека, он вместо этого переворачивается на сторону второго акта и перекладывается на начало трека. Если жетон уже перевёрнут на сторону второго акта, он не передвигается и остаётся на последнем делении.
- ✦ Когда жетон времени достигает деления с символом сюжета, возьмите и разыграйте верхнюю карту сюжетной колоды.
- ✦ Когда жетон времени достигает деления обновления жетонов, обновите жетоны приключений на игровом поле, перевернув их лицевой стороной вверх. Не обновляйте жетоны приключений, лежащие на одной клетке с героем.

**См. также:** Акты, Первый игрок, Раунды

## ЖЕТОНЫ ЗНАНИЙ

Сюжетные жетоны, используемые в сценарии «Возвышение Маргата», называются жетонами знаний. Маргат получает -1 к жизни за каждый жетон знаний у своего противника.

**См. также:** Сценарий, Сюжетные карты, Сюжетные жетоны

## ЖЕТОНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Во время подготовки жетоны приключений кладутся лицевой (цветной) стороной вверх на каждую клетку поля с соответствующим символом.

- ✦ Герой может отправиться в приключение, находясь на одной клетке с жетоном приключения, лежащим лицевой стороной вверх. Он переворачивает жетон и берёт одну карту из соответствующей колоды приключений.
- ✦ Когда жетон времени достигает деления обновления жетонов, обновите жетоны приключений на игровом поле, перевернув их лицевой стороной вверх. Не обновляйте жетоны приключений, лежащие на одной клетке с героем.

**См. также:** Приключение, Клетка, Жетон времени и трек времени

## ЖИЗНЬ ♥

У героев и врагов есть значение жизни. Когда количество ран героя или врага становится равным его значению жизни, он считается побеждённым.

- ✦ Способности, увеличивающие значение жизни героя или врага, обозначены «+X ♥», где X — увеличение.

**См. также:** Раны, Побеждённые герои и враги, Вылечить

## ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ РАНЫ

Заблокированные раны игнорируются.

- ✦ Некоторые способности, которые наносят раны, имеют дополнительный эффект. Эффект разыгрывается, даже когда раны заблокированы, если не указано иное.

**См. также:** Бой, Боевые жетоны, Раны, Символы щита 🛡

## ЗАДАНИЯ

Задания — тип карты приключения. Когда герой берёт карту задания, он кладёт её рядом с картой своего героя лицевой стороной вверх.

Каждое задание привязано к определённым клеткам игрового поля (они обведены красным на карте задания). Чтобы выполнить задание, герой должен передвинуться на одну из обозначенных клеток и следовать указаниям, которые выделены жирным шрифтом в верхней части карты, над изображением местности.

- ✦ Герой может иметь одновременно любое количество заданий.
- ✦ У каждого задания есть от одного до трёх возможных исходов, перечисленных на карте. Требования для каждого из исходов указаны под изображением карты местности. Когда требование выполнено, может быть разыгран исход, отмеченный совпадающей римской цифрой.
  - Большая часть карт заданий указывают герою исследовать заданную клетку, а в требованиях перечислены символы местности. Чтобы выполнить эти требования, герой тратит по одному кубиком с подходящим результатом на каждый требуемый символ. Если в требовании указан джокер, то для выполнения требования вы должны выбросить именно джокера.

*Пример: Корбин хочет получить исход, в требованиях которого значатся горы и вода. Это требование может быть выполнено кубиком горы/вода и джокером, либо двумя кубиками горы/вода, либо двумя джокерами. Если бы в требованиях были указаны два джокера, только этот единственный результат и удовлетворил бы требованиям.*

- Герой не может тратить один и тот же кубик на несколько требуемых символов. Каждый брошенный кубик может быть потрачен только на один символ.
- При желании герой может не разыгрывать исход, даже если выполнил его требования. В таком случае задание остаётся лежать рядом с картой героя и его можно попытаться выполнить снова, следуя указаниям на карте задания.
- Когда герой разыгрывает исход задания, он всегда забирает задание как трофей, если не указано иное.
- Герой может разыграть только один исход каждого задания, даже если выполнил сразу несколько требований одновременно.
- Если герой не может разыграть ни один из исходов, задание остаётся лежать рядом с картой героя и его можно попытаться выполнить снова, следуя указанием на карте задания.

См. также: Карты приключений, Исследование, Походные кубики

## ЗАДЕРЖКА

Когда герой задержан, положите его фигурку набок. Задержанный герой должен потратить своё следующее действие, чтобы подняться, после чего он не считается задержанным.

- ✦ Задержанный герой по-прежнему может использовать способности и изучать карты навыков.
- ✦ Если побеждённый герой задержан, он сперва должен восстановиться и перестать считаться побеждённым, а уже потом потратить очко действия, чтобы перестать считаться задержанным.

См. также: Действия ➔, Побеждённые герои и враги

## ЗЛОДЕЙ

Злодеи — это враги, изображённые на стороне Б карт сценария.

- ✦ У каждого злодея есть особый боевой жетон, который он бросает в дополнение к остальным шести жетонам врагов. Этот жетон изображён на карте сценария в левом нижнем углу стороны Б.
- ✦ Когда злодей побеждён, победивший его герой побеждает в игре.
- ✦ Когда злодей побеждает героя в бою, герой уничтожен. Злодей вылечивает все раны, а карта сценария переворачивается обратно на сторону А. Игра продолжается до тех пор, пока другой герой не победит злодея или пока все герои не проиграют.
- ✦ Герой не может отступить из боя со злодеем.
- ✦ Если значение жизни злодея снижено сюжетными жетонами, злодей не может вылечиться сверх этого значения.

См. также: Уничтоженные герои, Сценарий, Карта сценария

## ЗОЛОТО

Золото — валюта королевства. Герой может тратить золото на покупку приобретений и использование различных способностей карт.

- ✦ Максимальное количество золота, которое может иметь герой, не ограничено.
- ✦ Жетон золота номиналом «3» равен трём жетонам номиналом «1». Игроки могут разменивать жетоны при необходимости.

См. также: Карты приобретений, Рынки, Потратить

## ЗОМБИ

Зомби — чёрные сюжетные жетоны в сценарии «Король мертвецов». Зомби помещаются на игровое поле в ходе сюжетных заданий.

- ✦ Воракеш получает +1 к жизни за каждого зомби на игровом поле.
- ✦ Убитые зомби возвращаются в запас жетонов.

См. также: Союзники, Сценарий, Сюжетные карты, Сюжетные жетоны

## ИЗУЧИТЬ (СМ. КАРТЫ НАВЫКОВ)

### ИНИЦИАТИВА

Золотые символы на боевых жетонах учитываются при определении инициативы, если жетон лежит стороной с этим символом вверх. Игрок, у которого в начале фазы действий в бою выпало больше золотых символов, совершает боевое действие первым.

- ✦ При равенстве первым ходит нападающий (в сражении с врагом герой всегда нападающий).
- ✦ Жетоны, указанный номинал которых больше единицы (например, жетон с 2 🗡️), при определении инициативы считаются за один жетон.

См. также: Нападающий, Бой, Боевые жетоны

### ИССЛЕДОВАНИЕ

Для разыгрывания способностей некоторых карт, например заданий, герой должен исследовать. Когда герой исследует, он бросает походные кубики в количестве, равном значению его скорости. Исход исследования зависит от способности, позволившей герою исследовать.

- ✦ Каждый кубик может быть потрачен на один соответствующий символ местности.
- ✦ Джокер подходит для всех типов местности, однако если для исследования требуется джокер, вы должны потратить именно его.

См. также: Карты приключений, Задания, Скорость 🏃, Походные кубики

### КАРТЫ НАВЫКОВ

Карты навыков представляют собой способности и умения, которые герой может изучить в ходе игры. Во время своего хода герой может изучить любое количество навыков со своей руки как до, так и после совершения действия. Чтобы использовать способности навыка, герой должен предварительно его изучить.

Чтобы изучить навык, герою необходимо потратить трофеи в количестве, равном цене карты. Цена указана в верхней части карты в виде разноцветных символов. На изучение навыка герой тратит один трофей соответствующего типа за каждый символ, изображённый сверху карты. Серый символ означает, что вы можете потратить любой трофей.

Положите карту изученного навыка рядом с картой героя лицевой стороной вверх. Теперь вы можете использовать способности с карты навыка.

- ✦ Герой может изучить навык после того, как совершил своё последнее действие, до того, как закончится его ход.
- ✦ Герой не может изучить навык, находясь в процессе совершения действия.
- ✦ Каждый раз, когда в колоде навыков заканчиваются карты, переверните стопку сброса и положите её лицевой стороной вниз, чтобы сформировать новую колоду.
- ✦ Карты навыков в тексте способностей называются просто «навыками».
- ✦ Количество карт навыков на руке героя не может превышать предел его руки.
  - Если у героя на руке больше карт, он должен сбросить лишние до предела руки.
  - Герой не может по собственному желанию сбрасывать карты с руки.

- ♦ Количество изученных героем навыков каждого типа (тело, разум, дух) не может превышать значение соответствующей характеристики персонажа.
- Если количество изученных навыков превышает значение соответствующей характеристики, герой должен сбросить часть карт навыков, чтобы уравнять значения. Герой не может сбрасывать изученные навыки ни по каким другим причинам.
- Герой может изучить новый навык и выйти за пределы значения характеристики, но если вновь изученный навык не увеличивает значение характеристики, игроку придется сбросить один из изученных навыков.
- ♦ В базовом наборе игры есть шесть разных наборов навыков, отмеченных уникальными символами. Колода навыков составляется из шести разных наборов, и в будущих дополнениях игроки смогут во время подготовки заменять одни наборы другими.



**Сила природы**



**Военная подготовка**



**Жажда приключений**



**Джентльмен удачи**



**Любимец богов**



**Магия рун**

См. также: Приложить усилие, Предел руки , Трофеи

## КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Есть три разные колоды приключений: встречи, бой и исследования. В этих колодах встречаются три типа карт: враги, события и задания.

- ♦ Если в колоде приключений закончились карты, она не замешивается заново. Игроки могут тратить очки действия, находясь на клетках с соответствующим жетоном приключения, но ничего, кроме переворачивания жетона приключения, не произойдёт.
- ♦ Текст карт, выделенный *курсивом*, художественный. Он не оказывает никакого влияния на игру.

См. также: Приключение, Жетоны приключений, Враги, События, Художественный текст, Задания

## КАРТЫ ПРИОБРЕТЕНИЙ

Во время подготовки возьмите карты из колоды приобретений и положите их на каждый из рынков на краю игрового поля. Герои могут тратить очки действия на торговлю, чтобы получать карты с рынков.

- ♦ Приобретения делятся на пять типов: одежда, снаряжение, товары, передвижение и оружие.
  - У героя может быть только одна карта приобретения каждого типа. Если герой получает второе приобретение того же типа, он должен немедленно сбросить одно из них.
- ♦ Получив приобретение, герой получает и боевой жетон этого приобретения (на нём указан тот же трёхзначный код, что и на карте), если применимо.
  - Если приобретение продано или утрачено, боевой жетон этого приобретения возвращается в запас жетонов, если применимо.
- ♦ Когда в колоде приобретений заканчиваются карты, перетасуйте стопку сброса и положите её лицевой стороной вниз, чтобы сформировать новую колоду.
- ♦ Карты приобретений в тексте способностей называются «приобретениями».
- ♦ Если карта приобретения убирается с рынка не во время действия торгового действия, немедленно положите на её место верхнюю карту колоды, чтобы на рынке снова оказалось три карты.

- ♦ В базовом наборе игры есть три разных набора приобретений, маркированных А, Б, В. Колода приобретений составляется из трёх разных наборов, и в будущих дополнениях игроки смогут во время подготовки заменять одни наборы другими.

См. также: Города, Рынки, Торг

## КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

Положите карту сценария рядом с игровым полем при подготовке к игре. На каждой карте сценария написаны особые указания. На стороне А находится информация о правилах, используемых в ходе игры. На стороне Б указан злодей, которого герои должны одолеть для победы в игре, либо отмечено другое условие победы.

- ♦ Перед началом каждой партии игроки должны ознакомиться с обеими сторонами карты сценария. Игроки могут в любой момент партии смотреть любую из сторон карты сценария.
- ♦ Когда герой вступает в бой со злодеем, переверните карту сценария на сторону Б. Если герой проиграл, после боя переверните карту сценария обратно на сторону А.

См. также: Сценарий, Злодей

## КЛЕТКА

Клетка представляет собой шестигранный сектор игрового поля. Каждая клетка принадлежит к одному из типов местности. В базовом наборе игры представлены пять типов местности: равнина, холмы, вода, лес и горы.

- ♦ На одной клетке может одновременно находиться неограниченное количество героев.

См. также: Города, Передвижение, Святилища, Крепости, Походные кубики, Поселения, Глушь

## КОЛОДА БОЯ

Колода боя — одна из трёх колод приключений. Большая часть карт этой колоды — враги.

- ♦ Когда в колоде боя заканчиваются карты, она не перемешивается.
- ♦ Карты боя и соответствующие трофеи в тексте обозначаются символом .
- ♦ Карты боя, забираемые в качестве трофеев, называются трофеями боя.

См. также: Карты приключений, Бой, Ограничения на компоненты, Сбросить карту, Враги, Трофеи

## КОЛОДА ВСТРЕЧ

Колода встреч — одна из трёх колод приключений. Большая часть карт этой колоды — события.

- ♦ Когда в колоде встреч кончились карты, она не перемешивается.
- ♦ Карты встреч и соответствующие трофеи в тексте обозначаются символом .
- ♦ Карты встреч, забираемые в качестве трофеев, называются трофеями встреч.

См. также: Карты приключений, Бой, Ограничения на компоненты, Сбросить карту, События, Трофеи

## КОЛОДА ИССЛЕДОВАНИЙ

Колода исследований — одна из трёх колод приключений. Большая часть карт этой колоды — задания.

- ♦ Когда в колоде исследований заканчиваются карты, она не перемешивается.
- ♦ Карты исследований и соответствующие трофеи в тексте обозначаются символом .

- ✦ Карты исследований, забираемые в качестве трофеев, называются трофеями исследований.

См. также: Карты приключений, Ограничения на компоненты, Сбросить карту, Задания, Трофеи

## Крепости



Крепости — клетки игрового поля, на которых расположены военные укрепления. Клетки крепостей принадлежат одному из пяти типов местности, используемых при передвижении и исследовании (например, тип местности Сандергарда — равнина).

- ✦ Клетки крепостей не считаются глушью.
- ✦ Когда герой отдыхает в крепости, он вылечивает все раны.

См. также: Отдых, Святилища, Поселения

## Кубики (см. Походные кубики)

### Магический урон ✨

В качестве боевого действия герой может потратить X ✨ из своего боевого запаса, чтобы нанести X ран противнику.

- ✦ Игрок не обязан тратить все свои ✨ жетоны за одно боевое действие.
- ✦ Игрок не может тратить жетоны физического урона во время боевого действия, в котором он тратит жетоны магического урона, и наоборот.
- ✦ Некоторые способности влияют на магический урон, например, враг может блокировать магический, но не физический урон.

См. также: Заблокированные раны, Бой, Боевые жетоны, Раны, Физический урон 🗡️

## Маргат (см. Злодей)

### Нанесение ран

Раны обычно наносятся в результате совершения боевых действий. Раны, наносимые в бою, можно нанести только противнику. Участник боя не может наносить раны ни себе, ни героям или врагам вне боя.

- ✦ Если все наносимые атакой или способностью раны заблокированы, то раны не наносятся и способности, которые требуют нанесения ран, не разыгрываются.

См. также: Раны, Урон от врага ⚔️, Магический урон ✨, Физический урон 🗡️

### Нападающий

Во время боя нападающим называется активный игрок. Враг никогда не может быть нападающим.

См. также: Бой, Враги, Противник, Инициатива

## Не дать (см. Отмена)

### Обмен

Если герои находятся на одной клетке, они могут обменяться золотом и приобретениями в ход любого из них. Очки действия на обмен не тратятся.

- ✦ Если игрок отдаёт приобретение, вместе с картой приобретения нужно отдать и соответствующий боевой жетон.
- ✦ Герои не могут обмениваться начальными боевыми жетонами, трофеями, картами навыков и сюжетными жетонами.
- ✦ Если герой передаёт другому герою товары, это не считается продажей и игрок не получает их рыночную стоимость.

См. также: Карты приобретений, Золото ⚙️, Товары, Клетка, Спортивное поведение

## ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Во время игры на компоненты действуют следующие ограничения:

- ✦ Игроки не ограничены количеством жетонов золота, сюжетных жетонов и жетонов ран в составе игры. Если в запасе не осталось таких жетонов, вы можете заменить их монетами или жетонами из других игр.
- ✦ Игроки не ограничены количеством кубиков в составе игры. Если игроку требуется бросить более пяти кубиков, он бросает все кубики, отмечает результат броска и перебрасывает нужное количество кубиков.
- ✦ Игроки ограничены количеством карт приключений в составе игры. Если ни в колоде приключений, ни в сбросе не осталось карт, которые можно было бы забрать как трофей, герой не получает трофея.
- ✦ Когда в колоде навыков или приобретений заканчиваются карты, перетасуйте стопку сброса этой колоды и положите её лицевой стороной вниз, чтобы сформировать новую колоду.

См. также: Карты приключений, Карты приобретений, Карты навыков, Походные кубики, Трофеи

## Один раз за ход

Герой не может использовать способность с указанием «один раз за ход» во время хода других героев.

- ✦ Герой может применить используемые раз за ход способности в любой момент своего хода при условии, что соблюдены все условия, указанные на карте.

*Пример: герой может потратить один походный кубик для передвижения, использовать навык «Неутомимость», чтобы передвинуться на одну клетку, а затем потратить ещё 2 походных кубика на дальнейшее передвижение.*

См. также: Способности, Боевые действия, Ход

## Одновременные способности

Когда две или более способности срабатывают в одно и то же время, они считаются одновременными.

- ✦ Способности активного игрока всегда разыгрываются первыми, после чего остальные игроки разыгрывают свои способности в порядке хода.
- ✦ Если у игрока несколько способностей, разыгрываемых одновременно, игрок сам выбирает, в каком порядке его способности будут разыграны. После того как все способности игрока разыграны, следующий в порядке хода игрок разыгрывает свои одновременные способности.

См. также: Способности, Активный игрок, Порядок хода

## Опытные враги

Во время второго акта игры все враги получают жетон опытного врага (2 ⚔️ / 🗡️) в дополнение к уже имеющимся пяти боевым жетонам.

См. также: Акты, Боевые жетоны, Враги

## Отдых

Герой может потратить одно очко действия, чтобы отдохнуть.

Если герой отдыхает в городе, поселении, святилище или крепости, он вылечивает все раны. Если герой отдыхает в глуши, он бросает 5 походных кубиков и вылечивает одну рану за каждый выпавший символ, совпадающий с типом местности клетки, на которой находится герой.

- ✦ Существует вероятность, что во время отдыха в глуши на выпавших кубиках не окажется нужного символа местности и не будет вылечено ни одной раны. Победённый герой, не вылечивший ни одной раны, всё ещё считается побеждённым и должен потратить своё следующее действие на отдых.
- ✦ При отдыхе на клетке дороги герой должен выбросить символы, совпадающие с местностью, на которой расположена дорога.
- ✦ Способности, увеличивающие скорость, не влияют на количество кубиков, которые герой бросает при отдыхе.

См. также: Действия 🗡, Города, Победённые герои и враги, Вылечить, Жизнь ❤, Святые места, Крепости, Поселения, Глушь

## ОТМЕНА

Не разыгрывайте всё, что отменили или не дали сделать.

- ✦ Отменить и не дать (и их производные) — синонимы.
- ✦ Игрок может использовать способность, которая отменяет или не даёт что-либо сделать, только непосредственно перед розыгрышем способности, которую вы хотите отменить или не дать разыграть.
- ✦ Стоимость эффекта, который вы отменили или не дали разыграть (если таковая была уплачена), не возвращается. Например, если вы тратите символ удара на применение способности, которую затем отменяют, символ остаётся потраченным.

См. также: Способности

## ОТСТУПЛЕНИЕ

Герой может попытаться отступить из боя во время фазы отступления любого боевого раунда. Чтобы отступить, герой бросает один походный кубик и может потратить его на передвижение на соседнюю клетку с совпадающим типом местности.

Если он не хочет или не может потратить брошенный походный кубик, начинается новый раунд боя (исключение: когда противник героя — другой герой, который отступил).

- ✦ Штрафа за неудавшуюся попытку отступления нет (кроме необходимости сражаться в новом боевом раунде).
- ✦ Если герой или враг побеждён, бой немедленно заканчивается и герой не может отступить.
- ✦ Когда два героя бьются друг с другом, нападающий принимает решение об отступлении первым. Если он отступает, бой немедленно заканчивается и другой герой не может отступить.

См. также: Нападающий, Бой, Походные кубики

## ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первый игрок определяется случайным образом в начале игры. Например, каждый игрок может бросить пять походных кубиков, и первым игроком станет тот, у кого выпало больше джокеров.

- ✦ Первый игрок в конце каждого раунда передвигает жетон времени на одно деление вниз по треку времени.

См. также: Раунды, Жетон времени и трек времени

## ПЕРЕБРОСИТЬ

Когда способность позволяет игроку перебросить жетон, игрок берёт один жетон в своём боевом запасе и следует правилам броска жетона.

- ✦ Игрок всегда сам ответствен за переброс своих жетонов. Если карта предписывает противнику перебросить 1 ваш жетон, противник выбирает жетон, но сам бросок производите вы.
- ✦ Если способность не уточняет, какой из жетонов игрока перебрасывается, перебросить можно любой жетон игрока.

- ✦ Нельзя переворачивать или перебрасывать жетон, если на нём лежит другой жетон. Тем не менее лежащий сверху жетон можно перевернуть или перебросить. Если жетон перебросили или перевернули, он возвращается обратно на верх жетона немедленно после переброса или переворота.

См. также: Бросок боевых жетонов, Боевой запас, Боевые жетоны

## ПЕРЕВЕРНУТЬ ЖЕТОН

Чтобы перевернуть боевой жетон, игрок переворачивает его противоположной стороной вверх. Переворачивать можно только непотраченные жетоны.

- ✦ Нельзя переворачивать или перебрасывать жетон, если сверху на нём лежит другой жетон. Лежащий сверху жетон можно перевернуть или перебросить, после чего он возвращается обратно на жетон, на котором лежал до этого.

См. также: Символы ловкости 🗡, Боевые жетоны, Символы удвоения 🌀

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Герой может потратить одно очко действия, чтобы либо передвинуться на соседнюю клетку, либо бросить походные кубики в количестве, равном значению его скорости.

Если герой бросает походные кубики, он тратит по одному кубику за раз, чтобы передвинуться на соседнюю клетку, при условии, что символ кубика совпадает с типом её местности. Для рек и дорог существуют особые правила передвижения, описанные ниже.

- ✦ После того как герой бросил походные кубики, он может передвинуться только с использованием результатов броска и больше не может вернуться к первому варианту и просто передвинуться на соседнюю клетку.
- ✦ Игрок может потратить любое количество кубиков после броска, в том числе ни одного.
- ✦ Герой не может потратить один кубик, чтобы передвинуться на несколько клеток, даже если кубик подходит для нескольких типов местности. Каждый кубик может быть потрачен для передвижения на одну клетку.
- ✦ Игрок не может потратить часть походных кубиков, совершить другое действие, а затем продолжить тратить походные кубики. Все походные кубики надо потратить до совершения другого действия.
- ✦ Джокер подходит для всех типов местности.
- ✦ Город считается любым типом местности. Игрок может потратить символ любой местности, чтобы передвинуться в город.
- ✦ На игровом поле два моста: один — в Красном Мосту, другой — на переправе Зедрика. Игрок может потратить символ любой местности, чтобы передвинуться через мост.
- ✦ Если способность позволяет герою двигаться (например, карта навыка «Водомерка»), герою не требуется совершать действие передвижения для использования этой способности.

## ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РЕКУ

Реки — синие линии, идущие вдоль границ клеток. Они препятствуют передвижению.

- ✦ Через реку нельзя передвинуться при помощи кубика с типом местности на другом её берегу. Чтобы передвинуться через реку, нужно потратить один кубик с символом воды или джокером.
- ✦ Если герой решает не бросать походные кубики, он всегда может просто потратить очко действия, чтобы передвинуться на соседнюю клетку. Эта клетка может находиться и на другом берегу реки.

## ДВИЖЕНИЕ ПО ДОРОГЕ

Если герой находится на клетке с дорогой, он может потратить любой походный кубик, чтобы передвинуться по дороге на соседнюю клетку.

- ✦ Клетки городов, а также Торговый град и Пристанище Суvara считаются дорогами.
- ✦ Когда герой передвигается на дорогу с клетки без дороги, он должен потратить походный кубик, соответствующий типу местности той клетки, на которую передвигается. Герой не может тратить любой походный кубик для передвижения по дороге, если находится не на дороге.
- ✦ Герой не может воспользоваться дорогой для того, чтобы передвинуться с одной клетки в соседнюю, если дороги на этих клетках не соединяются. Примером такого случая является перекресток дорог около Пристанища Суvara.

См. также: Действия , Скорость , Потратить, Походные кубики

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Герой может потратить два очка действия, находясь на одной клетке с жетоном приключения, чтобы перевернуть жетон приключения лицевой стороной вниз и взять одну карту из соответствующей колоды приключений.

- ✦ Герой, у которого осталось только одно очко действия, не может отправиться в приключение.
- ✦ Герой не может отправиться в приключение, находясь на одной клетке с уже перевернутым (серым) жетоном приключения.

См. также: Действия , Карты приключений, Жетоны приключений, Колода боя, Колода исследований, Колода встреч

## ПОБЕЖДЁННЫЕ ГЕРОИ И ВРАГИ

Когда количество ран героя или врага становится равным значению его жизни, он побеждён.

- ✦ Когда герой или враг побеждены во время боя, бой немедленно заканчивается.
  - Боевые способности, которые ещё не были разыграны (например, способность «Ожог» Великого дракона, если он побеждён игроком), не разыгрываются.
- ✦ Когда герой побеждён врагом с карты приключения, карта приключения сбрасывается.
- ✦ Когда враг побеждён, герой получает награду, указанную на карте, и забирает эту карту приключения как трофей.
- ✦ Когда герой или враг побеждены, игнорируйте раны сверх значения жизни героя или врага.
- ✦ Побеждённый герой не может совершать никаких действий, кроме отдыха.
- ✦ Побеждённый герой не может вступить в бой ни при каких обстоятельствах. Другие герои не могут вызвать на бой побеждённого героя.
- ✦ Побеждённый герой по-прежнему может использовать способности и изучать навыки. Если герой изучает навык, дающий ему дополнительные жизни, он больше не считается побеждённым (и не обязан отдыхать).

См. также: Раны, Жизнь , Отдых

## ПОЛУЧИТЬ

Когда игрок получает или забирает какой-либо игровой компонент, он кладёт его рядом с картой своего героя, чтобы всем игрокам было видно, что теперь этот компонент принадлежит игроку.

- ✦ Когда герой получает золото или другой жетон, он берёт его из запаса жетонов.

- ✦ Когда герой получает трофей, он берёт верхнюю карту соответствующей колоды и кладёт её рядом с картой своего героя лицевой стороной вниз.

См. также: Золото , Трофей

## ПОРЯДОК ХОДА

Когда игрокам требуется совершить что-то в порядке хода, начинает первый игрок, затем продолжают остальные игроки по часовой стрелке.

## ПОСЕЛЕНИЯ



Поселения — клетки игрового поля, на которых расположены жилые общины. Клетки поселений принадлежат одному из пяти типов местности, используемых при передвижении и исследовании (например, тип местности Подземного города — горы).

- ✦ Клетки поселений не считаются глушью.
- ✦ Когда герой отдыхает в поселении, он вылечивает все раны.

См. также: Отдых, Святилища, Крепости

## ПОТРАТИТЬ

Для использования многих способностей игроку требуется тратить очки действия, карты, кубики, жетоны и трофеи. Игрок может тратить только свои очки действия, карты, жетоны и трофеи.

- ✦ Потраченные боевые жетоны откладываются в сторону и не могут быть вновь использованы в текущем раунде боя. Все другие жетоны, будучи потраченными, возвращаются в запас жетонов.
- ✦ Потраченные трофеи сбрасываются. Если не указан тип трофея, герой может потратить любой трофей.
- ✦ Потраченные походные кубики откладываются в сторону и не могут быть потрачены повторно во время розыгрыша этого же действия или способности.

См. также: Боевой запас, Передвижение, Карты навыков, Торг, Трофеи

## ПОХОДНЫЕ КУБИКИ

Походные кубики используются для передвижения и исследований. На гранях кубика встречаются шесть символов местности: лес, холмы, горы, равнина, вода и джокер.

- ✦ При движении или исследовании герой бросает походные кубики в количестве, равном значению его скорости.
- ✦ На некоторых гранях кубика изображены символы нескольких типов местности, но может быть потрачен символ только одной местности с каждого брошенного кубика.
- ✦ Джокер подходит для всех типов местности.
- ✦ Игрок никак не может отменить тот факт, что джокер подходит для всех типов местности. Например, в случае, когда игрок должен получить 3 раны, если выбросит на кубике горы, при выпавшем джокере игрок всё равно получит 3 раны.

См. также: Исследование, Передвижение, Скорость 

## ПРЕДЕЛ РУКИ

На карте каждого героя указан предел его руки. Это максимальное количество карт навыков, которое герой может держать на руке.

- ✦ Герой должен немедленно сбросить лишние карты до предела руки, если у него в руке оказывается больше карт, чем позволено пределом руки.

См. также: Сбросить карту, Карты навыков

## Приложить усилие

Герой может приложить усилие, сбросив карту навыка с руки.

- ✦ Многие карты навыков требуют приложить усилие для использования способности карты.
- ✦ Герой может приложить усилие во время проверки характеристики, чтобы раскрыть дополнительную карту из колоды навыков.
- ✦ Герой может приложить усилие, чтобы перебросить один походный кубик. Это можно сделать всегда, когда бросаются походные кубики, например во время передвижения, исследования или розыгрыша способности. Если героя не устраивает вновь выпавший результат, он может снова приложить усилие.
- ✦ Единственным ограничением на число усилий, которые может приложить герой, является количество карт навыков на его руке.

См. также: Проверки характеристик, Исследование, Передвижение, Карты навыков, Походные кубики

## Проверки характеристик

Герои проводят проверки ♣, ♠ или ♠. Проверка происходит в три этапа.

1. **Использовать характеристику.** Герой раскрывает с верха колоды навыков число карт, равное значению проверяемого навыка. Если у проверки есть модификатор (например, +1 или -1), герой увеличивает или уменьшает число раскрываемых карт на указанное значение модификатора.

- Количество раскрытых героем карт не может быть меньше значения характеристики за исключением случаев, когда применяется модификатор.

2. **Приложить усилие.** Герой может приложить усилие (сбросить одну карту навыка), чтобы раскрыть одну дополнительную карту с верха колоды навыков. Герой может продолжать прилагать усилия до тех пор, пока у него хватает карт на руке. Каждое усилие разыгрывается отдельно, и герой может перейти к 3-му этапу после любой раскрытой приложенным усилием карты.

- Герой с нулевым или отрицательным значением характеристики всё равно может проводить проверки характеристики, но во время первого этапа не раскрывает карт и должен приложить усилие, чтобы получить шанс на успех.
- Герой может продолжать прилагать усилия даже после того, как был раскрыт успех, чтобы попытаться получить больше успехов.

3. **Применить результаты.** Герой получает один успех за каждый символ успеха (звезду) на раскрытых во время проверки картах.

Если на раскрытых картах есть хотя бы один символ успеха, проверка считается пройденной и герой продолжает разыгрывать карту. Если символов успеха нет, проверка провалена и карта дальше не разыгрывается (за исключением эффекта при провале проверки, если он предусмотрен текстом карты). Если это была карта события, она сбрасывается.

После проверки характеристики и вне зависимости от её результата сбросьте все раскрытые карты навыков.

См. также: Сбросить карту, Приложить усилие, Карты навыков, Потратить, Символ успеха

## Продать (см. Торг)

## Противник

Противник — тот, с кем сражается игрок во время боя (противником может стать герой или враг).

См. также: Вызвать на бой, Бой, Враги, Герои

## Разум

У каждого героя есть характеристика разума, обозначающая интеллект, восприятие и другие умственные способности героя.

- ✦ Количество изученных героем навыков с типом «разум» не может превышать значение его характеристики разума.
- ✦ Способности, увеличивающие характеристику разума, обозначены «+X ♣», где X — увеличение характеристики.

См. также: Характеристики, Тело ♣, Карты навыков, Дух ♠

## Раны

Жетоны ран кладутся на карту героя или врага каждый раз, когда герой или враг получает раны. Когда количество ран героя или врага становится равным его жизни, он считается побеждённым.

- ✦ Количество жетонов ран на карте героя не может превышать значение жизни этого героя. Игнорируйте лишние раны, полученные от способности или атаки.
- ✦ Жетон ран номиналом «3» равен трём жетонам номиналом «1». Игроки могут разменивать жетоны при необходимости.
- ✦ Способности, которые заставляют героя или врага «получить X ран» вне боя, не могут быть заблокированы щитами.

См. также: Нанесение ран, Побеждённые герои и враги, Враги, Урон от врага ♣, Магический урон ✦, Физический урон ♣, Отдых

## Раунды

Игра длится некоторое количество раундов. Во время каждого раунда каждый игрок, начиная с первого, делает один ход.

В конце каждого раунда, перед тем как первый игрок начнёт делать свой следующий ход, он передвигает жетон времени на одну деление вниз по соответствующему треку.

См. также: Акты, Первый игрок, Жетон времени и трек времени, Ход

## Реки (см. Передвижение)

## Рынки

На краю игрового поля расположены четыре рынка. На каждом рынке лежит три карты приобретений, которые игроки могут купить, торгуя в соответствующем городе.

- ✦ Если карта приобретения убирается с рынка не во время действия торга, немедленно положите на её место верхнюю карту колоды, чтобы на рынке снова оказалось три карты.

См. также: Карты приобретений, Торг

## Рыночная стоимость (см. Товары)

## Сбросить карту

Когда вы сбрасываете карту, положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой.

См. также: Карты приключений, Карты приобретений, Ограничения на компоненты, Предел руки ♣, Карты навыков

## Святылища



Святылища — клетки игрового поля, на которых расположены святые места. Клетки святылищ принадлежат одному из пяти типов местности, используемых при передвижении и исследовании (например, тип местности Итрайтовой кузни — горы)

- ✦ Клетки святылищ не считаются глушью.
- ✦ Когда герой отдыхает в святылище, он вылечивает все раны.

См. также: Отдых, Крепости, Поселения

## СИМВОЛ ЛОВКОСТИ

В качестве боевого действия герой может потратить один символ ловкости из своего боевого запаса. Это позволяет герою либо вернуть один жетон в своём боевом запасе, либо перебросить жетон в боевом запасе противника.

- ✦ Герой может поместить символ ловкости поверх символа удвоения, но поскольку за один раз можно потратить только один символ ловкости, он при трате не будет иметь дополнительного эффекта.

**См. также:** Боевые действия, Боевые жетоны, Символы удвоения , Перевернуть жетон, Перебросить

## СИМВОЛ ПРОЧЕРКА -

Символы прочерка не имеют способностей и не могут быть потрачены в качестве боевого действия. Золотые символы прочерка учитываются при определении инициативы.

**См. также:** Боевые действия, Боевые жетоны, Инициатива

## СИМВОЛ УДАРА

В качестве боевого действия игрок может тратить символы удара из своего боевого запаса на применение способности удара.

**См. также:** Боевые действия, Боевые жетоны, Способности удара

## СИМВОЛ УДВОЕНИЯ

В качестве боевого действия игрок может поместить другой боевой жетон поверх символа  на лицевой стороне другого жетона. Жетон, лежащий сверху на , считается удвоенным. Когда вы тратите верхний жетон, тратятся оба жетона.

*Пример:* жетон 2  кладётся сверху на жетон . В качестве боевого действия можно потратить оба жетона, чтобы нанести 4 раны.

- ✦ На жетон можно поместить только один жетон: ещё один сверху класть нельзя.
- ✦ Жетон, лежащий на жетоне удвоения, можно перевернуть, перебросить или убрать из боевого запаса. Если жетон перебросили или перевернули, он возвращается обратно на верх жетона удвоения немедленно после переброса или переворота.
- ✦ Пока на жетоне удвоения лежит другой жетон, никакие способности и эффекты на жетон удвоения не действуют. Его нельзя перебросить, перевернуть, убрать из боевого запаса и т. д.

**См. также:** Боевые действия, Боевые жетоны

## СИМВОЛ УСПЕХА

Символ успеха указан в правой части карт навыков. Он используется во время проведения проверок характеристик.

**См. также:** Проверки характеристик, Карты навыков

## СИМВОЛ ЩИТА

Если в ходе боя герой или враг получает раны, он может потратить символы щитов, чтобы заблокировать их. Каждый щит блокирует одну рану любого типа (магического, физического или урона от врага).

- ✦ Трата щитов для блокирования ран не считается боевым действием.
- ✦ Тратить щиты не обязательно, игрок может не блокировать раны, если не хочет, даже если у него есть щиты.
- ✦ Щиты могут блокировать раны от любого источника во время боя (включая раны от способности удара и других способностей).
- ✦ Если раны «нельзя заблокировать», то нельзя тратить щиты, чтобы заблокировать эти раны.

- ✦ Если способность наносит раны при вступлении в бой, нельзя тратить щиты, чтобы заблокировать эти раны.
- ✦ Щиты не могут быть потрачены для блокирования ран, нанесённых вне боя.

**См. также:** Заблокированные раны, Боевые жетоны

## СКОРОСТЬ

У каждого героя есть значение скорости. При движении или исследовании герой бросает походные кубики в количестве, равном значению его скорости.

- ✦ Способности, увеличивающие скорость, обозначены «+X », где X — увеличение значения.

**См. также:** Ограничения на компоненты, Передвижение, Походные кубики

## СЛУХИ (СМ. СОБЫТИЯ)

### СОБЫТИЯ

События — тип карты приключения. Когда герой берёт событие, он зачитывает два варианта развития событий, написанных на карте, и выбирает один, который будет разыгрывать.

- ✦ Герой может выбрать любой вариант, но разыгрывает выбранный вариант настолько полно, насколько это возможно.

- ✦ Некоторые варианты развития отмечены словом «Слухи».

Если герой выбирает слухи, карта события остаётся лежать перед игроком лицевой стороной вверх до тех пор, пока не будет разыграна согласно указаниям на карте.

- У игрока может быть неограниченное количество слухов.

- Если герой решил разыгрывать событие как слухи, он не сможет впоследствии изменить своё решение и разыграть другой вариант.

- ✦ В дополнение к художественному тексту, выделенному курсивом в верхней части карты, на картах событий в описание способностей часто включается тематический текст.

*Пример:* на карте события «Предания старины» написано: «**Пройдите проверку** , чтобы убедить барда отдать вам кошелек. Получите 1  и заберите эту карту как трофей». Фраза «убедить барда отдать вам кошелек» носит тематический характер и не имеет игрового эффекта. Эффект этого события заключается в том, что игрок получает 1  и забирает карту приключения как трофей.

**См. также:** Карты приключений, Проверки характеристик, Художественный текст, Трофеи

## СОЮЗНИКИ

Белые сюжетные жетоны, используемые в сценарии «Король мертвецов», называются союзниками. Воракеш получает -2 к жизни за каждого союзника у своего противника.

**См. также:** Сценарий, Сюжетные карты, Сюжетные жетоны, Зомби

## СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Игроки должны уважать дух соревнования и играть на победу.

- ✦ Игроки должны совершать только равноценный обмен. Например, герой не должен отдавать другому игроку все свои приобретения только для того, чтобы помочь ему победить в игре.

- ✦ Когда игрок берёт врага под контроль, он должен управлять им в полную силу, стараясь максимально усложнить своему противнику жизнь.

**См. также:** Обмен, Бросок кубиков, Бой

## Способности

Каждая карта имеет ряд эффектов, называемых способностями. Каждый абзац текста карты — отдельная способность.

- ✦ Герой может применять только способности своих карт. Сюда относятся все карты, которые герой купил, изучил или получил. Сюда не относятся карты других игроков или карты, которые были сброшены или отданы другому герою.
- ✦ Всегда разыгрывайте способности в порядке их упоминания на карте. Если в одном предложении упоминается два и более эффектов, первым разыгрывается тот, что первым упомянут в тексте.

**См. также:** Отмена, Одновременные способности, Карты навыков, Способности удара, Трофеи

## Способности удара

Способности, указанные после символа **М**, называются способностями удара. Чтобы использовать удар в качестве боевого действия, игроку необходимо потратить указанное количество **М** из своего боевого запаса.

- ✦ Каждая из способностей удара может быть применена не более одного раза за раунд боя.
- ✦ Игрок может потратить больше символов, чем требуется для применения способности удара. Символы, потраченные сверх необходимого, не имеют эффекта.
- ✦ Стоимость удара уплачивается до того, как разыгран его эффект. Это означает, что если удар позволяет герою перебросить потраченные жетоны, то можно перебросить и жетоны, потраченные на применение способности удара.
- ✦ Если способность **X М** активируется другой способностью, **X** считается равным 1, если не указано иное.

**См. также:** Боевые действия, Символы удара **М**, **X** (буква)

## Сценарий

Во время подготовки игроки выбирают для игры один сценарий. В состав каждого сценария входит одна карта сценария, 10 карт приключений для каждой из колод приключений и сюжетная колода из 10 карт.

- ✦ Все карты, относящиеся к сценарию, помечены изображением сценария. Карты сценариев базового набора игры помечены изображением соответствующего злодея.

**См. также:** Карта сценария, Сюжетные карты, Злодей

## Сюжетные жетоны

Карта сценария определяет, как именно используются эти двусторонние жетоны. Иногда используется только одна сторона, в других случаях обе стороны используются как разные жетоны.

**См. также:** Союзники, Жетоны знаний, Сценарий, Сюжетные карты, Зомби

## Сюжетные задания

Некоторые сюжетные карты помечены как «Сюжетное задание». Когда взята сюжетная карта, положите её на свободное место с наименьшим номером над игровым полем.

Чтобы разыграть способность, указанную на карте сюжетного задания, герой должен находиться на определённой клетке игрового поля. После того как вы положили карту над игровым полем, поместите жетон сюжетного задания (с этим же номером) на клетку, указанную на карте.

- ✦ Если сюжетное задание можно выполнить на одной из нескольких клеток, например в любом поселении, святилище или крепости, сюжетных жетонов не хватит, чтобы пометить все подходящие места. В подобных случаях игрокам не нужно выкладывать на игровое поле жетоны сюжетного задания.

**См. также:** Сюжетные карты

## Сюжетные карты

Сюжетная карта берётся каждый раз, когда жетон времени достигает деления с символом сюжета. Для каждого сценария предусмотрено 10 таких карт.

- ✦ За игру жетон времени проходит трек дважды. Это означает, что в каждой игре как минимум две сюжетные карты не будут использованы.
- ✦ Сюжетные карты, не являющиеся сюжетными заданиями, разыгрываются немедленно, после чего сбрасываются.
- ✦ Если на сюжетной карте есть враг, она не забирается как трофей, если враг побеждён.

**См. также:** Сценарий, Сюжетные задания, Жетон времени и трек времени

## Тело

У каждого героя есть характеристика тела, обозначающая силу, ловкость и другие физические параметры героя.

- ✦ Количество изученных героем навыков с типом «тело» не может превышать значение его характеристики тела.
- ✦ Способности, увеличивающие характеристику тела, обозначены «+X», где **X** — увеличение характеристики.

**См. также:** Характеристики, Разум , Карты навыков, Дух 

## Товары

Товары — тип приобретений, имеющий рыночную стоимость. На каждой карте товаров указано действие, позволяющее герою продать её за рыночную стоимость. Товары можно продавать и другими способами.

- ✦ Проданные товары сбрасываются.
- ✦ Если герой передаёт другому герою товары во время обмена, это не считается продажей и игрок не получает их рыночную стоимость.

**См. также:** Карты приобретений, Обмен, Рынки

## Торг

Герой, находящийся в городе, может потратить одно очко действия, чтобы посетить городской рынок. Торг происходит в три этапа:

1. **Изучить ассортимент.** Возьмите верхнюю карту колоды приобретений и добавьте её на рынок. Теперь на рынке четыре карты.
  - Каждый раз, когда в колоде приобретений заканчиваются карты, перетасуйте стопку сброса и положите её лицевой стороной вниз, чтобы сформировать новую колоду.
2. **Продать приобретения (по желанию).** Герой может продать любую из своих карт приобретений. Каждая проданная карта сбрасывается, а герой получает её цену в золоте.
  - Если к проданной карте приобретения прилагается жетон, возвратите его в запас жетонов.
  - Игрок не может продавать карты приобретений вне действия торга, за исключением случаев, когда способность позволяет сделать это.
  - Игрок не может продать карту во время того же действия, в котором эта карта была куплена.

3. **Купить или сбросить одно приобретение.** Герой должен либо купить, либо сбросить (если он не хочет ничего покупать) одну карту приобретения, лежащую на рынке. Это означает, что после каждого действия торга на рынке будут оставаться три карты приобретений.

Чтобы совершить покупку, герой тратит золото в количестве, равном цене приобретения, затем берёт карту приобретения и кладёт её рядом с картой героя. Если на карте приобретения есть трёхзначный код, герой берёт соответствующий боевой жетон.

- Герой не может купить более одной карты приобретения во время каждого действия торга.

См. также: Карты приобретений, Рынки

## ТРЕНИРОВКА

Герой может потратить одно очко действия, чтобы тренироваться. Герой берёт из колоды навыков карты в количестве, равном пределу его руки, и добавляет их на руку. Затем герой сбрасывает лишние карты до предела руки.

- ✦ Герой не может изучить карту навыка перед тем, как сбросить лишние карты до предела руки.

См. также: Способности, Действия ➤, Предел руки ♣, Карты навыков

## ТРОФЕИ

Трофеи — карты приключений, лежащие лицевой стороной вниз. Трофеи могут быть потрачены на изучение карт навыков.

- ✦ Когда герой «забирает» карту приключения как трофей, он переворачивает эту карту лицевой стороной вниз и кладёт её рядом с картой своего героя. Этот трофей также считается «полученным» применительно к способностям: если способность применяется, когда игрок «получает» трофей, она применяется и тогда, когда он «забирает» трофей.
- ✦ Когда герой «получает» карту приключения как трофей, он берёт верхнюю карту соответствующей колоды приключений и кладёт её рядом с картой своего героя лицевой стороной вниз.
  - Если тип трофея не указан, герой сам выбирает тип получаемого трофея.
  - Если в колоде приключений не осталось карт, герой берёт верхнюю карту стопки сброса этой колоды.
- ✦ Когда герой разыгрывает карту приключения, условия получения её как трофея зависят от типа карты:
  - **Враг:** когда герой побеждает врага в бою, он получает награду, указанную на карте, а затем забирает карту врага как трофей.
  - **Задание:** после того как герой выполнил задание, он забирает карту задания как трофей, если в тексте карты не указано, что её надо сбросить.
  - **Событие:** герой получает карту события как трофей только в том случае, если это указано на карте.
- ✦ Герой может смотреть лицевую сторону своих трофеев в любое время и может показывать её другим героям.
- ✦ Трофеи из колод исследования, встреч и боя называются трофеями исследования, встреч и боя соответственно.
- ✦ Герой может иметь неограниченное количество трофеев.
- ✦ Когда трофей потрачен, он сбрасывается в соответствующую стопку сброса приключений.

См. также: Карты приключений, Враги, События, Получить, Карты навыков, Задания

## УБРАТЬ

Жетоны, которые убираются из боевого запаса, откладываются в сторону, как если бы они были потрачены.

- ✦ Убранные жетоны бросаются снова в следующем раунде боя.
- ✦ Любой боевой жетон героя или врага вне боевого запаса, независимо, был он убран или потрачен, считается потраченным. Потраченные жетоны не могут являться целью других жетонов или способностей карт, если в тексте способности не указано иное.

См. также: Бросок боевых жетонов, Боевой запас, Боевые жетоны

## УНИЧТОЖЕННЫЕ ГЕРОИ

В результате некоторых действий герой может быть уничтожен (например, когда он побеждён в бою со злодеем). Когда герой уничтожен, контролирующий его игрок проигрывает и убирает фигурку героя с игрового поля. Все приобретения, карты навыков, трофеи и боевые жетоны героя убираются из игры.

- ✦ Золото, сюжетные жетоны и жетоны ран, принадлежавшие уничтоженному герою, возвращаются в запас.
- ✦ Если уничтоженным героем управлял первый игрок, следующий в порядке хода участник становится первым игроком.

См. также: Порядок хода, Злодей

## УРОН ОТ ВРАГА ☠

В качестве боевого действия игрок, контролирующий врага, может потратить X ☠ из своего боевого запаса, чтобы нанести X ран противнику. Игрок не обязан тратить все свои ☠ жетоны за одно боевое действие.

См. также: Заблокированные раны, Бой, Боевые жетоны, Раны

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ (СМ. КАРТА СЦЕНАРИЯ)

### ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН 🗡

В качестве боевого действия игрок может потратить X 🗡 из своего боевого запаса, чтобы нанести X ран противнику.

- ✦ Игрок не обязан тратить все свои 🗡 жетоны за одно боевое действие.
- ✦ Игрок не может тратить жетоны магического урона во время боевого действия, в котором он тратит жетоны физического урона, и наоборот.
- ✦ Некоторые способности влияют на физический урон, например, враг может блокировать физический, но не магический урон.

См. также: Заблокированные раны, Бой, Боевые жетоны, Раны, Потратить

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

У каждого героя три характеристики: тело (👤), разум (🧠) и дух (👁). Эти характеристики используются для розыгрыша различных способностей и прохождения проверок.

- ✦ Герой учитывает все модификаторы при определении значения характеристики: если у героя одновременно +2 к телу и -1 к телу, то герой получает +1 к телу.
- ✦ Характеристика может стать и отрицательной. При разыгрывании способностей отрицательные значения считаются нулевыми, за исключением случаев, когда характеристика с чем-то сравнивается.
- ✦ Количество изученных героем навыков каждого типа (тело, разум, дух) не может превышать значение соответствующей характеристики персонажа (см. «Карты навыков» на стр. 6).

См. также: Проверки характеристик, Тело 👤, Разум 🧠, Карты навыков, Дух 👁

## Ход

В свой ход игрок тратит три очка действия. Когда игрок закончил тратить очки действия и изучать карты навыков и/или использовать способности, ход переходит к следующему игроку.

См. также: Действия ♣, Активный игрок, Раунды

## Художественный текст

Отцентрированный и выделенный *курсивом* текст карт называется художественным текстом. Он не оказывает на розыгрыш карты никакого влияния и является элементом повествования для лучшего погружения в игру.

См. также: Карты приключений, События

## Х (БУКВА)

Буква Х используется в способностях и эффектах карт, имеющих переменный результат. Х — всегда числовое значение, устанавливаемое либо уплатой стоимости (например, Х♣), либо каким-то другим условием.

♣ Х автоматически обновляется в зависимости от текущего положения дел в игре.

♣ Если Х♣ способность активируется другой способностью, Х считается равным 1, если не указано иное.

См. также: Способности удара

## Алфавитный указатель

<b>А</b>	<b>З</b>	Опытные враги..... 8	Символ удара ♣..... 12
Активный игрок..... 3	Заблокированные раны..... 5	Отдых..... 8	Символ удвоения ♣..... 12
Акты..... 3	Задания..... 5	Отмена..... 9	Символ успеха..... 12
Атака..... 3	Задержка..... 6	Отступление..... 9	Символ щита ♣..... 12
Атрибуты (см. Враги)..... 4	Злодей..... 6	<b>П</b>	Скорость ♣..... 12
<b>Б</b>	Золото ♣..... 6	Первый игрок..... 9	Слухи (см. События)..... 12
Боевой запас..... 3	Золотые правила..... 2	Перебросить..... 9	События..... 12
Боевые действия..... 3, 16	Зомби..... 6	Перевернуть жетон..... 9	Союзники..... 12
Боевые жетоны..... 3	<b>И</b>	Передвижение..... 9	Спортивное поведение..... 12
Бой..... 3	Изучить (см. Карты навыков)..... 6	Приключение..... 10	Способности..... 13
Бросок боевых жетонов..... 4	Инициатива..... 6	Побеждённые герои и враги..... 10	Способности удара..... 13
<b>В</b>	Исследование..... 6	Подготовка к игре..... 2	Сценарий..... 13
Взять карту..... 4	<b>К</b>	Получить..... 10	Сюжетные задания..... 13
Воракеш (см. Злодей)..... 6	Карты навыков..... 6	Порядок хода..... 10	Сюжетные карты..... 13
Враги..... 4	Карты приключений..... 7	Поселения..... 10	Сюжетные жетоны..... 13
Вступить в бой..... 4	Карты приобретений..... 7	Потратить..... 10	<b>Т</b>
Вызвать на бой..... 4	Карты сценария..... 7	Походные кубики..... 10	Тело ♣..... 13
Вылечить..... 4	Клетка..... 7	Предел руки ♣..... 10	Товары..... 13
<b>Г</b>	Колода боя..... 7	Приложить усилие..... 11	Торг..... 13
Герои..... 4	Колода встреч..... 7	Проверки характеристик..... 11	Тренировка..... 14
Глушь..... 4	Колода исследований..... 7	Продать (см. Торг)..... 13	Трофеи..... 14
Города..... 4	Крепости..... 8	Противник..... 11	<b>У</b>
<b>Д</b>	Кубики (см. Походные кубики)..... 10	<b>Р</b>	Убрать..... 14
Действия ♣..... 5	<b>М</b>	Разум ♣..... 11	Уничтоженные герои..... 14
Джокер (см. Походные кубики)..... 10	Магический урон ♣..... 8	Раны..... 11	Урон от врага ♣..... 14
Дополнительные трофеи..... 5	Маргат (см. Злодей)..... 6	Раунды..... 11	Условия победы (см. Карта сценария)..... 7
Дороги (см. Передвижение)..... 9	<b>Н</b>	Реки (см. Передвижение)..... 9	<b>Ф</b>
Дух ♣..... 5	Нанесение ран..... 8	Рынки..... 11	Физический урон ♣..... 14
<b>Ж</b>	Нападающий..... 8	Рыночная стоимость (см. Товары)..... 13	<b>Х</b>
Жетон времени и трек времени..... 5	Не дать (см. Отмена)..... 9	<b>С</b>	Характеристики..... 14
Жетоны знаний..... 5	<b>О</b>	Сбросить карту..... 11	Ход..... 15
Жетоны приключений..... 5	Обмен..... 8	Святыни..... 11	Художественный текст..... 15
Жизнь ♣..... 5	Ограничения на компоненты..... 8	Символ ловкости ♣..... 12	Х (буква)..... 15
	Один раз за ход..... 8	Символ прочерка -..... 12	
	Одновременные способности..... 8		

# КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



(Только герои) Нанести физический урон. Потратьте любое количество символов , чтобы нанести противнику столько же ран.



(Только герои) Нанести магический урон. Потратьте любое количество символов , чтобы нанести противнику столько же ран.



(Только враги) Враг наносит урон. Контролируя врага, потратьте любое количество символов , чтобы нанести противнику столько же ран.



Удвоить символ. Поместите один из ваших непотраченных жетонов поверх одного символа . Символы, лежащие поверх , считаются удвоенными.



Использовать ловкость. Потратьте один символ , чтобы либо перевернуть один из ваших непотраченных жетонов на другую сторону, либо заставить противника перебросить один из его непотраченных жетонов (на ваш выбор).



Применить способность удара. Стоимость применения удара варьируется. Потратьте необходимое количество символов , равное стоимости применения удара, чтобы разыграть эту способность. Каждую способность удара можно применить только один раз в каждом раунде боя.



Если в ходе боя вам наносят раны, вы можете немедленно потратить любое количество символов , чтобы заблокировать столько же ран. Это не считается боевым действием.

## СИМВОЛЫ МЕСТНОСТИ



Джокер



Вода



Лес



Горы



Холмы



Равнина

## РАЗНОЕ



Сценарий  
«Возвышение Маргата»



Сценарий  
«Король мертвецов»



Символ успеха



Действие



Золото

## КЛЕТКИ



Поселение



Святилище



Крепость



Тело



Разум



Дух



Скорость



Жизнь



Предел руки



Бой



Исследование



Встреча