

Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

ДОРОГА Триключений



БРЕНДОН САНДЕРСОН

Архив Буресвета®

Правила игры



1-4
ИГРОКА



ОТ
12 ЛЕТ



ОТ 30'

Авторы: Крис
и Джонни О'Нил

ДОРОГА Приключений

Архив Буресвета.

Об игре

Играя в «Дорогу приключений: Архив Буресвета», вы сможете создать своих собственных героев в мире серии бестселлеров Брендона Сандерсона. Ваши персонажи — воины, лекари, аристократы и другие герои Рошара — пройдут путь, полный опасных испытаний и верных союзников. Если судьба окажется на вашей стороне, они смогут войти в ряды Сияющих рыцарей, защищающих Рошар с незапамятных времён! История персонажа, от происхождения до ожидающей его судьбы, окажется в ваших руках... Но сможете ли вы выстоять перед гневом Вражды?

Если вы ещё не знакомы с миром «Архива Буресвета», ознакомьтесь со справкой-памяткой о мире Рошара, которую вы найдёте в коробке с игрой.

На этой и следующей страницах вкратце описывается ход игры, а подробное разъяснение каждой его части даётся далее.

1. Собирайте очки судьбы для победы

Ваша цель в «Дороге приключений» — создать героя, который принесёт вам больше всего очков судьбы.

Триумф () + Трагедия () + Опыт () = Судьба

Так, многие важные испытания и поворотные события, выпавшие на долю вашего героя, могут принести вам эти очки. В конце игры — будь то соревнование с другими героями или совместная борьба против Вражды — вы всегда подсчитываете сумму ваших очков (стр. 10).









2. Собирайте карты, чтобы создать свою историю

Вы всегда начинаете игру с тремя картами персонажа: происхождения, стремления и судьбы (стр. 3). Они образуют основу его жизненного пути — и новые карты истории, которые вы будете получать в ходе партии, станут её частью. Кроме того, каждый пройденный путь с карты, видимый в вашей истории, сделает вашего персонажа сильнее и может принести победные очки в конце игры.



3. Бросайте руны, чтобы преодолевать испытания

Персонаж, желающий стать героем, рано или поздно вынужден столкнуться с испытаниями. Каждый герой начинает игру с двумя значками способностей (на карте происхождения), которые дают вам особые руны. Столкнувшись с очередным испытанием, вы должны бросить три основные руны, а также руны ваших способностей, которые подходят под это испытание.

Чтобы преодолеть испытание, вы должны объявить, какой путь избрал ваш персонаж, и бросить руны. Каждый результат  добавляет 1 к результату броска, результаты , , , , ,  или  добавляют 2, все прочие символы — 0. Если результат больше или равен сложности испытания, вы прошли его!

Приведём пример. Наш персонаж — лекарь с чертой «Учёный» — отваживается на своё первое испытание:



Сейчас в истории героя есть один значок способности  и два значка способности .

Сложность испытания равна 4. Подходящие способности для этого испытания —  и .

Герой может использовать свои значки  при попытке пройти это испытание по любому пути. Он объявляет, что выбирает «Выучиться на хирурга».

На его руны выпало 4, а способность на его карте даёт +1 к результату. Итоговый результат равен 5. На один больше, чем нужно!



Кроме того, он получает бонус к попыткам пройти испытания, дающие .

Вы получаете -1 к попыткам пройти испытания, дающие , и +1 к попыткам пройти испытания, дающие .

Теперь игрок должен поместить пройденное испытание под свою карту происхождения, так, чтобы выбранный путь был виден. Отныне у него есть значок способности  и значок истории .

Каждое пройденное испытание помещается под ваши карты персонажа, добавляет руны в историю и активирует связанные эффекты. Подробнее о том, как это делается, можно прочесть в разделах «Преодолеть испытание» (стр. 5) и «Толкование рун» (стр. 7). Вы также можете повлиять на бросок и его исход с помощью карт героя и антигероя (стр. 6).

4. Станьте Сияющими и сразитесь с Враждой

«Дорога приключений: Архив Буресвета» сбалансирована специально для кооперативного режима, в котором все игроки сообща должны выступить против злодейского замысла Вражды (стр. 11–12). Десять из двенадцати карт судьбы в коробке (со значком ) обозначают ордена Сияющих рыцарей. Значки Сияющих () имеют особое значение в вашей истории: с их помощью персонажи смогут раскрыть свои особые способности (стр. 9) и побороть Вражду в финальном противостоянии (стр. 11).



Теперь вы знаете суть игры в общих чертах! Если это ваше первое знакомство с «Дорогой приключений», подробные правила вы можете найти далее. Особые правила для «Архива Буресвета» приведены на стр. 9–12.

Подготовка к игре

Перед тем как начать игру, найдите достаточно свободного места, разложите игровые компоненты и перемешайте колоды. На этапе подготовки каждый игрок создаёт своего персонажа.

1. Раздайте карты

Раздайте каждому игроку по 6 карт персонажа:

- **2 карты происхождения** (коричневые с бронзовой оковкой).
- **2 карты стремления** (синие с серебряной оковкой).
- **2 карты судьбы** (красные с золотой оковкой).

Игроки оставляют себе по одной карте каждого типа, а остальные возвращают в коробку.

Если вы играете в первый раз, пропустите шаги выше и просто раздайте каждому игроку по одной карте каждого типа.



Затем раздайте каждому игроку по три фишки опыта (♦♦♦) и одной карте героя, с которыми они начнут игру. Не показывайте карты героя и антигероя другим игрокам.

2. Создайте ваших персонажей

Три карты персонажа, выбранные вами, образуют его историю. Поместите их на планшет игрока: карту происхождения — в левый столбец (лицом вверх), стремления — в средний (лицом вверх), а судьбы — в правый (лицом вниз, но вы можете смотреть свою карту судьбы в любое время). В ходе игры история вашего персонажа станет богаче и обзаведётся множеством деталей. Вот некоторые из них:

- Ваши значки рун способностей.
- Очки триумфа и трагедии полученные в ходе игры.
- Особые силы и значки истории, указанные на картах персонажа и союзников.

В левой части планшета находится шкала Тьмы — она показывает, насколько ваш персонаж погряз во зле. В начале игры он находится на грани между добром и злом (если на карте стремления не указано иного): поместите ваш маркер героя на третье деление сверху. Когда вы совершаете ☾ (значок злого деяния), опустите маркер на одно деление вниз, а когда совершаете ☀ (значок доброго деяния), поднимите на одно деление вверх. Шкала Тьмы определяет, можете ли вы разыграть из руки карты ☁ или ☷ и бросать руны Тьмы, а также влияет на ваш результат в конце игры.

Пример: подготовка и планшет игрока

Получив шесть карт персонажа, игрок выбирает происхождение «Солдат», стремление «Учившийся у лучших» и тайную судьбу «Кратанцор».

Он помещает выбранные карты на свой планшет игрока и устанавливает маркер на начальное деление на шкале Тьмы.


Теперь он готов к игре!



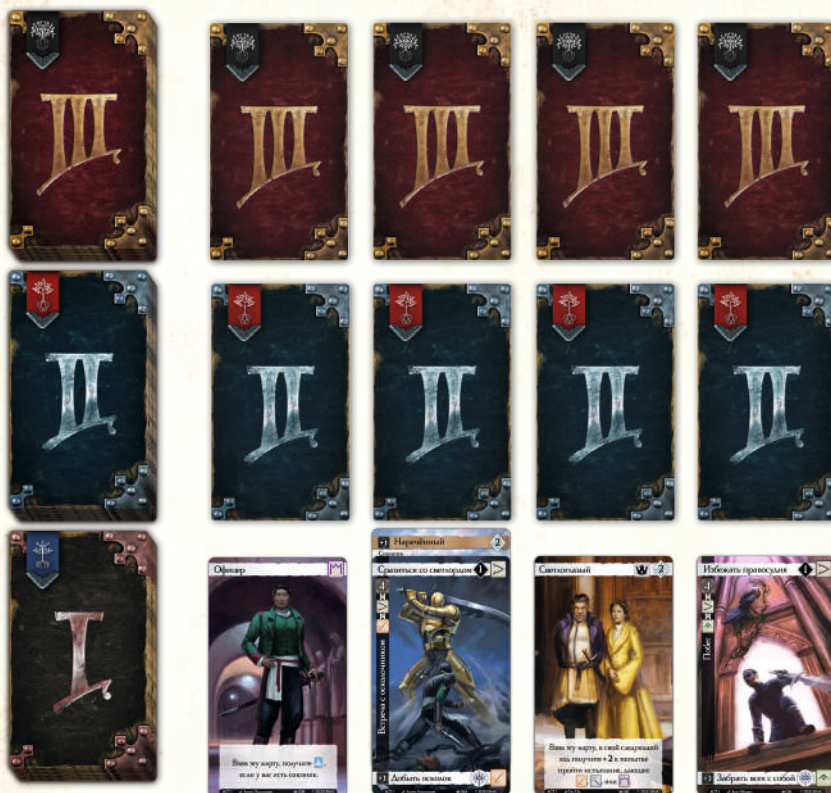
3. Подготовьте колоды истории

Разместите в центре стола три колоды истории, колоду героя и колоду антигероя. Рядом с каждой колодой истории выложите в ряд лицом вниз карты.

- При игре от 1 до 3 игроков выложите по 4 карты каждого акта (как на иллюстрации ниже).
- При игре на 4 игроков — по 5 карт каждого акта.

Если вы играете в одиночном или кооперативном режиме, поместите рядом Вражду и его колоду карт  (стр. 11).

Колоды истории (I–III акты)



Колода героя



Колода антигероя

Начальные карты I акта нужно перевернуть лицом вверх

Выложите рядом руны так, чтобы все могли дотянуться до них. Руны являются общими для всех игроков.



Основные руны

Руны способностей

Руны Тьмы

Теперь вы готовы к игре — самое время начинать! Переверните карты I акта лицом вверх. Первым ходит игрок, который последним полностью прочитал какую-нибудь книгу.

Черты и испытания

В ходе I акта вы столкнётесь с двумя основными типами карт истории.

Карты черт (такие как «Офицер» или «Светлоглазый»), предлагают всего один путь, но их преимущества доступны вам сразу же — если ваш персонаж выполняет условия, указанные на карте (стр. 4).

Карты испытаний (такие как «Встреча с осколочником» и «Побег») предлагают вам на выбор два пути, один из которых содержит испытание. Чтобы преодолеть испытание, нужно бросить руны (стр. 5–7). Карты союзников (такие как «Наречённый») прикреплены к испытанию и достаются вам, если вы пройдёте его (стр. 8).

Ход игры

В свой ход вы можете взять себе черту характера либо пройти испытание — на ваш выбор. Кроме того вы можете применить эффекты ваших карт, разыграть карты героя и антигероя (стр. 6) и отправиться в путешествие (стр. 8).

Приобрести черту

Характер вашего персонажа, его профессия, события из его жизни — вот примеры отличительных черт. У каждой карты черты есть только один возможный «путь». Вы можете приобрести черту, если выполните все условия, указанные на карте. Когда вы берёте карту черты, поместите её под карту истории вашего текущего акта:

- Карты I-го акта — под карту *происхождения*.
- Карты II-го акта — под карту *стремления*.
- Карты III-го акта — под карту *судьбы*.

Поместите новую черту под карту истории так, чтобы её верхняя часть была видна. Указанные на верхней полосе руны способностей, знаки судьбы и другие награды становятся частью вашей истории.

Преодолеть испытание

Герой, ищущий признания (или дурной славы), рано или поздно вынужден столкнуться с испытаниями и пойти на риск ради награды! Руны помогут определить исход таких столкновений. Чтобы попытаться преодолеть испытание, сделайте следующее:

1. Определите **сложность** выбранного испытания — это число, указанное в левом верхнем углу карты.
2. Объявите, какой **путь** избрал ваш персонаж, стремясь пройти испытание: возможные варианты указаны в верхней и нижней частях карты. Если выбранный путь отмечен значком **+1** сложность испытания возрастает на 1.
3. Соберите доступные вам **руны**:
 - Три **основные руны** всегда доступны любому персонажу.
 - Добавьте **руны способностей**, которые подходят для этого испытания. Подходящие для испытания способности указаны с левой стороны карты под показателем сложности. За каждый значок подходящей способности в истории вашего персонажа возьмите по одной соответствующей руне (стр. 7).
 - Также вы можете потратить опыт персонажа (♦), чтобы взять одну или несколько **рун Тьмы** (стр. 7).
4. Примените эффекты карт — например, разыгранных карт героя или антигероя (стр. 6).
5. **Бросьте руны!**
 - Если результат броска равен сложности или превышает её, вы преодолеваете испытание. Карта испытания становится частью вашей истории: поместите её под соответствующую карту персонажа так, чтобы верхняя или нижняя полоса была видна (в зависимости от выбранного вами пути).
 - В противном случае вы терпите провал — сбросьте карту испытания, с которым вы только что столкнулись, и возьмите фишку опыта (♦).

Всякий раз, когда вы приобретаете черту, преодолеваете испытание или терпите провал, открывайте новую карту из соответствующей колоды и помещайте её в ряд нужного акта.



Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

Если вам не доступна ни одна карта в акте (например, выложены четыре карты черт, которые вы не можете взять, что бывает достаточно редко), то вы можете бесплатно сбросить и заменить одну из открытых карт.

Сложность испытания — минимальный результат, который вы должны выбросить, чтобы пройти его.

Под сложностью указаны способности, которые подходят для прохождения испытания. Для броска вы всегда берёте три основные руны, а также по одной соответствующий руне за каждый значок подходящей способности в вашей истории (вне зависимости от выбранного пути).

Если выбранный вами путь испытания отмечен значком сложности испытания возрастает на 1.

Если вы пройдёте это испытание по **верхнему** пути, вы добавите в историю своего персонажа значок истории возьмёте карту антигероя и получите 3 очка трагедии.

Если вы пройдёте это испытание по **нижнему** пути, вы добавите в историю значок Сияющих и получите 4 очка триумфа.

В примере персонаж с двумя значками силы () и двумя значками телосложения () в истории решил отважиться на это испытание. Вне зависимости от выбранного пути он должен бросить 7 рун: три основные руны и по одной руне за каждый значок способности, подходящей для испытания. Выше изображён результат броска: Четыре рунных символа (+1 каждый), по одному символу (+2 каждый) и символ (+0), итого 8. Этого более чем достаточно, чтобы пройти испытание по верхнему пути, и в самый раз, чтобы преодолеть его по нижнему пути!

Карты героя и антигероя

Когда вам выпадает рунный символ или когда вы проходите испытание по пути со значком , немедленно возьмите карту **героя**. Когда вам выпадает рунный символ или когда вы проходите испытание по пути со значком , немедленно возьмите карту **антигероя**. Когда вам выпадает рунный символ , вы можете взять одну карту героя или антигероя на выбор.

В зависимости от того, на каком делении находится маркер на вашей шкале Тьмы, вы можете лишиться возможности разыгрывать карты героя или антигероя. К примеру, если маркер находится на делении со значком , вы можете разыгрывать только карты героя, но не антигероя. Как правило, в начале игры вы можете разыгрывать карты обоих типов.

На большинстве карт и указано, **когда их можно разыграть**. Если такого условия нет, их можно разыграть в любой момент, в том числе во время хода другого игрока: при этом эффект карты, разыгранной последней, применяется первым. «Любой герой» на карте означает, вы можете выбрать целью **любого героя, в том числе своего**.

Разыграв карту или , положите ее рядом с вашим планшетом лицом вверх. В конце игры очки триумфа и трагедии разыгранных вами карт будут добавлены к вашим победным очкам. Неразыгранные карты не учитываются при подсчёте очков.








Толкование рун


Руны приносят в «Дорогу приключений» элемент случайности, но вы можете склонить чашу весов на свою сторону с помощью способностей героя. Когда игра говорит вам «бросить руны», вы должны взять фишки доступных вашему герою рун в кулак, бросить их на стол и посмотреть, на какие стороны они упадут.



Основные руны



Эти три руны вы всегда бросаете при прохождении любого испытания.

-  Добавьте 1 к результату броска.
-  Нет эффекта.
-  Возьмите карту  или .

Руны Тьмы

Вы можете потратить , чтобы добавить к броску руну Тьмы. Вы можете проделать это до трех раз в ход, но только перед броском.

-  Добавьте 1 к результату броска.
-  Добавьте 2 к результату броска и переместите маркер на вашей шкале Тьмы на 1 деление вниз.

Но берегитесь! Погрузившись в пучины зла, вы больше не сможете разыгрывать карты героя, а собрав , вы потеряете 4 очка триумфа и больше не сможете тратить  на руны Тьмы.

Руны способностей

Столкнувшись с новым испытанием, посмотрите, какие значки способностей есть в истории вашего персонажа. За каждый значок способности, **подходящей для испытания**, возьмите по одной руне этой способности (максимум 3). Вы можете использовать **особые руны**, помеченные тремя точками, только если у вас есть 3 значка этой способности или больше.

- | | |
|---|---|
|   Добавьте 2 (меч) или 1 (зарубка) к проверке Силы . |   Добавьте 2 к проверке силы либо возьмите  . |
|   Добавьте 2 или 1 к проверке Ловкости . |   Добавьте 2 к проверке ловкости либо возьмите  . |
|   Добавьте 2 или 1 к проверке Телосложения . |   Добавьте 2 к проверке телосложения либо возьмите  . |
|   Добавьте 2 или 1 к проверке Интеллекта . |   Добавьте 2 к проверке интеллекта либо возьмите  . |
|   Добавьте 2 или 1 к проверке Мудрости . |   Добавьте 2 к проверке мудрости либо возьмите  . |
|   Добавьте 2 или 1 к проверке Обаяния . |   Добавьте 2 к проверке обаяния либо возьмите  . |

Союзники

Союзники — особые карты, которые встречаются в колодах I и II актов. Если открытая карта оказалась картой союзника, активный игрок должен подложить её под любую карту испытания так, чтобы название и значки в верхней части карты союзника были видны (а затем открыть новую карту). За одним испытанием может быть закреплён только один союзник. Союзников нельзя закреплять за картами черт. Если открытого союзника нельзя закрепить ни за одной картой в текущем акте, сбросьте союзника и откройте следующую карту.

Испытание, за которым закреплён союзник, получает **+1** к сложности для обоих путей. Когда вы преодолеваете испытание, за которым закреплён союзник, положите его карту рядом со своим планшетом лицом вверх: теперь он часть вашей истории. Обычно союзники позволяют вам получить преимущество, потратив **♦** или пожертвовав им (перевернув его лицом вниз).



Отправиться в странствие

Перед тем как взять черту или столкнуться с испытанием, один раз за ход вы можете отправиться в **странствие** — потратить **♦**, чтобы сбросить любую открытую карту своего текущего акта из центра стола и выложить вместо неё новую из той же колоды. Если вы сбрасываете испытание к которому прикреплен союзник, также сбросьте этого союзника.

Конец хода

После того как вы выполните все доступные действия, ваш ход заканчивается. Разыгранные на этом ходу эффекты перестают действовать. Убедитесь, что в ряду каждого акта достаточно карт. Право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Конец акта

- Если под вашей картой происхождения, стремления или судьбы есть как минимум 3 карты, для вас этот акт заканчивается: вы больше не можете брать себе черты или сталкиваться с испытаниями из этого акта.
- Если в начале вашего хода у вас уже есть 3 карты из одного акта, откройте карты следующего, перевернув их лицом вверх, если это ещё не было сделано.
- Игроки могут брать карты истории из любого открытого акта, который для них не закончился, но обязаны подкладывать их под карты персонажа по порядку (т. е. взяв черту из II акта, вы обязаны положить её под карту происхождения, если под ней меньше трёх карт).

Пример: конец I-го акта

В ходе I акта игрок взял себе одну черту, преодолел два испытания и нашёл двоих союзников: время идти дальше! Во время прохождения II акта он будет размещать все новые карты под карту стремления «Учившийся у лучших».

Если в начале его следующего хода II акт будет ещё не открыт, игрок должен будет открыть его, перевернув все карты в соответствующем ряду лицом вверх — они станут доступны всем игрокам.



Значки истории

В процессе игры ваш герой может быть отмечен судьбой в зависимости от выбранного вами пути. Всего есть шесть видов **значков истории**: Вера, Справедливость, Магия, Благородство, Злодейство и знак Сияющих.



Если к концу игры ваш персонаж оказался отмечен несколькими значками истории одного вида, вы можете получить больше очков судьбы. Один значок не приносит очков, поэтому старайтесь собирать несколько одинаковых. Бонусы за значки истории подсчитываются отдельно за каждый вид по следующей схеме:

$$\star \star = 2$$

$$\star \star \star = 4$$

$$\star \star \star \star + = 8$$

Знак Сияющих

Знак Сияющих (☉) — особый значок истории. В конце игры за них как обычно подсчитываются очки (см. выше).

Кроме того, эти значки позволяют вашему персонажу использовать особые способности на картах. Например, десять карт судьбы связанных с орденами Сияющих имеют эффект, который работает только если у вас есть достаточно знаков Сияющих (например, «Если у вас есть ☉☉☉☉☉☉☉☉☉»).

Некоторые карты позволят вам **временно получить дополнительные знаки Сияющих** («до конца хода»), чтобы использовать эти способности раньше обычного. Знаки Сияющих, полученные таким образом, не учитываются при подсчёте очков в конце игры.



Дополнительные правила

Вы не можете добавлять к броску руны Тьмы, если выбранный вами путь испытания даёт ☉. В этом случае также игнорируйте эффекты карт, которые добавляют руны Тьмы в ваш бросок (например, «Поддаться Азарту»).

Если ваш персонаж имеет карту судьбы со значком ☉, **откройте её** начиная III акт.

Конец игры

Если под картой судьбы одного из игроков есть 3 карты, финальный акт для него завершён. **Все остальные игроки совершают последний ход.** Затем, если вы играете в одиночном или кооперативном режиме, каждый игрок получает шанс сразиться с Враждой (стр. 11).

После этого подсчитываются очки. Переверните свою карту судьбы лицом вверх (если это ещё не было сделано), после чего:

- Подсчитайте, сколько очков вы получаете согласно условию на вашей карте судьбы.
- Прибавьте к этому сумму всех очков триумфа (♦) и трагедии (◆) в истории вашего персонажа.

Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

- Прибавьте к этому очки триумфа или трагедии за ваше положение на шкале Тьмы (очки начисляются только за деление, на котором маркер героя находится в конце игры).
- Прибавьте по одному очку за каждую оставшуюся у вас фишку опыта (♦).
- Прибавьте по ♦ за каждую разыгранную вами карту героя и по ♦ за каждую разыгранную вами карту антигероя (вне зависимости от положения на шкале Тьмы).
- Наконец, прибавьте к этой сумме победные очки за значки истории (стр. 9).
- В одиночном и кооперативном режимах, если все игроки победили Вражду, каждый из них получает ♦ и (стр. 12).

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. Если таких игроков несколько, они делят победу.

Но это еще не всё: после подсчёта очков каждый игрок может рассказать историю своего героя, пользуясь его или её картами персонажа и истории! Опишите, с чего начался путь вашего персонажа, как он преследовал свои цели и где в итоге встретил свою судьбу. Не беда, если победа досталась не вам, ведь вы создали неповторимого и запоминающегося героя!

Пример: конец игры

Карта судьбы на планшете игрока приносит ему 5 очков триумфа (♦), так как в его истории есть значки способностей >>> и <<<. Его карты истории и союзников приносят ему 14 очков триумфа. К этой сумме он прибавляет 2 очка трагедии (◆) за своё итоговое положение на шкале Тьмы и 4 очка за оставшиеся у него фишки опыта.

Кроме того, он получает 4 очка за карты героя и антигероя, разыгранные им во время игры. У его персонажа есть 4 совпадающих значка истории (☉☉☉☉) — это ещё 8 очков. Если его персонаж помог сразиться Вражде (а это ещё 9 очков), итоговый результат — 46!






Битва с Враждой: одиночный и кооперативный режимы

«Архив Буресвета» сбалансирован специально для кооперативного режима (впрочем, ничто не мешает вам разложить соревновательную партию в «Дорогу приключений»). В кооперативном и одиночном режиме вам противостоит злодей: Вражда, отец ненависти, творец непрекращающейся войны в мире Рошара. Чтобы одержать победу, вы должны побороть его сообщу (или в одиночку)!

Подготовка


Подготовьтесь к игре, следуя обычным правилам (стр. 3–4), но со следующими изменениями:

- **Вражда появляется:** поместите карту Вражды в центр стола.
- **Злодейский замысел Вражды:** выберите одну карту злодейского замысла на эту партию и поместите в центр стола.
- **Снаряжение Вражды:** отложите из колоды антигероя все карты, помеченные символом  вниз. Перемешайте их и сформируйте из них отдельную колоду Вражды.
- **Сила Вражды растёт:** поместите на карту Вражды по  за каждого игрока, участвующего в партии (т. е. 5  для одиночной игры, 10 для кооперативной игры на двоих и так далее).

Колода Вражды

В колоду Вражды входят следующие карты антигероя:



- Нарушенная клятва
- Поддаться Азарту
- Жертвы войны
- Буря бурь (2 шт.)
- Влияние Несотворённых


В конце каждого хода открытые карты  из колоды Вражды уходят в стопку сброса рядом с ней.

Если в колоде злодея не осталось карт, перемешайте стопку сброса, образовав новую колоду Вражды.

Отличия от соревновательного режима






Партия в одиночном и кооперативном режимах в большинстве своём следует тем же правилам, что и соревновательная игра: на протяжении трёх актов (с I по III) участники должны составить историю для своих героев, получая черты и преодолевая препятствия. Поскольку почти все карты можно играть выбирая целью любых героев, вы сможете работать как настоящая команда и подготовиться к столкновению с Враждой.

Некоторые действия или события могут активировать эффекты, указанные на карте злодейского замысла, и увеличивать либо уменьшать количество  на карте Вражды. Ваша цель — снять все  с карты Вражды к концу игры и победить его в финальном столкновении.

Игра всегда заканчивается столкновением с Враждой (независимо от того, сколько  находится на его карте).


Столкновение с Враждой

Вы можете столкнуться с Враждой только в свой последний ход. Если к началу своего хода вы уже собрали 9 карт истории, вы обязаны столкнуться со злодеем. Все прочие игроки сталкиваются с ним по очереди после вас. Вражда считается испытанием, и в отношении него действуют следующие правила:

1. Выберите **две любые способности** и бросьте все свои руны этих способностей.
2. Вы можете разыгрывать карты  и . Однако вы не можете добавлять к броску руны Тьмы (так как столкновение с Враждой считается за испытание с ).
3. Если результат броска **больше сложности испытания или равен** ему, вы преодолеваете его!
4. Если результат броска больше сложности, уберите с карты Вражды  в количестве, равном разнице между сложностью и вашим результатом броска (например, если сложность равна 9 и вы выбросили 12, снимите с его карты ).










Злодейский замысел Вражды

В коробке с игрой вы найдёте несколько злодейских замыслов — различных сценариев развития событий в одиночном или кооперативном режиме. Каждый из них включает в себя особые правила, по которым Вражда может получать или терять , а также другие эффекты. Если это ваша первая одиночная или кооперативная игра, рекомендуем выбрать карту злодейского замысла «Объединённые Сияющие».






Карты Вражды

Всякий раз, когда в результате броска выпадает символ :

1. Как обычно возьмите  или  из колоды карт героя или антигероя.
2. Откройте верхнюю карту  из колоды Вражды.
3. Примените эффекты этой карты, прежде чем применить результаты броска. Вы можете сыграть карты  или  (в том числе только что полученную карту) в ответ на эффект карты Вражды по обычным правилам. Не забывайте: другие игроки тоже могут вам помогать!
4. Если эффект на карте Вражды не может быть выполнен, проигнорируйте его (например эффект карты «Поддаться Азарту» во время прохождения по пути с ). В конце хода поместите все открытые карты Вражды в стопку сброса рядом с его колодой: их эффекты перестают действовать.

Победа над Враждой

Вражда побеждён, если его испытание было **пройдено всеми игроками** (в одиночной игре — только вами), и на его карте не осталось . Если же хоть один герой терпит неудачу, победа остаётся за Враждой. Герои, победившие Вражду, получают значок истории  и  за блистательную победу. В кооперативном режиме герои побеждают вместе, но игрок, собравший больше всего очков судьбы, вносит наибольший вклад в победу.


Вероятностная таблица рун

«Дорога приключений» использует уникальную систему рун. Для удобства игроков мы решили включить в правила вероятностную таблицу с минимальными, средними и максимальными результатами для наиболее часто встречающихся сочетаний рун (вместе с рунами способностей и рунами Тьмы).

Сочетание рун	Пример	Мин.	Сред.	Макс.
Три основные руны (ОР)		0	1.5	3
ОР + 1 руна Тьмы или способности		1	3	5
ОР + 2 руны Тьмы или способности		2	4.5	7
ОР + 3 руны Тьмы или способности		3	6	9
ОР + 4 руны Тьмы или способности		4	7.5	11
ОР + 5 рун Тьмы или способности		5	9	13

Каждая руна Тьмы или обычная руна способности даёт в среднем +1,5 к результату броска. Каждая особая руна (третья руна способности) даёт или 0, или +2 (в среднем +1 к результату броска).


Игровые термины

Акт: Игра в «Дорогу приключений» делится на три акта. В начале игры переверните карты I акта лицом вверх. При игре с 1–3 игроками в каждом акте 4 карты, при игре с 4 игроками — 5 карт. Если ваша карта судьбы отмечена значком , начиная III акт вы должны перевернуть её лицом вверх (стр. 9).

Герой: Ваш персонаж, историю которого вы создаёте в течение игры. «Любой герой» означает, что вы можете выбрать целью любого героя, в том числе своего.

Злодей: Злодеи в «Дороге приключений» являются особыми испытаниями, которые можно пройти только по одному пути. Каждая партия в одиночном и кооперативном режиме заканчивается борьбой со злодеем. В «Архиве Буресвета» есть только один злодей — Вражда (стр. 11).





Злодейский замысел: В коробке есть 4 карты злодейского замысла. При подготовке к одиночной или кооперативной игре выберите, какую карту злодейского замысла вы будете использовать в партии. На каждой карте злодейского замысла указаны особые правила борьбы с Враждой (стр. 12).





Знак Сияющих: Знак Сияющих () является особым значком истории. Эти значки являются требованием для некоторых эффектов карт. Кроме того, вы получаете за них очки в конце игры по обычным правилам значков истории (стр. 9).

Значки истории: Если к концу игры ваш персонаж оказался отмечен двумя или более значками истории одного вида, вы получаете за это победные очки (стр. 9).

Испытание: Любой герой в «Дороге приключений» должен преодолеть множество испытаний, чтобы продвинуться на своём пути. Преодолев испытание, вы добавляете его карту в свою историю (стр. 5).

История: История вашего персонажа состоит из трёх карт персонажа (карты происхождения, карты стремления и поначалу скрытой карты судьбы), а также всех видимых путей испытаний и черт под этими картами. Полученные вами союзники также считаются частью вашей истории. Шкала Тьмы и разыгранные вами карты героя и антигероя не считаются частью вашей истории.

Карта антигероя: Когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите испытание по пути со значком , возьмите карту антигероя. Вы можете разыгрывать карты антигероя, только если ваш маркер на шкале Тьмы находится на делении с символом  или  (стр. 6).

Карта героя: Когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите испытание по пути со значком , возьмите карту героя. Вы можете разыгрывать карты героя, только если ваш маркер на шкале Тьмы находится на делении с символом  или  (стр. 6).








Карта персонажа: В игре есть карты персонажей трёх типов — происхождения, стремления и судьбы.

Кооперативный режим: Игра на 2–4 игроков, в которой все участники должны работать вместе, чтобы победить общего противника — Вражду, воплощение ненависти в мире Рошара (стр. 11–12).

Одиночный режим: Режим одиночной игры следует правилам для одиночной и кооперативной игры из этой книги правил (стр. 11–12). Для одиночной игры можно использовать только карту злого замысла «Объединённые Сияющие» или «Истинное опустошение». При подготовке к одиночной игре вы можете убрать в коробку карты судьбы «Камнестраж» и «Узокователь».

Особая руна: Третья руна каждой способности является особой руной, помеченной тремя точками. Особую руну можно добавить к броску, только если у вас есть 3 значка подходящей способности в истории персонажа или больше.

Повторная попытка: Когда вы проходите испытание повторно, вы должны бросить руны ещё раз. Все эффекты, в том числе эффекты карт героя и антигероя, сохраняются при повторном броске. Кроме того:

- Если во время первого броска у вас выпал , , , или , вы немедленно берёте карту или жетон опыта, даже если пытаетесь пройти испытание повторно. Если этот же символ выпал и во время повторного броска, вы берёте карту или жетон опыта во второй раз!
- Если во время первого броска на ваших рунах Тьмы выпали символы , они не засчитываются как злые деяния: не передвигайте ваш маркер героя вниз по шкале Тьмы за первый бросок.
- Если во время одиночной или кооперативной игры при повторном броске выпал рунный символ , вы должны открыть новую карту антигероя () из колоды злодея.
- Результат первого броска игнорируется (не считается успехом или провалом): засчитывается только повторный бросок.


Пожертвовать союзником: Некоторые эффекты позволяют пожертвовать союзником. Чтобы сделать это переверните его карту лицом вниз. Этот союзник (и значки на его карте) больше не является частью истории вашего персонажа. Некоторые карты («Безумный гений» или «Правдогляд») могут учитывать перевёрнутых


Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

лицом вниз союзников или влиять на них. Некоторыми союзниками («Сестра», «Брат», «Наречённый», «Настоящая любовь») можно пожертвовать добровольно в обмен на эффект. Вы можете использовать этот эффект даже в том случае, если вы пожертвовали им вынужденно. Если на карте союзника не сказано, что вы можете пожертвовать им («Дитя»), вы можете сделать это только вынужденно в результате эффекта другой карты.


Попытка: Когда вы пытаетесь пройти испытание, объявите, по какому пути вы собираетесь его пройти, а затем бросьте все руны, подходящие для испытания. Результат броска определит исход вашей попытки.




Путь: Каждое испытание предлагает на выбор два пути: один в верхней части карты, другой в нижней. Перед тем как бросить руны вы должны объявить, по какому пути собираетесь пройти испытание. Если бросок успешен и испытание пройдено, поместите его карту под соответствующую карту персонажа так, чтобы был виден пройденный путь. У карт черт и злодеев есть только один «путь». Карты союзников помещаются не на планшет, а рядом с ним, и не имеют пути.


Руна способности: Руны способностей вашего персонажа обозначены соответствующими значками на картах в его истории . Столкнувшись с новым испытанием, вы можете добавить эти руны к броску — но только если они подходят для испытания (стр. 5). Фишки рун являются общими для всех игроков: участники используют их по очереди. Если эффект карты даёт вам руну, не подходящую для испытания, её нельзя добавить к броску.

Сложность испытания: Испытание считается пройденным, только если ваш результат броска равен сложности испытания или превосходит его. Некоторые эффекты карт дают испытанию : в этом случае сложность возрастает на 1. Если герой получает +1 к результату броска, это имеет противоположный эффект: для прохождения испытания нужно набрать результат на 1 меньше.

Союзник: Союзники — особые карты, которые закрепляются за картами испытаний и делают их сложнее в обмен на дополнительную награду (стр. 8). Если открытая карта колоды истории оказалась союзником, текущий игрок выбирает, к какому открытому испытанию прикрепить этого союзника. Если карта союзника была открыта при подготовке к игре, решение принимает игрок, делающий первый ход.


Странствие: Один раз за свой ход игрок может отправиться в странствие — потратить , сбросить любую открытую карту истории и выложить вместо неё новую (стр. 8).

Тьма: Шкала Тьмы в левой части планшета показывает, насколько ваш персонаж погряз во зле. В начале игры маркер героя помещается на третье сверху деление. Когда ваш персонаж получает , переместите маркер на одно деление вверх по шкале Тьмы за каждый символ. Каждый раз, когда в вашем броске на руне Тьмы выпадает  или когда ваш персонаж получает , переместите маркер на одно деление вниз по шкале Тьмы за каждый символ или руну. Шкала Тьмы определяет, можете ли вы разыгрывать карты героя или антигероя и бросать руны Тьмы, а также влияет на ваш результат в конце игры.

Черта: Вы можете добавить карту черты в историю своего персонажа не бросая руны. Если на карте черты указаны дополнительные условия или действия (например, «Заплатите »), вы должны соблюсти и выполнить их, чтобы получить её.

Часто задаваемые вопросы

Могу ли я собрать больше трёх значков одной способности?

Да! Каждая способность может дать вам не более трёх рун (2 обычные и 1 особую), но можно собрать в своей истории больше одинаковых значков способностей. В некоторых случаях это полезно: например, карта судьбы «Волеформатор» позволит вам получить дополнительные очки триумфа, если на вашем планшете есть 4 значка .

Могу ли я разыграть карту героя или антигероя после броска рун, чтобы пройти испытание?

Обычно на карте героя или антигероя указано, в какой момент её можно разыграть. Вот примеры таких ограничений:




- «Перед попыткой любого героя пройти испытание» — эту карту можно разыграть до броска рун любого игрока (в том числе на своём ходу), но не после.
- «Во время попытки любого героя пройти испытание» — эту карту можно разыграть после броска рун, её эффект применяется до окончательного результата.
- На некоторых картах такие ограничения не указаны и их можно разыгрывать в любое время (в «Архиве Буресвета» это карты «Бессмертные слова», «Поддаться Азарту», «Клинок Чести», «Поспешное укрытие», «Пустосвет», «Буресвет» и «Дозор в ущелье»).

Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

Если у меня выпал символ при броске рун, когда я беру карту героя или антигероя?

Вы должны взять карту немедленно. Если на карте сказано, что её можно разыграть только «перед попыткой любого героя пройти испытание» или она даёт бонус «к вашему следующему броску», вы **не можете** разыграть её сразу же. Однако некоторые карты, такие как «Бессмертные слова» и «Поддаться Азарту», не имеют ограничений и могут быть разыграны немедленно.


Что произойдет, если я опущусь в самый низ шкалы Тьмы?

Самое низкое положение на шкале — 4 очка Тьмы (). Достигнув этого уровня, вы не можете опуститься ниже и пользоваться рунами Тьмы (кроме тех случаев, когда эффект карты антигероя даёт вам такую возможность). Если вы теряете 1 очко Тьмы (получив ) , вы возвращаетесь на уровень .

Если другой игрок открыл II акт, но я еще не успел собрать три карты истории под своей картой происхождения, могу ли я брать черты и сталкиваться с испытаниями из II акта?

Да! Всем игрокам доступны открытые карты из любого акта, который для них ещё не завершён. Но при этом вы обязаны заполнять вашу историю по порядку. Например, если под вашей картой происхождения всего 2 карты истории, а вы прошли испытание из II акта, вы обязаны положить полученную карту под карту происхождения. Риск — благородное дело: так вы сможете сократить отставание по очкам, но не забывайте, что каждый новый акт сложнее предыдущего, а брать черты и сталкиваться с испытаниями из предыдущих актов нельзя.

Если я получаю плюс к результату броска по определённому пути испытания, распространяется ли этот плюс на всё испытание?

Нет. Некоторые карты («Лекарь», «Паршенди», «Крестьянин» и другие) увеличивают или уменьшают результат броска в зависимости от награды за выбранный путь. Эффект этих карт действует только в том случае, если вы решаете пройти испытание по такому пути (например, по пути, дающем , с картой происхождения «Крестьянин»).


Как и когда применяется эффект карт «Светлоглазый», «Темноглазый» и «Дар Ночехранительницы»?

Три карты черт в «Архиве Буресвета» увеличивают результат броска игрока в следующий ход после того, как черта была взята. Неиспользованный бонус пропадает. Для вашего удобства вы можете не помещать карты «Светлоглазый», «Темноглазый» и «Дар Ночехранительницы» под карту персонажа до конца своего следующего хода, чтобы не забыть про их эффект.




Могут ли игроки открыть свои карты судьбы друг другу в кооперативном режиме?

Вы должны держать свою карту судьбы в секрете, пока все остальные игроки не выбрали свои три стартовые карты персонажа. После этого вы можете делиться с другими игроками сведениями о своей карте судьбы, но она всегда должна оставаться перевёрнутой, до тех пор, пока правила не потребуют раскрыть её. Иногда это может быть полезно чтобы скоординировать действия с командой (например: «Я Неболом, поэтому можешь оставить для меня испытание со значком Справедливости?»). А при игре с картой злого замысла «Поединок защитников» игрок с судьбой «Безумный гений» или «Защитник Вражды» может блефовать и сообщать другим игрокам неверную информацию о своей судьбе в течение первых двух актов!




Когда применяется эффект открытых карт из колоды Вражды в кооперативной игре?

Когда в результате броска выпадает символ  и вы открываете карту из колоды Вражды, её эффект применяется до того, как испытание считается пройденным или проваленным. В ответ на это можно сыграть другие карты (например, проигнорировать эффект «Бури бурь» с помощью карты «Поспешное укрытие»). Если карта из колоды Вражды не имеет эффекта в данной ситуации (например, «Жертвы войны», при отсутствующих союзниках), проигнорируйте её, но не открывайте новую. В отдельных случаях эффект карты Вражды может даже помочь делу героев!



«Всякий раз, когда герой получает » — как и когда именно активируется этот эффект?

Эффект некоторых карт злодейского замысла приносит Вражде , когда маркер любого героя опускается вниз по шкале Тьмы. Он не распространяется на эффекты карт, которые применяются в самом начале игры до начала I акта («Призраки прошлого» или «Жажда искупления»). Эффект срабатывает за каждый символ злого деяния: так, если герой получает  или , это принесёт Вражде 2 или 3 жетона опыта соответственно.



«Когда герой <...> получает символ в историю» — как и когда именно активируется этот эффект?

Эффект некоторых карт злодейского замысла вынуждает Вражду терять , когда любой герой добавляет новый символ  в свою историю. Он срабатывает всякий раз, когда выбранный путь пройденного испытания, черта или союзник добавляет к истории символ . Эффект не срабатывает, когда карта судьбы





Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

с  переворачивается лицом вверх, или если эффект карты даёт герою  временно («до конца хода»).

Могут ли я выбирать себя целью собственных карт героя или антигероя?

Да! Если карта героя или антигероя выбирает целью «любого героя», вы можете выбрать целью своего собственного героя. Многие карты антигероя предназначены для того, чтобы ослабить оппонентов, но некоторые дают вам бонус, если сыграть их на себя в свой ход. Так, «Влияние Несотворённых» даст вам бонус к результату броска, но заставит ступить на путь Тьмы; «Неотвратимая ярость» ограничит вас в выборе в обмен на преимущество; а «Упрямое препятствие» даст  , но сделает испытание чуть сложнее.

В правилах «Поединка защитников» говорится, что в начале III акта каждый герой может присягнуть на верность Вражде. Как это работает?

Эта карта злодейского замысла даёт вам возможность переметнуться на сторону Вражды. Вы должны заявить о своём выборе, когда начинаете свой III акт. Присягнув на верность Вражде, немедленно возьмите себе    с его карты. Вы больше не участвуете в финальном столкновении с Враждой. Если все прочие герои победят Вражду и на его карте не останется , они побеждают. В противном случае победа будет за вами. Если при этом на верность Вражде присягнули несколько героев, то побеждает тот из них, у кого больше очков судьбы.

Чем отличаются друг от друга режимы игры (соревновательный, кооперативный и одиночный)?

В соревновательном режиме каждый игрок старается набрать больше всего очков судьбы к концу игры. Правила для соревновательного режима приведены на стр. 1–10. Перед началом соревновательной партии уберите из колоды судьбы карту «Камнестраж». В кооперативном режиме добавляются правила битвы с Враждой, описанные на стр. 11–12: участники так же стараются набрать как можно больше очков судьбы, но они побеждают или проигрывают все вместе! В одиночном режиме единственный игрок выступает против Вражды. Перед началом одиночной игры уберите из колоды судьбы карты «Камнестраж» и «Узкователь».

Новые приключения

«Дорога приключений: Архив Буресвета» является самостоятельной игрой, однако её можно совместить с базовым изданием, чтобы разнообразить процесс! Рекомендуем добавлять к «Архиву Буресвета» только эти карты из базовой «Дороги приключений»:

Карты происхождения:

Дворянин
Моряк
Нищий
Новобранец
Охотник
Подмастерье
Поселенец
Послушник
Чужестранец

Карты I акта:

Академия
Бушующее пламя
Верующий
Гильдия воров
Детская вражда
Друг детства
Запретные знания
Королевская кровь
Мастер меча
Наставник
Опасный артефакт
Призыв к оружию
Уличная драка

Карты стремления:

В поисках истины
Ведомый отчаянием
Выживший
Искушённый Тьмой
Клятва мщения
Одинокий странник
Поклявшийся защищать
Прирождённый лидер
Рождённый в рубашке
Связанный честью

Карты II акта:

Битва в траншее
Взят в плен
Горькая утрата
Дерзкое ограбление
Заснеженная гора
Из грязи в князи
Опасное подземелье
Принцесса
Продажный чиновник
Таинственное убийство
Уличная банда
Хранилище секретов

Карты судьбы:

Великий завоеватель
Длань Судьбы
Избранник Света
Карающая длань
Наследник престола
Слуга Тьмы

Карты III акта:

Армия тирана
Благословенный
Божественное
призвание
Гильдия убийц
Древнее зло
Покои королевы
Решающая битва
Тюремное заключение
Умудрённый

Эти карты базового издания соответствуют духу «Архива Буресвета» и внесут разнообразие в игру! Но будьте внимательны: из-за новых карт знаки Сияющих будут встречаться реже обычного, и финальное столкновение с Враждой станет тяжелее.

Карты героя:

Блистательный ум × 1
Божий дар × 1
Внезапное нападение × 1
Внутренняя сила × 1
Гениальный план × 1
Неожиданный союз × 2
Отринуть Тьму × 2
Своевременное спасение × 1
Славная победа × 2
Товарищ по оружию × 2

Карты антигероя:

Против всех правил × 3
Безудержная ярость × 2
Судьбоносный выбор × 2
Жестокий урок × 2
Горькая разлука × 2
Непреклонность × 2

Кооперативный режим с базовой игрой

Особые правила для Вражды, приведённые на стр. 11–12, имеют приоритет над правилами кооперативной игры из базового издания «Дороги приключений». А карты героя и антигероя, которые выбирают целью «вас», в кооперативном режиме могут выбирать целью любого игрока.

Компоненты



34 карты персонажа

12 карт происхождения • 10 карт стремления • 12 карт судьбы



72 карты истории

27 Act I • 25 Act II • 20 Act III
27 карт I акта • 25 карт II акта • 20 карт III акта



48 карт героя и антигероя

24 карты героя • 24 карты антигероя

5 карт злодея



4 планшета игроков

и 4 маркера героев



24 фишки рун

3 руны силы • 3 руны ловкости
3 руны телосложения
3 руны интеллекта • 3 руны мудрости
• 3 руны обаяния
3 основные руны • 3 руны Тьмы



60 фишек опыта

Благодарности

Дизайнеры: Мэтт Пакетт (ведущий дизайнер), Райан Принц • Художественные руководители: Джонни О'Нил, Айзек Стюарт • Редактор оригинального издания: Майкл Шемэйлл • Художник коробки: Рэнди Варгас • Художники карт: Адам Дж. Мэрин, Антти Хакосаари, Ари Ибарра, Артём Демура, Артур Фелипе Моска, Эшли Коуд, Одри Хотт, Ботаника Сюй, Дэвид Эструга, Дерек Мёрфи, Гал Ор, Ганна Пажиньик, Джастина Джил, Кристиан Бискуп, Logan Феличиано, Мигель Састр, Настя Лен, Пол Канаван, Петар Пенев, Рэнди Варгас, Софи Пералта Перез и Ксаби Газт • Разработка игры: Мэтт Гонсалес, Лэсли Грейтл, Марио Сухарди, Кайл Монтпас, Чаз Уэлкер • Особые благодарности: Кэрен Альстром, Питер Альстром, Джошуа Билмс, Сьюзан Веласкес, Валентина Саинато, Адам Хорн, Дерек О'Нил, Джек О'Нил, Мэдди О'Нил, Брэндон Сандерсон, Эмили Сандерсон, Кара Стюарт. Мы также благодарим всех плейтестеров, которые предоставили нам обратную связь в ходе работы над игрой.

Игра настольная «Дорога приключений: Архив Буресвета» — 1-е издание

Все права защищены. Отпечатано в Китае. Воспроизведение этих правил в печатной или любой другой форме разрешается только в некоммерческих целях.

«Call to Adventure» и логотип являются торговыми марками Brotherwise Games, LLC, 2018 г. © 2020, Brotherwise Games, LLC. Игра основана на серии книг Брэндона Сандерсона «Архив Буресвета» (The Stormlight Archive®), © 2010, 2014, 2017, Dragonsteel Entertainment, LLC, используется с письменного разрешения Dragonsteel Entertainment, LLC.

Издано в 2020 г., Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA. www.brotherwisegames.com.

Это рабочая версия правил, текст и вёрстка в финальной версии могут измениться

БРЕНДОН САНДЕРСОН

АРХИВ БУРЕСВЕТА

Один из самых эпичных фэнтези-циклов современности
в лучших традициях Дж. Р. Р. Толкина и Роберта Джордана



* Книга 3 издана в двух томах и продаётся в комплекте



* Книга 4 издана в двух томах и продаётся в комплекте


Памятка

Цель игры

Создайте своего персонажа, собирая черты и преодолевая испытания. Герой, набравший больше всего очков судьбы, побеждает!

Подготовка



Перемешайте все колоды по отдельности, после чего:

1. **Раздайте** каждому игроку 2 карты происхождения, 2 карты стремления, 2 карты судьбы, 1 карту героя и  (стр. 3).
2. **Выложите** выбранные карты происхождения и стремления на планшет лицом вверх, а выбранную карту судьбы — лицом вниз (стр. 3).
3. **Подготовьте** колоды истории (стр. 4).


Первым ходит игрок, недавно закончивший читать книгу. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

Ваш ход

На вашем ходу вы можете взять черту **или** столкнуться с испытанием.

1. Чтобы приобрести черту, вы должны выполнить условие, указанное на её карте (стр. 5).
2. Чтобы пройти **испытание**, вы должны пройти проверку, бросив руны. Для броска вы всегда берёте 3 основные руны, а также руны подходящих способностей (стр. 5–6). Кроме того, вы можете взять 1–3 руны Тьмы, потратив  за каждую (недоступно для путей с ).

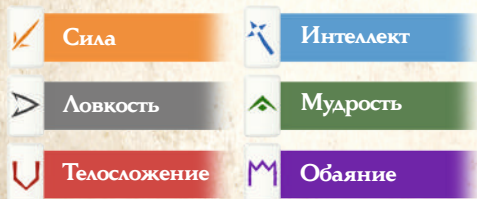
В свой ход вы также можете:

- Отправиться в **странствие**: сбросьте  , затем сбросьте 1 открытую карту истории в центре стола и выложите вместо неё новую.
- Разыгрывать карты **героя** или **антигероя** (стр. 6).
- Активировать **эффекты**, указанные на ваших картах персонажа и картах союзников.



Как бросать руны

Вы можете использовать руны способностей, которые видны в левой части карты испытания: по одной руне за каждый значок этой способности в вашей истории (стр. 7).



Конец акта

Когда вы собрали 3 карты под вашей картой происхождения, стремления или судьбы, соответствующий акт (I, II или III) для вас заканчивается. В начале вашего следующего хода откройте карты нового акта в центре стола, если это ещё не было сделано (стр. 8).

Конец игры

Когда один из игроков собрал 3 карты под своей картой судьбы, все остальные игроки делают один последний ход. Затем, если вы играете в кооперативном режиме, все игроки по очереди сталкиваются с Враждой (стр. 11). Если Вражда терпит поражение, переверните карты судьбы всех персонажей лицом вверх, подсчитайте очки и определите, кто стал победителем (стр. 10)!