

# ТРУДВАНГ

ЛЕГЕНДЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ



# ЛЕГЕНДЫ ТРУДВАНГА

Трудванг — земли саг и легенд, в которых хаос и порядок циклично сменяют друг друга. Здесь бушуют суровые зимы, рыщут демоны, живут злопамятные драконы и правят жестокие боги. Сейчас же народ Трудванга опасается, что цикл жизни подходит к концу.

Смотрители, что таятся в тумане, — эфемерные союзники, защищающие земли от чужаков, — теряют свои силы. Когда-то непроходимые леса иссыхают. В оставленном без присмотра тумане восстают армии мертвецов. С Великих равнин на севере наступают драуги — существа из легенд да сказок бардов.

Когда-то мирные (хоть и всё равно опасные) тролльтавры и гармы вдруг озверели и стали нападать на деревни и путников.

В Темнолесье тоже беспокойно: нечто мерзкое рыщет в самой глубине непролазной чащи, куда не падал свет с тех времён, когда мир был ещё молод.

По всему Трудвангу открываются сумрачные врата, ведущие в загробный мир, и остаются открытыми даже с новой лунной. Освободившиеся мертвецы снуют по землям, где когда-то жили, и несут погибель тем, кто ещё дышит.

Тьма поселилась и в сердцах смертных: ходит молва о жестоком культе, чьи обещания богатства и власти смогли затмить разумы даже самых влиятельных выходцев многих благородных семей.

Хуже всего то, что под угрозой оказался Ледосказ — легендарный камень невероятной мощи. Его стражу нужна ваша помощь: этот величайший артефакт не должен попасть в недобрые руки.

Единственный лучик света среди этой тьмы — это вы, отряд героев, которых свела вместе непростая миссия: любой ценой избавиться от многочисленных ужасов, постигших эти земли. Дайте начало жизни там, где воцарилась смерть.

Да прозвучит вновь Эльфийский рог! Станьте легендами Трудванга и объедините его народы под своим началом. Какой след вы оставите в этом мире?



# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВСТУПЛЕНИЕ</b> .....	03	<b>ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС</b> .....	22
<b>СОСТАВ ИГРЫ</b> .....	04	Чтение книги саг .....	22
<b>ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ</b> .....	06	Условия .....	22
Игровое поле.....	06	Выбор .....	23
Планшет приключений.....	06	Ориентиры .....	23
Планшет ориентиров.....	07	Фазы игры .....	24
Планшет героя.....	07	Фаза путешествия.....	24
Карта героя .....	08	<i>Корабли</i> .....	24
Классы.....	08	Фаза столкновения.....	24
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ</b> .....	09	<i>Бой</i> .....	25
Основная подготовка .....	09	<i>Розыгрыш событий</i> .....	30
Первое приключение.....	09	Фаза исследования.....	31
Последующие приключения.....	10	<i>Взаимодействие с локациями</i> .....	31
<b>ОБЗОР ИГРЫ</b> .....	11	<i>Взаимодействие с ориентирами</i> .....	31
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА</b> .....	11	<b>КАРТОСХЕМЫ</b> .....	32
Книга саг.....	11	<b>ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ</b> .....	32
Приключения и побочные задания.....	11	<b>ПОБЕЖДЁННЫЕ ГЕРОИ</b> .....	33
Разделы книги .....	11	Карты рока.....	33
Работа в отряде.....	11	<b>КОНЕЦ ПРИКЛЮЧЕНИЯ</b> .....	33
Приуроченные эффекты.....	12	<b>КОНЕЦ КАМПАНИИ</b> .....	33
Здоровье .....	12	<b>ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ</b> .....	33
Очки славы .....	12	<b>ГЛОССАРИЙ</b> .....	35
Карты истории.....	12	<b>ПАМЯТКА</b> .....	36
Карты приключений и побочных заданий .....	13	<b>СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ</b> .....	36
Спутники.....	13		
Персонажи.....	13		
Обстоятельства.....	14		
Локации .....	14		
Предметы.....	14		
Титулы.....	15		
Жетоны заданий.....	15		
Стандартные жетоны.....	15		
Враги .....	16		
Характеристики и способности врагов.....	16		
Типы врагов.....	16		
<i>Обычные враги</i> .....	16		
<i>Элитные враги</i> .....	16		
<i>Враги-персонажи</i> .....	16		
<i>Враги-боссы</i> .....	16		
Группы врагов.....	17		
Если закончились фигурки врагов.....	17		
Карты атак врага .....	17		
Жетоны угрозы.....	17		
Руны.....	18		
Приёмы .....	19		
Ячейки для рун.....	19		
Статусы .....	20		
Шкала промахов.....	20		
События.....	21		
Проверки.....	21		
Проверки на книге саг .....	21		
Проверки на картах событий.....	21		

## ВСТУПЛЕНИЕ

«Трудванг: Легенды» — это кооперативное эпическое приключение для 1–4 игроков, в котором вам предстоит взять на себя роли отважных героев и вместе дать отпор силам тьмы. Игра сама будет управлять врагами и событиями и испытывать ваши навыки.

На игровом поле и планшете приключений есть отделения для карт. Вставленные туда карты обозначают произошедшие события, встреченных персонажей и открытые локации в мире игры. Каждая игровая партия — отдельное приключение, а каждое приключение — часть кампании, в ходе которой героям предстоит бороться с врагами, разгадывать тайны, проходить испытания, принимать решения и исследовать ориентиры. Каждый выбор, сделанный героями, будет влиять на мир Трудванга и будущее его жителей. Судьба Трудванга в ваших руках!



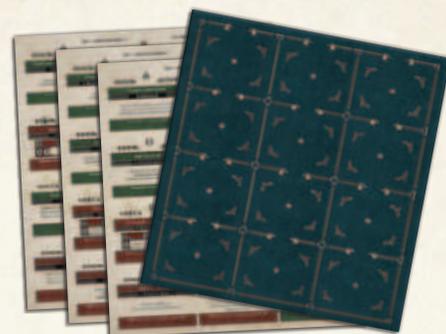
# СОСТАВ ИГРЫ



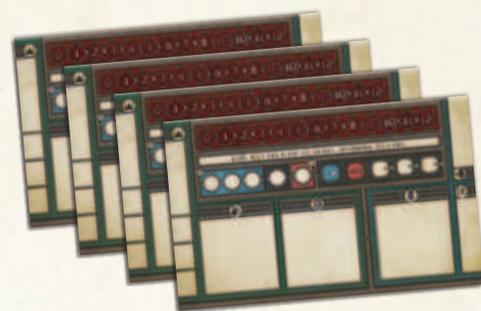
1 игровое поле



1 планшет приключений



10 двухсторонних листов приключений  
и 1 планшет ориентиров



4 планшета героев



1 книга саг



2 двухсторонние  
картосхемы



6 карт героев



160 карт приёмов  
(по 12 для героев, по 14 для классов и 4 карты рока)



6 карт стартовых предметов



14 карт событий



171 карта истории



12 карт атак врага



9 стартовых карт

## 6 фигурок героев



Кэттли

Фелерион

Брия

Лидана

Волгр

Мэйлин

2 корабля

## 27 фигурок врагов



4 тролльтавра

4 гарма

8 лесных троллей

8 друзей

4 подставки

4 мешочка для рун



Эрки



Бледугхада



Рубака



108 рун  
(32 тьмы,  
12 универсальных,  
по 16 воздуха, земли,  
огня и воды)



24 жетона отрицательных/  
положительных статусов  
(по 6 славы, защиты,  
атаки и здоровья)



32 жетона ран  
(14 номиналом «1»,  
12 номиналом «5»  
и 6 номиналом «10»)



12 жетонов ориентиров



1 жетон лидера



1 маркер фазы



4 маркера здоровья



4 маркера славы



15 жетонов опыта



1 жетон отряда



10 жетонов зачистки/завалов



16 стандартных жетонов



6 жетонов заданий



15 двухсторонних жетонов угрозы



5 жетонов врагов



4 жетона элитных врагов



9 двухсторонних жетонов персонажей



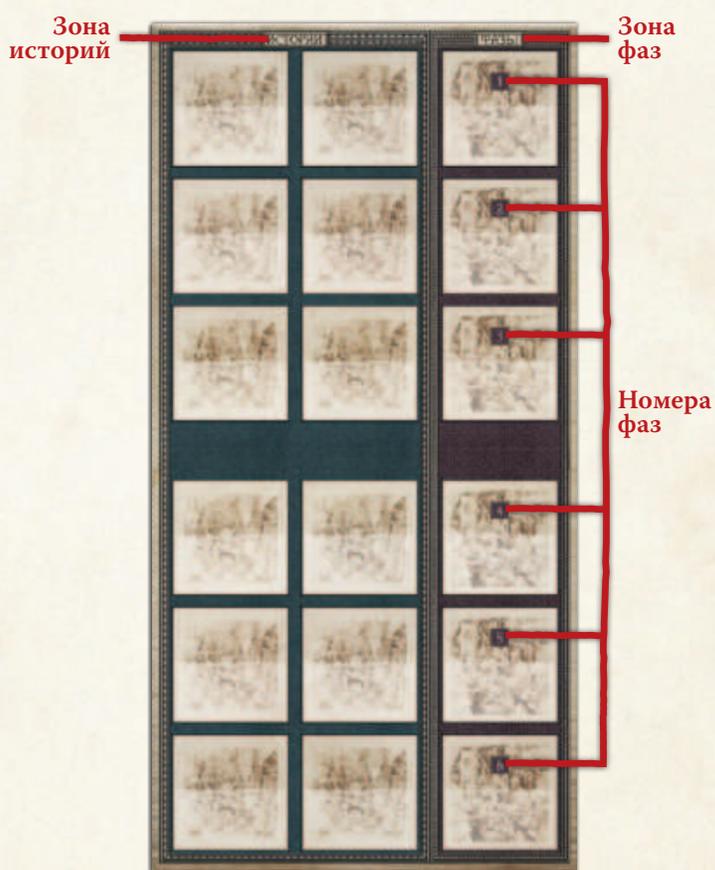
# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

*Примечание. Некоторые элементы в примерах из правил (персонажи, спутники, титулы, карты приключений, разделы книги саг, ориентиры) заменены на вымышленные, чтобы не раскрывать сюжет.*

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



## ПЛАНШЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Игровое поле — это карта Трудванга, где разворачиваются события кампании. Оно состоит из следующих элементов.

**Регионы:** зоны игрового поля, разделённые границами. Могут содержать отделения для карт.

**Отделения:** «кармашки» для карт локаций, открытых в различных регионах.

**Границы:** линии, разделяющие регионы. Регионы с общей границей считаются соседними.

**Водные границы:** границы голубого цвета, которые можно пересечь только на корабле.

Планшет приключений позволяет следить за путешествием героев и изменениями мира. Он разделён на две зоны.

**Зона историй:** состоит из 12 отделений для карт стартовых правил (описывают правила для побеждённых героев и условия повышения уровня), карт обстоятельств (указывают на важные события и изменения окружающего мира), карт персонажей, встреченных героями, и иногда карт локаций.

**Зона фаз:** состоит из 6 отделений для карт фаз. Они определяют очерёдность фаз во время партии.

## ПЛАНШЕТ ОРИЕНТИРОВ



Этот планшет содержит информацию об ориентирах: локациях, которые нужно посетить, событиях, требующих вашего участия, или врагах, с которыми нужно сразиться, чтобы продвинуться по сюжету. Перед игрой вставьте в планшет ориентиров лист нужного приключения. На планшете есть 12 закрытых ставнями окон. Не открывайте ставни, пока не получите указание на это. Перед первой игрой выдавите и уберите картонные фрагменты, закрывающие буквы на листе приключения. Эти фрагменты не используются в игре.



## ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ



**Шкала здоровья и славы:** отражает текущие здоровье (♥) и славу (C) героя.

**Ячейка предметов:** место для карт предметов.

**Шкала статусов:** включает 2 постоянных статуса (1 **положительный** и 1 **отрицательный**) и 3 ячейки для жетонов временных статусов.

**Шкала промахов:** сюда помещаются руны, которые герой не смог назначить на карты приёмов. В зависимости от их числа могут сработать эффекты статусов героя.

**Ячейка карты героя:** место для карты героя.

**Ячейки титулов:** место для карт титулов, получаемых в ходе кампании.

**Ячейка колоды приёмов:** место для карт приёмов, которыми герой владеет на текущем уровне.

**Ячейка улучшений приёмов:** место для карт приёмов последующих уровней.

**Ячейка сброса приёмов:** место для сброса карт приёмов.

**Сила героя:** базовое число карт приёмов, которые игрок тянет в бою, и число рун, которые он тянет в бою и при проверках.



## КАРТА ГЕРОЯ



**Здоровье:** стартовое и максимальное здоровье (♥) героя.

**Стартовые руны:** число и типы рун, составляющие изначальный мешочек героя.

**Класс:** роль героя в отряде.

**Эффект истощения:** эффект, который можно применить, если игрок решает истощиться. Эффект не применяется, если истощение было вызвано игровым эффектом.

**Эффект промаха:** срабатывает, когда герой истощён и достигает конца шкалы промахов.



## КЛАССЫ

Герои принадлежат к разным классам, отражающим их занятия и навыки, приобретённые до начала приключений. У каждого класса свой стартовый предмет и набор приёмов. Также класс даёт герою знания, которые позволят влиять на принятие решений в ходе игры, а также могут изменить сложность проверок (стр. 21) и получение урона. Класс может открыть доступ к определённым проверкам и даже гарантировать автоматический успех. **В игре может быть только 1 герой каждого класса.** В базовой игре представлено 6 классов.

**Бард.** Обаятельный, эрудированный и разносторонний. Хороший боец и маг. Часто обладает полезной информацией о различных местах и персонажах, с которыми сведёт вас судьба. Хорошо проходит проверки **ХАРИЗМЫ**.

**Маг витнер.** Владеет магией и прядёт нити таинственной энергии, называемой витнер. Магов витнер часто называют заклинателями, колдунами или ведунами. Они много знают о чарах и проходят уникальные для них проверки **СМЕКАЛКИ**, чтобы применять заклинания.

**Сумрачный жрец.** Читит своего бога или богов и получает взамен особые способности и навыки. Может уменьшать урон, наносимый ему и другим героям в отряде, а также видеть истинные намерения персонажей, которых встречают герои.

**Воин.** Сильный, бесстрашный и неистовый берсерк, которого уважают и боятся. Ему легко даются проверки **СИЛЫ**. Может вызвать враждебного персонажа на поединок, чтобы защитить других героев.

**Следопыт.** Дитя леса и искусный разведчик. Может легко сориентироваться на местности и выследить любого зверя. Следопыты часто обладают информацией о существах, которых могут встретить герои. Они хорошо проходят проверки, связанные с приручением существ и поиском следов.

**Плут.** Хитрец и мошенник. Мастер скрытности, убийств и выведывания тайн. Действует из тени. Хорошо проходит проверки **ЛОВКОСТИ**, особенно связанные с обманом или воровством.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите игровое поле в центр стола лицевой стороной вверх.
- 2 Поместите рядом с полем планшет приключений лицевой стороной вверх.
- 3 Выберите доступное вам приключение или побочное задание. Возьмите его лист приключения и вставьте лицевой стороной вверх в планшет ориентиров (если вы играете впервые, возьмите лист С1). Убедитесь, что все ставни закрыты, и не читайте текст на листе, чтобы случайно не раскрыть сюжет.
- 4 Поместите планшет ориентиров рядом с игровым полем лицевой стороной вверх.
- 5 Поместите карты истории в лотке рядом с планшетом ориентиров. **Не перемешивайте карты!**
- 6 Расположите фигурки врагов рядом с полем.
- 7 Каждый игрок выбирает героя и берёт следующие компоненты:
  - + фигурку и карту героя;
  - + мешочек для рун и подставку соответствующего цвета (вставьте фигурку героя в подставку);
  - + стартовые руны, указанные на карте героя (поместите их в мешочек);
  - + планшет героя (положите его перед собой).

Затем каждый игрок помещает на свой планшет героя следующие компоненты:

- + карту героя на её ячейку лицевой (без эффекта истощения) стороной вверх;
- + маркер здоровья на шкалу здоровья и славы (на отметку с числом, равным  этого героя);
- + маркер славы  на отметку 0 шкалы здоровья и славы;
- + стартовый предмет своего класса на ячейку предметов лицевой стороной вверх.

*В одиночном режиме подготовка проходит по особым правилам (стр. 33).*

- 8 Перемешайте карты событий и расположите получившуюся колоду лицевой стороной вниз так, чтобы всем было удобно брать карты.
- 9 Перемешайте карты атак врага и расположите получившуюся колоду лицевой стороной вниз так, чтобы всем было удобно брать карты.
- 10 Перемешайте карты приёмов рока и поместите в лоток карт истории перед остальными картами так, чтобы игроки не видели лицевую сторону этих карт.
- 11 Выполните дополнительные шаги подготовки в зависимости от прогресса кампании (см. разделы «Первое приключение» справа и «Последующие приключения» на стр. 10).
- 12 Поместите маркер фазы на первое занятое отделение в зоне фаз на планшете приключений.

- 13 Разложите по типам жетоны: оставшиеся руны, стандартные жетоны, жетоны ориентиров, заданий, статусов, ран, опыта, зачистки/завалов, врагов, элитных врагов и персонажей, а также жетон отряда.
- 14 Выберите лидера текущего приключения. Он берёт жетон лидера.
- 15 Оставьте картосхемы в коробке. Используйте их, только когда этого потребует приключение или побочное задание.
- 16 Откройте книгу саг на первой странице главы, указанной внизу выбранной карты приключения или побочного задания, и прочтите соответствующее введение (стр. 11).

**Внимание!** В первой партии начните с приключения С1 «Открытие света» — книга саг, стр. 3.



## ПЕРВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Перед началом первого приключения выполните следующие шаги.

- А Каждый игрок помещает на свой планшет героя следующие компоненты лицевой стороной вниз:
  - + перемешанные карты приёмов 1 уровня для своего **героя** и **класса** на ячейку колоды приёмов;
  - + перемешанные карты приёмов 2 уровня для своего **героя** и **класса** на ячейку улучшений приёмов;
  - + 2 карты уникальных приёмов своего героя под низ колоды улучшений приёмов.
- Б Вставьте в отделения в зоне фаз на планшете приключений карты стартовых фаз лицевой стороной вверх в соответствии с номерами на рубашке карт:
  - + карту фазы путешествия во второе отделение;
  - + карту фазы столкновения в третье отделение;
  - + карту фазы исследования в четвёртое отделение.
- В Вставьте лицевой стороной вверх карты стартовых правил «Повышение уровня» и «Побеждённые герои» в первые два отделения зоны истории на планшете приключений.
- Г Вставьте лицевой стороной вверх 4 карты стартовых локаций в отделения в указанных регионах на игровом поле:
  - + город Сторхавн в Дикоземье;
  - + город Манийорд в Манийорд;
  - + город Ильдебад в Дранвельт;
  - + город Вода в Сильван.



## ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В ходе первого приключения отделения будут заполняться картами, а герои — продвигаться по истории, получать карты и улучшать приёмы. Перед прохождением второго и последующих приключений каждый игрок выполняет следующие шаги.

- ✦ Разложите над планшетом героя свои карты спутников лицевой стороной вверх.
- ✦ Выложите на планшет героя до 4 карт полученных титулов лицевой стороной вверх. Если у вас больше 4 титулов, сформируйте из оставшихся колоду и положите рядом лицевой стороной вверх.
- ✦ Добавьте в мешочек руны, указанные на 4 выложенных картах титулов.
- ✦ Сложите карты полученных и стартового предметов в любом желаемом порядке и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вверх на ячейку предметов на планшете героя.
- ✦ Поместите полученные жетоны опыта (⚡) рядом с планшетом героя.
- ✦ Перемешайте карты приёмов, освоенных героем, и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на ячейку колоды приёмов.
- ✦ Перемешайте карты приёмов, которые герою ещё предстоит освоить. Если вы ещё не улучшили все приёмы до 2 уровня, поместите под низ колоды карты уникальных приёмов. Поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на ячейку улучшений приёмов.

Теперь разыграйте все ⌚ эффекты.

*Примечание. Хотя это и не рекомендуется, в ходе кампании игрок может сменить героя и начать развивать нового. Карты истории предыдущего героя распределяют между собой оставшиеся игроки, а новый герой начинает с нуля. Смена героев может замедлить прохождение кампании.*

## ОБЗОР ИГРЫ

В начале партии игроки зачитывают введение выбранного приключения в книге саг и следуют дальнейшим указаниям книги. Игра состоит из серии раундов. Раунд делится на фазы, определяемые картами фаз на планшете приключений (стр. 6). Фазы включают перемещение по игровому полю, сражения с врагами и взаимодействие с персонажами и локациями. Главной целью игроков является исследование ориентиров.

Когда герой или отряд героев взаимодействует с ориентиром, игроки возвращаются к книге саг и узнают, как развивается история в зависимости от их решений и результатов проверок. Игроки продолжают чтение, пока не появится новый ориентир, после чего откладывают книгу и возвращаются к фазам игры. Игра продолжается таким образом, пока герои не достигнут финального раздела приключения (см. далее).

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

*Внимание! Это игра с развивающимся сюжетом. В ходе кампании могут появляться новые правила и ситуации, которые не описаны в книге правил. В таких случаях указания на картах и в книге саг имеют приоритет над указаниями в правилах.*

### КНИГА САГ

Книга саг — самая важная составляющая игры «Трудванг: Легенды». Она рассказывает историю приключения и часто указывает героям сделать выбор, провести проверку или решить загадку. Она же связывает приключения в цельную кампанию, в которой мир меняется в зависимости от решений и успехов героев.

Книга саг разделена на приключения и побочные задания.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

Приключение или побочное задание можно пройти, только получив доступ к его карте (стр. 13).

**Приключения** обязательны к прохождению. Без этого вы не продвинетесь по истории. Карты приключений не сбрасываются. Во время приключений герои получают  за победы над врагами.

**Побочные задания** выполняются по желанию в любое время кампании и в любом порядке в перерывах между основными приключениями. Если не указано иное, при выполнении побочных заданий герои не получают  за победы над врагами. Большинство побочных заданий ограничены по времени и уходят из игры по указанию книги саг, если с момента получения такого задания история сильно продвинулась вперёд.

Выполнять побочные задания необязательно, но полезно. В ходе таких заданий вы можете встретить новых персонажей, а также получить новые знания о мире, предметы и спутников. Выполнение побочного задания может сильно повлиять на ход кампании и на варианты развития истории.

В правилах игры под словом «Приключение» понимаются как сами приключения, так и побочные задания. В течение одной кампании каждое приключение можно пройти только один раз.

### РАЗДЕЛЫ КНИГИ САГ

Каждое приключение и побочное задание в книге саг состоит из разделов, которые относятся к одному из трёх типов.

**Введение.** Здесь описывается, когда и при каких обстоятельствах начинается приключение, какие злодеяния происходят в Трудванге и что требуется от героев. Также введение описывает особые правила подготовки к игре, указывает, в каком регионе герои начинают приключение, каких врагов и где можно встретить, какие карты врагов будут использоваться. Ещё во введении обозначается первый ориентир: цель, достигнув которой игроки продвинулись по истории (стр. 23).

**Пронумерованные разделы.** Описывают события, которые происходят во время приключения. Они расположены не по порядку, чтобы скрыть от игроков повороты и разветвления сюжета. Читайте пронумерованные разделы, только если этого потребует книга саг или ориентир (стр. 23). Эти разделы могут потребовать от вас сделать выбор, выполнить указания, провести проверку, а также раскрыть новые ориентиры.

**Финал.** Рассказывает, чем закончилось приключение, и может содержать указания к дальнейшим действиям. У приключения может быть несколько возможных финалов, зависящих от поступков и решений героев в ходе игры.

### РАБОТА В ОТРЯДЕ

*Герои, находящиеся в одном регионе, считаются отрядом. Если какой-то эффект действует на отряд, он действует на каждого героя в регионе. Если в регионе только 1 герой, эффект действует только на него. Когда игра учитывает наличие в отряде определённого класса, предмета, спутника, жетона или другого компонента, учитываются только герои в указанном игрой регионе.*

*Когда отряд получает карту истории или жетон задания, члены отряда сами решают, кому из них достанется эта карта или жетон.*

## ПРИУРОЧЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Приуроченные эффекты привязаны к определённым моментам игры и автоматически активируются, когда такой момент наступает. Обычно они встречаются на картах обстоятельств, локаций и персонажей (стр. 13–14).



Такой эффект активируется в начале игры или сразу после того, как соответствующая карта раскрывается и вставляется в отделение.

Такой эффект активируется в конце игры, после прочтения финального раздела приключения.

Во время кампании могут встречаться и другие приуроченные эффекты, описанные в книге саг.



## ЗДОРОВЬЕ

Символ здоровья (♥) относится к здоровью героя или врага.

Здоровье героя отслеживается на шкале здоровья и славы, расположенном на планшете героя.

Когда герой получает ♥, передвиньте его маркер здоровья на 1 деление вправо за каждое полученное ♥. У героев разное максимальное здоровье: оно указано на их картах. Здоровье героя не может превысить максимальное, указанное на его карте, а излишек сгорает.

Когда герой теряет ♥, передвиньте маркер здоровья на 1 деление влево за каждое потерянное ♥. Минимальное здоровье героя равно 0. Здоровье героя не может опуститься ниже минимального, а дальнейшая потеря не учитывается.

Если маркер здоровья героя достиг 0, герой побеждён и следует правилам для побеждённых героев (стр. 33).

Здоровье врага отслеживается с помощью жетонов ран (♥). Максимальное здоровье врага указано в его характеристиках (стр. 16). Когда враг теряет ♥, положите рядом с его фигуркой или жетоном соответствующее число ♥. Если число ♥ больше или равно здоровью врага, он побеждён: уберите его фигурку или жетон с поля и верните ♥ в запас.

Когда враг получает ♥, уберите соответствующее число ♥. Здоровье врага не может превысить максимальное, указанное в его характеристиках. Если враг получает больше ♥, чем ему нанесено ♥, восстановите его здоровье до максимального, вернув все ♥ в запас.

## ОЧКИ СЛАВЫ

Очки славы (☉) — своего рода игровая валюта, которую можно тратить на получение бонусов от предметов, приёмов и локаций. Очки славы начисляются за успешные действия и героические поступки и отслеживаются с помощью шкалы здоровья и славы на планшете героя.

Когда герой получает ☉, передвиньте маркер славы на соответствующее число делений вправо. Максимальное число очков славы равно 12. Герой не может иметь больше 12 очков славы, а излишек сгорает.

Когда герой теряет или тратит ☉, передвиньте маркер славы на соответствующее число делений влево. Минимальное число очков славы равно 0. Число очков славы героя не может опуститься ниже минимального, а дальнейшая потеря не учитывается.

Когда на каком-то компоненте указано «X ☉: ...», где X — это число, вы можете передвинуть маркер славы на X делений влево, чтобы активировать эффект, указанный после двоеточия. Игрок сам решает, активировать ли эффект, если, конечно, ему хватает ☉. Другие герои не могут поделиться ☉, чтобы помочь активировать эффект чужого предмета или приёма (даже если герои в одном отряде). Если для взаимодействия с локацией нужно потратить ☉ (стр. 14), то каждый герой должен сам потратить свои ☉, чтобы получить бонусы этой локации.

## КАРТЫ ИСТОРИИ

Карты истории — это большой набор разнообразных пронумерованных карт, которые игроки могут раскрыть в ходе кампании или даже взять себе. Не просматривайте их, пока этого не потребует игра.

Карты истории могут оказаться картами любого типа. В основном это локации, предметы, приключения, побочные задания, персонажи, спутники, титулы, враги и обстоятельства. У каждого типа карт своя цель, механика и правила, которые вступают в силу, когда игроки раскрывают или получают такую карту.

Если не указано иное, игрок обязан раскрыть карту истории, когда того требует игра, и не может отказаться или сбросить её. Аналогично, если требуется убрать карту истории из игры, игрок обязан вернуть эту карту на её место в лотке.

Карты истории остаются в игре на неопределённый срок. Они могут остаться как до конца кампании, так и быть заменены или убраны из игры в ходе развития истории. Все действия с картами истории связаны с приключениями и описаны в книге саг.



## КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ПОБОЧНЫХ ЗАДАНИЙ



Карты приключений и побочных заданий представляют всевозможные приключения и задания, из которых состоит кампания.

Начать кампанию можно только с первого приключения «Отпрыск света» (книга саг, стр. 3), у которого нет своей карты. У остальных приключений и заданий есть свои карты, которые вы будете раскрывать по мере того, как продвигаетесь по истории и изучаете мир. Вы можете пройти приключение или выполнить задание, только если раскрыли его карту.

Раскрыв новое приключение или задание, возьмите его карту из лотка карт истории. Эта карта будет находиться в игре до конца кампании или пока не потребуется убрать её из игры (в случае с побочными заданиями).

После прохождения первого приключения вам станет доступно минимум одно новое. Для каждой следующей партии выбирайте одну из раскрытых вами карт приключений или побочных заданий и начинайте игру, зачитав введение к указанной главе в книге саг.

## СПУТНИКИ



Спутники — это неигровые персонажи, которые встречаются героям в ходе кампании и решают присоединиться, чтобы помочь в их нелёгком деле.

Когда герой или отряд получает карту спутника, один из членов отряда помещает её выше планшета своего героя лицевой стороной вверх. Спутник закрепляется за героем до конца кампании; его нельзя обменять или отдать другому герою.

На карте каждого спутника есть эффект. Если не указано иное, герой, за которым закреплён спутник, может 1 раз за приключение активировать этот эффект во время боя (стр. 25).

Чтобы обозначить, что спутник был активирован, поверните его карту на 90°. Обратите внимание, что некоторые эффекты в игре позволяют вернуть карту спутника в активное положение, и тогда её снова можно будет применить в том же приключении.



## ПЕРСОНАЖИ



В отличие от спутников, персонажи не присоединяются к героям после встречи, но знакомство с ними влияет на мир игры. В зависимости от своего отношения персонаж может как помогать, так и мешать героям.

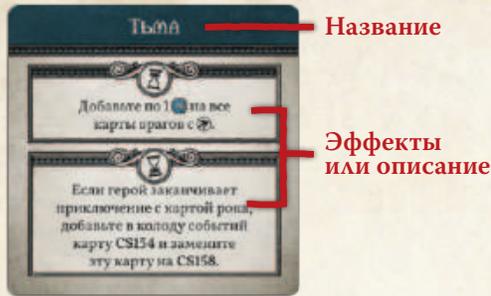
Когда игра указывает вставить карту персонажа, поместите её в отделение зоны историй на планшете приключений лицевой стороной вверх. Затем возьмите жетон этого персонажа и поместите в регион, указанный на его карте, цветной стороной вверх.

В начале каждого приключения при розыгрыше ⌚ эффектов расположите на игровом поле жетоны персонажей, карты которых вставлены в отделения.

У каждого персонажа есть боевой эффект определённого типа, который можно активировать, когда в регионе этого персонажа разыгрывается бой. Некоторые эффекты персонажей обязательны (обычно негативные для героев) и должны быть активированы, когда герой или отряд оказываются в одном регионе с персонажем, а другие могут активироваться по решению игроков. Эффекты персонажа применяются во время боя в соответствии с их типом: навык, блокирование, атака (стр. 19). Если какой-либо игровой эффект влияет на навыки, блокирование или атаки, то он влияет и на соответствующий эффект персонажа.

Активировав эффект персонажа, переверните его жетон чёрно-белой стороной вверх. Закончив бой, переверните жетон обратно цветной стороной вверх.

## ОБСТОЯТЕЛЬСТВА



Карты обстоятельств указывают, что происходит в мире и как это влияет на героев. Они могут поведать о врагах, преследующих героев, о текущей силе союзников или об угрозе, нависшей над героями.

Карты обстоятельств могут содержать описание факторов, влияющих на героев, или приуроченные эффекты, которые нужно будет активировать.

Когда игра указывает вставить карту обстоятельства, поместите её в отделение зоны историй на планшете приключений лицевой стороной вверх.

## ЛОКАЦИИ



Локации — это важные места, которые обнаружили герои. Карты локаций вставляются в отделения соответствующих регионов на игровом поле. Как и персонажи, локации могут нести как пользу, так и вред, в зависимости от своей природы и состояния.

В начале игры доступны 4 локации. Это крупные города Трудванга: Сторхавн, Манйорд, Ильдебад и Вода. Когда игра указывает вставить карту локации, поместите её в отделение игрового поля, соответствующее указанному на карте региону. Если отделение занято другой картой локации, замените её на новую (если не указано иное), а прежнюю верните на её место в лотке карт истории.

Каждая локация имеет свой эффект. Большинство эффектов локаций могут быть активированы каждым героем в регионе в фазу исследования (стр. 31). Некоторые локации связаны с приуроченными эффектами (стр. 12), и их эффекты активируются автоматически в указанный момент. Обязательные эффекты локаций (обозначенные ключевым словом «обязательный») активируются один раз, когда герой или отряд оказывается в регионе с такой локацией в фазу исследования.

Для активации большинства локаций требуется потратить **С** или совершить какой-либо обмен. Эффект локации действует индивидуально на каждого игрока в отряде, подходящего под требования (если они есть).

В книге саг и на картах истории могут встречаться указания на город. Городами считаются локации с ключевым словом «город».



## ПРЕДМЕТЫ

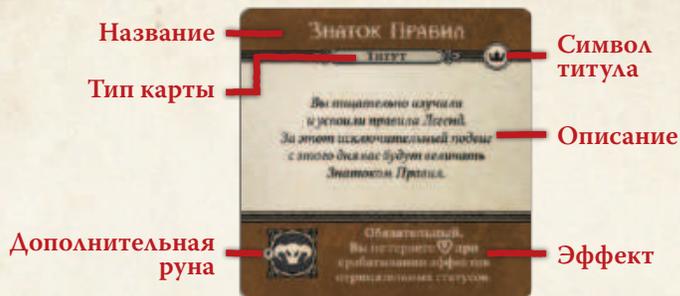


Предметы — это оружие и другие полезные вещи, которые герои могут получить во время кампании. Используя их в бою (стр. 25), можно, например, усилить атаку либо получить **С** или **В**. У каждого героя есть стартовый предмет, уникальный для его класса. В процессе игры герои получают новые предметы, связанные с сюжетом кампании.

Все предметы героя образуют колоду, которая помещается лицевой стороной вверх на планшет героя на ячейку предметов. Каждый раз, когда герой или отряд получает предмет, один из героев отряда кладёт эту карту предмета на верх или под низ своей колоды предметов (по своему выбору) лицевой стороной вверх. Взятую карту нельзя обменять или отдать другому игроку до конца кампании.

В начале каждого приключения игроки собирают колоду предметов в любой желаемой последовательности. Верхняя карта колоды считается активной и может использоваться в бою. Для использования большинства предметов нужно потратить **С**. После использования активного предмета его карта кладётся под низ колоды лицевой стороной вверх, а активной становится новая верхняя карта колоды. В одном бою можно использовать любое число предметов, но каждый предмет можно использовать лишь раз за бой.

## ТИТУЛЫ



Титулы присуждаются героям за доблестные поступки или судьбоносные события. Титулы, выложенные на планшет героя, дают ему указанный эффект и/или дополнительную руну.

Каждый раз, когда герой или отряд получает титул, один из героев отряда кладёт эту карту титула лицевой стороной вверх на одну из ячеек титулов на своём планшете героя, после чего, если указано, добавляет в свой мешочек дополнительную руну. Титул не может перейти к другому игроку. На планшете героя может быть максимум 4 активных титула. В начале каждого приключения игроки выбирают, какие титулы использовать. Если на карте есть ключевое слово «обязательный», такой титул всегда должен быть на вашем планшете. Держите неактивные титулы в колоде рядом с планшетом героя: они не дают эффектов и дополнительных рун, но игровые эффекты, требующие наличия определённого титула, срабатывают, даже если этот титул неактивен.

*Внимание! В книге саг встречаются условия, учитывающие наличие определённых карт истории во время разветвления сюжета. При этом учитываются любые ранее полученные или раскрытые карты, даже если они неактивны (например, спутники, титулы, предметы). Карта при этом не становится активной, если не указано иное.*



## ЖЕТОНЫ ЗАДАНИЙ



Жетоны заданий, пронумерованные от 1 до 6, используются, чтобы отметить ключевые элементы приключения, такие как получение важной информации или предмета, встречу с персонажем и т. д.

Наличие тех или иных жетонов заданий даёт доступ к различным ответвлениям сюжета. Когда отряд получает жетон задания, игроки хранят его до тех пор, пока не получат указание сбросить. Если не указано иное, жетон задания принадлежит всем игрокам одновременно. Жетоны задания, оставшиеся у игроков в конце приключения, сбрасываются — они не переносятся из одного приключения в другое.

## СТАНДАРТНЫЕ ЖЕТОНЫ



Стандартные жетоны (◆) могут использоваться для разных целей. Обычно они кладутся на карты обстоятельств (стр. 14), чтобы следить за разными аспектами игры, например когда армия становится сильнее или появляется нарастающая угроза.

Конкретное назначение каждого ◆ описано в разделе книги саг или на карте, упоминающих его.

# ВРАГИ

В землях Трудванга можно столкнуться с несколькими типами врагов, которые могут быть представлены фигурками или жетонами.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ И СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Враги всех типов имеют до 2 способностей и следующие характеристики: здоровье, сила атаки и защита. Характеристики и способности врага указаны на его карте или в окне ориентира, с которым он связан (в зависимости от его типа).

### Характеристики врагов

♥: максимальное здоровье каждой фигурки или жетона врага. Если не указано иное, враг всегда входит в игру с максимальным здоровьем (без ♥).

⚔: урон и сила атаки каждой фигурки или жетона врага. Каждый враг (кроме боссов) атакует 1 раз за бой.

🛡: защита каждой фигурки или жетона врага.

**Способности врагов** обозначаются символами **Д** и **Н**. Враги обладают разными способностями, которые активируются картами атак врага (стр. 17). Если не указано иное, целью способности врага становится герой, который защищается от атаки этого врага (стр. 27).

## ТИПЫ ВРАГОВ

### Обычные враги

Обычные враги постоянно бродят по землям Трудванга: они будут встречаться вам в течение всей игры и не всегда относятся к текущему приключению. Такие враги представлены фигурками.

Характеристики обычного врага определяются картой, которую игроки раскрывают, когда этого требует книга саг.



Помимо характеристик и способностей в левом верхнем углу карты обычного врага может быть символ , означающий, что карта события может заставить этого врага переместиться из своего региона (стр. 21). Враги могут появиться в водном регионе, но ни при каких обстоятельствах не могут пересекать водные границы.



### Элитные враги

Элитные враги (★), как и обычные, представлены фигурками и часто встречаются в ходе приключений. Это усиленные версии обычных врагов (например, предводитель драугов), которые всегда связаны с событиями кампании, поэтому их характеристики и способности отличаются от таковых у обычных врагов.

Характеристики элитного врага определяет связанный с ним ориентир, который игроки раскрывают по указанию книги саг.

Чтобы отличать элитного врага от обычного, при введении его в игру поставьте его фигурку на жетон элитного врага. Например, если в игру входит ★ драуг, его характеристики определяет не текущая карта драуга, а связанный с ним ориентир (стр. 23).



### Враги-персонажи

Враги-персонажи, которых можно встретить лишь раз за кампанию, отмечаются в регионе жетоном врагов.

Характеристики и способности врага-персонажа определяет связанный с ним ориентир, который игроки раскрывают по указанию книги саг (стр. 22).

### Враги-боссы

Это особые враги, которые встречаются в ходе кампании и всегда отмечаются ключевым словом «Босс». Боссы, с которыми предстоит сразиться несколько раз, представлены фигурками, а те, что встречаются один раз за кампанию, — жетонами врагов.

В отличие от других врагов, здоровье и число атак боссов зависит от числа героев в игре (☞).



**Здоровье босса** умножается на число героев (☞). Например, если указано, что здоровье босса 10, а в игре 3 героя, то максимальное здоровье врага равно 30.

**Число атак босса** равно числу героев в игре, а каждая атака в бою раскрывает 1 карту атаки врага. Например, если в игре 3 героя, босс атакует 3 раза (раскрывает 3 карты).

## ГРУППЫ ВРАГОВ

Если в регион на игровом поле одновременно помещается несколько врагов одного типа (фигурок или жетонов), они считаются группой врагов.

### ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ ВРАГОВ

*Хоть и редко, но может возникнуть ситуация, когда игроки не могут поместить фигурки на поле, потому что они закончились. В этом случае поместите в регион все оставшиеся нужные фигурки (если есть), после чего найдите на поле группу врагов этого типа и замените 1 фигурку в ней на жетон угрозы (стороной с одним «!» вверх), а фигурку поместите в регион, где её не хватило. Продолжайте перемещать фигурки таким способом, пока в требуемой группе не будет достаточно фигурок. Однако следите, чтобы в каждой группе врагов оставалась минимум 1 фигурка: она обозначает, фигурки какого типа заменены жетонами угрозы. Если во всех группах врагов на поле только по 1 фигурке, а игра указывает поместить новую, просто не помещайте эту фигурку.*

## КАРТЫ АТАК ВРАГА



Модификатор атаки

Символ способности

Характеристики врага отражают его базовую силу атаки, но каждая атака индивидуальна: он может ударить не в полную силу или, наоборот, нанести мощный удар.

Каждый раз, когда враг атакует вас, раскрывайте карту атаки врага. На такой карте может быть модификатор атаки от -2 до +3, а также символ активации вражеской способности. На картах с символом способности встречаются только отрицательные или нулевые модификаторы атаки. Если указанного символа способности нет на карте врага, то применяется только модификатор атаки.

Помимо обычных карт с простыми модификаторами есть две особые, которые указывают замешать колоду атак врага. Одна из них даёт врагу +3, а вторая — промах (атака не наносит героям урона). Если вы раскрыли одну из этих карт, примените её эффект, после чего замешайте сброс атак врага и эту карту обратно в колоду.

Колода атак врага состоит всего из 12 карт, поэтому, если следить за сбросом, можно предугадать, какие карты остались в игре. Список карт атак врага представлен ниже.

МОДИФИКАТОР	СПОСОБНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО
-2	H	1
-1	☞	1
-1	H	1
+0	☞	2
+0	-	2
+1	-	2
+2	-	1
+3	-	1
Замешайте колоду	-	1
Промах.	-	1
Замешайте колоду	-	1

## ЖЕТОНЫ УГРОЗЫ



Жетоны угрозы (!) двухсторонние, с «!» на одной стороне и «!!» на другой. Как и фигурки, они отображают вражескую численность. Если к врагу или группе врагов добавлен такой жетон, их число увеличивается на 1 за каждый «!».

При игре в одиночном режиме или вдвоём (!) помещается на поле только по указанию игры. Всегда помещайте жетон стороной (!) вверх.

При игре втроём или вчетвером (!) помещается на поле по указанию игры, а также каждый раз, когда на поле помещается враг или группа врагов (кроме боссов). Всегда помещайте жетон стороной (!) вверх при игре втроём и стороной (!) вверх при игре вчетвером.

Если необходимо поместить (!) в регион, где есть враги, то жетон сразу добавляется к этому врагу или группе врагов. Если в процессе игры враги перемещаются, (!) перемещается вместе с ними. Если в регионе, куда нужно поместить жетон, несколько групп врагов, игроки сами выбирают, к какой из них добавить (!).

Если необходимо поместить (!) в регион, где нет врагов, то жетон остаётся в этом регионе и прикрепляется к врагам, когда они входят в регион. Если в регион с жетоном одновременно входят несколько групп врагов, игроки сами выбирают, к какой из них добавить (!).

Когда при игре втроём или вчетвером одновременно с **!** на поле помещается враг или группа врагов (кроме боссов), этот жетон сразу прикрепляется к ней.

Если в регион необходимо поместить 1 или несколько **!**, но их не осталось, возьмите жетон из самого удалённого региона, где нет врагов. Если таких жетонов нет, новые **!** не помещаются.

В бою каждый «!» считается врагом того же типа, что и враг или группа врагов, к которым он прикреплен, и в бою (стр. 25) действует точно так же, как любой другой враг этого типа: он атакует героев, для него берётся карта атаки врага, он активирует способности и т. д. Враги, представленные **!**, имеют приоритет: вы должны сражаться с ними и убирать их с поля в первую очередь. Когда при игре вчетвером вы побеждаете врага, представленного «!», переверните жетон стороной с «!» вверх, чтобы обозначить, что остался ещё один непообеждённый враг, представленный этим жетоном.

**CX-040**

Вы освобождаете пленного дворфа.

— Спасибо, друзья мои! Я никогда не забуду, что вы для меня сделали, — восклицает он. — Поспешите! Нужно поскорее добраться до ворот.

У ворот дремлет одинокий страж. Пытаться открыть их слишком рискованно: он наверняка проснётся от скрипа и скрежета. За спиной стража виднеется маленькая деревянная дверь. Может, это ваш шанс? Вы пытаетесь подобраться поближе к двери, но колокола начинают бить тревогу. Охрана заметила, что Мунган сбежал. Проснувшийся страж замечает вас прежде, чем вы успеваете скрыться.

- »» Вставьте карту персонажа **CS042 (Мунган • Дворф)**.
- »» Поместите в регион 1 **!**.
- »» Раскройте **точку интереса D**.

**Пример.** Мэйлин зачитывает раздел CX-040 из книги саг. Раздел указывает поместить в регион 1 врага-персонажа, связанного с ориентиром D, и вставить в планшет приключений карту персонажа «Мунган • Дворф». Мэйлин помещает в регион 1 жетон врага и жетон ориентира D. Поскольку в игре 4 игрока, к жетону врага добавляется 1 **!** стороной **!** вверх. Затем герой берёт из лотка карту персонажа CS042 и вставляет лицевой сторо-

ной вверх в отделение зоны историй на планшете приключений. Наконец, он берёт жетон этого персонажа и помещает в регион, указанный на карте персонажа в поле с **!** эффектом. При игре втроём Мэйлин всё равно добавил бы к жетону врага-персонажа **!**, но стороной **!** вверх, а при игре вдвоём или в одиночку жетон **!** не использовался бы, так как не был указан в разделе книги саг.

## Руны

В ходе кампании герои показывают свою удачу в боях и проверяют свои навыки. Для этого они тянут из своего мешочка жетоны рун, пытаясь вытянуть те, что совпадают с проверкой (стр. 21) или ячейками рун на картах приёмов (стр. 19).

На карте каждого героя есть список стартовых рун, составляющих его мешочек. В ходе кампании герои будут добавлять в мешочек руны и убирать их из него, что будет влиять на проведение проверок и активацию приёмов. В игре 6 типов рун:



Если игра указывает герою убрать руну из мешочка, он обязан это сделать. Однако герой при желании может отказаться добавлять руны в мешочек, за исключением рун **!** — их добавлять обязательно. Если в запасе не осталось рун нужного типа, они не добавляются.

**Примечание.** Когда герой получает дополнительную руну, он берёт жетон руны нужного типа из запаса и добавляет в свой мешочек. Если символ добавляемой руны состоит из рун двух типов, игрок сам выбирает, какую из этих рун добавить.

## ПРИЁМЫ



Карты приёмов отражают боевые умения героев и используются только в бою (стр. 25). У каждого героя свой набор приёмов, состоящий из индивидуальных (с именем героя) и классовых приёмов. В ходе игры герои зарабатывают опыт (☞), использующийся для улучшения приёмов (стр. 32). Приёмы бывают 4 уровней.

**1 уровень.** Стартовые приёмы — базовые версии способностей. У каждого героя 8 приёмов 1 уровня: 4 именных и 4 классовых.

**2 уровень.** Улучшенные версии приёмов 1 уровня.

**Уникальные приёмы.** 2 варианта классowego приёма, который откроется герою после улучшения всех приёмов до 2 уровня.

**Легендарные приёмы.** Улучшенные версии приёмов 2 уровня. Высший уровень мастерства героя.

Чтобы использовать карты приёмов, герои назначают на них руны. Когда все ячейки на карте приёма заполнены, он считается активным и герой может применить его эффект. Если на карте остались незаполненные ячейки, приём нельзя использовать (однако карту может активировать другой эффект). Если не указано иное, руну нельзя убрать из ячейки до конца боя.

Для применения некоторых приёмов нужны не только руны, но и ☹ или ♥. У некоторых приёмов может быть несколько эффектов. Если между ними стоит союз «ИЛИ», то игрок применяет один эффект на выбор. В остальных случаях можно использовать все эффекты при выполнении их условий (если есть). Если не указано иное, приём действует только на применившего его героя.

Все приёмы применяются во время розыгрыша боя и делятся на 3 типа.

**Навык.** Дополнительная способность, которую можно применить в любой момент розыгрыша боя (стр. 27), если не указано иное.

**Атака.** Атакующая способность, которую можно применить только после атаки врага, за исключением упреждающих атак (стр. 27). Атака может быть направлена только на 1 врага. Если не указано иное, урон ☞, превышающий ♥ цели, нельзя перенести на других врагов в бою.

**Блокирование.** Защитная способность, которую можно применить в ответ на атаку врага, чтобы снизить потерю ♥.

В правом нижнем углу некоторых карт приёмов есть символ ☞, означающий, что эта карта используется для одиночного режима (стр. 33).

## ЯЧЕЙКИ ДЛЯ РУН

Чтобы назначить руну на ячейку карты приёма, положите на эту ячейку жетон руны совпадающего типа. Ячейки для рун могут быть одиночными и двойными. На двойные ячейки можно назначить руну любого из указанных типов.



Одиночные ячейки



Двойные ячейки

☞ руны можно назначить на любые ячейки. Руны ☞ нельзя назначить ни на какую ячейку карт приёмов, если не указано иного.

Если игрок не может назначить руну на карты приёмов (на них нет ячейки этого типа или игрок вытянул ☞), он назначает её на крайнюю левую ячейку на шкале промахов (стр. 20).

*Внимание! Во время боя или проверки игрок может истощить своего героя (перевернуть его карту истощённой стороной вверх), чтобы вернуть в мешочек руны, которые он достал в этом ходу. Вернуть руны можно, только если истощение было добровольным. Если это произошло в результате какого-либо эффекта, игрок просто переворачивает свою карту героя. Карту истощённого героя можно вернуть в прежнее состояние только при помощи эффектов с ключевым словом «восстановитесь».*



## СТАТУСЫ

Статусы — это модификаторы, которые могут положительно или отрицательно влиять на героя в бою (стр. 25). Жетоны отрицательных статусов (**красного цвета**) можно получить при провале проверки, из-за способности врага и в результате прочих негативных случаев. Жетоны положительных статусов (**голубого цвета**) можно получить за счёт эффектов карт приёмов, предметов и успешно пройденных проверок.

Эффекты статусов срабатывают в зависимости от числа рун на шкале промахов. Статусы влияют на 4 показателя героя: здоровье , славу , защиту  и силу атаки .

На планшете героя есть 2 постоянных статуса: 1 положительный и 1 отрицательный. Их нельзя заменить или убрать.



Получите 1 



Потеряйте 2 

Рядом с ними на планшете есть 3 пустые ячейки для жетонов статусов, полученных в приключениях. Жетоны статусов двухсторонние, с положительным статусом на одной стороне и отрицательным на другой — оба относятся к одному показателю.



Получите 1 



Получите 1 



Нанесите +1 



Получите +1 



Потеряйте 1 



Потеряйте 1 



Нанесите -1 

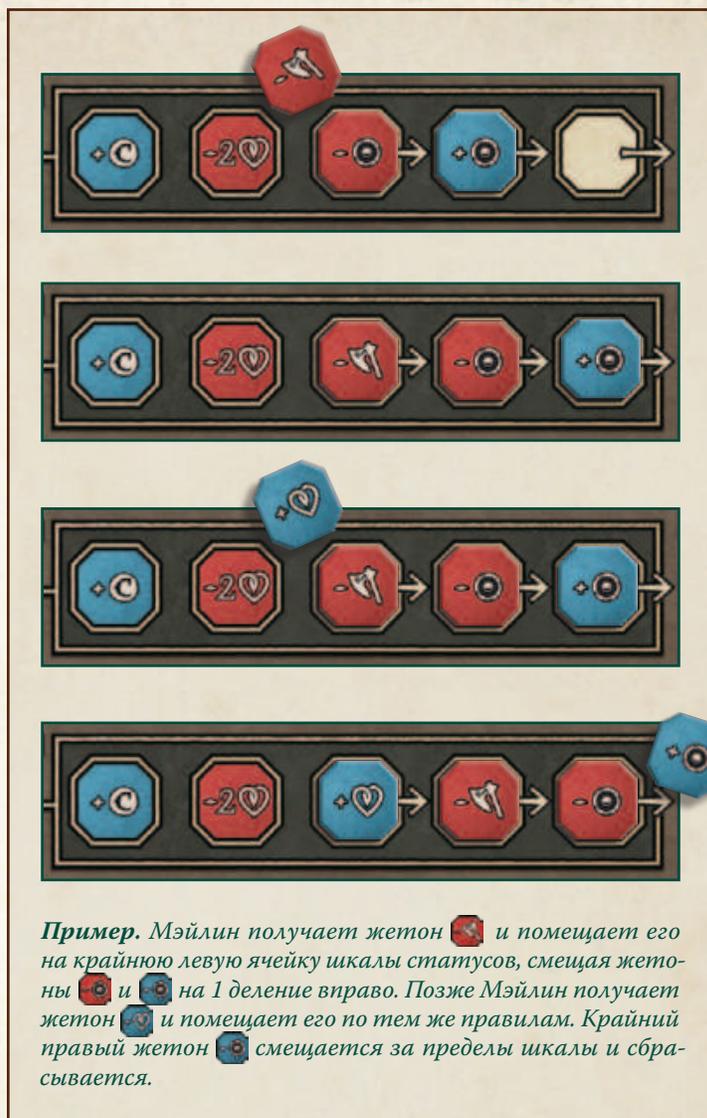


Получите 1 

Получив жетон статуса, герой помещает его на шкалу статусов на крайнюю левую ячейку (после постоянных). Если там уже есть жетон, все имеющиеся жетоны смещаются на одну ячейку вправо. Если жетон смещается за пределы шкалы, он сбрасывается. Получив одновременно несколько жетонов статусов, герой сам выбирает, в каком порядке разместить их на шкале, если не указано иное.

Эффекты статусов могут сработать в начале этапа розыгрыша боя (стр. 27) в зависимости от шкалы промахов героя.

В результате некоторых эффектов враги также могут получать жетоны статусов, связанные с  и . Жетон статуса, помещённый на карту врага или ориентир, влияет на характеристики этого врага всё время, пока тот находится в игре.



**Пример.** Мэйлин получает жетон  и помещает его на крайнюю левую ячейку шкалы статусов, смещая жетоны  и  на 1 деление вправо. Позже Мэйлин получает жетон  и помещает его по тем же правилам. Крайний правый жетон  смещается за пределы шкалы и сбрасывается.

## ШКАЛА ПРОМАХОВ

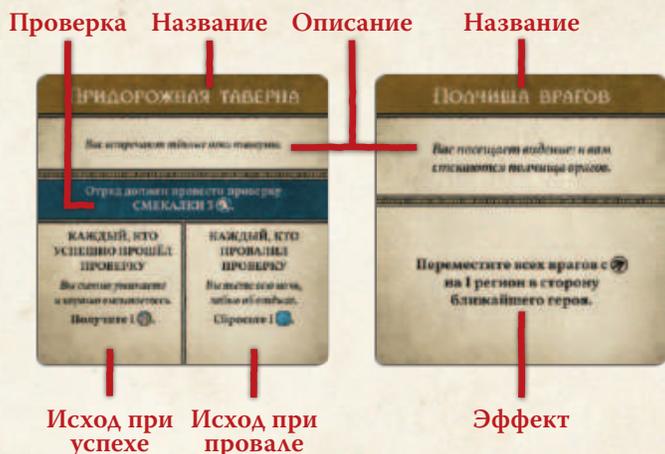
Если в бою игрок не может назначить руну на карты приёмов (на них нет нужной ячейки или игрок вытянул ) , она назначается на крайнюю левую ячейку шкалы промахов. В начале розыгрыша боя (стр. 27) в зависимости от числа рун на шкале промахов активируются статусы героя.

Если рун не больше 3 (**голубая зона**), активируются все положительные статусы героя, включая постоянный , и разыгрываются их эффекты.

Если рун 4 (**нейтральная зона**), ничего не происходит.

Если рун 5 (**красная зона**), активируются все отрицательные статусы героя, включая постоянный , и разыгрываются их эффекты. Если герой истощён, также срабатывает эффект промаха на карте героя.

# СОБЫТИЯ



Карты событий описывают различные встречи и ситуации, случающиеся с героями в ходе путешествия по землям Трудванга. Игроки тянут и разыгрывают их в фазу столкновения (стр. 24). Каждая карта события содержит описание события и его эффекты, а также может содержать проверку (см. ниже) и описание её результатов. Кроме того, карты событий могут приводить в движение врагов с символом .

## ПРОВЕРКИ

В процессе игры герои проводят проверки — испытания, которые встают перед ними в книге саг и на картах событий. Существует 4 типа проверок, соответствующих 4 типам рун.

- ХАРИЗМА:** руны 
- ЛОВКОСТЬ:** руны 
- СМЕКАЛКА:** руны 
- СИЛА:** руны 

У каждой проверки есть сложность — это число рун нужного типа, которое игрок должен вытянуть из мешочка, чтобы успешно пройти проверку. Для каждой проверки предусмотрены различные исходы при успехе и провале.

Когда герой проходит проверку, он вытягивает из своего мешочка 7 рун. Каждая руна нужного типа приносит 1 успех. Чтобы успешно пройти проверку, игрок должен вытянуть из мешочка число рун нужного типа, равное или превышающее сложность проверки.

Руны , , , и  могут приносить либо не приносить успех в зависимости от проверки. Если не указано иное, руны  **никогда** не приносят успех, а , наоборот, приносят успех **всегда**.

После того как все игроки, проводящие проверку, вытянули по 7 рун, они определяют её результат и разыгрывают исход, указанный на карте события или в книге саг.

Проверки имеют парные исходы.

«**При успехе хотя бы 1 героя**» *ИЛИ* «**При провале всех героев**»: весь отряд ждёт только 1 исход.

«**При успехе всех героев**» *ИЛИ* «**При провале хотя бы 1 героя**»: весь отряд ждёт только 1 исход.

«**При успехе**» *ИЛИ* «**При провале**»: такую проверку проводит только 1 герой. Весь отряд ждёт 1 исход, зависящий только от этого героя.

«**Каждый, кто успешно прошёл проверку**» *И* «**Каждый, кто провалил проверку**»: каждый герой разыгрывает свой исход, зависящий от его собственного результата проверки.

## ПРОВЕРКИ В КНИГЕ САГ

В книге саг встречаются как обязательные, так и необязательные проверки для 1 героя, любого героя или всех героев отряда.

Условия проверки зависят от формулировки.

«**Отряд/Каждый герой отряда может**»: это необязательная проверка, и если отряд решает её провести, то её проводят все герои в регионе.

«**Любой герой отряда может**»: это необязательная проверка, и, если отряд решает её провести, то её проводит хотя бы 1 герой в регионе.

«**Один герой отряда может**»: это необязательная проверка, и, если отряд решает её провести, то её проводит только 1 герой в регионе.

«**Отряд/Каждый герой отряда должен**»: это обязательная проверка, которую должны провести все герои в регионе.

«**Один герой отряда должен**»: это обязательная проверка, которую должен провести только 1 герой в регионе.

Некоторые проверки в книге саг также могут учитывать особые условия, такие как наличие в отряде определённого спутника (стр. 13) или предмета (стр. 14) либо наличие у героя определённого жетона задания (стр. 15) или его принадлежность к определённому классу. Такие условия (стр. 22) всегда находятся в начале текста проверки.

Возможные исходы проверок в книге саг указаны в конце проверки. Они могут как влиять на ход сюжета, так и содержать простые эффекты, как получение или потеря  или .

## ПРОВЕРКИ НА КАРТАХ СОБЫТИЙ

Проверки на картах событий всегда обязательны для всех героев отряда (т.е. находящихся в одном регионе). Их исходы указаны внизу карт и имеют простые эффекты, такие как получение или потеря статусов,  или .

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В ходе игры вы будете зачитывать разделы из книги саг (в начале приключения и при взаимодействии с ориентирами) и разыгрывать различные фазы игры.

1. В начале приключения зачитайте введение из книги саг. Продолжайте следовать указаниям книги, пока не будет раскрыт новый ориентир и пока не закончатся указания.
2. Отложите книгу саг и перейдите к фазам игры.
3. Разыгрывайте фазы игры, пока герой или отряд не провзаимодействует с ориентиром.
4. Прочтите раздел книги саг, связанный с этим ориентиром. Продолжайте следовать указаниям книги, пока не будет раскрыт новый ориентир и/или (при наличии в игре раскрытого ориентира) пока не закончатся указания.
5. Отложите книгу саг и перейдите к фазам игры.

Игра продолжается таким образом, пока вы не достигаете финального раздела приключения. На нём текущее приключение заканчивается (стр. 11).

## ЧТЕНИЕ КНИГИ САГ

В начале партии игроки выбирают одно из раскрытых приключений или побочных заданий (стр. 11) и зачитывают введение к нему в книге саг. Самую первую партию можно начать только с приключения С1 (книга саг, стр. 3).

Лидер вслух зачитывает игрокам текст из книги саг.

Во введении обозначены детали подготовки к приключению, такие как стартовый регион героев и размещение врагов на поле. Также в каждом введении раскрывается ориентир и/или содержится выбор (стр. 23), условие (см. справа) либо проверка (стр. 21), ведущие к пронумерованному разделу.

Если вы раскрыли ориентир, а дальнейших указаний нет, отложите книгу саг и перейдите к фазам игры (стр. 24).

Если вы встретили условие, проверку или выбор, следуйте указаниям и прочтите обозначенный пронумерованный раздел, который, в свою очередь, также может содержать ориентир, условие, проверку или выбор. Игроки переходят от одного раздела к другому и выполняют указания, пока не раскроется ориентир либо, если он был раскрыт ранее, пока не закончатся указания. Каждое указание выполняется немедленно, если это возможно.

Перейдя к фазам игры, герои не обращаются к книге саг, пока не встретят указание на карте истории или пока не провзаимодействуют с ориентиром в фазе исследования (стр. 31).

### С1-ВВЕДЕНИЕ

Путники! Добро пожаловать в Трудванг — земли, о которых слагают саги и легенды!

Как и многие саги, эта начинается в разгар золотой осени. Вы сидите у костра, наслаждаетесь питным мёдом и рассказываете друг другу истории.

Идиллию прерывает запыхавшийся посыльный. Он рад, что быстро нашёл вас. Посыльный прибыл с письмом от вашего наставника, древнего эльфа Кирьэнти. Старик воспитал не одно поколение молодых героев. Кирьэнти просит немедленно прибыть в его башню в Эйдленде.

Вы давно не получали от него вестей и понимаете, что наставник не стал бы посылать за вами по пустякам.

С первыми петухами вы отправляетесь в путь. На дорогах Трудванга всегда беспокойно, но сейчас вам не по себе совсем по другой причине.

- »» Вставьте лист приключения С1 в планшет ориентиров.
- »» Поместите всех героев в Эйдленд.
- »» Раскройте карты врагов CS100 (драуг), CS101 (лесной тролль) и CS102 (гарм).
- »» Поместите 2 лесных троллей в Дранвельт.
- »» Поместите 2 драугов на Троллий Хребет и 2 в Дикоземье.
- »» Раскройте ориентир А.

*Пример. В приключении С1 раскрылся ориентир А. Поскольку в разделе нет условий, проверок, выбора либо указаний, ведущих в другой раздел, игроки заканчивают чтение и переходят к фазам игры. Если бы в конце был упомянут пронумерованный раздел, герои перешли бы к нему.*

## УСЛОВИЯ

В условиях учитывается, есть ли у героев определённый предмет, есть ли среди них представитель нужного класса, какое решение они приняли или какого результата достигли. Условия всегда начинаются со слова «Если» и могут содержать переход к новому разделу в книге саг, дальнейшие указания, проверку и её исход. Если условие выполнено, немедленно следуйте его указаниям, а если нет, пропустите их.

Если хотя бы 1 герой отведал ягод:  
»» прочтите раздел СХ-012.

Если в отряде есть следопыт:  
»» прочтите раздел СХ-020.

Если у вас есть жетон задания 1:  
»» прочтите раздел СХ-030.

Если в отряде есть плут, он может провести проверку СМЕКАЛКИ 3, чтобы обмануть троллей.  
»» При успехе прочтите раздел СХ-011.  
»» При провале прочтите раздел СХ-035.

## ВЫБОР

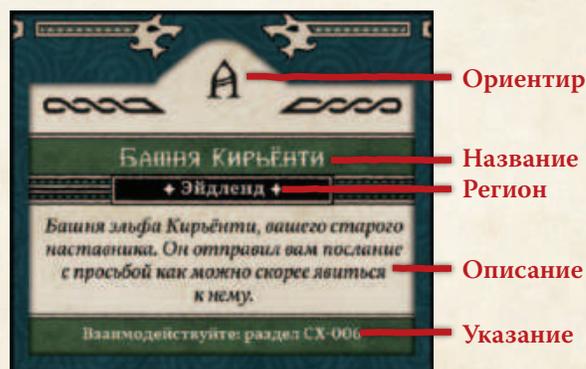
Книга саг периодически ставит героев перед выбором, который разветвляет историю и обычно ведёт к пронумерованному разделу. Такие моменты всегда обозначаются заголовком >>> **ВЫБОР** <<<. Сделав выбор, игроки переходят к указанному разделу и выполняют дальнейшие указания книги.



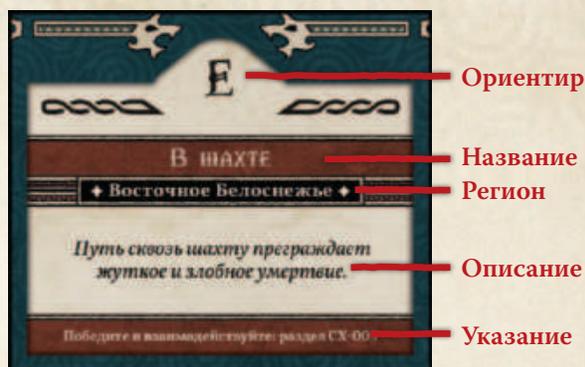
## ОРИЕНТИРЫ

Ориентиры — это жетоны, обозначающие места, которые надо посетить, происшествия, которые надо расследовать, или врагов, с которыми надо сразиться, чтобы продвинуться по сюжету. В одном приключении может быть до 12 ориентиров (буквы А–L). В игре встречаются ориентиры 2 типов.

**Обычные ориентиры** обозначены зелёным цветом. Это места, которые нужно посетить или исследовать. Они могут появиться в любом месте игрового поля. Получив указание открыть обычный ориентир, уберите ставку на окне с нужной буквой и зачитайте описание ориентира. Затем поместите жетон с этой буквой в указанный регион. В фазу исследования (стр. 31) герой или отряд может взаимодействовать с ориентиром, чтобы прочесть раздел в книге саг, указанный внизу окна. Не убирайте с поля жетоны обычных ориентиров, пока не получите прямого указания сделать это.



**Ориентиры, связанные с врагами**, обозначены красным цветом. Для продвижения по сюжету вам нужно победить этих противников. Жетон такого ориентира всегда помещается в регион, где находится герой или отряд, зачитывающий раздел книги саг. В этом разделе всегда указано, сколько врагов и какого типа помещается в регион. Уберите ставку на окне с нужной буквой и зачитайте его описание. Затем поместите жетон ориентира и фигурки или жетоны врагов в нужный регион. После взаимодействия с таким ориентиром его жетон немедленно сбрасывается.



### Элитный враг



### Жетон врага



Обычные враги, относящиеся к ориентиру, всегда имеют характеристики текущей раскрытой карты врага этого типа. \* враги и враги-персонажи всегда связаны с каким-либо ориентиром и поэтому имеют индивидуальные характеристики.

*Внимание! Игроки могут взаимодействовать с ориентиром и прочесть его раздел, только если в их регионе нет врагов. Поэтому необходимо сперва победить врагов (стр. 25), связанных с ориентиром, прежде чем взаимодействовать с ним.*

## ФАЗЫ ИГРЫ

Партия в «Трудванг: Легенды» проходит в виде серии раундов. Каждый раунд разделён на несколько фаз, которые определяются картами в зоне фаз на планшете приключений. Порядок фаз соответствует порядку карт сверху вниз. Пустые отделения между картами пропускаются.

Текущая фаза обозначается маркером фазы. После того как все игроки разыграли текущую фазу, маркер перемещается к следующей. Порядок хода в каждой фазе игроки определяют сами: вы можете обсудить ход и принять совместное решение. Если игроки не могут договориться, последнее слово остаётся за лидером.

В начале игры доступны 3 фазы, которые разыгрываются в следующем порядке: путешествие, столкновение, исследование.

В ходе игры существующие фазы могут быть дополнены и заменены новыми. Игроки должны полностью закончить текущую фазу, прежде чем перейти к новой.



### ФАЗА ПУТЕШЕСТВИЯ

Каждый герой может переместиться в соседний регион. Если в регионе, который он покидает, есть враги, не связанные с ориентиром, перед перемещением из региона герой теряет по 1 ♥ за каждого такого врага. Пересечь водную границу (голубого цвета) можно только на корабле. Герои в регионах, где есть враги, связанные с ориентиром, не могут путешествовать.

#### Корабли

Корабль можно найти или получить в награду в ходе приключения или побочного задания либо за счёт эффекта карты истории. На поле корабль представлен фигуркой. Герой автоматически оказывается на корабле, если находится в одном регионе с ним и решает пересечь водную границу. Все герои на корабле считаются отрядом и перемещаются вместе с ним. Если корабль оказывается в регионе с сушей, герои автоматически сходят на берег. Если не указано иное, корабль не переносится в следующее приключение.

### ФАЗА СТОЛКНОВЕНИЯ

Если в фазу столкновения герои находятся в одном регионе с врагами, происходит бой. Герои должны сразиться со всеми врагами в регионе, вне зависимости от их типа. Если герои находятся в регионе без врагов, они разыгрывают по 1 карте события за регион с сушей. Герои на кораблях не тянут карты событий. Герои могут разыгрывать только события в своих текущих регионах.



**Пример.** В фазу путешествия Волгр перемещается из Фюльги в Манйорд. Лидана садится на корабль в Сильване и перемещается в Мрачное море. Поскольку в регионе, который она покидает, есть 1 друг и 1 ! стороной с «!!» вверх, она теряет 3 ♥ за то, что покидает этот регион. Брия покидает Сильван и перемещается в Фюльги. Она тоже теряет 3 ♥. Мэйлин не может двигаться, поскольку враг в его регионе связан с ориентиром. На этом фаза путешествия заканчивается и наступает фаза столкновения.



**Пример.** Поскольку в фазу столкновения Мэйлин находится в одном регионе с [!], он должен сразиться с ним. В регионах Волгра и Брии врагов нет, поэтому они должны вытянуть и разыграть по 1 карте события. В регионе Лиданы тоже нет врагов, но она на корабле, поэтому не берёт карту события. После обсуждения игроки решают, что лучше сперва разыграть бой Мэйлина.

## Бой

Бои разыгрываются в фазу столкновения, если герой находится в одном регионе с врагами. Бой проходит в два этапа.

1. Планирование.
2. Розыгрыш.

### 1. Планирование

На этапе планирования герои тянут карты приёмов и заполняют ячейки для рун. Для этого все вступившие в бой герои одновременно совершают следующие действия.

1. По желанию активируют мгновенные эффекты предметов и спутников (если есть). Такие эффекты обозначены ключевым словом «Мгновенный».
2. Тянут из своей колоды приёмов 4 карты и помещают ниже планшета героя. Если в колоде приёмов меньше 4 карт, замешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду.
3. Тянут из своего мешочка 3 руны и заполняют ячейки для рун. Каждую вытянутую руну нужно назначить на подходящую ячейку на раскрытой карте приёма. Если подхо-

дящих ячеек нет или игрок вытянул , то жетон руны назначается на крайнюю левую свободную ячейку шкалы промахов (стр. 20). Игрок может вернуть вытянутые руны в мешочек, истощив своего героя.

4. Назначив все 3 руны на карты приёмов и/или шкалу промахов, каждый игрок может либо продолжить планирование и вытянуть ещё 3 руны, либо остановиться. Если на карте приёма есть ключевое слово «мгновенный», он используется сразу, как только на карте будут необходимые руны.

Герой продолжает доставать из мешочка по 3 руны за раз, пока сам не решит остановиться или пока не заполнит все 5 ячеек шкалы промахов. Когда все закончат этап планирования, происходит этап розыгрыша боя.

**Примечание.** Если шкала промахов полностью заполнена, а у вас на руке остались руны, которые вы не можете назначить на карты приёмов, верните их в мешочек. На этом этап планирования для вас заканчивается.

**Пример.** Мэйлин сражается с  и , связанными с ориентиром D (Городской страж).

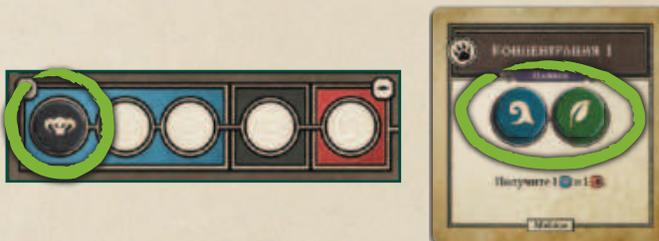


Игрок тянет из своей колоды приёмов 4 карты: «Выслеживание 1», «Уклонение 1», «Концентрация 1», «Упреждающий выстрел 1».



Затем он тянет из мешочка 3 руны. Сейчас там находятся стартовые руны, перечисленные на карте героя, и 1 дополнительная рунa, которую герою принес титул.

Мэйлин вытягивает ,  и .  нельзя назначить на карты приёмов, поэтому она отправляется на первую свободную ячейку шкалы промахов. Две другие руны игрок решает назначить на карту приёма «Концентрация 1».



Мэйлин решает продолжить и вытягивает ещё 3 руны: ,  и снова .  он назначает на следующую свободную ячейку шкалы промахов.  можно назначить только на карту приёма «Уклонение 1».  подходит для карт «Реакция 1» и «Упреждающий выстрел 1». Герой решает назначить руну на карту «Упреждающий выстрел 1», поскольку это единственный доступный приём атаки и у него больше шансов вытянуть , чем .



Мэйлин продолжает этап планирования и вытягивает ещё 3 руны: и опять . Он назначает на «Упреждающий выстрел 1»: теперь этот приём активен и его можно будет применить на этапе боя. он кладёт на третью ячейку шкалы промахов, а — на четвёртую, поскольку на оставшихся картах приёмов нет свободных ячеек. Если герой решит сейчас закончить этап планирования, то шкала промахов остановится в нейтральной зоне (не активируются ни положительные, ни отрицательные статусы). Но Мэйлин решает продолжить, чтобы попытаться активировать приём «Уклонение 1» и уменьшить потерю от вражеской атаки на 3 .

Он вытягивает , и , после чего назначает на карту «Реакция 1» и на карту «Уклонение 1». Вторая не может быть назначена на карты приёмов и отправляется на шкалу промахов. Поскольку в бою участвует только Мэйлин и его шкала промахов заполнена, планирование заканчивается и начинается розыгрыш.



## 2. Розыгрыш

На этом этапе учитываются и разыгрываются все игровые элементы, влияющие на бой, включая эффекты персонажей, титулов и спутников.

1. Каждый участвующий в бою герой разыгрывает эффекты своей шкалы промахов в зависимости от числа рун на ней.
2. Каждый участвующий в бою герой может разыграть эффекты своих приёмов навыков и упреждающих атак (с ключевым словом «упреждающий») в любом порядке (если есть). Сдвиньте вниз карты использованных приёмов, чтобы обозначить, что они уже разыграны. Каждая активированная атака добавляется к общему героя. Затем отнимите от получившегося числа суммарную врага. Враг получает число , равное полученному значению.
3. Разыграйте атаки всех врагов в регионе, раскрывая карты атак врага. Если в регионе несколько врагов, игроки сами решают, в каком порядке те атакуют (если не указано иное). Атаки боссов зависят от числа героев в игре и разыгрываются одна за другой. Этапы атаки врага описаны ниже.
  - ✦ Выберите героя, который будет защищаться от вражеской атаки.
  - ✦ Раскройте верхнюю карту колоды атак врага. Суммарный врага равен сумме этого врага и модификатора на раскрытой карте. Если карта активирует способность врага, разыграйте её.
  - ✦ Защищающийся герой может использовать активные эффекты навыков и блокирования, чтобы уменьшить

потерю . Отнимите от суммарного врага суммарную героя. Герой теряет число , равное полученному значению. Если героя опустилось до 0, он побеждён (стр. 33): он больше не участвует в бою и в текущем раунде и разыгрывает эффекты, описанные на карте «Побеждённые герои» на планшете приключений.

- ✦ Отправьте раскрытую карту атаки врага в сброс.
4. Каждый участвующий в бою герой может разыграть эффекты оставшихся атак и навыков, сдвигая приёмы вниз, чтобы обозначить, что они уже разыграны. Добавьте каждую активированную атаку к общему героя и отнимите от этого числа суммарную врага. Враг получает число , равное полученному значению.
  5. Каждый участвующий в бою герой может использовать свои активные предметы.

На этом бой в этом раунде заканчивается. После боя герои возвращают руны в мешочки, а раскрытые карты приёмов отправляют в стопку сброса приёмов.

Если в любой момент боя число нанесённых врагу превышает либо равно его , он побеждён. Его фигурка или жетон убирается с поля, и он больше не участвует в бою. Если в регионе больше нет врагов, бой немедленно заканчивается.

Непобеждённые враги остаются в регионе. С ними можно сразиться повторно только в следующую фазу столкновения. Если после боя в регионе не осталось врагов, каждый участвовавший в бою герой получает 1 (если не указано иного).

**Пример.** Сперва Мэйлин разыгрывает эффекты своей шкалы промахов. Поскольку на шкале 5 рун, срабатывают все отрицательные статусы на его шкале статусов: до конца боя у Мэйлина  $-1$  и  $-1$  . он не теряет благодаря эффекту титула. Также срабатывает эффект промаха на истощённой карте героя, и Мэйлин сбрасывает свой жетон .



Теперь Мэйлин использует навыки и упреждающие атаки. Он использует «Упреждающий выстрел 1» и наносит 2 (вместо 3 из-за отрицательного статуса). У врага 0 , поэтому герой побеждает и переворачивает его стороной с «!» вверх.



Эта способность даёт Мэйлину 1 , и, чтобы предотвратить её срабатывание, он активирует эффект спутника «Вол».

Мэйлин не использует спутника «Бурерог», поскольку не получил в этом раунде и у него нет 3 .



Враг атакует с силой 3 . Мэйлин блокирует 1 картой «Уклонение 1», имея на 1 меньше из-за отрицательного статуса, и теряет 2 .



Затем герой активирует навык «Концентрация 1» и получает 1 и 1 . Он помещает эти жетоны на шкалу статусов в выбранном порядке, вытесняя и сбрасывая . Он помещает правее , чтобы отрицательный статус сбросился раньше.



Теперь герой раскрывает карту атаки для . Это +0 с символом способности .



Далее герой раскрывает карту атаки для . Это карта промаха, и враг не наносит Мэйлину . Игрок замешивает сброс атак врага и вытянутую карту обратно в колоду атак врага.



У Мэйлина больше нет навыков и атак для активации, но в одном регионе с ним есть персонаж с эффектом атаки. Игрок активирует эффект персонажа, перевернув его жетон чёрно-белой стороной вверх, и побеждает , нанеся врагу 2 .





Далее Мэйлин использует активный предмет и теряет 2 ♣, чтобы победить оставшегося (♣). Это единственный предмет Мэйлина, поэтому он остаётся на планшете героя. В противном случае капканы следопыта отправились бы под низ колоды предметов, а активным стал бы верхний предмет колоды.

Бой закончен. Мэйлин победил всех врагов в регионе и получает 1 ♣.



The image shows a game board with the following elements:

- Deck:** A row of 12 cards numbered 1-12. Card 8 is a heart symbol. Below the deck is the text "БОЙ: 4 ♣ 1 РАЗ И ПО 3 ♣ ЗА РАЗ. ПРОВЕРКА: 7 ♣ 1 РАЗ."
- Hand:** A row of 7 cards. The first three are blue with a heart symbol. The fourth is a red card with a heart symbol. The fifth is a blue card with a heart symbol. The sixth is a red card with a heart symbol. The seventh is a red card with a heart symbol.
- Hero's Deck:** A deck of cards with the top card being "Капканы следопыта".
- Hero's Hand:** A hand of 5 cards. The first is "Капканы следопыта". The second is "Мэйлин" (Maylin) with a health of 10. The third is a gold "ПРИЁМ" (RECEIVE) card.
- Skills:** Four skill cards are shown below the hero's hand:
  - Выслеживание 1:** Requires 1 ♣ and 1 ♠. Effect: "После прыжка 1 верните карту от врага. Получите 1 ♣."
  - Уклонение 1:** Requires 1 ♣ and 1 ♠. Effect: "1 ♣"
  - Концентрация 1:** Requires 1 ♠ and 1 ♣. Effect: "Получите 1 ♣ и 1 ♠"
  - Триггерный выстрел 1:** Requires 1 ♣ and 1 ♠. Effect: "Упреждающая 1 ♣"

## Розыгрыш событий

Вытяните и разыграйте 1 карту событий за каждый регион, где нет врагов и есть герои не на кораблях. Если на карте события есть эффект, относящийся к героям, его разыгрывает каждый герой в регионе, где произошло событие. Если эффект относится к игре в целом (например, перемещение врагов с символом ) , он срабатывает один раз для всего отряда.



**Пример.** Мэйлин закончил розыгрыш боя, и герои решают разыграть фазу столкновения Брии. Она берёт карту события и разыгрывает её. Карта активирует всех врагов с , поэтому друг и его  перемещаются на один регион в сторону ближайшего героя. Так как Брия, Мэйлин и Лидана равноудалены от региона с врагом, а друг не может пересечь водную границу, игроки решают переместить его в Фюльги, чтобы тот не мешал Мэйлину взаимодействовать с ориентиром.



**Пример.** Теперь карту события тянет и разыгрывает Волгр. Событие требует провести проверку силы 3.



Волгр достает из мешочка 7 рун: 3 , 2 , и 2 .



Он успешно проходит проверку и получает 1 , после чего возвращает руны в мешочек.

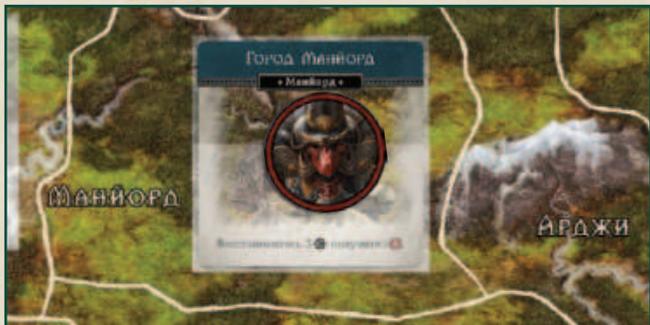


## ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

В фазу исследования герои могут взаимодействовать с ориентиром и/или вставленной локацией, относящимся к их региону. Эта фаза доступна, только если в регионе нет врагов. Если враги есть, фаза исследования в этом регионе пропускается.

### Взаимодействие с локациями

Для взаимодействия с локацией выполните условия эффекта на её карте (если есть), чтобы активировать её. Каждый герой в регионе с локацией может получить её эффект, если выполнит условия.



*Пример.* Волгр находится в регионе с городом Манйорд и решает взаимодействовать с ним.



Волгр теряет 2 , чтобы добавить в мешочек 1 . Также он мог бы восстановиться (перевернуть карту героя), если бы был истощён.



*Внимание!* Большинство локаций позволяет игрокам самим решать, взаимодействовать ли с ними. Но есть локации с обязательными эффектами (обычно отрицательными), которые должны быть активированы в фазу исследования (если в регионе нет врагов). Локации с приуроченными эффектами нельзя активировать в фазу исследования.

### Взаимодействие с ориентирами

Для взаимодействия с ориентиром выполните указания в окне с нужной буквой на планшете ориентиров, а затем прочтите указанный в этом окне раздел книги саг.

Жетоны обычных ориентиров не сбрасываются, пока на это прямо не укажет книга саг. Жетоны связанных с врагами ориентиров, наоборот, после взаимодействия сразу же сбрасываются, если не указано иное.



**СХ-032**

Вы одолели стража, но скоро сюда прибегут другие!

**>>> ВЫБОР <<<**

Бежать через загадочную дверь:  
 >>> прочтите **раздел СХ-029.**  
 — ИЛИ —  
 Устроить диверсию:  
 >>> прочтите **раздел СХ-027.**

*Пример.* Поскольку в Арджи не осталось врагов, Мэйлин может взаимодействовать с ориентиром D и сбрасывает его жетон. Герой зачитывает нужный раздел в книге саг и продолжает следовать указаниям книги, пока те не закончатся или пока не будет раскрыт новый ориентир.

## КАРТОСХЕМЫ

Картосхемы используются в некоторых приключениях и представляют собой более подробные карты мест, которые исследуют герои. Картосхемы разделены на области, каждой из которых соответствует раздел в книге саг.

Если книга саг указывает взять картосхему, разместите её на столе нужной стороной вверх, чтобы все игроки могли дотянуться.

В книге будет указано, в какой области герои начнут исследование. Отряд путешествует по картосхеме в полном составе, не разделяясь. Переместите всех героев в регион, где была раскрыта картосхема. При этом герои не теряют , если перемещаются из региона, где остались враги. Поместите жетон отряда () в область на картосхеме, отмеченной в книге саг как стартовая, и используйте его, чтобы обозначать положение отряда.



- ✦ Когда в фазу путешествия ваш отряд перемещается по картосхеме, вы передвигаете  в область, которая связана проходом с текущей.
- ✦ В фазу столкновения герои не разыгрывают карты событий. Если в области отряда нет врагов, герои пропускают эту фазу и переходят к фазе исследования: зачитывают раздел из книги саг, соответствующий номеру области. Прочие фазы игры проходят по обычным правилам.
- ✦ В ходе приключения пройденные области могут по указанию книги саг отмечаться жетонами зачистки () , чтобы обозначить, что герои здесь уже были и не нужно повторно читать раздел из книги саг.
- ✦ Жетоны завалов () помещаются в области, перемещение через которые больше невозможно.
- ✦ Если при игре на картосхеме появляется новый ориентир, поместите его жетон в указанную область картосхемы, если не указано иное.

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Герои могут улучшать свои приёмы, повышая их уровень. Набрав 3 , вы должны сделать следующее.

1. Сбросьте 3  и возьмите 3 верхние карты из колоды улучшений приёмов.
2. Выберите из них 1 приём, который вы хотите улучшить, и замешайте его карту в свою колоду уже изученных приёмов, убрав в коробку карту предыдущего уровня.
3. Одну из 2 оставшихся карт положите на верх колоды улучшений приёмов. Вторую положите под низ этой же колоды, но выше 2 карт уникальных приёмов (если они есть).

Улучшив все приёмы 1-го уровня, герой при повышении уровня может выбрать один из 2 уникальных приёмов и добавить его в колоду приёмов. Второй уникальный приём убирается в коробку.



*Пример.* Мэйлин накопила 3  и может улучшить один из своих приёмов. Герой берёт 3 верхние карты колоды улучшений приёмов: «Уклонение 2», «Калечащий выстрел 2» и «Меткий выстрел 2».



Он решает улучшить приём «Меткий выстрел 1» и убирает его в коробку. Затем он добавляет в колоду приёмов «Меткий выстрел 2» и перемешивает её. Наконец, он кладёт «Уклонение 2» на верх, а «Калечащий выстрел 2» под низ колоды улучшений приёмов (но выше карт уникальных приёмов).

## ПОБЕЖДЁННЫЕ ГЕРОИ

Герой побеждён, когда у него полностью заканчивается ♥. Он больше не участвует в текущем раунде. В начале следующего раунда он возвращается в игру с 6 ♥ (вне зависимости от максимума здоровья). Если в колоде приёмов героя ещё нет карты рока, он замешивает в колоду 1 случайную карту рока. Если на планшете приключений в зоне историй нет карты тьмы (карта обстоятельства), вставьте туда карту CS156.

### КАРТЫ РОКА



Карты рока — это приёмы, которые герой добавляет в свою колоду, когда он побеждён. На них по 3 ячейки рун, а активация такой карты приносит ☼. После того как герой победит первого врага в бою, в котором была активирована карта рока, она возвращается в лоток для карт истории.

## КОНЕЦ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После окончания приключения герои сохраняют свой прогресс, выполняя следующие шаги.

- ✦ Каждый герой оставляет в мешочке только стартовые руны и убирает остальные в коробку. Затем он кладёт в мешочек свои ✨ (если есть) и убирает его в коробку.
- ✦ Уберите в коробку все остальные жетоны и фигурки.
- ✦ Верните карты врагов на их место в лотке карт истории и уберите её в коробку.
- ✦ Сложите карты каждого героя в следующем порядке: карта героя, приёмы, предметы, титулы, спутники, улучшения приёмов. Карты приёмов, не присутствовавшие в игре на её конец (вне колод приёмов и улучшений приёмов), отделите раскрытыми картами приключений и побочных заданий. Уберите получившуюся колоду в коробку.
- ✦ Дстаньте из планшета ориентиров лист приключения. Верните в коробку картосхемы (если доставали), планшет ориентиров и лист приключения.
- ✦ Если не указано иное (в книге саг либо на картах с приуроченными эффектами), не доставайте карты из отделений на игровом поле и планшете приключений. Сложите планшет и поле и верните в коробку.

В начале следующего приключения проведите подготовку по основным правилам на стр. 9 (без подготовки мешочков для рун) и по правилам подготовки для последующих приключений на стр. 10.

## КОНЕЦ КАМПАНИИ

Закончив кампанию, выполните те же шаги, что и после окончания приключения, со следующими изменениями.

- ✦ Верните все карты истории в игре (в отделениях на игровом поле и планшете приключений) на их места в колоде карт истории.
- ✦ Сложите карты каждого героя в изначальном порядке: карта героя, приёмы героя, стартовый предмет класса, классовые приёмы. Приёмы разложите в порядке их уровней (1, 2, уникальные, легендарные).
- ✦ Верните в коробку руны из мешочков и жетоны ✨.



## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Во время подготовки к игре выберите одного дополнительного героя, который станет вашим помощником.

1. Возьмите фигурку и карту этого героя, а также 4 карты его приёмов 1 уровня (2 карты для героя и 2 карты для класса), отмеченные ✨.
2. Поместите его фигурку в стартовый регион на игровом поле.
3. Поместите его карту рядом с планшетом своего героя.
4. За каждое ранее пройденное своим героем приключение (не побочное задание) улучшите 1 карту приёмов помощника, начиная с приёмов 1-го уровня, и поместите её ниже его карты. Для улучшения приёмов помощника не нужно тратить ✨. Улучшив все приёмы помощника 1-го уровня, улучшите их до легендарных, как обычно. Помощники не используют уникальные приёмы.
5. Назначьте 1 руну из запаса на каждую одиночную ячейку на картах приёмов помощника. Заполнив одиночные ячейки, заполните двойные ячейки так, чтобы на 1 карте по возможности были руны разных типов. Если это невозможно, подойдёт руна любого из двух типов.
6. Добавьте стартовый предмет помощника в колоду предметов своего героя. Если это не первое приключение, возьмите половину предметов и титулов (округляя вверх) и поместите на соответствующие ячейки на планшете героя. Остальные предметы и титулы положите стопкой рядом с планшетом героя лицевой стороной вверх на случай условий, учитывающих их наличие.



**Пример.** Фелерион играет в одиночном режиме и уже прошёл 3 приключения. Он выбирает в качестве помощника Лидану и улучшает 3 её стартовых приёма: «Раскол души», «Кровь линдворма» и «Силу тролля».



Затем он заполняет одиночные ячейки на картах приёмов Лиданы и назначает 1 🔴 на «Раскол души», 1 🔵 и 1 🔵 на «Кровь линдворма» и 1 🔵 на «Силу тролля». Затем герой назначает руны на двойные ячейки: 1 🔵 и 1 🔵 на «Немоту», 1 🔵 на «Раскол души», поскольку на карте уже есть 🔴, и 1 🔴 на «Силу тролля», поскольку на карте уже есть 🔵.

Помощника можно использовать в бою и при проведении проверки. Он действует по особым правилам.

- ✦ Помощник всегда перемещается вместе с героем. В фазу путешествия перемещайте обе фигурки вместе.
- ✦ Когда вы разыгрываете бой, помимо приёмов своего героя можете использовать 1 приём помощника, как если бы это был приём вашего героя. На выбранном приёме помощника должно быть не меньше рун, чем на других картах его приёмов. Сдвиньте карту использованного приёма вниз по обычным правилам и переложите 1 руну с неё на карту помощника. В конце боя, вместо того чтобы убирать руны с приёмов и отправлять карты в сброс, верните использованную карту в активное положение. Если на приёме закончились руны, его можно использовать ещё 1 раз. Затем переверните карту приёма лицевой стороной вниз, чтобы обозначить, что он больше недоступен.

- ✦ Когда вы проводите проверку, руны на карте помощника или картах его приёмов можно добавлять к проверке, сбрасывая их в запас.
- ✦ Когда вы теряете ♥, вместо этого можете сбросить в запас 1 руну с карты помощника или карты его приёмов за каждую единицу ♥, которую должны потерять.
- ✦ Помощник добавляет герою ещё 1 эффект истощения и восстанавливается вместе с героем.
- ✦ Когда книга саг учитывает наличие класса, класс помощника тоже учитывается. Все последствия при этом действуют на героя, как если бы это был его собственный класс.
- ✦ При определении характеристик врага-босса помощник считается героем. Во всех остальных эффектах, зависящих от числа героев, помощник не учитывается.
- ✦ Помощник не получает карты, статусы, ☹, ♥, руны и жетоны.



**Пример.** В начале розыгрыша боя у Лиданы назначено по 2 руны на карты приёмов «Немота» и «Сила тролля». Остальные приёмы недоступны, поскольку на них меньше рун.

Фелерион активирует приём «Немота» и перемещает 1 руну с него на карту Лиданы. На 3 картах приёмов осталось по 1 руне, поэтому теперь доступен только приём «Сила тролля». Остальные приёмы станут доступны, когда на всех картах останется по 1 руне.

# ГЛОССАРИЙ

**Восстановитесь** — переверните карту героя неистощённой (лицевой) стороной вверх. Если герой не истощён, ничего не происходит.

**Истощитесь** — переверните карту героя истощённой (обратной) стороной вверх. Если герой уже истощён, ничего не происходит. Если эффект требует истощить истощённого героя, такой эффект нельзя активировать.

**Мгновенный** — мгновенный приём используется сразу, как только заполняются его ячейки. Мгновенные спутники и предметы активируются на этапе планирования боя сразу, как только соблюдено их условие (если есть).

**Нанесите +X** — прибавьте X к активной атаке. Если атака наносит несколько раз, прибавляйте X каждый раз.

**Нанесите -X** — отнимите X от активной атаки. Если атака наносит несколько раз, отнимайте X каждый раз.

**Нанесите X дважды** — нанесите X 2 отдельных раза. Вторым раз можно выбрать того же или другого врага.

**Нанесите X трижды** — нанесите X 3 отдельных раза. Вторым и третьим раз можно выбрать того же или другого врага.

**Нанесите двойной** — нанесите, умноженный на 2.

**Нанесите тройной** — нанесите, умноженный на 3.

**Обязательный** — активация эффекта обязательна, если это возможно. Обязательные титулы всегда должны быть выбраны игроками (не могут остаться в колоде).

**Отмените** — проигнорируйте эффект.

**Победите X врагов** — уберите с поля X фигурок или жетонов врагов, соответствующих указанному условию (если есть).

**Получите X** — герой или враг получает X указанных компонентов с учётом максимума и жетонов. Излишек сгорает.

**Посмотрите X** — раскройте X карт из указанной колоды. Затем верните каждую карту на верх или под низ той же колоды по своему выбору.

**Потеряйте X** — потеряйте X указанных компонентов с учётом максимума и жетонов. Излишек не учитывается. Этот эффект нельзя предотвратить при помощи блокирования.

**Примите +X** — прибавьте X к врага.

**Примите X дважды** — примите X 2 отдельных раза.

**Примите X трижды** — примите X 3 отдельных раза.

**Примите двойной** — примите, умноженный на 2.

**Примите тройной** — примите, умноженный на 3.

**Принять X** — герою или врагу наносится X урона, как если бы это была отдельная атака. Против неё можно применить блокирование по обычным правилам, если не указано иное.

**Промах** — врага или героя не имеет эффекта.

**Сбросьте** — сбросьте указанные жетон или карту. Если у героя их нет, ничего не происходит.

**Упреждающий** — активируется в начале этапа розыгрыша боя.

X — блокирует X врага. Отнимите от суммарного врага суммарную героя. Герой теряет 1 за каждую оставшуюся единицу (если есть). Если больше, излишек сгорает.

X — нанесите X. Отнимите суммарную врага от суммарного героя. Враг получает 1 за каждую оставшуюся единицу.

«X:» — потеряйте X для активации эффекта. Если недостаточно, эффект активировать нельзя.

★ — элитный враг. Его характеристики определяет ориентир.

— жетон врага. Его характеристики определяет ориентир.

— значит, что срабатывают отрицательные статусы и эффект промаха карты героя, если тот истощён.

— любой жетон положительного статуса.

— любой жетон отрицательного статуса.

— любой жетон статуса, как положительного, так и отрицательного.



## ХОД ИГРЫ

1. Начните приключение, зачитав его введение в книге саг. Следуйте указаниям книги, пока они не закончатся или пока не раскроется ориентир.
2. Отложите книгу саг и перейдите к фазам игры.
3. Разыгрывайте фазы игры, пока герой или отряд не провазаимодействуют с ориентиром.
4. Зачитайте раздел в книге саг, указанный в окне ориентира. Следуйте указаниям книги, пока они не закончатся и/или пока не раскроется новый ориентир.
5. Отложите книгу саг и перейдите к фазам игры.

## ФАЗЫ ИГРЫ

- ✦ Очередность фаз соответствует их порядку на планшете приключений.
- ✦ Герои сами выбирают, в каком порядке разыгрывать между собой текущую фазу. Когда все игроки разыграют текущую фазу, перейдите к следующей.

В начале игры будет доступно 3 фазы: путешествие, столкновение, исследование.

## Бой

### ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

Герои, участвующие в бою, выполняют следующие шаги.

1. По желанию активируйте мгновенные предметы и спутников (если есть).
2. Вытяните 4 карты из колоды приёмов.
3. Вытяните 3 руны из мешочка и назначьте их на ячейки на картах приёмов. Если руну нельзя назначить на карты, она назначается на первую свободную ячейку шкалы промахов. Заполнив ячейки мгновенных приёмов, сразу используйте их.
4. Если шкала промахов ещё не заполнена, можете снова вытянуть 3 руны либо остановиться.
5. Когда все герои остановились или заполнили шкалы промахов, начинается этап розыгрыша.

### ЭТАП РОЗЫГРЫША

1. Разыграйте эффекты статусов, срабатывающие в зависимости от числа рун на шкале промахов.
2. Разыграйте эффекты приёмов навыков и упреждающих атак (если есть).
3. Разыграйте атаки всех врагов, раскрывая карты атак врага.
  - ✦ Выберите 1 героя, который будет защищаться от атаки врага.
  - ✦ Раскройте верхнюю карту из колоды атак врага и примените её модификаторы и способности.
  - ✦ Защищающийся герой может применить активные эффекты блокирования, чтобы уменьшить потерю .
4. Разыграйте неиспользованные эффекты атак и навыков.
5. Все участвующие в бою герои могут использовать активные предметы и спутников.

## ПРОВЕРКИ

В игре 4 типа проверок в соответствии с 4 типами рун.

- ХАРИЗМА:** руны 
- ЛОВКОСТЬ:** руны 
- СМЕКАЛКА:** руны 
- СИЛА:** руны 

При проведении проверки вытяните из мешочка 7 рун. Каждая руна нужного типа приносит 1 успех. Проверка считается успешной, если число рун нужного типа больше или равно сложности проверки.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Жорди Адан, Умберто Пиньятели, Марко Маджи и Франческо Непителло  
Игра основана на игровой системе Legends Фела Барроса, Гильерме Гуларта и Эрика М. Ланга. Разработал Фабио Тола  
**Руководитель проекта:** Айседора Лейте  
**Производство:** Тьяго Аранья, Марсела Фабрети, Ребекка Хо, Тьяго Мейер, Шафик Ризван, Кеннет Тан и Грегори Варгиз  
**Креативный директор:** Матье Арло  
**Художники:** Пол Боннер, Джованна Гимарайнш, Мохсен Малакути, Хеннинг Людвигсен, Филипе Пальозо, Ария Сафарзадеган, Джон Стивенсон, Альваро Тапия, Проспер Типальди и Томас Вивегт  
**Графический дизайнер:** Фабио де Кастро  
**Фотографии фигурок:** Жан-Батист Гитон  
**Изготовление фигурок:** Арно Будуарон, Арагорн Маркс, Хуан Наварро и Эдгар Рамос  
**Разработка фигурок:** Винсент Фонтен и Рафаэль Гитон  
**Редактура и текст:** Эрик Келли  
**Корректура:** Джейсон Кепп и Роберт Фулкерсон  
**Консультант по миру:** Клаудио Мураро  
**Концепция и дизайн:** Теодор Бергквист и Альваро Тапия  
**Издатель:** Дэвид Прети  
**Игру тестировали:** Элсон Бемфейто, Энрике Борхес, Уильям Клоас, Давид Коэльо, Фернандо Коста, Эвклидис С. Рибейро, Рафаэль Фагундес, Фабрисо Феррейра, Фелипе Галено, Серхио Халабан, Тьяго Лейте, Педро Луис, Ренато Мартинс, Хосе В. Г. Мартинс, Флавио Оота, Дэн Паскин, Бруно Пиндука, Луис Порту, Ренато Сасделли и Эдуардо Вилела  
Действия игры проходят в мире «Хроники Трудванга», созданном Теодором Бергквистом и Магнусом Мальмбергом.

**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»  
**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Георгий Васильченко  
**Переводчики:** Диана Гончарик и Мария Шульгина  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар  
**Корректор:** Мария Шульгина  
**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский  
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно