

КНИГА ПРАВИЛ

ПЕРЕД ВАМИ ИГРА О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ И РЕМЕСЛЕ, О ТАЙНАХ И ОТКРЫТИЯХ, О ЧУДИЩАХ И ОБЩИНАХ.

«Наскальная история» таит в себе множество секретов и сюрпризов. Игра устроена так, что вы не сможете увидеть всё за одно прохождение. Это значит, что история каждой общины будет неповторимой и некоторые тайны долины сохранятся для будущих кампаний.

Во время кампании вы столкнётесь с игровыми эффектами и компонентами, не описанными в этих правилах. Опираясь на полученные знания, вы сами решите, как обойтись с находками. Если сомневаетесь, обращайтесь к «правилу рассвета»: принимайте решение все вместе и толкуйте противоречия в пользу своей общины.

Надеемся, что «Наскальная история» хотя бы немного передаст трепет и восторг, которые испытывали наши предки, погружаясь в чуждый и незнакомый мир.

С нетерпением ждём ваших историй.

Создатели «Наскальной истории»

СОСТАВ ИГРЫ 4–5
ПОДГОТОВКА 6–12
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ПОНЯТИЯ 13–54
Персонажи и мантии 13
Проверки 14
Энергия 17
Недуги, инвентарь 18
Ресурсы 19
Регионы и участки местности 21
Кодекс и журнал 22
Игровой процесс 22
Фаза дня 24
Основные действия 25
Местные действия 36
Фаза ночи 51
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 55–81
Бегство, одиночка, здоровье 55
Жетоны стоянки 57
Походы 60
Ключевые слова, знамения 61
Предметы 63
Сооружения, силы мантий 65
Уменьшение значений жетонов 66
Шкалы общины 67
Накладки, карты знаний 68
Стена первобытной пещеры 69
Умершие персонажи 70
Легенды 71
Чудища 72
ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА 82–91
Разведение огня, спуск 82
Табу, руины 87
Раскопки 88
Перенос поселения, животные-компаньоны 89
ПРАВИЛА КАМПАНИИ 92–97
ПОЯСНЕНИЯ 98–99
ВАРИАНТЫ ИГРЫ 100–101
БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕЖИМ 102–104
УКАЗАТЕЛЬ 105–106
ПАМЯТКА ПО МАТЕРИАЛАМ 107

СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета мантий и 4 фигурки персонажей



3 планшета чудищ и 3 фигурки чудищ



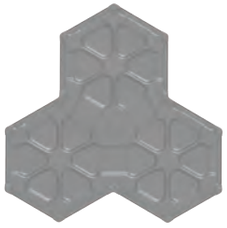
6 кубиков



Планшет компаньона
и фигурка компаньона



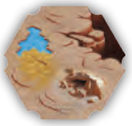
2 органайзера общины (с крышками)



8 основ местности



10 участков
Дивной долины



10 участков
Поднебесной равнины



7 участков
Ураганных холмов



20 сил мантий



4 участка
Звёздного моря



2 большие
накладки



24 накладки
на участки



20
жетонов
энергии



20
жетонов
травм



20
жетонов
болезней



16
жетонов
усилений



15
жетонов
тайн



8
жетонов
истощения



6
жетонов
огня



6
жетонов
убежищ



72 жетона еды (по 12 каждого
типа) и 12 жетонов воды



8 жетонов
персонажей
(по 2 каждого)



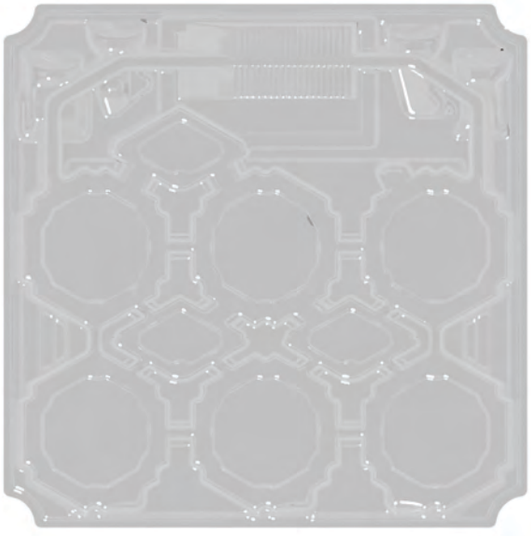
20 жетонов добычи
ископаемых
(по 5 каждого типа)



3 жетона нрава



8 жетонов
направления/следов



Органайзер открытий



82 жетона материалов



20 карт поселений



98 карт целей



55 карт пути



45 карт ночи



186 карт предметов



32 карты сооружений



21 карта чудищ



10 карт рыбалки



6 карт рыбалки в Звёздном море



45 карт спуска



18 карт добычи припасов в лесу



18 карт добычи припасов в степи



8 карт добычи припасов в джунглях

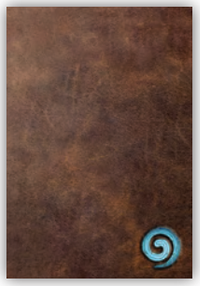


6 цветных карандашей

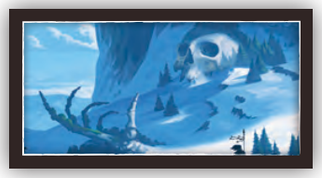


60 карт персонажей





Журнал



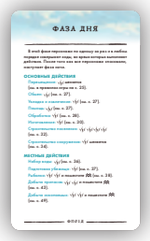
2 коробочки для карт



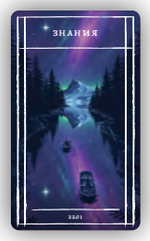
Мешочек



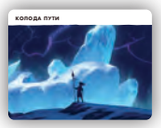
40 карт испытаний



4 карты-памятки



21 карта знаний



26 разделителей карт



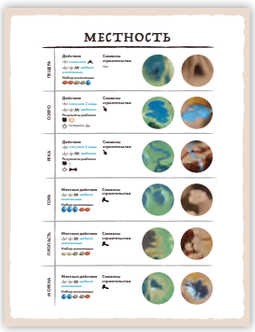
10 карт событий бесконечного режима



4 шкалы общины и 4 деревянные фишки



Лист-памятка по основным действиям



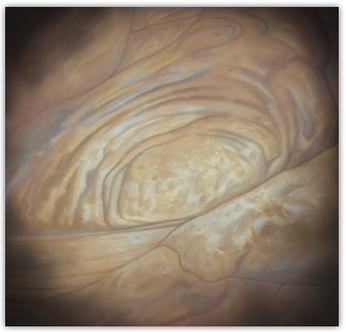
Лист-памятка по типам местности



Лист подготовки



Кодекс



2 листа стен первобытной пещеры

ПОДГОТОВКА

ЧТОБЫ ПОДГОТОВИТЬСЯ К ИГРЕ В «НАСКАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ», СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ ИЗ ЭТОГО РАЗДЕЛА. ТАКЖЕ ЧИТАЙТЕ БОКОВЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ, ЕСЛИ ЭТО ПЕРВАЯ ИГРА ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ИЛИ НАЧАЛО НОВОЙ КАМПАНИИ.

1. ВЫБЕРИТЕ ПЕРСОНАЖА

Каждый игрок выбирает персонажа, за которого будет играть. Если это первая игра кампании или нужно больше персонажей, каждый игрок без персонажа создаёт себе нового (см. раздел «Создание персонажа» ниже).

У каждого игрока должен быть хотя бы 1 персонаж, но при необходимости можно управлять несколькими. Нельзя выбрать персонажа, который умер и стал легендой.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Перед началом кампании каждый игрок должен создать персонажа — именно с ним он начнёт первую партию. Рекомендуем продолжать играть за одного и того же персонажа, пока тот не умрёт и не станет легендой. Однако при подготовке каждой новой игры вы вольны создать нового персонажа или выбрать любого из ранее созданных, если тот ещё жив. Смерть персонажа неизбежна, о чём будет рассказано далее, — так что в течение кампании вам предстоит сменить не одного персонажа.

Чтобы создать персонажа, возьмите новую карту персонажа, пять кубиков и простой карандаш с ластиком (не входит в состав игры). Затем пройдите описанные ниже этапы.

1. Бросьте кубики

Бросайте 5 кубиков, пока сумма результатов на них не станет равна 14 или больше. Затем уберите кубик с самым низким результатом. Каждый из оставшихся определяет значение одной из характеристик персонажа.



Уберите кубик с самым низким результатом. Так как на двух кубиках одинаковый самый низкий результат (2), уберите один из них.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Одиночный и бесконечный режимы, повышенная сложность

В этом разделе приведены обычные правила кампании, но если хотите внести изменения в игровой процесс, то можете использовать один из вариантов ниже.

Чтобы подготовиться к игре в **одиночном режиме** и узнать, как меняются этапы подготовки, см. раздел «Правила одиночного режима» на с. 100.

Чтобы подготовиться к игре в **бесконечном режиме** и узнать, как меняются правила игры, см. раздел «Бесконечный режим» на с. 102.

Если вы хотите **усложнить** игру, см. раздел «Сложность игры» на с. 101, чтобы узнать, как меняются правила.

ОБУЧАЙТЕСЬ, ИГРАЯ

Если хотите освоить правила во время игры, подготовьтесь к партии, как указано в этом разделе. Затем прочтите раздел «Основные правила и понятия» (см. с. 13). Наконец, перейдите к розыгрышу первого, обучающего, испытания.

2. Назначьте результаты характеристикам

Назначьте по одному из оставшихся результатов броска каждой из 4 характеристик (мощь, проворство, выдержка и чутьё). Каждая характеристика отражает способности вашего персонажа в определённой сфере:

- **Мощь**
  Выносливость персонажа и умение справляться с задачами, требующими физических усилий.
- **Проворство**
  Ловкость персонажа, координация движений и способность к точным, быстрым действиям.
- **Выдержка**
  Внутренняя решимость персонажа, уверенность в себе и способность настоять на своём.
- **Чутьё**
  Способность персонажа распознавать угрозы, замечать детали и считывать намерения других.

3. Запишите результаты

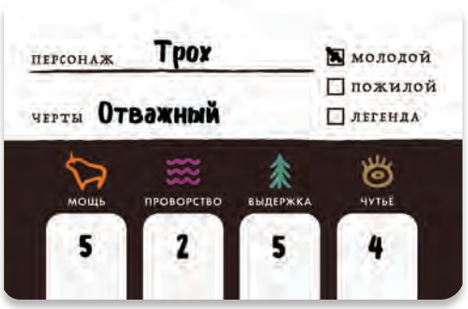
После этого на карте персонажа запишите назначенные результаты в ячейки соответствующих характеристик. Чем выше значение, тем лучше персонаж может пользоваться этой характеристикой.

4. Выберите имя

Придумайте имя и запишите в соответствующую строку на карте персонажа.
У каждого созданного персонажа должно быть уникальное имя. Если хотите, воспользуйтесь таблицей случайных имён на с. 189 кодекса.

5. Укажите возраст

Отметьте клетку рядом со словом «молодой» на карте персонажа. Персонажи стареют в течение партии и становятся легендами после смерти. Старение и смерть описаны далее в разделах «Периоды» на с. 94 и «Умершие персонажи» на с. 70.



Значения характеристик, имя и черта персонажа, записанные на его карте, обычно не меняются.

6. Выберите черту

Выберите одну из черт, которая будет присуща вашему персонажу:

- **Хитрый.** Вы пронырливы и нутром чуете, как реагировать на опасности — будь то угроза от людей или от окружающего мира.
- **Отважный.** Вы храбрый прирождённый лидер и первооткрыватель, не теряете из виду свою цель в мире и в жизни.
- **Неукротимый.** Вы несгибаемы, собраны и движетесь вперёд без колебаний, несмотря ни на какие преграды.
- **Изобретательный.** Вы полны идей и всегда находите способ извлечь пользу даже из самых скромных ресурсов.
- **Мудрый.** Вы вдумчивы и осторожны, привыкли взвешивать свои действия и предугадывать последствия.

Затем запишите эту черту в соответствующую строку на карте персонажа.

Черты часто добавляют бонусы при проведении проверок и могут открыть недоступные возможности. Участникам лучше всего выбирать для своей группы персонажей разнообразные черты. Однако каждый игрок волен выбрать черту, больше всего подходящую характеру его персонажа, даже если черты персонажей в группе будут повторяться.

2. ВЫБЕРИТЕ МАНТИЮ

Каждая мантия — это архетип, который персонаж воплощает в истории вашей общины. Каждый игрок выбирает своему персонажу одну из следующих мантий:

- **Мантия заступника**
  Ведите вперёд друзей и союзников и оберегайте их.
- **Мантия искателя**
  Отправляйтесь на охоту и находите всё скрытое и тайное.
- **Мантия сказителя**
  Связывайтесь с предками и используйте собранные знания.
- **Мантия странника**
  Исследуйте мир и изучайте неизведанные места.

Возьмите планшет выбранной мантии и соответствующую фигурку — во время игры фигурка будет представлять персонажа в этой мантии.

Помните, что вы можете менять мантии персонажам между партиями. Например, персонаж может облачиться в мантию странника в буйной молодости, но затем предпочесть стать сказителем, когда постареет и захочет поделиться своим опытом с новыми поколениями. Такие личные перемены могут стать важной частью истории вашего персонажа!



Название мантии написано на оборотной стороне каждого планшета мантии.

3. ВЫБЕРИТЕ СИЛУ МАНТИИ

Каждый игрок может выбрать для своего персонажа не более одной силы мантии из перечисленных на странице «Культура» в журнале. Возьмите соответствующий жетон силы и поместите его в ячейку силы мантии на планшете. Вы должны соблюдать ограничения, указанные на жетоне, когда выбираете его (см. раздел «Силы мантий», с. 65).

СИЛЫ МАНТИЙ В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

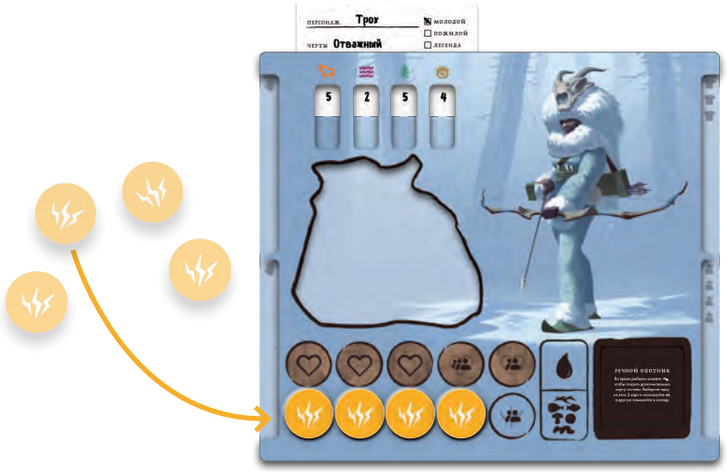
Если вы играете впервые, силы мантий вам ещё не доступны. Пропустите этот этап.



4. ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТ МАНТИИ

Каждый игрок вкладывает карту своего персонажа в специальную прорезь в верхней части планшета мантии. Затем игрок помещает определённое количество жетонов энергии доступной стороной (с символом ⚡) вверх в соответствующие ячейки на планшете своего персонажа в зависимости от числа персонажей в игре:

- **1–2 персонажа.** Поместите 5 жетонов энергии на шкалу энергии.
- **3 персонажа или более.** Поместите 4 жетона энергии на шкалу энергии.



В партии с 3 персонажами на каждом планшете мантии 4 жетона энергии в начале игры.

5. ВЫБЕРИТЕ ИСПЫТАНИЕ

Выберите испытание по следующим правилам:

- Если это первая партия новой кампании, выберите испытание типа «Начало кампании».
- Если это первая партия любой из последующих эр (то есть не первой эры этой кампании), выберите испытание типа «Начало эры».
- Если это вторая или третья партия текущей эры, выберите любое испытание типа «Кризис» из грядущих. Если таких нет, выберите любое другое грядущее испытание, но не испытание типа «Эпилог».
- В четвёртой или пятой партии текущей эры выберите испытание типа «Эпилог» из грядущих или любое другое грядущее (во втором случае вы должны выбрать испытание типа «Кризис», если возможно).
- В шестой партии выберите любое грядущее испытание типа «Эпилог».

Положите выбранную карту испытания в игровую область, чтобы её было всем видно.

ИСПЫТАНИЕ В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

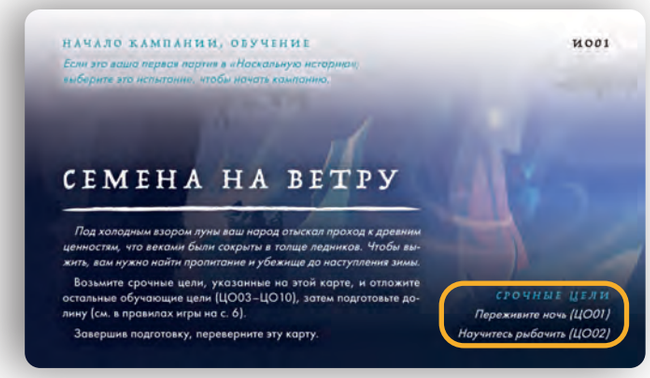


Для первой партии в вашей первой кампании выберите карту испытания «Семена на ветру» (ИО01). Это обучающее испытание, которое поможет вам познакомиться с правилами «Наскальной истории».

Если вы играли раньше в «Наскальную историю» или хотите играть без обучающего испытания, выберите другую карту испытания типа «Начало кампании» под названием «Шёпот северного ветра» (ИА01). Это испытание не подходит к разделу «Обучайтесь, играя» со с. 7 и требует самостоятельно обращаться к книге правил по мере возникновения вопросов.

6. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Возьмите все карты целей, указанные на выбранной карте испытания, и положите в игровую область рядом с ней. Выполните все другие указания подготовки с карты испытания, затем переверните её лицевой стороной вниз.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Для испытания «Семена на ветру» возьмите следующие обучающие карты целей:

«Переживите ночь» (ЦО01)

«Научитесь рыбачить» (ЦО02)

Затем отложите в сторону следующие карты:

«Научитесь добывать припасы» (ЦО03)

«Научитесь добывать ископаемые» (ЦО04)

«Наберите воды» (ЦО05)

«Создайте убежище» (ЦО06)

«Исследуйте окрестности» (ЦО07)

«Соберите ресурсы» (ЦО08)

«Обработайте материалы» (ЦО09)

«Изготовьте инструменты» (ЦО10)

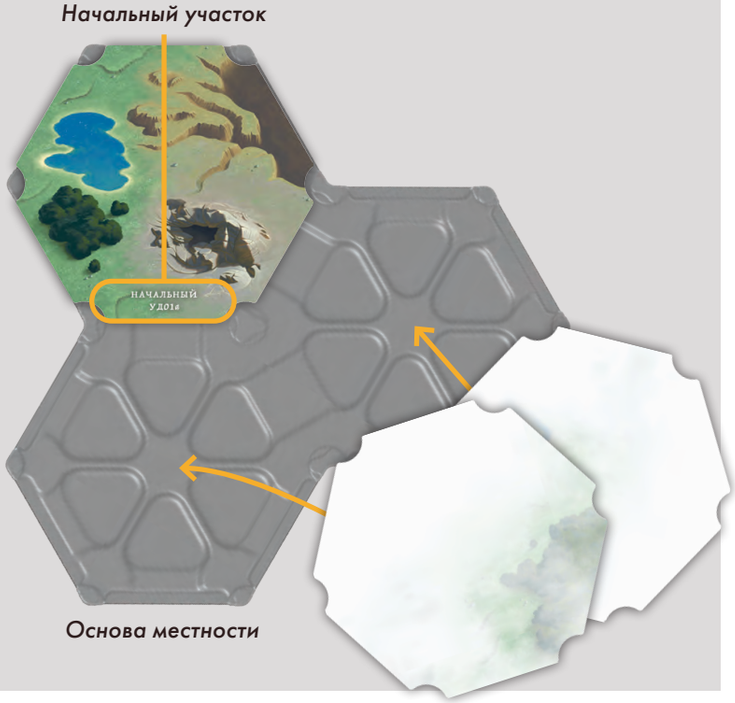
7. СОЗДАЙТЕ ПОЛЕ

Поместите основы местности и участки местности на те же места и в том же положении, как записано на странице «Поле долины» в журнале.

СОЗДАЙТЕ ПОЛЕ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

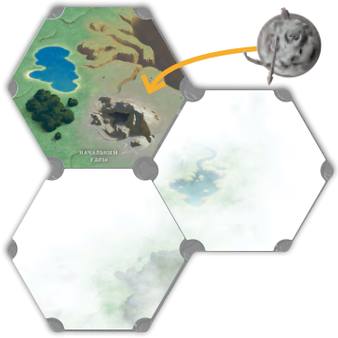
Если вы играете впервые или создаёте неизведанную долину для новой кампании, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Выберите регион.** Выберите, какой регион исследовать, и возьмите участки местности для него. Вам доступны 2 варианта: «Дивная долина» и «Поднебесная равнина».
2. **Поместите начальный участок.** Поместите основу местности в центр игровой области так, чтобы все могли до неё дотянуться. Поместите начальный участок выбранного региона лицевой стороной вверх в любую из трёх ячеек основы.
3. **Перемешайте участки местности.** Сложите все остальные участки выбранного региона в мешочек и перемешайте их.
4. **Поместите на поле другие участки.** Возьмите 2 случайных участка из мешочка и поместите лицевой стороной вниз в 2 оставшиеся ячейки основы местности.



8. ПОМЕСТИТЕ ФИГУРКИ НА ПОЛЕ

Поместите фигурки всех персонажей на начальный участок или на любой участок с поселением (если такие участки есть на поле).



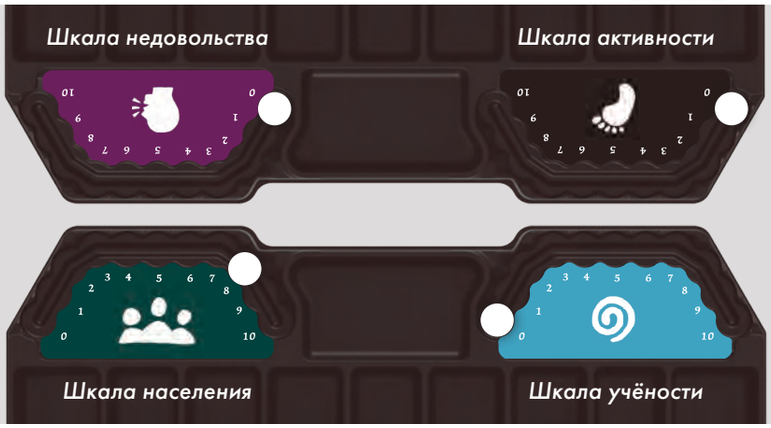
9. ПОДГОТОВЬТЕ ШКАЛЫ ОБЩИНЫ

Шкалы общины отражают ключевые аспекты её существования. У каждой шкалы есть числовое значение, которое будет расти или снижаться по ходу игры. Поместите фишки активности и учёности на деление «0» соответствующих шкал. Оставьте фишки недовольства и населения там, где они были в конце предыдущей партии, — эти значения сохраняются между играми.

ШКАЛЫ ОБЩИНЫ В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Поместите фишки активности, учёности и недовольства на деления «0» их шкал.

Поместите фишку населения на деление «8» её шкалы.



10. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ ДОЛИНЫ

Соберите запас карт и игровые колоды: заполните коробочки «А» и «Б», как описано в листе подготовки. Возьмите и перемешайте колоды пути и ночи по отдельности, затем положите их в игровую область так, чтобы все могли до них дотянуться. Когда игра указывает вам взять карты из какой-либо другой колоды, доставайте её из соответствующей коробочки, а закончив соответствующее действие, убирайте оставшуюся колоду обратно.



ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ ДОЛИНЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

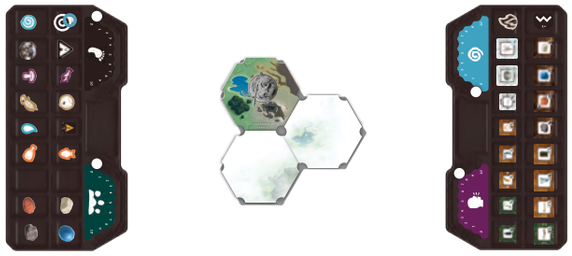
Соберите колоды пути и ночи из указанных ниже карт.

Колода пути:
ПА01 – ПА06

Колода ночи:
НА01 – НА05

11. ПОМЕСТИТЕ ОРГАНАЙЗЕРЫ ОБЩИНЫ

Поместите органайзеры с запасом жетонов так, чтобы все могли до них дотянуться.



12. РАЗДАЙТЕ КАРТЫ-ПАМЯТКИ

Раздайте всем игрокам по двусторонней карте-памятке по фазам дня и ночи. Теперь все готовы отправиться в странствие и создать свою «Наскальную историю»!



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ПОНЯТИЯ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ПРИВОДЯТСЯ ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И ПОНЯТИЯ «НАСКАЛЬНОЙ ИСТОРИИ», КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО ИЗУЧИТЬ ПРИ ЗНАКОМСТВЕ С ИГРОЙ.

ПЕРСОНАЖИ И МАНТИИ

Каждый участник игры будет управлять одним или несколькими персонажами. У каждого персонажа есть планшет мантии, фигурка и карта.

МАНТИИ

Каждый персонаж обладает мифическим архетипом — **мантией**, которая определяет силу и внешность. При создании персонажа выберите для него одну из доступных мантий, возьмите нужный планшет мантии и фигурку.

Планшет мантии позволяет взаимодействовать с инвентарём персонажа, отслеживать его здоровье, энергию и усиления. На нём также приведены значения характеристик и сила мантии.

Фигурка показывает текущее местоположение персонажа на игровом поле.

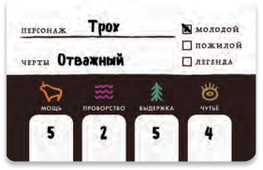
Планшет мантии



Персонажи в игре не вечны. Но мантии передаются из поколения в поколение.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Сначала все карты персонажей пусты. При создании персонажа вы вписываете туда информацию о нём: имя, черту, возраст и значения характеристик (см. раздел «Создание персонажа», с. 6).



Заполненная карта персонажа

Имя

У каждого персонажа должно быть уникальное имя, выделяющее его среди других. Если хотите, воспользуйтесь таблицей случайных имён на с. 189 кодекса.

Черты

Черты не имеют эффектов сами по себе, но дают бонусы при проведении некоторых проверок.

В начале кампании персонажам доступны 5 черт (см. раздел «Создание персонажа», с. 6). Но количество доступных черт может увеличиться в ходе кампании.

Возраст

Живой персонаж может быть молодым или пожилым. Некоторые игровые эффекты могут учитывать возраст. После смерти персонаж становится легендой (см. с. 70).

Характеристики

У каждого персонажа 4 характеристики: мощь (), проворство (), выдержка () и чутьё (). Они используются для проведения проверок.

В планшете мантии есть ячейка, куда вставляется карта персонажа, когда на него надевают эту мантию. Если персонаж умер или сменил мантию между испытаниями, другой персонаж может забрать себе освободившуюся мантию.

ПРОВЕРКИ

Многие игровые эффекты требуют проведения проверок. Чтобы провести проверку, бросьте кубик, примените все модификаторы этой проверки и затем по итоговому результату определите исход. Каждая проверка учитывает значение определённой характеристики персонажа, и результат проверки меняется в зависимости от значения, которое прибавляет к нему эта характеристика. Иногда в текстах проверок указаны иные модификаторы, меняющие результат.

УСИЛЕНИЯ

Усиления (с символом) временно увеличивают значения характеристик персонажей. В игре два типа усилений: одинарные () и двойные (). Одинарное усиление увеличивает значение характеристики на 1, двойное — на 2. В любом случае **усиленное значение** — это сумма значения характеристики и усиления.

Когда персонаж получает усиление, управляющий им игрок назначает его характеристике — помещает жетон усиления в соответствующую ячейку усиления на планшете мантии своего персонажа.

Если у персонажа уже есть одинарное усиление, назначенное характеристике, и вы решили назначить ещё одно усиление этой же характеристике, улучшите это усиление до двойного, перевернув уже имеющийся жетон.



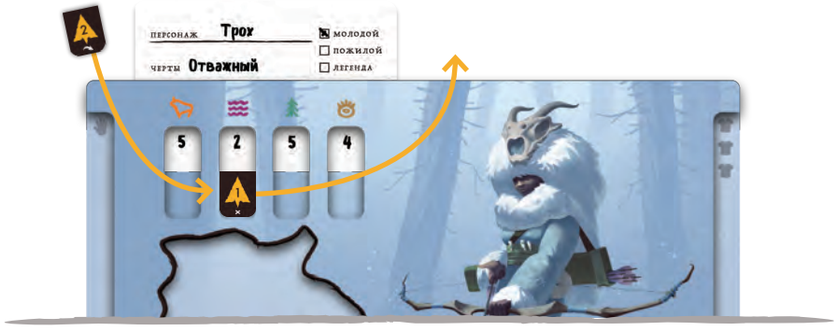
Персонаж получает одинарное усиление, и игрок решает поместить его в ячейку усиления проворства на планшете мантии.



Одинарное усиление



Двойное усиление



Персонаж получает ещё одно одинарное усиление, и игрок решает улучшить усиление проворства, а не назначить его другой характеристике.

После проверки усиленной характеристики её усиление уменьшается: в этом случае переверните жетон двойного усиления, чтобы оно стало одинарным, а жетон одинарного усиления сбросьте. На каждом жетоне усиления есть символы стрелки и крестика, напоминающие соответственно перевернуть или сбросить жетон при уменьшении усиления.

ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОВЕРОК

Чтобы провести проверку, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Бросьте кубик**
   Бросьте шестигранный кубик. Если на этом этапе выпало 6, ваш персонаж предпринимает героическую попытку (см. раздел «Героическая попытка» ниже).
2. **Перебросьте и добавьте кубики**
   Вы можете в любом порядке использовать сколько угодно подходящих способностей персонажа, позволяющих перебросить кубики или добавить кубики к проверке. Добавив кубик, бросьте его один раз. Такой кубик можно перебрасывать по какому-либо эффекту.
3. **Прибавьте значение характеристики**
   Прибавьте значение проверяемой характеристики персонажа к сумме выпавших результатов. Если характеристика усилена, также прибавьте значение её усиления.
4. **Примените другие модификаторы**
   Если у проверки есть дополнительные модификаторы (положительные или отрицательные), примените их к общему результату проверки.
5. **Определите исход**
   Сопоставьте итоговый результат проверки с её возможными исходами. Прочтите исход, соответствующий полученному результату, и следуйте его указаниям.
6. **Уменьшите усиление**
   Если персонаж проводил проверку характеристики с усилением, уменьшите это усиление.

Героическая попытка

Если на первом этапе проведения проверки («Бросьте кубик») у вас выпало 6, ваш персонаж предпринимает **героическую попытку**. Перед вторым этапом бросьте ещё один кубик и прибавьте результат к начальному. Если и на этом кубике выпало 6, героическая попытка персонажа продолжается — можете бросить ещё один кубик таким же образом. Во время героической попытки вы можете бросить неограниченное количество кубиков, пока не выпадет результат, отличный от 6.

1

Разыграйте, если на вашем участке местности есть **пропасть**. В противном случае разыграйте **тернистый путь**.

СТРАННЫЕ ОСКОЛКИ

Пробираясь по узкому ущелью, вы наткнулись на странные осколки тусклого пурпурного цвета и решили дотронуться до одного из них.

Проведите проверку ≋, чтобы коснуться как можно осторожнее. +2, если вы *сосредоточенный* или *мудрый*.

≥12 Вы быстро отдёрнули руку, успев схва-

2



3



4



ный или *мудрый*.

5

≥12 Вы быстро отдёрнули руку, успев схватить кусок коралла. Получите 1 мёртвый коралл.

8–11 От вашего прикосновения осколок разлетелся на мелкие кусочки, и вы удивлённо вздохнули, когда они мягко и незаметно проникли под кожу, наполнив её нежным теплом. Уменьшите все свои недуги.

1–7 Вы ранились и отдёрнули от осколка руку. Получите ☠. Получите черту «мудрый».

6



7



1. Персонаж должен провести проверку проворства.
2. Игрок, управляющий персонажем, бросает кубик. Результат броска равен 6, поэтому персонаж предпринимает героическую попытку. Игрок бросает ещё один кубик, и выпадает 3.
3. Значение проворства персонажа равняется 3 (начальное значение 2, увеличенное на 1 одинарным усилением).
4. Общий результат проверки — это сумма результатов бросков кубиков и значения проворства персонажа (6 + 3 + 3 = 12).
5. Игрок читает исход проверки для результата ≥12.
6. Персонаж получает 1 мёртвый коралл из запаса жетонов материалов.
7. Игрок уменьшает усиление персонажа один раз, сбрасывая его, так как усиление характеристики было одинарным.



Шкала энергии



Доступная энергия



Исчерпанная энергия

ЭНЕРГИЯ

Персонаж тратит энергию днём, чтобы выполнять действия и применять различные эффекты, и восстанавливает её по ночам.

У каждого персонажа 4 или 5 энергии (см. раздел «Подготовьте планшет мантии», с. 9) для использования во время игры. Отмечайте количество энергии персонажа жетонами на его шкале энергии. У жетонов 2 стороны — **доступная** (⚡) и **исчерпанная** (пустая).

Если по игровому эффекту персонаж должен **потратить** или **потерять** энергию, переверните на его планшете мантии указанное количество доступных жетонов энергии исчерпанной стороной вверх.



Потратьте или потеряйте 1 энергию, перевернув 1 доступный жетон энергии исчерпанной стороной вверх.

Персонаж не может **потратить** энергию, если у него недостаточно доступных жетонов энергии. Если по игровому эффекту персонаж должен **потерять** энергию, а у него нет необходимого количества доступных жетонов, он должен получить 1 лёгкую травму за каждую энергию, которую не смог потерять (травмы описаны в разделе «Здоровье» на с. 55).

Если по игровому эффекту персонаж должен **восстановить** или **получить** энергию, переверните указанное количество исчерпанных жетонов энергии доступной стороной вверх. Персонаж не может получить больше энергии, чем допускается текущим числом участников (см. с. 9).



Получите или восстановите 1 энергию, перевернув 1 исчерпанный жетон энергии доступной стороной вверх.

НЕДУГИ

На планшете мантии каждого персонажа есть шкала здоровья, где отмечаются все недуги, от которых страдает персонаж. В игре 2 типа недугов: травмы и болезни. Подробнее о недугах см. на с. 55.

Когда персонаж получает травмы или болезни, помещайте на шкалу здоровья его планшета мантии жетоны недугов и переворачивайте их, если тяжесть недугов меняется. Размер шкалы здоровья зависит от числа персонажей в партии. Если все деления шкалы здоровья персонажа заполнены жетонами недугов, он становится недееспособным (см. раздел «Недееспособность», с. 57).

ИНВЕНТАРЬ

На каждом планшете мантии есть места для инвентаря двух типов: мешок для ресурсов (материалов, еды и воды) и 9 ячеек для предметов (2 ячейки рук, 3 ячейки тела и 4 ячейки сумки).



МЕШОК ДЛЯ РЕСУРСОВ

Мешок для ресурсов — это специальная ячейка на планшете мантии. В фазе дня (см. раздел «Фаза дня», с. 24) персонаж может поместить в свой мешок для ресурсов любое количество жетонов ресурсов. В фазе ночи (см. раздел «Фаза ночи», с. 51) персонаж должен перераспределить свой инвентарь — количество жетонов в мешке не должно превышать допустимый предел. См. подробнее этап «Перераспределите инвентарь» на с. 53.

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ ПРЕДМЕТОВ

Символы, расположенные в углублениях по бокам планшета мантии, обозначают ячейки для предметов. Они указывают, сколько персонаж может переносить предметов каждого типа. В каждой ячейке может лежать 1 предмет её типа. См. подробнее в разделе «Предметы» на с. 63.

РЕСУРСЫ

Еда, вода и материалы, которые персонажи могут получить во время игры, называются **ресурсами**. Каждый ресурс представлен двусторонним жетоном.

ЕДА И ВОДА

От еды и воды зависит выживание персонажа. Они хранятся в его инвентаре. Их можно отложить для потребления, переместив на планшете мантии в ячейки напоминания. Ночью персонаж восстанавливает энергию и получает другие бонусы, потребляя еду и воду.

В игре 2 типа еды — **скоропортящаяся** и **жёсткая**. Свежесть скоропортящейся еды уменьшается, что не даёт персонажам потребить её, если прошло слишком много времени. Свежесть жёсткой еды не уменьшается, однако её нельзя потребить без обработки.

Правила потребления еды приведены в разделе «Восстановитесь» на с. 52, правила уменьшения свежести еды — на с. 66.

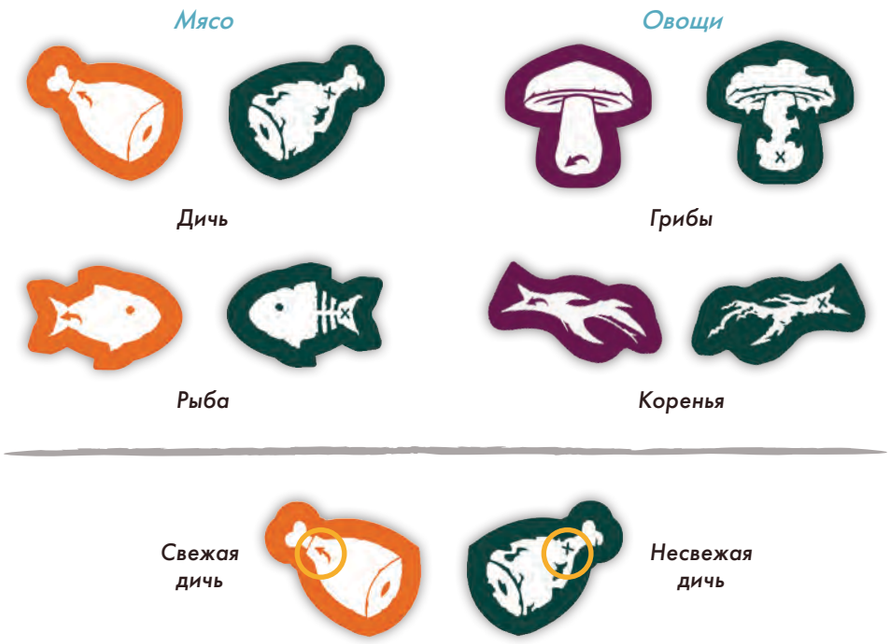
Скоропортящаяся еда

Она бывает четырёх типов: дичь, рыба, грибы и коренья. Вся скоропортящаяся еда также условно делится на мясо (оранжевые жетоны) и овощи (фиолетовые).

У каждого жетона скоропортящейся еды 2 стороны: свежая и несвежая. Свежая сторона — оранжевая или фиолетовая, она отмечена символом стрелки. Несвежая — всегда зелёная, на ней изображена подпорченная еда — отмечена символом крестика. Символы на жетонах еды напоминают, что делать, если свежесть этой еды уменьшается (перевернуть, если стрелка, или сбросить, если крестик).

Если в игровом эффекте прямо не указано обратное, то персонаж кладёт получаемую скоропортящуюся еду в свой инвентарь свежей стороной вверх.





Жёсткая еда

Жёсткая еда относится к «овощам» и бывает 2 типов: орехи и злаки. У каждого жетона жёсткой еды 2 стороны: необработанная и обработанная. Необработанная сторона — коричневая, она отмечена символом инструмента (они описаны на с. 28); в таком виде пищу есть нельзя. Обработанная сторона — жёлтая, без символов; еда продолжает лежать этой стороной вверх, пока персонаж не потребит её.



Орехи *Злаки* *Необработанная* *Обработанная*

Если в игровом эффекте прямо не указано обратное, то персонаж кладёт получаемую жёсткую еду в свой инвентарь **необработанной** стороной вверх.

Вода



Вода представлена жетонами воды. В отличие от еды обе стороны её жетонов одинаковые.

Свежесть воды не уменьшается, и персонаж всегда может потребить её. Она хранится в инвентаре.

Правила потребления воды описаны в разделе «Восстановитесь» на с. 52.

МАТЕРИАЛЫ

Материалы — это компоненты, из которых персонажи могут изготовлять предметы и строить сооружения. Материалы представлены двусторонними жетонами с уникальными изображениями и делятся на четыре категории в зависимости от состава. У каждой категории материалов свой цвет и узор по краям жетона: животные материалы — бежевый, растительные — зелёный, минеральные — коричневый и редкие — белый.

У каждого жетона материала 2 стороны: необработанная и обработанная. Необработанная сторона отмечена символом стрелки, указывающим, что жетон надо перевернуть после обработки. На обработанной стороне символа стрелки нет. Другие символы жетонов материалов описаны на с. 28–32. Если вы перевернули жетон обработанной стороной вверх, больше его переворачивать нельзя.



Шкура *Дерево* *Глина* *Коралл (мёртвый)*

Категория: животные *Категория: растительные* *Категория: минеральные* *Категория: редкие*

Необработанная



Обработанная



Если в игровом эффекте прямо не указано обратное, то персонаж кладёт получаемые материалы в свой инвентарь **необработанной** стороной вверх.

Если по эффекту нужно сбросить какой-либо материал, можете сбросить как необработанный, так и обработанный. Однако если нужно сбросить, например, мёртвый коралл, то вместо этого нельзя сбросить живой коралл.

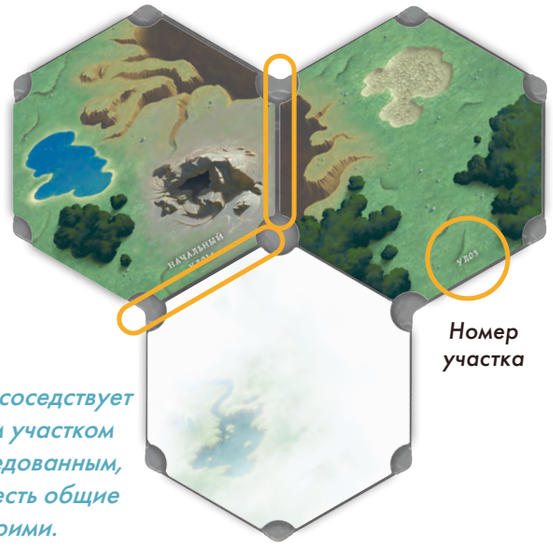
РЕГИОНЫ И УЧАСТКИ МЕСТНОСТИ

Мир, который исследуют персонажи, поделён на **регионы**, которые, в свою очередь, представлены разными ландшафтами и особенностями местности. Начальные регионы — это Дивная долина и Поднебесная равнина.

Каждый регион представлен набором участков местности со схожим оформлением. Собирая игровое поле, вы помещаете участки местности в основы местности, каждая из которых может вмещать не более 3 участков. Когда персонажи будут исследовать мир, к полю добавятся новые основы местности.

Запас основ и участков местности ограничен. Если по эффекту нужно поместить основу или участок, которых уже нет в запасе, игнорируйте эту часть эффекта.

Участки могут быть исследованными или неисследованными. Добавляйте их к долине неисследованной стороной вверх, если не сказано иное. На исследованной стороне участка изображены особенности местности и указан его номер. Неисследованная сторона участка покрыта туманом и лишь намекает на то, что может быть за ним скрыто.



Начальный участок соседствует и с исследованным участком (УД03), и с неисследованным, потому что у него есть общие границы с обоими.

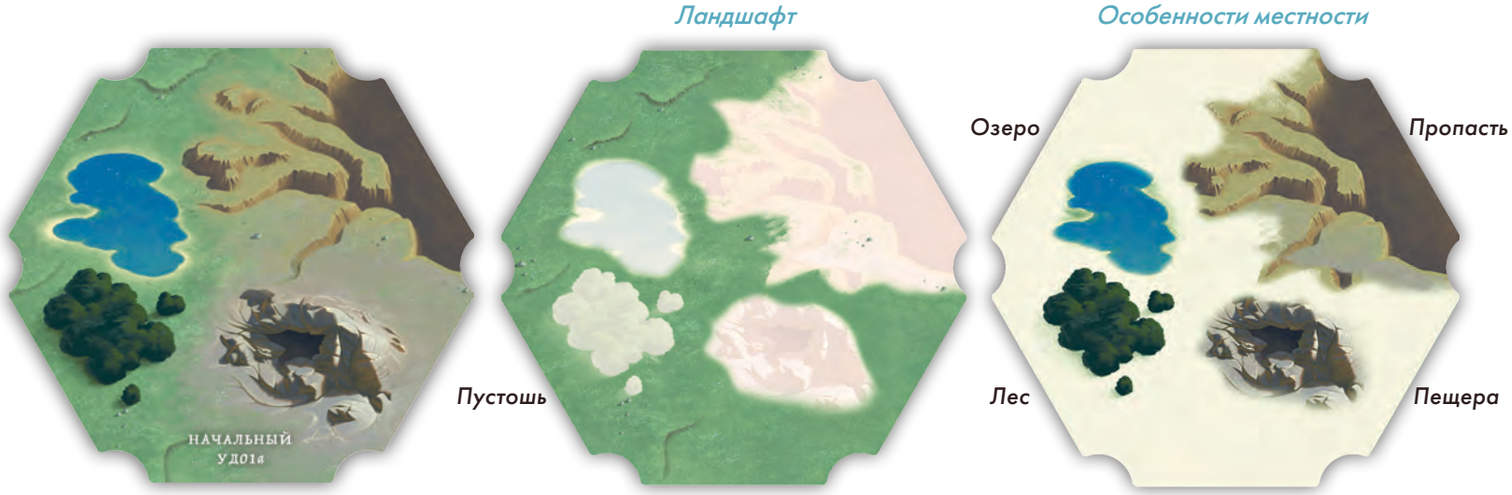
СОСЕДСТВО

Два участка местности считаются соседними, если у них есть общая граница.

ЛАНДШАФТ И ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

На участках местности художественно изображены ландшафт этой местности и её особенности. Ландшафт соответствует преобладающей местности региона и составляет фон участка. При взаимодействии персонажей с участком ландшафт не оказывает на них никакого эффекта, если иное не указано в правилах определённого региона. Также на участках встречаются различные особенности местности, которые позволяют персонажам выполнять местные действия, например рыбачить, добывать припасы или ископаемые. Эти действия подробно описаны в дальнейших разделах (см. с. 36–51).

Полный список особенностей местности, которые можно встретить в начальных регионах, приведён на листе-памятке по типам местности. Если необходимо, обратитесь к описанию всех особенностей местности каждого участка на с. 219 кодекса.



Ландшафт этого участка — пустошь, и на нём 4 особенности местности: озеро, лес, пропасть и пещера.

КОДЕКС И ЖУРНАЛ

Кодекс — это сборник секретной информации. **Не читайте его, пока не получите указание сделать это!** Кодекс состоит из нескольких разделов с записями, к которым вы будете обращаться, чтобы, например, прочитать какой-либо исход, проверить результаты добычи ископаемых или узнать результат соединения материалов. Там же вы найдёте и другую полезную игровую информацию, например о правилах регионов, которые встретятся вам позже в процессе игры. Записи чаще всего относятся к исходам. Когда по эффекту вы должны прочитать исход (обычно такое предписание сопровождается символом 📖), найдите в разделе «Исходы», начинающемся на с. 3 кодекса, запись с нужным номером и прочитайте её.

📖 200

Чтобы разыграть этот эффект, прочитайте запись 200 в кодексе в разделе «Исходы».

Журнал — это тетрадь, куда вы записываете разную информацию на следующие страницы:

- **Поле долины.** Страница с нарисованной схемой участков, куда записываются номера, места и положения всех участков и накладок.
- **Культура.** Страница для записи любых приобретённых культурных способностей. Это проекты сооружений, силы мантий, карты знаний и табу. Карты и способности, которые становятся частью культурных знаний, остаются с вами до конца кампании.
- **Рецепты, опыты, толкование.** Страницы для записи открытых вашей общиной рецептов, проведённых опытов (любых неудачных попыток испытать рецепт) и толкований знамений.
- **Испытания.** Страницы для записи грядущих и завершённых испытаний между эрами.
- **Чудища.** Страницы для записи полученной информации о чудищах.
- **Заметки.** Страницы для заметок во время кампании.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Каждая партия в «Наскальную историю» состоит из нескольких циклов дня и ночи. В них персонажи переживают переломные моменты существования своей общины, отражённые в карте испытания.

День представлен фазой дня, а ночь — фазой ночи. В фазе дня персонажи тратят энергию, чтобы исследовать мир, накапливать ресурсы, изготовлять предметы, строить сооружения и достигать общих целей. В фазе ночи персонажи отдыхают, чтобы восстановить энергию, и в это же время разыгрывают ночные события. Подробнее о розыгрыше каждой фазы см. в разделах «Фаза дня» на с. 24 и «Фаза ночи» на с. 51.

Циклы из фазы дня и фазы ночи продолжаются, пока персонажи, действуя вместе, не завершат испытание (обычно выполняя срочные цели) или пока событие испытания не завершит игру.

КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ И ЦЕЛЕЙ

Каждую партию в «Наскальную историю» задаёт карта испытания, выбранная вами при подготовке. На лицевой стороне каждой карты испытания приведён список срочных и длительных целей, а также другая информация для подготовки. **Срочные цели** — это приоритет отдельной партии, а **длительные цели** достигаются в течение нескольких партий одной эры. После подготовки переверните карту испытания лицевой стороной вниз, раскрыв события, с которыми столкнётесь в текущей партии.

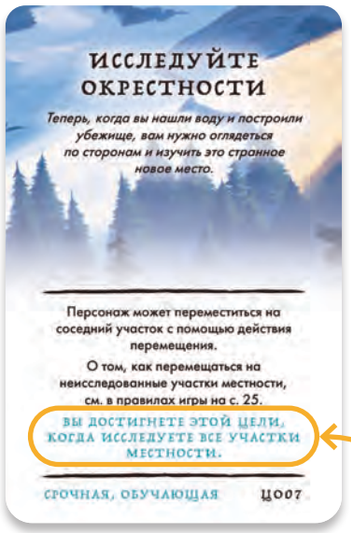


Карта испытания (лицевая сторона)

Все цели представлены двусторонними картами. При подготовке испытания возьмите все карты целей, указанные на карте выбранного испытания, и положите в игровую область. Туда же поместите любые недостигнутые длительные цели, полученные при подготовке предыдущих испытаний.

Цели — это то, чего персонажи будут достигать, действуя вместе. На каждой карте цели описан способ её достижения.

Достигнув цели, прочтите указания на оборотной стороне соответствующей карты. Эти указания могут добавить новые цели, направить вас к записи в кодексе или вызвать другие эффекты. После достижения цели верните все компоненты с этой карты цели в запас, если не указано иное. Если во время первого испытания (и большинства других) вы достигли нескольких срочных целей, партия завершится благоприятно для вас. Однако возможны и другие, менее очевидные способы завершения игры. Если по какому-либо эффекту вы должны сразу достичь цели, сделайте это немедленно и считайте цель достигнутой.



Цель, которой персонажи должны достичь, чтобы исследовать окрестности.

ШКАЛА АКТИВНОСТИ

Шкала активности общая для всех персонажей: она отражает давление окружающей среды и общины, побуждающее персонажей двигаться вперёд и достигать целей.

На шкале активности показан **уровень активности** персонажей. Во время игры различные эффекты могут повышать этот уровень. Когда это происходит, переместите фишку активности по шкале, чтобы отразить новый уровень активности.

Компоненты и игровые эффекты ссылаются на уровень активности, используя символ .

СОБЫТИЯ ИСПЫТАНИЯ

На оборотной стороне каждой карты испытания приведены события, происходящие во время этого испытания. Они могут быть благоприятными или неблагоприятными для персонажей.

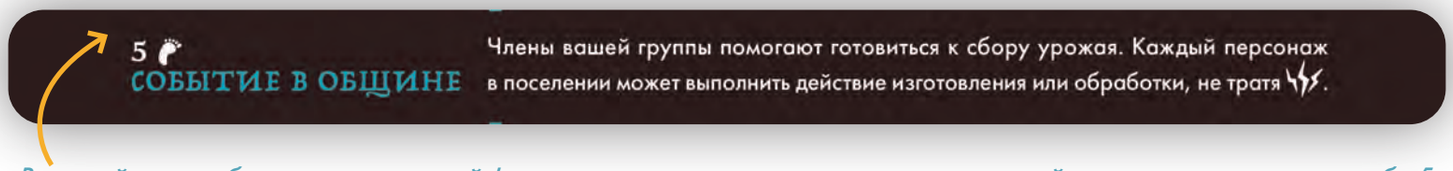
У каждого такого события есть свой **порог активности**. Если в фазе ночи уровень активности общины, указанный на шкале активности, равен значению порога активности для этого события, указанному на карте испытания, или превышает его, персонажи разыгрывают эффект события.

Персонажи могут разыгрывать каждый эффект испытания только 1 раз за испытание. Таким образом, разыгрывая события в фазе ночи, игнорируйте все разыгранные ранее события.

Последнее событие на каждой карте испытания завершает испытание, указывая вам прочитать определённый исход в кодексе. Такие концовки часто неблагоприятны для персонажей и общины.



Карта испытания (оборотная сторона)



Разыграйте это событие испытания в той фазе ночи, когда уровень активности персонажей впервые станет равен хотя бы 5.

КОНЕЦ ИСПЫТАНИЯ

После завершения испытания некоторые элементы игры сохраняются и остаются в неизменном виде до следующего испытания. Поэтому важную информацию необходимо записать в журнал. Кроме того, некоторые эффекты могут потребовать удалить или вернуть в начальное состояние отдельные компоненты, например карты в колодах. Завершая испытание, прочитайте раздел «Завершение испытания» на с. 95.

ФАЗА ДНЯ

В фазе дня игроки по очереди совершают ходы, выполняя действия. В свой ход вы можете или выполнить 1 действие, или спасовать. После паса вы больше не можете выполнять какие-либо действия в этой фазе дня.

Другие игроки продолжают совершать ходы один за другим, пока все не спасуют. Игроки могут совершать ходы в любом порядке, один игрок может сделать даже несколько ходов подряд.

После того как все игроки спасовали, перейдите к фазе ночи.

КАК ПОДЕЛИТЬСЯ ЕДОЙ ИЛИ ВОДОЙ

Персонажи могут помочь друг другу побороть голод и жажду, не тратя действия. Перед любым действием или после него (но не во время) все персонажи на одном участке могут свободно передавать друг другу жетоны еды и/или воды.

ДНЕВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действия, которые персонаж может выполнить, зависят от текущей фазы (дня или ночи) и особенностей местности участка, где он находится. Ночные действия описаны в разделе «Фаза ночи» на с. 51.

Днём персонажи могут выполнять **основные действия** и **местные действия**. Обычно на их выполнение персонаж должен потратить энергию (ϟϟ).

Персонаж может выполнять основные действия независимо от того, где он находится на поле. Однако для выполнения местного действия персонаж должен находиться на участке с соответствующей особенностью местности.

Некоторые действия также разрушают окружающую среду, истощая участок (см. раздел «Жетоны истощения», с. 59). Стоимость в энергии и истощении для большинства действий указана на карте-памятке. Жетоны истощения обозначены символом ≋.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ХОДЫ

Когда вы освоитесь с правилами игры, можете совместно решить, что будете делать ходы одновременно, а не по очереди. Это может значительно ускорить игру, но также и усложнить её. См. подробнее в разделе «Одновременная игра» на с. 100.

ОБУЧАЙТЕСЬ, ИГРАЯ

Если вы хотели обучиться правилам во время игры и прочли всё до этого примечания, то сейчас вы готовы начать партию. Цели, которых вам предстоит достичь в обучающем испытании, продемонстрируют основные действия и укажут, какие страницы правил нужно прочитать далее.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Выполняя основные действия, персонажи перемещаются, взаимодействуют с другими персонажами и пользуются полученными материалами, чтобы изготавливать предметы и строить сооружения. Такие действия можно выполнять на любом участке. В этом разделе подробно описаны все основные действия: перемещение, обмен, укладка и извлечение, помощь, обработка, изготовление, строительство поселений и сооружений.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

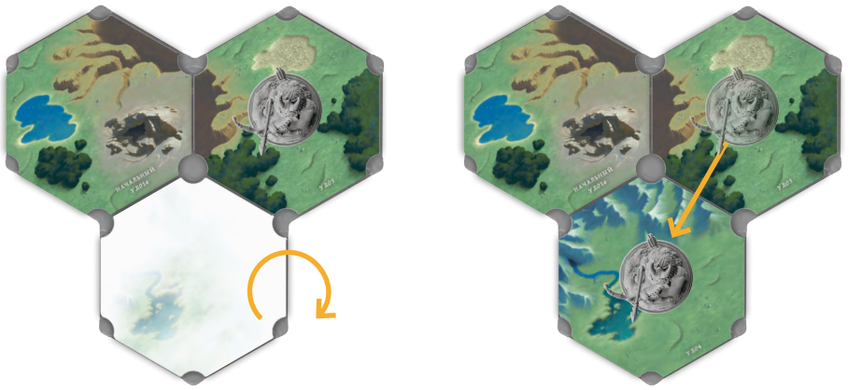
Действие перемещения позволяет персонажу переместиться на другой участок на игровом поле. Чтобы выполнить это действие, игрок берёт фигурку своего персонажа с участка, где она находится, и помещает на соседний.



Персонажу не нужно тратить энергию, чтобы начать действие перемещения, но это может понадобиться после перемещения (см. раздел «Тернистый путь», с. 26).

Чтобы переместить своего персонажа на соседний неисследованный участок, переверните этот участок, прежде чем переместить фигурку. Расположите новый участок в том же направлении, что и начальный, ориентируясь по написанному на нём номеру. Персонаж **должен** переместиться на участок после того, как вы открыли его в ходе перемещения.

Когда персонаж перемещается на неисследованный участок, переверните этот участок, прежде чем перемещать на него фигурку.



После перемещения фигурки на любой участок разыграйте карту пути. Для этого возьмите верхнюю карту из колоды пути и прочитайте её текст. Если в колоде не осталось карт, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду пути.

Карты пути

На картах пути есть разные эффекты и исходы. Они часто указывают вам прочитать записи в кодексе или провести проверки.

Чтобы разыграть карту пути, прочитайте весь её текст по порядку. Наверху карты всегда указано или слово «разыграйте», или требование, которое должно быть выполнено перед розыгрышем оставшихся частей карты. Если на карте указано только слово «разыграйте», то у неё нет требования и вы должны разыграть её сразу. Требование обычно касается определённых особенностей местности, которые должны быть на участке с персонажем.

Если требование карты пути не выполнено, сбросьте её и разыграйте для переместившегося персонажа тернистый путь. Помещайте сброшенные карты пути в стопку сброса рядом с колодой пути лицевой стороной вверх.

После того как вы разыграли карту пути или тернистый путь, действие перемещения персонажа завершено.

Тернистый путь

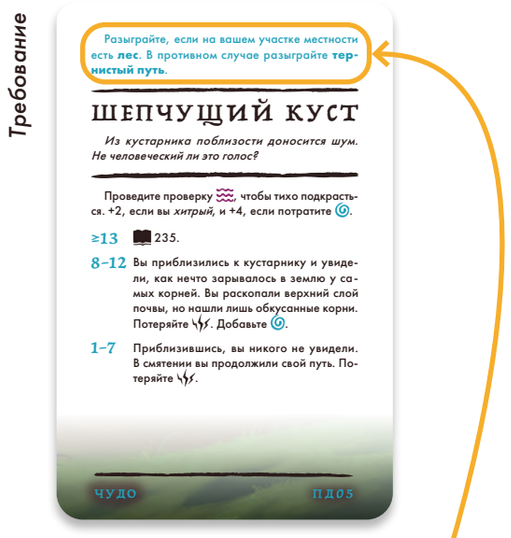
Тернистый путь — это маршрут персонажа, учитывающий особенности местности.

Если после перемещения требование на карте пути не выполнено, вы должны сбросить карту, не применяя эффектов, и разыграть тернистый путь.

Чтобы разыграть тернистый путь, проверьте общую границу участков, между которыми переместился персонаж. Если хотя бы одна особенность местности покрывает всю общую границу любого из участков, дорога между двумя участками перекрыта. В этом случае персонаж должен потерять 1 энергию (ϟϟ) при перемещении. Если дорога не перекрыта, персонаж не теряет энергию.

Дорога между начальным участком и УД06 перекрыта пропастью, тянущейся вдоль всей границы начального участка.

Информация с открытой карты пути общедоступна, её можно зачитывать вслух и показывать всем игрокам.



Требование этой карты пути — находиться на участке с лесом.



ОБМЕН

Действие обмена позволяет двум персонажам на одном участке местности обмениваться ресурсами и предметами друг с другом.

Чтобы выполнить действие обмена, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Затем он обменивается с выбранным персонажем на том же участке ресурсами и предметами.

Два персонажа могут обменяться друг с другом любым количеством ресурсов (материалами, едой и водой) и карт предметов. Оба персонажа должны согласиться на каждый обмен.

Обмениваясь, два персонажа могут укладывать и извлекать любые предметы (см. раздел «Укладка и извлечение предметов», с. 64), включая не участвующие в обмене. Любые жетоны на обмениваемом предмете остаются на нём (если только этот предмет не уложили).

Кроме того, если оба персонажа находятся на участке с поселением, обмен можно совершить, **не тратя** энергию (ϟ). Такой обмен считается действием, и его нельзя совершать во время других действий или когда действия выполнять нельзя.

Помните, что до или после любых действий персонажи на одном участке могут свободно делиться едой и водой друг с другом, не тратя действий.

УКЛАДКА И ИЗВЛЕЧЕНИЕ

Действие укладки и извлечения позволяет персонажу свободно уложить предметы в инвентаре или извлечь их оттуда, чтобы лучше подготовиться к будущим подвигам.

Чтобы выполнить действие укладки и извлечения, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Затем он может **уложить** или **извлечь** любое количество предметов из своего инвентаря (см. раздел «Укладка и извлечение предметов», с. 64).

Выполняя это действие, персонаж может свободно менять предметы местами и перемещать их. Завершив действие, персонаж должен соблюсти все правила типов и вместимости ячеек.

ПОМОЩЬ

Действие помощи позволяет персонажу лечить недееспособного персонажа, чтобы тот мог стать здоровым.

Чтобы выполнить действие помощи, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Затем он выбирает одного недееспособного персонажа, которому хочет **помочь**. Выбранный персонаж должен находиться на том же участке, что и выполняющий действие.

Игрок, чьему персонажу оказывают помощь, может уменьшить значение одного жетона недуга на выбор на шкале здоровья персонажа. Если он уменьшает тяжёлый недуг, то персонаж остаётся недееспособным, потому что такой жетон нужно перевернуть, а не сбросить (см. раздел «Здоровье», с. 55).



ОБРАБОТКА

Действие обработки позволяет персонажам обработать не более **3 ресурсов**, например жёсткую еду или материалы. Обработка жёсткой еды подготавливает её к потреблению. Обработка материалов позволяет использовать их при изготовлении предметов или обработке других материалов.

Инструменты

Чтобы обработать ресурс, у персонажа должен быть хотя бы один нужный **инструмент**. Они обозначены указанными ниже символами и позволяют персонажам овладевать базовыми умениями, например резать что-либо или разжигать огонь. Вы встретитесь с такими символами на жетонах стоянки и некоторых материалов, картах предметов и сооружений и в описании различных игровых эффектов.



Режущий



Сверлящий



Растирающий



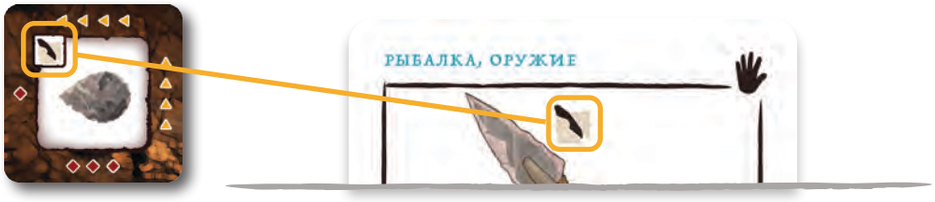
Нагревающий



Ударяющий

Жетоны и карты инструментов обозначены символом инструмента. Чем больше персонажи обрабатывают материалов, изготавливают предметов и строят сооружений, тем больше инструментов им становится доступно.

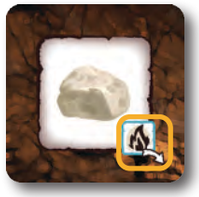
И обтёсанный речной камень, и копьё из речного камня можно использовать как режущие инструменты.



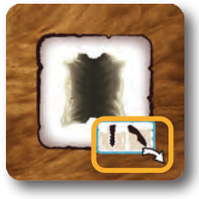
Если символ инструмента на компоненте отмечен стрелкой, то это **требование для обработки**. Это не инструмент персонажа, а указание на инструмент, который требуется для обработки этого компонента. Если в требовании для обработки указано знамение, такой материал можно обработать в любой момент, когда это знамение является текущим.

Некоторые материалы, несмотря на то что их можно обработать (т. к. на них указано требование для обработки), могут служить инструментами для персонажа. На некоторых жетонах может быть изображено несколько символов инструментов: в этом случае они могут иметь несколько требований для обработки или считаться двумя инструментами с соответствующими символами. Если у материала несколько требований для обработки, то, чтобы обработать такой материал, нужно выполнить их все.

Когда в эффекте упомянуто, что у персонажа есть символ инструмента (например, «если у вас есть  ...»), это условие считается выполненным, если на любом материале или предмете в инвентаре этого персонажа есть такой символ или его приносит другой подходящий игровой эффект.



Для обработки глины требуется нагревание.



Для обработки шкуры требуются и сверление, и резка.

Жетон материала нельзя использовать на нём же, даже если он приносит символ, требуемый для обработки, однако для этого можно использовать другой такой же жетон.

Солнечный камень приносит символ растирающего инструмента ( ), и у него есть растирание как требование для обработки, но этот жетон солнечного камня нельзя использовать на нём самом. Для его обработки понадобится ещё один солнечный камень (или другой компонент с символом растирающего инструмента).

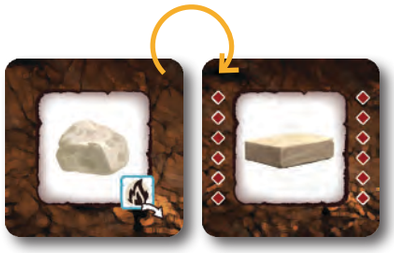


Как обрабатывать

Чтобы выполнить действие обработки, персонаж тратит **1 энергию** ( ). За одно действие обработки он может обработать не более 3 ресурсов из своего инвентаря, по одному за раз. Персонаж должен соблюсти **все** требования для обработки ресурса.

Чтобы соблюсти требование для обработки, у персонажа должен быть подходящий инструмент, который должен находиться на другом компоненте. Для этого можно использовать символы инструментов, изображённые на жетонах и картах в инвентаре этого персонажа. Кроме того, инструменты можно получить при помощи других игровых эффектов — например, их приносят жетоны стоянки (см. с. 57) или свойства сооружений (см. с. 65).

Если персонаж соблюдает все требования для обработки выбранного ресурса и потратил энергию за выполнение действия обработки, переверните жетон этого ресурса обработанной стороной вверх.



У персонажа есть инструмент, дающий нагревание, поэтому он тратит 1 энергию, чтобы выполнить действие обработки и превратить глину в обожжённую. Игрок переворачивает её жетон в инвентаре обработанной стороной вверх.

Обработка нескольких ресурсов

За одно действие обработки персонаж может обработать не более 3 жетонов ресурсов из инвентаря, по одному за раз. Если он решил обработать несколько, то для каждого обрабатываемого ресурса нужно использовать отдельный символ инструмента. Например, если персонаж хочет обработать 2 злака одним действием, у него должно быть 2 символа растирающих инструментов на разных игровых компонентах. Исключение — нагревание ( ), которое можно использовать сколько угодно раз.



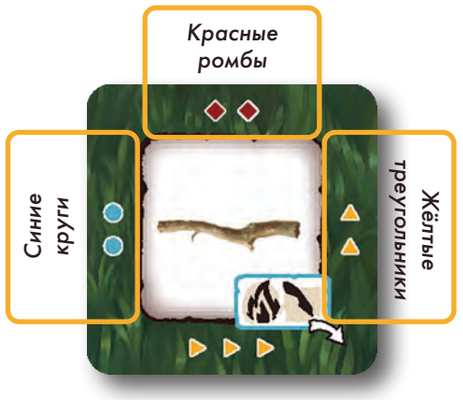
За одно действие персонаж использует солнечный камень, чтобы растереть облачный камень (1). Затем он использует только что обработанный облачный камень, чтобы ударить по речному камню и обработать его (2). Персонаж может обработать ещё 1 ресурс, однако он не может растереть или ударить теми же камнями, которые уже использовал.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Действие изготовления позволяет персонажам соединять материалы, чтобы изготавливать предметы. Предметы представлены картами из колоды предметов, они служат инструментами для обработки ресурсов и приносят различные способности.

Для изготовления предмета используйте символы изготовления, расположенные на границах жетонов материалов. Эти символы бывают трёх основных типов: синие круги, красные ромбы и жёлтые треугольники. Иные символы (других форм и цветов) могут стать доступными позже.

Чтобы выполнить действие изготовления, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Затем он выбирает 2 соединяемых материала из своего инвентаря. На них должен быть хотя бы один **общий тип символов** изготовления (количество символов не важно). Можно соединять в том числе одинаковые материалы и материалы разных размеров.



Символы изготовления

Выбрав 2 материала, поместите их рядом друг с другом. Поверните жетоны этих материалов так, чтобы символы на их внутренних границах (соприкасающихся сторонах жетонов) были **одного типа**.

Некоторые пары жетонов материалов можно сопоставить разными сторонами. Каждое положение отражает определённый способ, с помощью которого персонаж может объединить материалы. Это значит, что разные комбинации одних и тех же двух материалов могут привести к созданию различных предметов.

Ориентация изображения на жетонах выбрана не случайно. Она подсказывает, какие предметы можно создать. Вам стоит подумать, какие предметы вы могли бы получить и как ориентировать относительно друг друга выбранные жетоны, чтобы достичь нужного результата.



Тип символов на внутренних границах (обведены на рисунках) каждого жетона должен совпадать. На примере слева показаны три возможных соединения. Справа показаны три неправильных соединения.

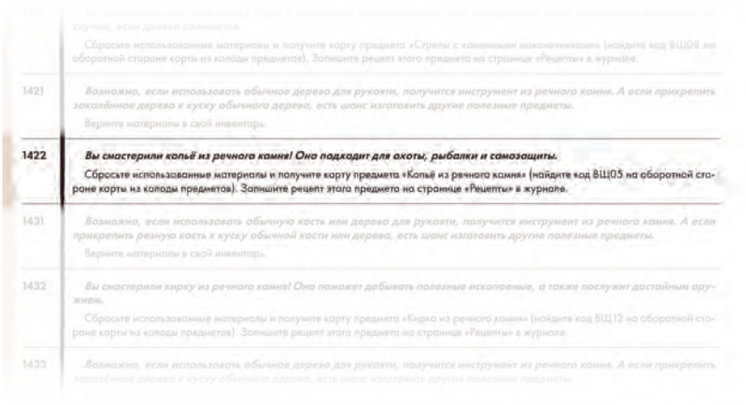
После того как персонаж выбрал положение материалов относительно друг друга, определите код изготовления для этого соединения. **Код изготовления** — это цвет и четыре цифры. Он зависит от положения двух жетонов и определяет, какой предмет может изготовить персонаж.

Соединённые материалы формируют 4 столбца символов вдоль вертикальных границ жетонов. По этим столбцам определяется код изготовления для этого соединения материалов.

Код изготовления начинается с цвета, совпадающего с цветом символов в крайнем левом столбце этого соединения. Оставшаяся часть кода определяется слева направо по числу символов в каждом из 4 столбцов этого соединения материалов.

После того как вы определили код изготовления, найдите запись с таким кодом в разделе «Рецепты» кодекса. Записи об изготовлении разделены по цветам.

Прочтите запись, номер которой совпадает с кодом изготовления, и следуйте её указаниям. Если в кодексе нет такой записи, то по этому коду нельзя изготовить предмет — верните материалы в инвентарь персонажа и сделайте соответствующую запись в разделе «Опыты» журнала.


1421 Возможно, если использовать обычное дерево для рукояти, получится инструмент из речного камня. А если прикрепить заострённое дерево к куску обычного дерева, есть шанс изготовить другие полезные предметы.
Верните материалы в свой инвентарь.

1422 **Вы смастерили копьё из речного камня! Оно подходит для охоты, рыбалки и самозащиты.**
Сбросьте использованные материалы и получите карту предмета «Копьё из речного камня» (найдите код ВЩ05 на оборотной стороне карты из колоды предметов). Запишите рецепт этого предмета на странице «Рецепты» в журнале.

1431 Возможно, если использовать обычную кость или дерево для рукояти, получится инструмент из речного камня. А если прикрепить резную кость к куску обычной кости или дерево, есть шанс изготовить другие полезные предметы.
Верните материалы в свой инвентарь.

1432 Вы смастерили кирку из речного камня! Она поможет добывать полезные ископаемые, а также послужит достойным оружием.
Сбросьте использованные материалы и получите карту предмета «Кирка из речного камня» (найдите код ВЩ12 на оборотной стороне карты из колоды предметов). Запишите рецепт этого предмета на странице «Рецепты» в журнале.

1433 Возможно, если использовать обычное дерево для рукояти, получится инструмент из речного камня. А если прикрепить заострённое дерево к куску обычного дерева, есть шанс изготовить другие полезные предметы.

Обычно в записи приведено название изготовленного предмета и указано, какую карту предмета вы должны найти. Карты предметов обозначены номерами на обеих сторонах. Когда вы ищете в запасе нужную карту предмета, смотрите на номера с оборотных сторон карт, чтобы случайно не подсмотреть те, которые община ещё не изготавливала.

Получив предмет, персонаж добавляет его в свой инвентарь. На оборотной стороне карты предмета указаны коды соединения для изготовления этого предмета — можете записать их в журнал (см. с. 22).



Каждая из 4 вертикальных границ в соединении материалов — это столбец символов.



Код этого соединения материалов начинается с красного, потому что символ в крайнем левом столбце — это красный ромб.



У этого соединения материалов код изготовления «красный 1422», потому что крайний левый символ — красный ромб («красный»), в первом столбце находится один символ (1), во втором — четыре символа (4), в третьем — два символа (2) и в четвёртом — снова два символа (2).

Номер предмета (оборотная сторона карты)



Номер предмета (лицевая сторона карты)

Символ нуля

На границах некоторых жетонов материалов есть символ нуля вместо символов изготовления. Его нельзя совместить ни с одним другим или таким же символом при изготовлении. Когда соединяете материалы, на границах которых есть символ нуля, этот символ должен оказаться в последнем столбце. В коде изготовления символ ∅ обозначается 0.



Код изготовления для этого соединения дерева и пера — синий 2210.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПОСЕЛЕНИЯ

Поселения позволяют персонажам создавать на участках местности области, которые можно улучшать с помощью сооружений. Поселения дают доступ к различным удобствам — надёжному убежищу, местам хранения и инструментам.

Построить поселение персонажи могут сообща. Когда один персонаж выполняет действие, чтобы построить поселение, другие могут потратить часть энергии на выполнение этого действия и поделиться нужными техниками.

Число возможных активных поселений общины определяется её текущим населением. Население — это размер общины, оно отмечается на шкале населения.

Возможное одновременное количество активных поселений на поле увеличивается вместе с населением. В начале кампании значение населения составляет 8, а максимум активных поселений равен 2.

Население	Максимум активных поселений
0–8	2
9–12	3
13–15	4
16–18	5
≥19	6

Достигнув максимума активных поселений на поле, персонажи не могут строить новые, пока население не вырастет настолько, что максимум поселений увеличится.

Если население падает, максимум активных поселений тоже может уменьшиться. Таким образом количество имеющихся активных поселений может превысить максимум. Это окажет влияние на игру только в начале следующей эры.

В начале новой эры, если на поле активных поселений больше, чем текущий максимум, вы должны превращать поселения по своему выбору в руины (см. раздел «Руины», с. 87), пока число поселений на поле и их максимум не сравняются.

Поселения представлены накладками на участки местности. У каждого поселения свой номер и иллюстрация без каких-либо игровых эффектов. На оборотной стороне каждого поселения изображены руины.



Номер накладки поселения

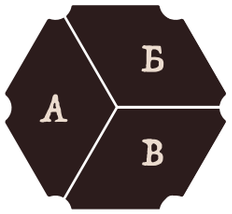
Чтобы построить поселение, пройдите описанные ниже этапы.

1. Потратьте энергию

Персонаж должен находиться на участке, где ещё нет поселения. Затем он должен потратить **4 энергии** (⚡⚡⚡⚡). Любые другие персонажи на том же участке, где выполняется действие строительства поселения, по желанию могут добавить свою энергию для оплаты стоимости. Стоимость в энергии можно поделить как угодно между выполняющим действие персонажем и любыми поддерживающими.

2. Поместите поселение на поле

Каждый участок делится на три района (см. справа). Поселение нужно поместить в один из районов, но не поверх другой накладки.



Техники

Если на районе изображена хотя бы одна особенность местности, то для помещения поселения на него зачастую требуются техники. Техники — это навыки, например рубка и копание, которые персонажи обретают благодаря изготовленным предметам. Список техник представлен ниже.



Рубка



Копание



Забивание



Розжиг огня



Исполнение музыки



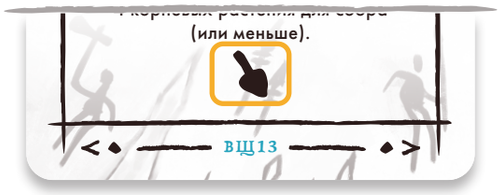
Обработка камня

Предметы, дающие доступ к технике, отмечены её символом в нижней части карты.

Когда в эффекте упомянуто, что у персонажа есть символ техники (например, «если у вас есть ...»), это условие считается выполненным, если на любом предмете в инвентаре этого персонажа есть такой символ или его приносит другой подходящий игровой эффект.

Техники, которые требуются, чтобы поместить поселение на разные особенности местности, такие:

- Для лесов требуется техника рубки ().
- Для болот, рек и озёр требуется техника копания ().
- Для пропастей, гор и морен требуется техника обработки камня ().
- Для степей и сухих равнин не требуется техник.
- Для районов с ландшафтом без особенностей не требуется техник.



Тяпка из речного камня позволяет персонажу использовать технику копания.

Поселение можно построить на любой особенности местности, если только эта особенность не запрещает строительство поселения на ней.

Чтобы построить поселение, у выполняющего действие или добавляющего ⚡ персонажа должен быть предмет с символом техники, которая требуется для постройки этого поселения.

Если персонажи на участке выполнили все требования района по особенностям местности и потратили энергию, поместите на этот район поселение, повернув его как угодно.

3. Запишите информацию о поселении

Поместив поселение на поле, возьмите неиспользованную карту поселения и запишите информацию:

- **Название.** Впишите любое уникальное название, которое все посчитают подходящим.
- **Категория.** Впишите: «Деревня».
- **Состояние.** Впишите: «Активно». Число возможных активных поселений на поле определяется количеством населения (см. раздел «Строительство поселения», с. 32).
- **Сооружения.** Оставьте строки пустыми. Позже вы будете записывать сюда построенные в этом поселении сооружения.
- **Эра.** Впишите номер эры, в которую построено поселение (см. раздел «Эры и испытания», с. 92).
- **Номер.** Впишите номер с накладки поселения, использованной для этого действия.



Номера карты и накладки должны совпадать.

СТРОИТЕЛЬСТВО СООРУЖЕНИЯ

Это действие позволяет персонажам строить сооружения в активном поселении. В игре много разных сооружений, которые персонажи могут построить, чтобы создать убежища или места хранения ресурсов, обеспечить доступ к источникам еды и воды, получить инструменты и различные свойства. Перед строительством сооружение нужно спроектировать.

Проектирование сооружения

Сооружения представлены картами сооружений, которые в начале партии лежат в отдельной колоде в запасе. Во время игры персонажи могут спроектировать сооружение, то есть придумать и осмыслить идею сооружения, которую потом можно будет воплотить в жизнь. Спроектировать сооружение можно двумя способами:

- Выберите карту из колоды сооружений в коробочке «Б», затем потратьте столько учёности (🌀), сколько указано на карте сооружения (см. раздел «Учёность», с. 67). Можете сделать это в любой момент своего хода (это не считается отдельным действием).
- Какой-либо игровой эффект указывает, что персонажи проектируют определённое сооружение (при этом не тратьте 🌀); найдите указанную карту.

Спроектировав сооружение, запишите его название в раздел «Спроектированные сооружения» на странице «Культура» в журнале. Так у вас получится список-памятка всех спроектированных во время кампании сооружений.



Проектирование погреба стоит 1 учёность.



Записав спроектированное сооружение в журнал, вы можете в любой момент смотреть обе стороны этой карты сооружения. Храните карты спроектированных сооружений отдельной колодой за соответствующим разделителем в коробочке карт «А». Это позволит вам быстро просматривать все спроектированные сооружения, чтобы определить, что вы хотите построить.

Любой персонаж может построить любое из сооружений, спроектированных общиной. Карты сооружений служат памятками по их функциям. Так как построенные сооружения записываются на карту поселения, число карт определённого сооружения не задаёт количество самих этих построенных сооружений. Можно построить несколько одинаковых сооружений — даже в одном поселении.

Строительство сооружения

Если ваш персонаж находится на **участке с поселением**, пройдите описанные ниже этапы, чтобы построить сооружение.

1. **Выберите проект**

   Персонаж выбирает, какое из спроектированных сооружений построить.

2. **Оплатите стоимость**

   На оборотной стороне каждой карты сооружения указаны его название и требования к строительству. Количество **энергии** (ϟϟ), которое требуется потратить, указано внизу карты. Другие дополнительные требования, например к техникам и особенностям местности, указаны в средней части карты.

   Чтобы построить сооружение, персонаж должен потратить указанное количество энергии и материалов и выполнить все другие требования с оборотной стороны карты этого сооружения.

   Любые другие персонажи на том же участке местности по желанию могут добавить свою энергию и материалы для покрытия части стоимости сооружения. Также они могут предоставить техники, нужные для строительства. Стоимость и требования этого действия можно поделить как угодно между персонажем, выполняющим действие, и любыми поддерживающими. Если для сооружения нужна определённая особенность местности, она должна находиться на том же участке, где строят сооружение. Эта особенность местности **не должна** быть накрыта накладками, например поселением.

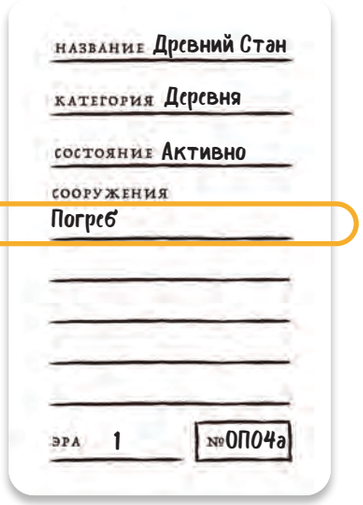
3. **Запишите сооружение**

   Построив сооружение, запишите его название на соответствующей карте поселения (с нужным номером поселения), в котором построили это сооружение.

   В каждом поселении может быть не более 5 сооружений. На картах поселений есть область из 5 строк для записи сооружений. Если на карте поселения уже записаны 5 сооружений, персонаж не может строить сооружения в таком поселении.



Чтобы построить погреб, нужно потратить 2 энергии, 3 дерева, 2 волокна. Также требуется техника копания ( ).



Построив погреб, запишите название этого сооружения на карте поселения, где оно находится.

Если по игровому эффекту нужно разрушить сооружение, вычеркните или сотрите его название с карты поселения, в котором оно было построено. Разрушенное сооружение не занимает места для сооружений в поселении, поэтому на его месте можно построить новое.

Каждый персонаж, который находится на участке с построенным сооружением, может использовать свойства этого сооружения. На лицевой стороне каждой карты сооружения указаны его особенности (не оказывающие игрового эффекта) и свойства.

Если в сооружении можно хранить ресурсы, на карте указана его вместимость. До или после любого действия персонаж, находящийся на том же участке, может добавить ресурсы в такое сооружение или забрать их оттуда. Так как карта сооружения служит памяткой, все хранимые в этом сооружении ресурсы можно поместить рядом с картой поселения, где находится сооружение.

На каждой карте поселения есть строка для каждого из 5 возможных сооружений.



МЕСТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Днём персонажи могут выполнять местные действия, если находятся на участке местности с подходящими особенностями местности, включая изображённые на границах участка. Как и для большинства основных действий, на выполнение местных действий персонаж должен тратить энергию, а после их выполнения зачастую истощать участок с этой особенностью (см. раздел «Жетоны истощения», с. 59).

В этом разделе подробно описаны следующие местные действия:

- Набор воды.
- Подготовка убежища.
- Рыбалка.
- Добыча припасов.
- Добыча ископаемых.

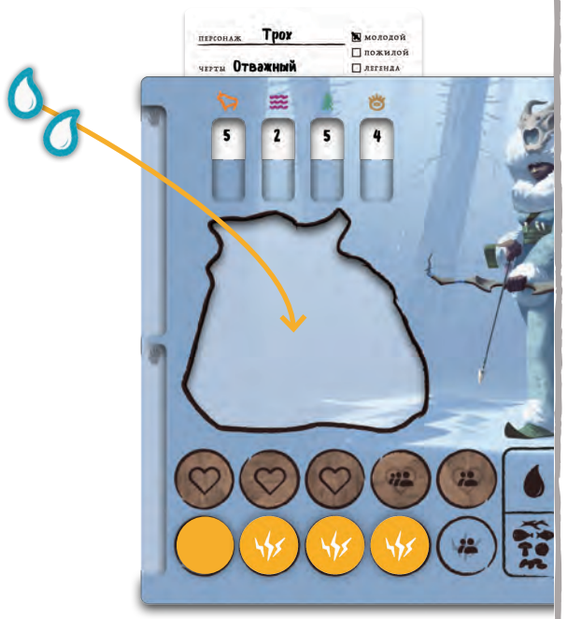
НАБОР ВОДЫ

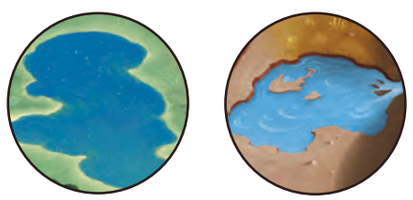
Действие набора воды позволяет персонажам получить воду. Они могут потребить её в фазе ночи, чтобы не страдать от жажды и получить дополнительную энергию (см. с. 52).

Персонаж может выполнить это действие, находясь на участке местности с **озером**, **рекой** или **болотом**.

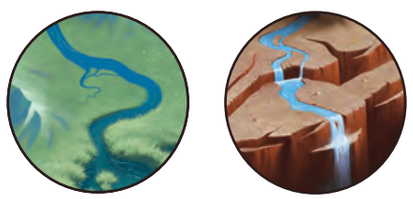
Чтобы набрать воду, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Затем он получает 2 жетона воды.

Набор воды тратит мало энергии и **не истощает участок**.

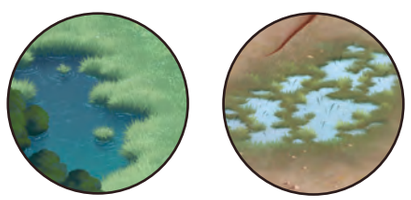




Озеро



Река

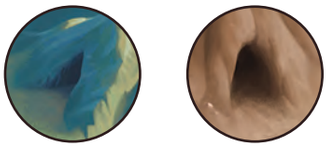


Болото

ПОДГОТОВКА УБЕЖИЩА

Действие подготовки убежища позволяет персонажу создать убежище на участке, где он находится. Он может использовать убежище в фазе ночи, чтобы согреться и получить дополнительную энергию (см. с. 52).

Персонаж может выполнить это действие, только если находится на участке с **пещерой**.



Пещера



Убежище для 1 персонажа



Убежище для 2 персонажей

Жетоны убежищ двусторонние. На каждой стороне есть число, указывающее, сколько персонажей (1 или 2) могут использовать убежище, чтобы согреться в фазе ночи. Каждым убежищем может пользоваться ограниченное количество персонажей, среди которых могут быть и те, кто его не подготавливал. Жетон убежища часто обозначен символом ▲ в тексте.

Чтобы выполнить действие подготовки убежища, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Если на участке с этим персонажем нет жетона убежища, поместите туда жетон стороной «1» вверх, чтобы показать, что в фазе ночи этим убежищем может пользоваться только 1 персонаж.

Персонаж помещает жетон убежища на участок с пещерой (это первобытная пещера).



Если персонаж выполняет действие подготовки убежища на участке, где уже есть жетон убежища «1», не помещайте новый жетон, а переверните имеющийся стороной «2» вверх. Это убежище теперь **улучшено**: им могут пользоваться 2 персонажа.

Убежище для 2 персонажей нельзя снова улучшить. Поэтому, если на участке местности есть жетон такого убежища, персонаж не может выполнить здесь действие подготовки убежища.



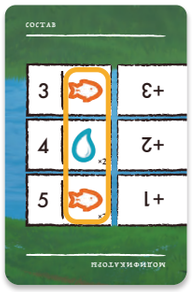
Действие подготовки убежища может улучшить убежище, чтобы оно стало доступным для 2 персонажей в одной и той же фазе ночи.

РЫБАЛКА

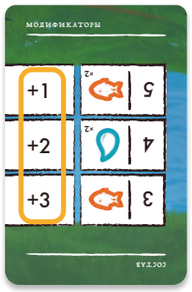
Рыбалка — это местное действие, которое позволяет персонажам поймать рыбу (и получить другие ресурсы, доступные в водоёмах). Персонаж может выполнить это действие, находясь на участке местности с **озером**, **рекой** или **болотом**. Если на участке больше одной такой особенности, персонаж должен объявить, какую из них использует для рыбалки.

Чтобы выполнить действие рыбалки, бросьте кубики и распределите результаты по различным областям заброса вдоль водных течений.

Карты рыбалки содержат информацию, необходимую для выполнения действия: состав, модификаторы, течения и области заброса.



Состав



Модификаторы



Течения и области заброса

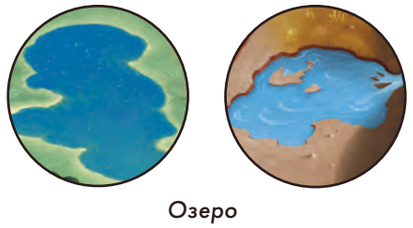
Выполняя действие рыбалки, используйте 3 карты рыбалки: одну — для определения состава, вторую — для модификаторов, третью — для течений и областей заброса.

Чтобы выполнить действие рыбалки, персонаж тратит **2 энергии** (⚡⚡) и **истощает** участок (поместите на участок жетон истощения, обозначающий исчерпание ресурсов, — подробнее об этом см. на с. 59). Затем перемешайте колоду рыбалки и пройдите описанные ниже этапы.

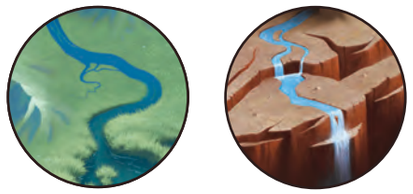
1. **Откройте состав**

   Возьмите верхнюю карту из колоды рыбалки и положите её вертикально, чтобы слово «состав» было наверху.

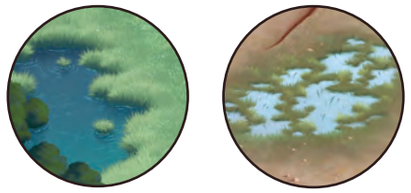
   В составе указаны три группы ресурсов, которые можно получить при рыбалке, а также базовая сложность получения каждого из этих ресурсов. **Базовая сложность** — это число, и чем оно выше, тем сложнее получить ресурс.



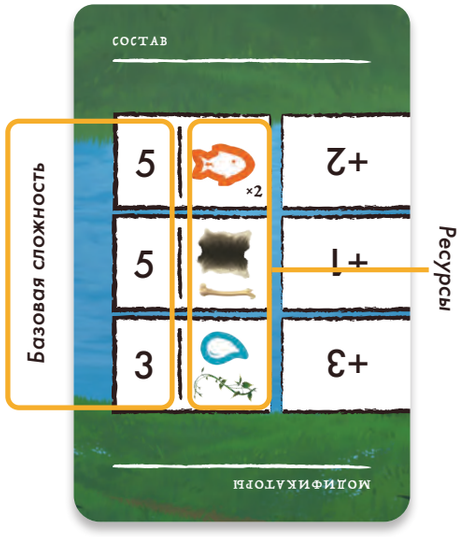
Озеро



Река



Болото



В составе этой карты три варианта: две рыбы в верхней строке, шкура и кость в средней, вода и волокно в нижней.

2. Откройте течения и области заброса

Возьмите верхнюю карту из колоды рыбалки и поместите её горизонтально, стороной с течениями и областями заброса вверх. Поместите эту карту так, чтобы её номер был внизу, а левая часть накрывала область с модификаторами карты, выложенной на этапе 1.



Номер карты *Области заброса* *Течения*

Области заброса — это клетки, на которые назначают кубики после броска. Каждая область расположена вдоль хотя бы одного течения, пересекающего карту слева направо.

3. Бросьте кубики

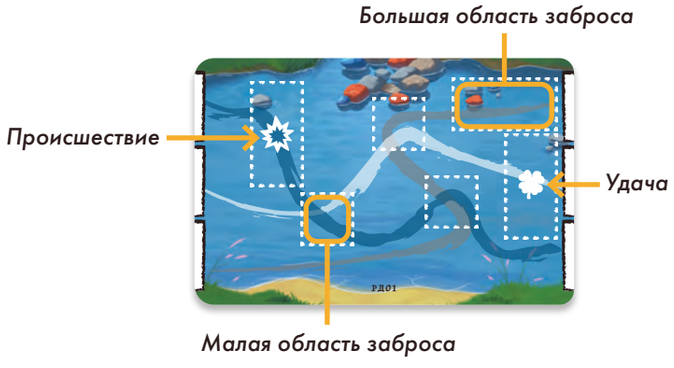
Бросьте 4 кубика. Если у вашего персонажа есть любые способности, позволяющие изменить, добавить или перебросить кубики во время рыбалки, их можно использовать на этом этапе. Некоторые эффекты могут позволить вам бросить и назначить на области заброса больше 4 кубиков.

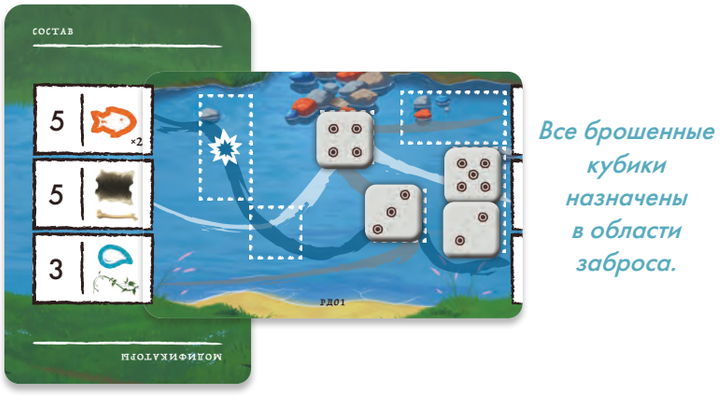


Пример броска

4. Назначьте кубики

Назначьте кубики в области заброса по своему выбору. В каждую малую область можно назначить не более 1 кубика, в большую — не более 2. Если хотя бы 1 кубик был назначен в область заброса с символом происшествия (✸) или удачи (✤), персонаж получает штраф (при происшествии) или дополнительные материалы (при удаче) на этапе 6.



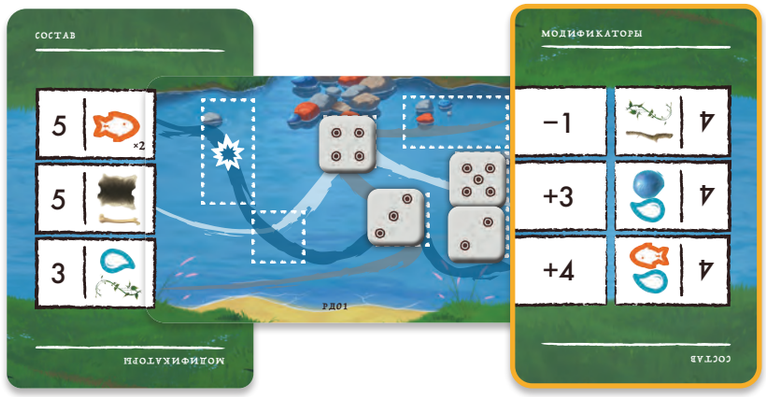


Все брошенные кубики назначены в области заброса.

Чтобы назначить кубики в области заброса, поместите любые из брошенных на предыдущем этапе кубиков в области заброса, не превышая максимально возможное количество кубиков области и сохраняя выпавшие результаты. Можете по желанию назначить только 1 кубик (а не 2) в большую область заброса. Необязательно назначать все кубики. Можете даже не назначать ни одного, если хотите.

5. Откройте модификаторы

Возьмите верхнюю карту из колоды рыбалки и поместите её вертикально, чтобы слово «модификаторы» было наверху. **Модификаторы** изменяют значения базовой сложности для каждого состава: увеличивают (+), уменьшают (–) или умножают (×) её.



Модификаторы этой карты уменьшают одну базовую сложность на 1, а другие две увеличивают на 3 и 4 соответственно.

На карте 3 модификатора, меняющие базовые сложности для получения каждого ресурса. Течения определяют, какая базовая сложность сочетается с каким модификатором, соединяя состав и модификаторы. Эти значения образуют **итоговую сложность** для каждого течения.

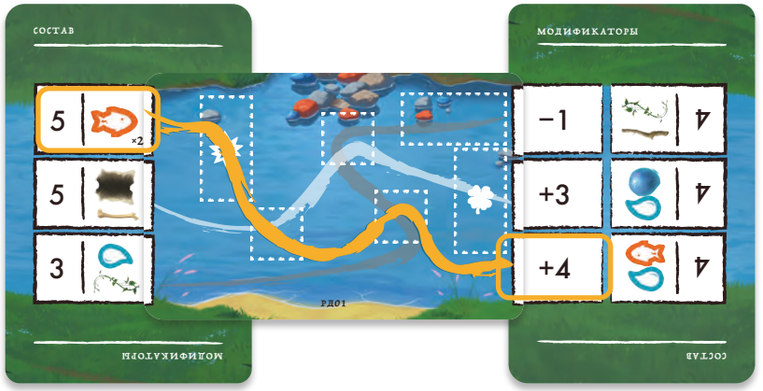
6. Разыграйте области заброса

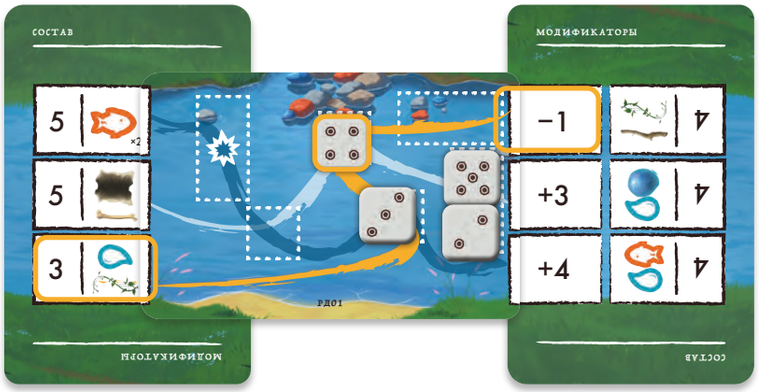
На этом этапе разыграйте каждую область заброса, по одной за раз, если в неё назначен хотя бы один кубик. Разыграв все области заброса таким образом, завершите действие рыбалки.

Чтобы разыграть область заброса, сравните общий результат всех кубиков в этой области заброса с итоговой сложностью одного из течений, пересекающих эту область.

Если общий результат равен итоговой сложности этого течения или превышает её, персонаж успешно порыбачил в этой области заброса и получает ресурсы, указанные в составе, от которого начинается выбранное течение. В противном случае рыбалка в этой области заброса считается неуспешной и персонаж ничего не получает.

Базовая сложность верхнего состава (приносит 2 рыбы) составляет 5. Течение, начинающееся от этого состава, соединяется с нижним модификатором «+4». Итоговая сложность этого течения равняется 9 (5 + 4).





Игрок разыгрывает область заброса, куда назначил кубик с результатом, равным 4. Эту область заброса пересекают 2 разных течения. Одно соединяет средний состав со средним модификатором, а другое — нижний состав с верхним модификатором. Игрок выбирает второе из этих течений для розыгрыша области заброса. Его итоговая сложность составляет 2 (базовая сложность 3 и модификатор «–1»).
Так как итоговая сложность течения меньше результата на кубике, назначенном в эту область заброса, она считается успешно разыгранной. Персонаж получает материалы (1 воду и 1 волокно) из состава этого течения. Игрок убирает кубик с результатом 4 и переходит к розыгрышу другой области заброса.

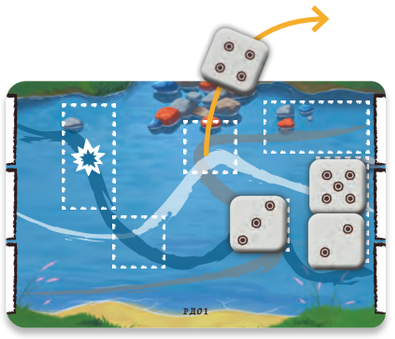
Разыграв область заброса, уберите все кубики, назначенные в неё. Это поможет отследить, какие области заброса уже разыграны, и не позволит разыграть их повторно, даже если область пересекают несколько течений. Можно разыграть больше одной области заброса, находящихся в одном и том же течении, если вы назначили кубик в каждую из них.
Если вы успешно разыграли область заброса с символом удачи (✤), ваш персонаж получает дополнительные ресурсы в зависимости от особенности местности, где он рыбачил:

- **Озеро.** Дополнительно получите 1 рыбу.
- **Река.** Дополнительно получите 1 воду.
- **Болото.** Дополнительно получите 1 волокно или 1 дерево.

Если вы неуспешно порыбачили в области заброса с символом происшествия (✵), ваш персонаж получает штраф в зависимости от особенности местности, где он рыбачил:

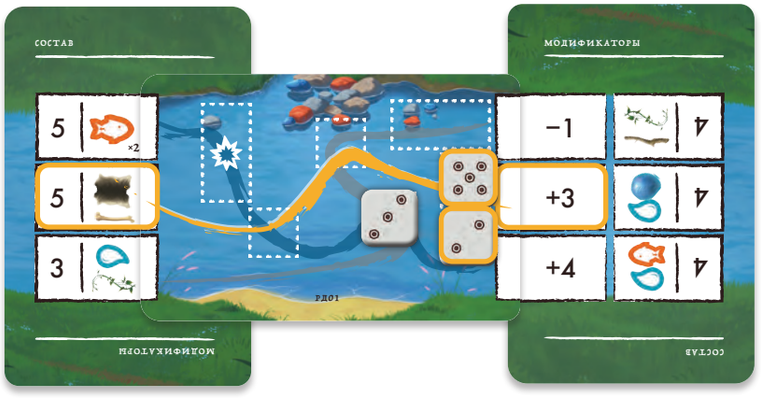
- **Озеро.** Потеряйте 1 энергию.
- **Река.** Получите 1 лёгкую травму.
- **Болото.** Получите 1 лёгкую болезнь.

Разыграв все области заброса с назначенными кубиками, завершите действие рыбалки и замешайте все карты рыбалки обратно в колоду.

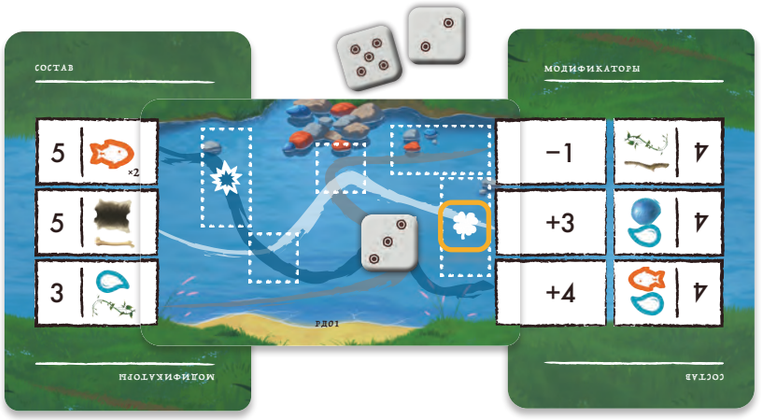


После розыгрыша области заброса уберите из неё все кубики.

Во второй области заброса, которую разыгрывает игрок, общий результат на кубиках равняется 7 (5 + 2). Лишь одно течение пересекает эту область заброса, его итоговая сложность равняется 8 (5 + 3). Так как общий результат на кубиках меньше итоговой сложности, область заброса разыграна неуспешно. Персонаж не получает ресурсов из состава этого течения.

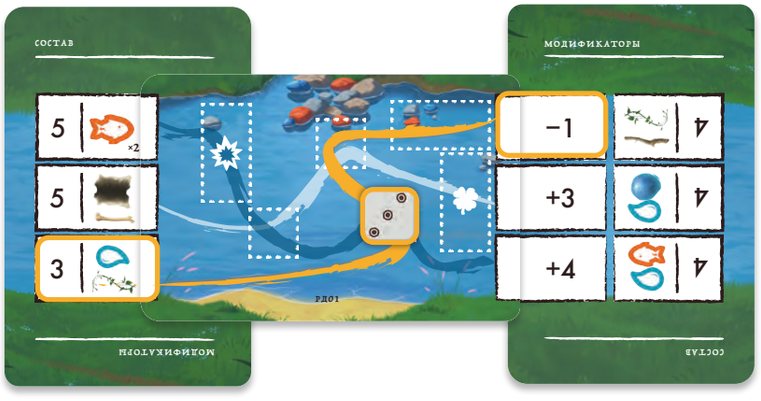


Игрок убирает кубики и видит символ удачи (🍀). Так как эта область заброса была разыграна неуспешно, персонаж игрока не получает никаких бонусов за этот символ.



В последней разыгрываемой области заброса кубик с результатом 3. Два течения пересекают эту область. Одно соединяет верхний состав с нижним модификатором, поэтому итоговая сложность равняется 9 (5 + 4), а другое соединяет нижний состав с верхним модификатором, поэтому итоговая сложность равняется 2 (3 – 1).

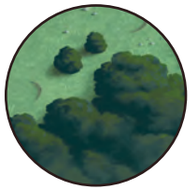
Игрок решает снова выбрать нижнее течение, поэтому область заброса разыграна успешно. Следовательно, персонаж получает 1 воду и 1 волокно. Игрок убирает последний кубик и завершает действие рыбалки.



ДОБЫЧА ПРИПАСОВ

Добыча припасов — это местное действие, позволяющее персонажам находить различные объекты: природные богатства, чтобы собирать с них ресурсы, или диких зверей, чтобы на них охотиться. Персонаж может выполнить это действие, если находится на участке местности с **лесом** или **степью**. Исследуя новые регионы, вы можете найти другие особенности местности, где сможете добывать припасы.

Выполняя это действие, используйте колоду добычи припасов той особенности местности, где сейчас персонаж добывает припасы.



Лес



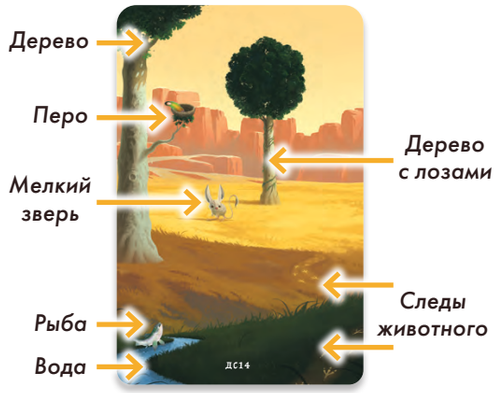
Степь



Колода добычи припасов в лесу



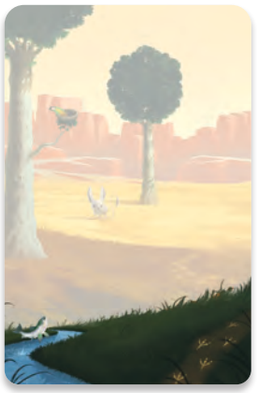
Колода добычи припасов в степи



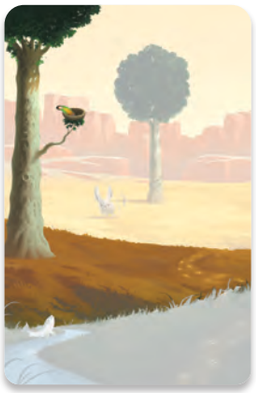
Карта добычи припасов, где есть природные богатства и дикие звери.

На картах добычи припасов изображены разные объекты: деревья, кусты, ручьи и дикие звери, которые могут принести персонажу ресурсы.

Все карты добычи припасов поделены на три части: **передний план**, **средний план** и **задний план**. Каждый объект на карте расположен в одной из этих частей. На переднем плане находятся ближайшие к персонажу объекты, на заднем — самые удалённые.



Передний план



Средний план



Задний план

Чтобы выполнить действие добычи припасов, персонаж тратит **2 энергии** (⚡⚡) и **истощает** участок (см. с. 59). Затем перемешайте колоду добычи припасов и пройдите описанные ниже этапы.

1. Поиск

Во время **поиска** выкладывайте по одной карте добычи припасов лицевой стороной вверх в область добычи, расширяя её, пока не решите остановиться. Чем больше карт вы выложите перед собой, тем больше у вас будет возможностей для сбора и охоты, но тем опаснее будет поиск и тем вероятнее, что персонажа заметит **хищник** (см. с. 48). Можете как угодно помещать карты в свою область, распределять их и менять местами. Порядок карт в области не имеет значения.



Хищник

Для поиска возьмите 2 верхние карты из колоды добычи припасов, соответствующей особенности местности, где ваш персонаж добывает припасы (например, степь или лес), и посмотрите их лицевую сторону. Затем выберите из них одну и поместите её лицевой стороной вверх в свою игровую область, а вторую замешайте обратно в колоду. Карта, которую вы выложили лицевой стороной вверх, становится первой картой в области добычи.

Игрок, выполняющий действие добычи припасов, хочет расширить область добычи. Он берёт 2 карты из нужной колоды, затем замешивает одну обратно, а другую выкладывает в область добычи.



После того как вы взяли 2 карты из колоды, если **в области добычи есть хотя бы один хищник**, соблюдайте нижеуказанные правила выбора карты.

- Вы **должны** выбрать карту с хищником, если можете.
- Если на обеих картах есть хищник, вы должны выбрать ту, где хищник на том же плане, что и любые другие хищники в области добычи, или ближе.

Выполняя действие добычи припасов, вы можете повторять поиск сколько угодно раз, пока не закончится колода. **Однако если хищник появляется на переднем плане карты в области добычи, то он замечает вашего персонажа.** В этом случае завершите этап поиска и разыграйте встречу с хищником (см. раздел «Встреча с хищником», с. 48) вместо того, чтобы собирать ресурсы или охотиться.



Хищник на переднем плане

2. Сбор или охота

Когда вы решаете прекратить поиск, выберите, чем дальше займётся персонаж, — **сбором** ресурсов или **охотой**.

Сбор

Сбор позволяет персонажу получить ресурсы с **природных богатств** из своей области добычи.

Персонаж может собирать ресурсы с природных богатств пяти типов: деревьев, злаковых культур, корневых растений, орешников и ручьёв. Так они выглядят на картах добычи припасов:



Деревья



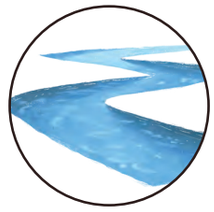
Злаковые культуры



Корневые растения



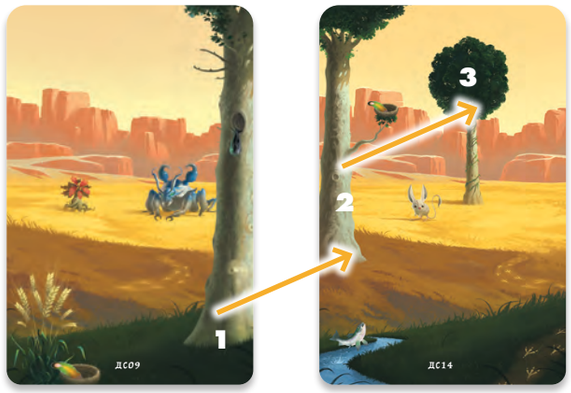
Орешники



Ручьи

Одним действием добычи припасов персонаж может собрать ресурсы не более чем с 3 природных богатств и строго **одного типа**. Например, если вы решили, что персонаж будет собирать ресурсы с корневых растений, он может сделать это с трёх таких в рамках одного действия добычи припасов, но не может этим же действием собрать ресурсы ещё, к примеру, со злаковых культур.

Чтобы собрать ресурсы с природного богатства, оно должно быть в **досягаемости** персонажа. Все объекты на переднем плане всегда в досягаемости. Объекты на среднем плане в досягаемости персонажа, если он собрал ресурсы с природного богатства того же типа на переднем плане. Объекты на заднем плане в досягаемости персонажа, если он собрал ресурсы с природного богатства того же типа на среднем плане. Порядок карт в области добычи неважен для сбора ресурсов (или охоты).



Персонаж собирает ресурсы с дерева на переднем плане (1). Это значит, что он также может собрать ресурсы с дерева на среднем плане (2), а затем — с дерева на заднем (3).



Если персонаж решит собирать ресурсы с корневого растения на переднем плане, то он не сможет собрать ресурсы со второй карты с корневым растением, потому что это природное богатство расположено на заднем плане (так как персонаж не собрал ресурсы с природного богатства на среднем плане, природное богатство на заднем остаётся вне досягаемости).

Когда персонаж собирает ресурсы с природного богатства, он помещает их из запаса в свой инвентарь. Каждое природное богатство приносит один из соответствующих ресурсов:

- **Деревья:** дерево (материал, см. с. 107).
- **Злаковые культуры:** злаки.
- **Корневые растения:** коренья.
- **Ручьи:** воду.
- **Орешники:** орехи.

Обычно персонаж может собирать ресурсы не более чем с 3 природных богатств за одно действие добычи припасов. Эти природные богатства могут быть на одной карте или нескольких, но должны быть в досягаемости. Каждое природное богатство принесёт хотя бы 1 ресурс (см. выше), но может принести ещё и бонусные. Иногда вокруг видимых объектов или на них скрыты **бонусные ресурсы**: облачный, речной, солнечный камни, кости, перья, грибы, рыба, смола и волокна. Так они выглядят на картах добычи припасов:



Речной камень



Облачный камень



Солнечный камень



Рыба



Волокно (лозы на стволах деревьев)



Кость



Гриб



Смола

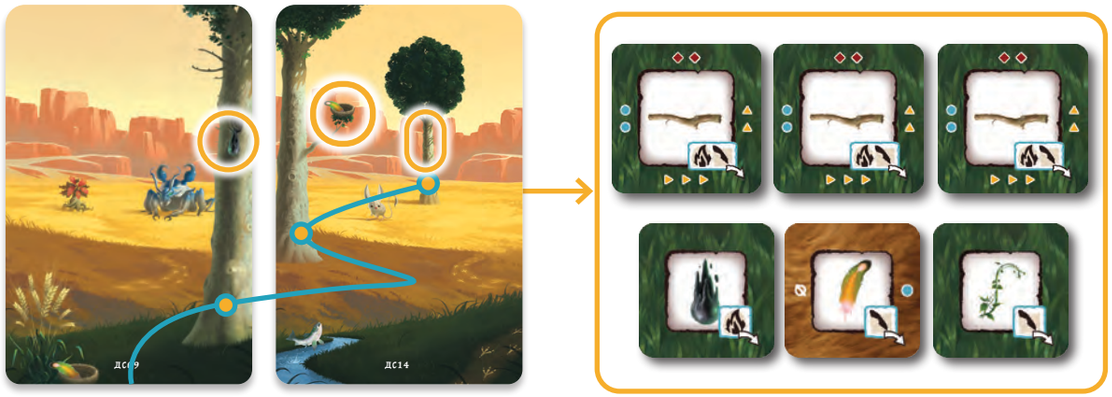


Перо

Когда персонаж собирает ресурсы с природного богатства, где есть бонусный ресурс, он получает и бонусный: берёт его из запаса и помещает в свой инвентарь. Персонаж получает по 1 соответствующему ресурсу за каждое найденное природное богатство с бонусным ресурсом.

Завершив сбор ресурсов, замешайте все карты из своей области добычи обратно в соответствующую колоду добычи припасов.

У каждого дерева в этой области есть бонусный ресурс (обведены на рисунке справа). Если персонаж собрал ресурсы со всех 3 деревьев, он получает 3 дерева, 1 смолу, 1 перо и 1 волокно.



Область добычи

Собранные ресурсы

Охота

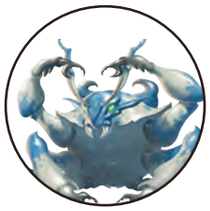
Персонаж может охотиться на диких зверей, которые находятся в области добычи. Успешная охота может принести ресурсы — дичь и животные материалы, например кости. Звери, которые не вредят здоровью персонажа, бывают 2 типов: мелкие и крупные. Осмелившийся персонаж может также охотиться и на хищников, но это рискованно. Дикие звери показаны на картах добычи припасов так:



Мелкий зверь



Крупный зверь



Хищник



Зверь на заднем плане в досягаемости персонажа, потому что следы животных есть на переднем и среднем планах.

Персонаж может охотиться не более чем на 3 мелких зверей, 1 крупного зверя или 1 хищника за одно действие добычи припасов. Чтобы персонаж мог поохотиться на диких зверей, они должны быть в досягаемости персонажа, выполняющего действие добычи припасов. Персонаж может расширить зону досягаемости, пройдя по следам животных в области добычи. Если на переднем плане есть следы животных, он может охотиться на среднем плане. Если следы есть на переднем и среднем планах, он может охотиться на заднем плане. Мелкие звери на среднем плане доступны для охоты, если на переднем плане есть другой мелкий зверь и/или следы; мелкие звери на заднем плане доступны для охоты, если на переднем и среднем планах есть мелкие звери и/или следы.

Персонаж должен провести **встречу**, когда он охотится на крупного зверя, мелких зверей или хищника либо когда его заметил хищник. По результату встречи определится, получит ли персонаж ресурсы, и какие именно. Если результат благоприятный, персонаж обычно получает дичь, шкуру, кости и жилы (см. с. 107) в разных сочетаниях; при неблагоприятном результате он не получает ничего (кроме, возможно, травм).

У зверей, как и у природных богатств, иногда бывают бонусные ресурсы. Если персонаж поохотился на зверя с бонусным ресурсом, он получает такой бонус, только если получил и другие ресурсы в этой встрече.

Завершив охоту, замешайте все карты из своей области добычи обратно в соответствующую колоду добычи припасов.



ВСТРЕЧИ НА ОХОТЕ

Персонаж должен провести встречу, когда он охотится на крупного зверя, мелких зверей или хищника либо когда его заметил хищник. Встречи могут произойти и в других случаях по указаниям игровых эффектов.

Охота на мелких зверей

Чтобы поохотиться на мелких зверей, персонаж проводит проверку проворства (≈). Исход проверки зависит от количества мелких зверей, на которых охотится персонаж:

1 мелкий зверь

≥6 Вы схватили мелкое изворотливое существо. Получите 1 дичь и 1 жилу.

1–5 Существо ускользнуло в нору под кустом и было таково. Без эффекта.

2 мелких зверя

≥7 Вы быстро перехватили двух мелких существ, прежде чем они успели сбежать. Получите 2 дичи, 1 жилу и 1 кость.

1–6 Существа разбежались. Охота не удалась. Без эффекта.

3 мелких зверя

≥8 Вы мастерски поймали всех трёх мелких существ. Получите 3 дичи, 2 жилы и 1 кость.

1–7 Ваши попытки провалились, и все три зверька ускользнули. Без эффекта.

Охота на крупного зверя

Чтобы поохотиться на крупного зверя, персонаж проводит проверку проворства (≈) и разыгрывает исход в зависимости от результата:

≥10 Вы побороли грациозное рогатое существо. Получите 4 дичи, 2 жилы, 1 кость и 1 шкуру.

1–9 Существо ускользнуло от вас, исчезнув в пятнистом от солнца лесу. Без эффекта.

Встреча с хищником

Хищник может заметить персонажа при сборе ресурсов или стать целью его охоты. В любом случае персонаж должен решить, **сразиться** или **отступить**.

Сражение с хищником

Чтобы сразиться с хищником, персонаж должен провести проверку проворства (≈) или мощи (), после чего разыграть исход в зависимости от результата:

≥12 Вы сразили хищника! Получите 4 дичи, 2 клыка, 2 ракушки и 2 жилы.

1–11 Вы едва ускользнули живым. Получите 1 тяжёлую травму ().

Отступление

Чтобы отступить из встречи с хищником, персонаж должен провести проверку проворства (≈) или чутья (), после чего разыграть исход в зависимости от результата:

≥10 Вы ускользнули невредимым! Без эффекта.

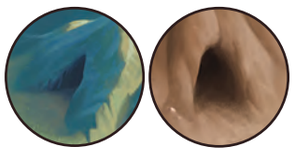
1–9 Острейшие зубы существа поранили вас при бегстве. Получите 1 тяжёлую травму () и сбегите (см. раздел «Бегство», с. 55).



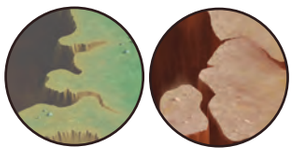
ДОБЫЧА ИСКОПАЕМЫХ

Добыча ископаемых — это местное действие, позволяющее персонажам получать материалы. Однако оно может быть опасно и зависит от знамений.

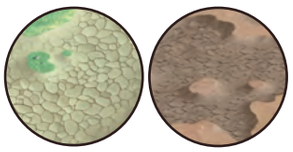
Персонаж может выполнить это действие, если находится на участке местности с **пещерой**, **пропастью**, **сухой равниной**, **мореной** или **горой**. Если на участке несколько таких особенностей местности, то персонаж должен выбрать одну из них перед выполнением действия.



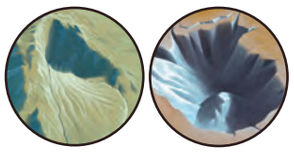
Пещера



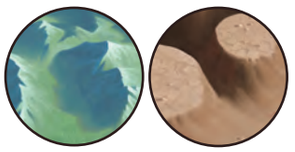
Пропасть



Сухая равнина



Морена



Гора

Перед добычей ископаемых положите различные жетоны добычи ископаемых в мешочек. Состав добавляемых жетонов зависит от особенности местности, где выполняется добыча. У каждого из 4 типов камней (облачный камень, речной камень, глина и солнечный камень) по 5 жетонов, и на каждом изображено одно из 5 знамений (см. раздел «Знамения», с. 61).

Примеры жетонов добычи ископаемых



Глина



Облачный камень



Речной камень



Солнечный камень

При добыче ископаемых вы берёте жетоны из мешочка и разыгрываете эффекты знамения со взятого жетона.

Чтобы выполнить действие добычи ископаемых, персонаж тратит **2 энергии** (⚡⚡) и **истощает** участок (см. с. 59). Затем пройдите описанные ниже этапы.

1. Возьмите жетоны добычи ископаемых

Возьмите все 5 жетонов добычи ископаемых каждого типа, доступных на выбранной особенности местности, как описано ниже.

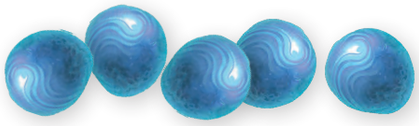
- **Пещера:** по 5 облачных камней, речных камней, солнечных камней (всего 15 жетонов).
- **Пропасть:** по 5 глины, речных камней, солнечных камней (всего 15 жетонов).
- **Сухая равнина:** по 5 глины, солнечных камней (всего 10 жетонов).
- **Морена:** по 5 облачных камней, речных камней, солнечных камней (всего 15 жетонов).
- **Гора:** по 5 облачных камней, солнечных камней (всего 10 жетонов).



Если персонаж добывает ископаемые в горе, он берёт 5 облачных камней и 5 солнечных камней.

2. Перемешайте жетоны добычи ископаемых

Переверните все взятые жетоны так, чтобы на них не были видны знамения, и перемешайте их, разделив по типам.





Сложив все 5 облачных камней и все 5 солнечных камней по отдельности, игрок переворачивает жетоны стороной со знамением вниз и перемешивает их также по отдельности.

3. Подготовьте мешочек для ископаемых

Не подсматривая знамения на другой стороне перемешанных жетонов добычи ископаемых, возьмите определённое их количество и поместите в мешочек. Количество жетонов зависит от особенности местности, на которой добываются ископаемые.

- **Пещера:** облачный камень (1 шт.), речной камень (2 шт.), солнечный камень (2 шт.).
- **Пропасть:** глина (2 шт.), речной камень (2 шт.), солнечный камень (1 шт.).
- **Сухая равнина:** глина (3 шт.), солнечный камень (2 шт.).
- **Морена:** облачный камень (2 шт.), речной камень (2 шт.), солнечный камень (1 шт.).
- **Гора:** облачный камень (3 шт.), солнечный камень (2 шт.).

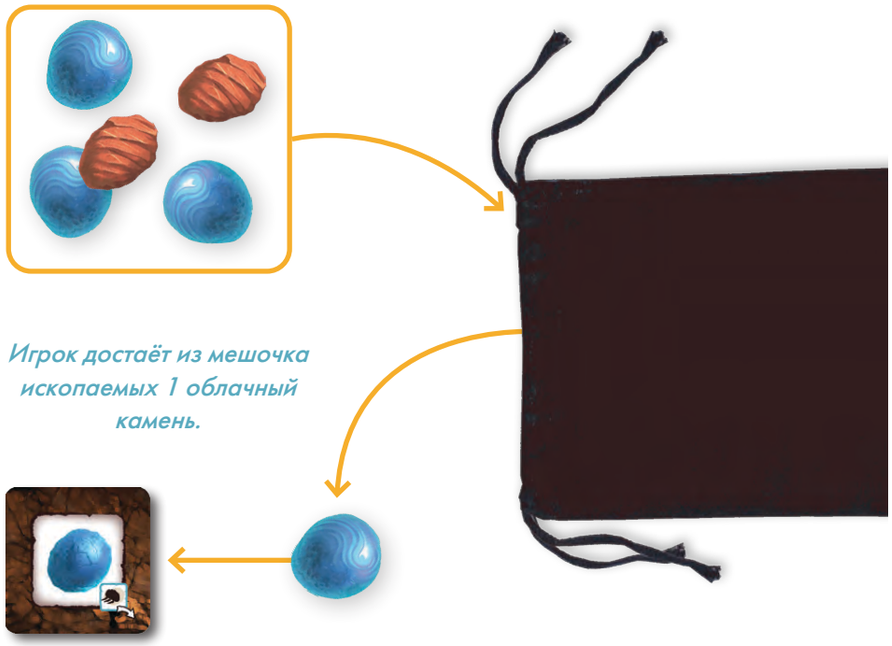
Положив нужные жетоны в мешочек, потрясите его, чтобы жетоны перемешались, или просто перемешайте их рукой.

4. Достаньте жетон

Достаньте 1 жетон добычи ископаемых из мешочка. Так как у каждого жетона своя форма, вы можете ощупать их, чтобы достать желаемый.

Затем, прежде чем вы откроете знамение на другой стороне, ваш персонаж получает жетон материала в зависимости от вытащенного жетона добычи ископаемых.

Добывая ископаемые в горе, игрок берёт 3 облачных камня и 2 солнечных камня и кладёт их в мешочек.



Игрок достаёт из мешочка ископаемых 1 облачный камень.

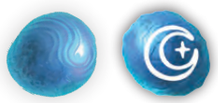
Персонаж добыл облачный камень. Прежде чем игрок откроет знамение на другой стороне жетона, его персонаж получает 1 жетон материала — облачный камень.

5. Откройте знамение и разыграйте эффекты

Затем откройте знамение вытащенного из мешочка жетона и разыграйте эффект этого знамения:

- Если открытое знамение совпадает с текущим (описано ниже), обратитесь к таблице добычи ископаемых на с. 183 кодекса и разыграйте эффекты на пересечении совпавшего знамения и особенности местности, на которой проходила добыча. Разыграв этот эффект из таблицы, перейдите к этапу 6.
- Если открытое знамение не совпадает с текущим, у него нет особого эффекта. Перейдите к этапу 6.

Текущее знамение — это символ на верхней карте стопки сброса карт ночи. Если такой стопки сброса нет, текущее знамение (или знамения) указано на текущей карте испытания. Текущих знамений может быть несколько, как указано на картах ночи или испытаний. Подробные правила знамений приведены на с. 61.



Открыто знамение луны.

6. Продолжайте добычу ископаемых

Решите, продолжит ли ваш персонаж добывать ископаемые или нет. Если в эффекте не сказано иное, персонаж может добыть не более 3 жетонов за действие. Чтобы добыть ещё один жетон, повторите этапы 4 и 5.

Завершив действие добычи ископаемых, достаньте все жетоны из мешочка и уберите все жетоны добычи ископаемых обратно в запас.

ФАЗА НОЧИ

В фазе ночи пройдите несколько этапов подготовки к следующему дню. Персонажи будут отдыхать и получать преимущества от еды, воды, огня и убежища. Однако ночь непредсказуема, и ночные события могут помешать персонажам отдыхать слишком уж безмятежно.

Чтобы разыграть фазу ночи, пройдите описанные ниже этапы для каждого персонажа.

1. Проверьте, жив ли персонаж

Проверьте, жив ли ваш персонаж (или персонажи). Персонаж умирает, если все деления его шкалы здоровья накрыты жетонами недугов. Не забывайте, что длина шкалы здоровья у персонажа бывает разной в зависимости от количества персонажей в игре (см. с. 55).

Если персонаж умирает, пройдите этапы из раздела «Умершие персонажи» на с. 70, прежде чем перейти к следующему этапу фазы ночи.



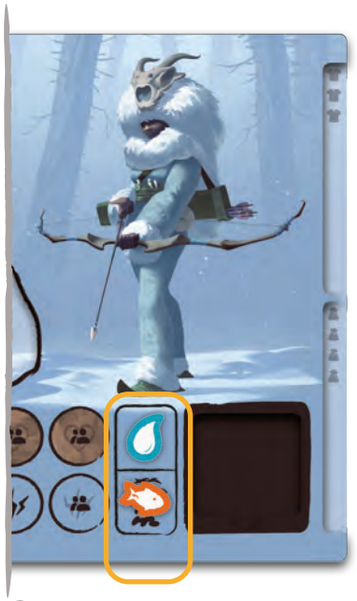
2. Восстановитесь

Персонажи могут потребить еду и/или воду, чтобы восполнить энергию, уменьшить значения состояний и избежать травм. Чтобы потребить еду и/или воду, персонаж возвращает жетон еды и/или воды со своего планшета мантии в запас. Персонаж может потребить скоропортящуюся еду (свежую или несвежую) или обработанную жёсткую (см. раздел «Еда и вода», с. 19). Персонаж может потребить не более 1 еды и 1 воды за ночь.

Персонаж восстанавливает энергию (переверните жетоны энергии стороной ϟϟ вверх) в зависимости от типа восстановления:

- **Отдохнувшие персонажи.** Каждый получает энергию в зависимости от количества персонажей в игре.
  - 1 или 2 персонажа: каждый получает 2 энергии.
  - 3 или 4 персонажа: каждый получает 1 энергию.
- **Накормленные персонажи.** Если персонаж потребил еду на этом этапе, он дополнительно получает 1 энергию.
- **Напоенные персонажи.** Если персонаж потребил воду на этом этапе, он дополнительно получает 1 энергию.
- **Согретые персонажи.** Каждый персонаж согревается в убежище или у огня. Если персонаж находится на участке, где есть убежище и/или огонь, он получает 1 энергию.

Советуем в фазе дня помещать жетоны еды и воды, которые персонажи хотят потребить ночью, в соответствующую область на их планшетах мантий (см. изображение справа). Эти ячейки нужны для хранения в них жетонов еды и воды, которые персонаж решит потребить позже. Они помогут вам подготовиться к перераспределению инвентаря, не выделяя место для жетонов еды и воды в рюкзаке для ресурсов, потому что те будут сброшены после потребления.



Отложенные жетоны воды и еды

3. Уменьшите недуги или получите травмы

Каждый персонаж или уменьшает недуг, или получает лёгкую травму по следующим правилам:

- **Сытые персонажи.** Каждый персонаж, потребивший **и** еду, **и** воду на этапе восстановления, может уменьшить один из своих недугов по выбору (см. раздел «Здоровье», с. 55).
- **Голодающие персонажи.** Каждый персонаж не потребивший **ни** еду, **ни** воду на этапе восстановления, получает одну лёгкую травму (см. раздел «Здоровье», с. 55).

4. Выполните ночные действия

Ночью персонажи могут выполнять разные ночные действия, которые обычно можно найти на картах предметов. Ночные действия не требуют энергии, их описание всегда сопровождает символ ночного действия (☾), и разыграть их можно только ночью. Персонажи могут выполнять ночные действия в любом порядке по выбору, но каждое ночное действие можно выполнить только раз за фазу ночи.



Эффекты с символом ночного действия можно разыграть только во время фазы ночи.

5. Уменьшите значения жетонов

Уменьшите значения жетонов (см. раздел «Уменьшение значений жетонов», с. 66) на поле и в инвентарях персонажей:

- **Порча пищевых продуктов.** Уменьшите свежесть всей скоропортящейся еды в инвентаре своего персонажа, включая ту, что на предметах или в инвентаре связанных с персонажем компаньонов. Кроме того, уменьшите свежесть всей скоропортящейся еды в сооружениях. Некоторые сооружения не позволяют еде портиться.
- **Рекультивация.** Уменьшите истощение на каждом участке с жетоном истощения (см. раздел «Жетоны истощения», с. 59).
- **Поддержание огня.** Уменьшите огонь на каждом участке с жетоном огня (см. раздел «Жетоны огня», с. 57). Вместо уменьшения любой персонаж может сбросить 1 дерево из своего инвентаря, чтобы снова разжечь огонь на своём участке. Когда огонь снова разожжён, его жетон помещают стороной со стрелкой вверх.

6. Перераспределите инвентарь

Персонажи, находящиеся на одном участке, могут обменяться ресурсами и предметами, не тратя ϟ. Все ресурсы и предметы можно передавать только при взаимном согласии.

Затем все игроки **должны** перераспределить инвентари своих персонажей так, чтобы все ресурсы помещались в мешки для ресурсов на планшетах мантий. Жетоны ресурсов в мешке должны лежать плашмя, их нельзя складывать друг на друга, они не должны выходить за пределы отведённого пространства мешка. Вы можете перемещать и вращать ресурсы внутри мешка как хотите и перемещать ресурсы из мешка в другие места, если такие есть, — например на карты предметов или в сооружения поселений на участке, где находится персонаж. Персонаж должен сбросить любые ресурсы, которые не помещаются полностью в мешке или которые невозможно разместить на картах предметов или сооружений либо в инвентаре животных-компаньонов.

Ресурсы различаются формами и размерами, поэтому занимают разное место в мешке персонажа.

В следующей фазе дня в мешке персонажа снова может находиться любое количество ресурсов, даже если они не полностью вмещаются. Эти ресурсы могут храниться так до розыгрыша этого этапа в следующей фазе ночи.



Расположение ресурсов в мешке персонажа.

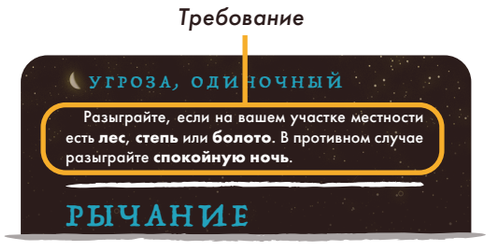
7. Разыграйте карты ночи

Для каждого персонажа (по одному за раз) в выбранном игроками порядке разыграйте карту ночи. Знамение в нижней части последней разыгранной карты ночи становится текущим (см. раздел «Знамения», с. 61).

На картах ночи представлены разные события, которые происходят ночью, когда персонажи отдыхают. Часто они требуют от персонажей провести проверки или выбрать что-либо.

Чтобы разыграть карту ночи, откройте верхнюю карту колоды ночи. Если там нет карт, а нужно открыть новую, перемешайте её стопку сброса, чтобы собрать новую колоду ночи и открыть её верхнюю карту.

Затем прочитайте весь текст с открытой карты.



Требование этой карты ночи: персонаж должен находиться на участке с лесом, степью или болотом.

В верхней части карты ночи может быть требование, которому персонаж или персонажи должны соответствовать перед розыгрышем оставшейся части карты. Если такое требование есть, оно часто касается определённых особенностей местности на участке, где находится персонаж. Если на карте вместо этого просто указано «разыграйте», то у неё нет требований — разыграйте её сразу.

Если персонаж соответствует требованию со взятой карты ночи, следуйте оставшимся её указаниям. Если нет, разыграйте **спокойную ночь**.

На карте ночи всегда есть хотя бы одно ключевое слово, например «один», «защитник», «погода» или «угроза». У слова самого по себе нет игровых эффектов, но другие эффекты могут ссылаться на него.

После розыгрыша положите карту ночи в стопку сброса колоды ночи лицевой стороной вверх.

Спокойная ночь

Спокойная ночь — это мирное время для отдыха, когда не происходит никаких неожиданностей.

Проведя спокойную ночь, персонаж получает 1 энергию (). Если он уже набрал максимальное количество энергии, он получает одиночное усиление () к любой характеристике по своему выбору (см. раздел «Усиления», с. 14).

После розыгрыша спокойной ночи положите взятую карту ночи в стопку сброса колоды ночи.

8. Увеличьте активность и разыграйте события испытания

Увеличьте активность () на 1 на шкале активности. Затем разыграйте все события испытания, указанные на обороте текущей карты испытания, если их порог активности был достигнут или превышен и они ещё не были разыграны. Если таких событий несколько, разыгрывайте их в порядке возрастания порога активности — от меньшего к большему.

9. Проверьте население и недовольство

На этом этапе проверьте шкалы населения ( ) и недовольства () и разыграйте следующие исходы, если необходимо:

- Если фишка на шкале населения находится на делении «0», прочтите исход 333 на с. 41 кодекса.
- Если фишка на шкале недовольства находится на делении «20», прочтите исход 418 на с. 49 кодекса.

Подробнее о шкалах общины см. в разделе «Шкалы общины» на с. 67.

Затем завершите текущую фазу ночи и перейдите к следующей фазе дня.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ПРИВЕДЕНЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НУЖНО ЗНАТЬ ДЛЯ ПОЛНОЦЕННОЙ ИГРЫ.

БЕГСТВО

Некоторые игровые эффекты заставляют персонажей **сбежать** или позволяют это сделать. Когда персонаж сбега́ет, поместите его фигурку на случайный соседний участок местности, на который укажет результат броска кубика (см. раздел «Случайность», с. 99). При этом не берите карту пути и не разыгрывайте тернистый путь. Если по эффекту персонаж сбегает на неисследованный участок, переверните этот участок исследованной стороной вверх и поместите на него фигурку персонажа.

ОДИНОЧКА

Персонаж считается **одиночкой**, если находится на участке один. Некоторые игровые эффекты могут повлиять на него. Персонаж с животным-компаньоном или на участке с поселением всё равно считается одиночкой.

ЗДОРОВЬЕ

На шкале здоровья отображаются травмы и болезни персонажа.

Используйте первые три ячейки шкалы вне зависимости от количества персонажей в игре.



Тяжёлая травма *Лёгкая травма* *Тяжёлая болезнь* *Лёгкая болезнь*

Две оставшиеся ячейки шкалы с символами персонажей используйте только в партиях с определённым количеством персонажей: четвёртую слева ячейку — если персонажей в игре 3 или меньше, пятую слева — в партиях с 1 или 2 персонажами.

Травмы и болезни — это **недуги**: они представлены двусторонними жетонами. Разные стороны жетонов показывают разные степени недуга.

Шкала здоровья



ПОЛУЧЕНИЕ НЕДУГОВ

Когда персонаж получает недуг, либо добавьте новый жетон недуга на его шкалу здоровья, либо переверните уже лежащий там жетон лёгкого недуга стороной тяжёлого недуга вверх.

Если персонаж получает новый недуг, возьмите жетон этого недуга из запаса и поместите в пустую ячейку шкалы здоровья нужной стороной вверх (лёгкого или тяжёлого недуга).



Персонаж получает лёгкую болезнь (), и игрок помещает соответствующий жетон стороной лёгкой болезни вверх в пустую ячейку шкалы здоровья.

Если персонаж получает лёгкий недуг, а у него уже есть лёгкий недуг того же типа на шкале здоровья, переверните этот жетон, увеличивая степень с лёгкой до тяжёлой, и не берите новый жетон.



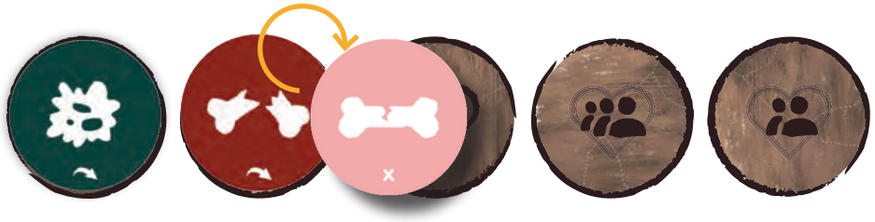
Если персонаж с лёгкой болезнью получает ещё одну такую же, игрок переворачивает жетон лёгкой болезни на шкале здоровья стороной тяжёлой болезни () вверх.

Если персонаж получает тяжёлый недуг, всегда помещайте дополнительный жетон на его шкалу здоровья, если можете. Если на его шкале здоровья нет пустых делений, действуйте так, будто персонаж получил лёгкий недуг.

УМЕНЬШЕНИЕ НЕДУГОВ

Некоторые игровые эффекты позволяют персонажу уменьшить недуг. Уменьшение недуга зависит от его степени.

Чтобы уменьшить тяжёлый недуг, переверните любой жетон тяжёлого недуга на шкале здоровья персонажа стороной лёгкого недуга вверх, уменьшая его степень.

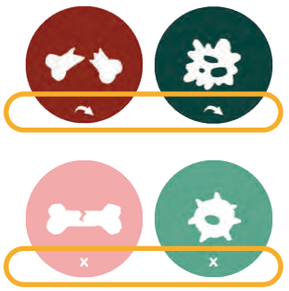


Игрок уменьшает тяжёлую травму персонажа до лёгкой, переворачивая жетон травмы.

Жетоны тяжёлых недугов отмечены стрелкой, чтобы напоминать вам, что при уменьшении недуга жетон нужно перевернуть стороной лёгкого недуга вверх.

Чтобы уменьшить лёгкий недуг, сбросьте любой жетон лёгкого недуга со шкалы здоровья персонажа и верните в запас.

Жетоны лёгких недугов отмечены крестиком, чтобы напоминать вам, что при уменьшении недуга жетон нужно сбросить.



НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ

Если все ячейки шкалы здоровья персонажа накрыты жетонами недугов, он **недееспособен**. (Помните, что число используемых ячеек на шкале здоровья зависит от количества персонажей.)

Когда персонаж недееспособен, переверните все его жетоны энергии исчерпанной стороной вверх. Недееспособный персонаж не может выполнять действия, делиться едой или водой с другими персонажами, участвовать в обмене, строить поселения или сооружения. Однако недееспособный персонаж может стать целью для действия помощи.



В партии на четверых один персонаж получает лёгкую болезнь, и игрок накрывает жетоном недуга третье, последнее, деление шкалы здоровья. Так как после этого все доступные деления накрыты жетонами, персонаж становится недееспособным и все его жетоны энергии переворачиваются исчерпанной стороной вверх.

Чтобы персонаж перестал быть недееспособным, с его шкалы здоровья необходимо убрать хотя бы 1 жетон недуга. Но при этом его энергия остаётся исчерпанной, пока персонаж не восстановит её.

В начале следующей фазы ночи все недееспособные персонажи умирают (см. раздел «Умершие персонажи», с. 70).

ЖЕТОНЫ СТОЯНКИ

Различные характеристики и продолжающиеся эффекты участков местности отмечаются жетонами стоянки. В игре есть четыре типа жетонов стоянки: огонь, убежище, истощение и тайна. Иногда игровые эффекты могут добавить на поле и другие жетоны, которые будут считаться уникальными жетонами стоянки. Как использовать уникальный жетон, всегда указано в эффекте, который поместил его на поле.



Огонь *Убежище* *Истощение* *Тайна*

Жетоны стоянки, помещённые куда-либо, кроме участков, не считаются находящимися на участках. Только те жетоны стоянки, что находятся непосредственно на участке, позволяют разыгрывать связанные с ними игровые эффекты (о них рассказывается в следующих разделах). Но если жетон стоянки оказался на другом игровом компоненте, эффект жетона стоянки определяется тем эффектом, по которому его поместили, или тем компонентом, куда его поместили.

ЖЕТОНЫ ОГНЯ

Жетон огня (в тексте обозначен символом) указывает на источник тепла на каком-либо участке. Огонь может принести пользу разными способами. Когда персонаж находится на участке с жетоном огня, он может использовать жетон как нагревающий инструмент при обработке ресурсов. В фазе ночи любой персонаж на участке с жетоном огня становится согретым и получает дополнительную энергию при восстановлении.

Если по эффекту вы должны поместить жетон огня на участок, поместите его на тот, где находится ваш персонаж, если возможно. На каждом участке может быть только 1 жетон огня. Если по эффекту нужно поместить жетон огня на участок, где уже есть такой жетон, не помещайте новый жетон, а переверните имеющийся стороной со стрелкой вверх, если возможно.

Символ на каждой стороне жетона огня напоминает игрокам, что сделать с жетоном, когда нужно уменьшить огонь.



Жетоны огня двусторонние. Помещайте их на участок стороной со стрелкой вверх. Когда игровой эффект уменьшает огонь на жетоне (например, в фазе ночи на этапе 5 «Уменьшите значения жетонов»), переверните жетон стороной с крестиком вверх. Если он уже лежит стороной с крестиком вверх, сбросьте его (см. раздел «Уменьшение значений жетонов», с. 66).

ЖЕТОНЫ УБЕЖИЩ

Жетон убежища (в тексте обозначен символом ⛺) показывает, может ли участок дать убежище персонажам. Жетоны убежищ двусторонние.

На каждой стороне указано число персонажей (1 или 2), которые могут использовать убежище во время фазы ночи.



Убежище для 1 персонажа



Убежище для 2 персонажей



Когда убежище помещают на участок, оно сначала предназначено для 1 персонажа.



Если на участок нужно поместить ещё одно убежище, переверните уже лежащий жетон убежища стороной «2» вверх.

Если по эффекту вы должны поместить убежище на участок, где находится ваш персонаж и ещё нет жетона убежища, поместите жетон убежища на этот участок стороной «1» вверх.

Если по эффекту вы должны поместить убежище на участок, где уже есть жетон убежища для 1 персонажа, улучшите лежащее убежище, перевернув жетон стороной «2» вверх.

На участке может быть только 1 убежище. Если по эффекту вы должны поместить ещё одно на участок, где уже есть убежище для 2 персонажей, игнорируйте это указание.

Если по эффекту вы должны убрать жетон убежища с участка местности, уменьшите значение этого убежища, снижая его вместимость. Это значит, что жетон убежища для 2 персонажей нужно перевернуть стороной «1» вверх, а убежище для 1 персонажа — убрать с участка в запас. Если по эффекту нужно убрать жетон убежища, а его нет, игнорируйте это указание.

Некоторые эффекты могут увеличить вместимость убежища на участке. Например, если эффект прибавляет 1 к значению вместимости убежища, то убежище для 1 персонажа становится убежищем для 2 персонажей, убежище для 2 — убежищем для 3, а в случае отсутствия убежища считается, что на участке есть убежище для 1 персонажа.

Для игровых эффектов, которые касаются участков «с убежищем (⛺)», подойдёт любой участок с любым убежищем.

ЖЕТОНЫ ИСТОЩЕНИЯ



Слабое истощение *Сильное истощение*

Персонажи используют природные богатства участка для добычи припасов, ископаемых, а также рыбалки, тем самым истощая доступные ресурсы и осложняя их получение. Это уменьшение количества ресурсов участка представлено жетоном истощения (в тексте обозначен символом).

Жетоны истощения двусторонние. Каждая сторона обозначает степень истощения и указывает, сколько дополнительно нужно потратить энергии, чтобы получить ресурсы или материалы на этом участке.

Если по эффекту вы должны истощить участок, на котором ещё нет жетона истощения, поместите жетон истощения на этот участок стороной слабого истощения (+) вверх.

Если по эффекту вы должны истощить участок, на котором уже лежит жетон стороной слабого истощения вверх, переверните этот жетон стороной сильного истощения (+) вверх.

Если по эффекту вы должны истощить участок, на котором уже лежит жетон стороной сильного истощения вверх, не помещайте новые жетоны истощения, но разыграйте все другие указания эффекта.



Помещайте жетон истощения на ещё не истощённый участок стороной слабого истощения вверх.



Если нужно поместить жетон истощения на участок, где уже есть такой жетон, переверните лежащий жетон стороной сильного истощения вверх.

Во время этапа фазы ночи «Уменьшите значения жетонов» значение каждого жетона истощения следует уменьшить один раз (см. раздел «Уменьшение значений жетонов», с. 66). Уменьшая сильное истощение, переверните жетон на сторону слабого истощения. Уменьшая слабое истощение, верните жетон в запас.

Выполнение действий на истощённых участках

Выполняя действия добычи припасов, добычи ископаемых или рыбалки на участке с жетоном истощения, персонажи должны дополнительно потратить на выполнение этого действия столько энергии, сколько указано на жетоне истощения.

Например, для выполнения действия рыбалки на участке со слабым истощением персонажу предстоит потратить 3 энергии (2 за действие и 1 за жетон истощения). Так как рыбалка истощает участок, после траты энергии переверните жетон истощения стороной сильного истощения вверх.

ЖЕТОНЫ ТАЙН

Жетоны тайн символизируют загадочные явления, происходящие в долине. В игре 10 двусторонних жетонов тайн, на каждом из которых есть символ знамения. Держите неиспользуемые жетоны тайн в стопке стороной со знамением вниз.



Жетон тайны



Сторона со знамением

Если по эффекту вы должны поместить жетон тайны на участок, возьмите случайный жетон тайны и поместите его на участок стороной со знамением вниз, не подсматривая.

Когда персонаж входит на участок с жетоном тайны, он должен **разгадать** эту тайну. Если вы помещаете жетон тайны на участок, где уже находится хотя бы один персонаж, выберите все вместе, кто из персонажей на этом участке немедленно должен будет разгадать эту тайну.

На одном участке местности может быть более 1 жетона тайны. Когда персонаж входит на такой участок, он должен разгадывать тайны по одной в выбранном им порядке.

Чтобы персонаж мог разгадать тайну, переверните её жетон стороной со знамением вверх. Если знамение на жетоне **не совпадает** с текущим, добавьте 1 учёность (). Если знамение **совпадает** с текущим, откройте таблицу тайн в кодексе на с. 185 и прочтите запись, относящуюся к этому знамению в регионе долины, где вы разгадываете тайну. Разыграв эффект из записи, верните жетон тайны в запас стороной со знамением вниз.

Жетоны тайн остаются в игре до конца текущего испытания или до того, как соответствующая тайна будет разгадана.



Персонаж перемещается на участок с жетоном тайны. Игрок переворачивает жетон, открывая знамение. Так как оно не совпадает с текущим, он добавляет 1 учёность ().

ПОХОДЫ

Поход — это ряд связанных задач, с которыми могут справляться вместе несколько персонажей. Описания походов приведены в кодексе. Обычно перед походом игроки получают подсказки о том, что поможет их персонажам в походе. Но в любом случае поджидающие персонажей трудности до конца остаются неизвестны, пока персонажи не **отправятся** в поход.

Когда по эффекту персонаж должен отправиться в поход, этот персонаж начинает его. Любые персонажи, находящиеся на том же участке, могут принять участие в походе. Начавший поход персонаж и все участники похода могут вместе добавлять энергию (), ресурсы, предметы, инструменты и техники при отправке в поход и во время него. Если персонаж **покинул** поход по какому-либо эффекту, он больше не участвует в этом походе. Если все персонажи покинули поход, то этот поход заканчивается и считается неудачным.

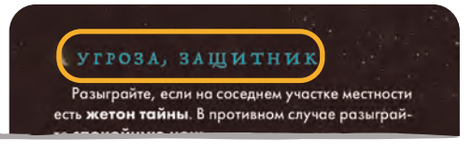
Каждый поход состоит из нескольких **вылазок**, которые разыгрываются одна за другой. Каждая вылазка — это чаще всего серия проверок или выборов, которые лидер и участники похода должны пройти или сделать. Все вылазки проводятся с помощью раздела «Исходы» в кодексе — именно он направляет вас в походах.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

На картах пути, ночи, предметов и сооружений есть ключевые слова. В игре множество различных ключевых слов, и ни у какого из них нет собственных игровых эффектов. Тем не менее, множество других эффектов в игре ссылаются на ключевые слова.

Ключевыми словами предмета считаются **также слова из его названия** — например «сеть» или «копьё».

Пример ключевых слов на карте ночи



ЗНАМЕНИЯ

Знамения — это вести о грядущих благах, бедствиях, счастливых и несчастных случаях, различимые в небесных явлениях долины. Знамения бывают 5 типов:



Облако



Комета



Луна



Звезда



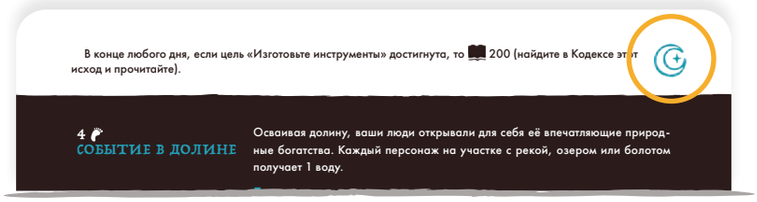
Солнце

У этих символов нет своих эффектов, но другие эффекты могут ссылаться на них. Внизу каждой карты ночи есть хотя бы один символ знамения.

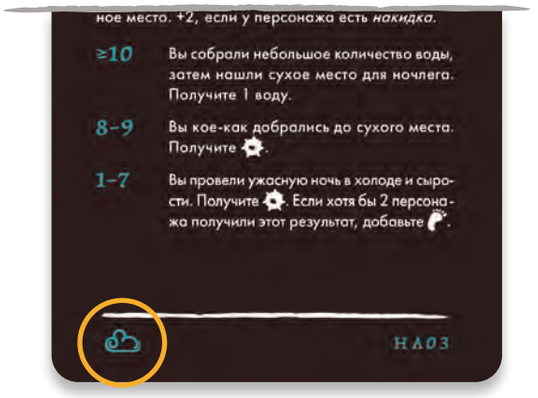
Любые символы знамений на верхней карте в стопке сброса ночи — это **текущие знамения**. Если в стопке сброса ночи нет карт, текущие знамения определяются по карте испытания. Любые игровые эффекты, которые упоминают знамение, имеют в виду текущее знамение.

ТОЛКОВАНИЕ ЗНАМЕНИЙ

Кроме текущей карты испытания и карт ночи, знамения есть и в других местах — они спрятаны на многих игровых компонентах. Если персонаж находит одно из таких знамений, он может истолковать его, чтобы задействовать разные игровые эффекты.



Знамение на карте испытания



Знамение на карте ночи (лежащей лицевой стороной вверх)

Каждый персонаж может истолковать только одно знамение в день. После того как знамение было истолковано, его нельзя толковать снова в тот же день. Это значит, что два персонажа не могут истолковать одно и то же знамение на одном и том же компоненте в один день (но могут истолковать совпадающие знамения на разных компонентах в один день).

Чтобы персонажи могли истолковать знамение, игровая ситуация должна соответствовать всем условиям ниже.

- Знамение должно быть видно на компоненте с номером, например на карте или участке местности. Нельзя толковать знамение на карте ночи, на оборотной стороне карты испытания или на жетоне.
- Толковать знамение персонаж должен в фазе дня. Он не может толковать знамение в фазе ночи.
- Толкуемое знамение должно совпадать с одним из текущих.
- Толкующий знамение персонаж должен взаимодействовать (см. ниже) с компонентом со знамением.

Когда персонаж пытается истолковать знамение, откройте таблицу знамений в кодексе и выберите то, которое вам показалось на компоненте и при этом совпадает с текущим, затем найдите в таблице запись с номером компонента. Номера приведены в алфавитном порядке. Если запись с совпадающими знамением и номером компонента есть в кодексе, то толкование **успешно**: прочитайте запись и разыграйте то, что в ней указано. Если такой записи нет, то толкование **неуспешно** и эффекта нет. Обратите внимание, что не каждую картинку, напоминающую знамение, можно истолковать. **Чтобы не испортить себе удовольствие от игры, не читайте никакие записи в таблице, которые не относятся к номеру истолковываемого компонента.** Записи о знамениях начинаются на следующих страницах кодекса:

- Знамения облаков: с. 113.
- Знамения кометы: с. 119.
- Знамения луны: с. 123.
- Знамения звёзд: с. 129.
- Знамения солнца: с. 133.

Взаимодействие с компонентами

Чтобы толковать знамение, персонаж должен взаимодействовать с компонентом. Персонаж взаимодействует:

- с участком местности, если находится на нём;
- с накладкой, если находится на том участке местности, где лежит накладка;
- с картой добычи припасов, если во время этого действия добавил эту карту в область добычи (не в руку), а также если вне действия добычи припасов любой эффект указывает посмотреть эту карту;
- с картой пути, когда разыгрывает её;
- с картой рыбалки, если при действии рыбалки на этой карте есть активные течения и области заброса;
- с любыми предметами, которые сейчас лежат в его инвентаре;
- с картой сооружения, если находится на том же участке местности, что и поселение с этим сооружением;
- с планшетом чудища (см. с. 72), когда проводит встречу с этим чудищем.

Во время действия персонаж может толковать знамение на компоненте, с которым взаимодействует. Начав толкование, персонаж должен завершить его, прежде чем возвращаться к выполнению действия.

Вы также можете найти знамения на компонентах, не перечисленных здесь. В таких случаях сами определите, что означает взаимодействие с этим компонентом в рамках толкования знамения.

ПРЕДМЕТЫ

Предметы представлены картами предметов, они приносят персонажам различные уникальные способности, а также инструменты для обработки ресурсов и строительства сооружений.

Если на карте предмета указана вместимость, то на ней можно хранить ресурсы. Персонаж с этим предметом в одной из ячеек инвентаря может поместить ресурсы на эту карту предмета, а не в свой мешок для ресурсов. Количество и тип хранимого указаны на карте предмета. Нельзя помещать ресурсы на карты предметов, лежащие лицевой стороной вниз. Персонаж может свободно перемещать ресурсы между своим мешком для ресурсов и картой, где можно их хранить.

Для размещения в инвентаре предметы делятся на три типа: рука, сумка и тело. Наверху каждой карты предмета есть один из следующих символов, обозначающий тип:



Рука



Сумка



Тело

Инструмент

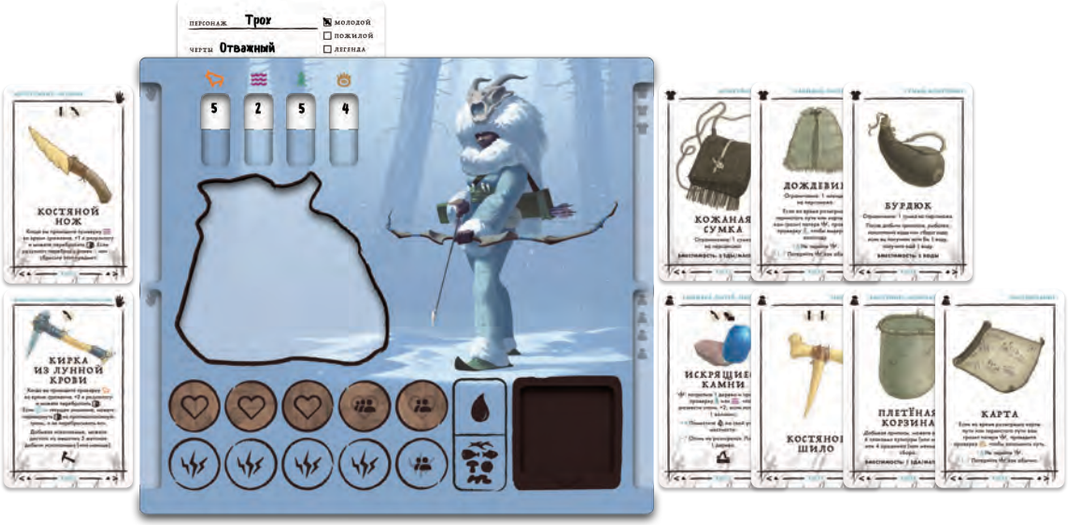


На этом предмете можно хранить не более 3 жетонов воды.

Предметы с символом руки — это те, которые персонаж должен держать в руке. Предметы с символом сумки можно сложить в сумку или карман. Предметы с символом тела персонаж надевает на себя.

В зависимости от типа предмет помещают в определённую ячейку инвентаря персонажа.

Количество символов руки, сумки и тела на ячейках планшета мантии показывает, сколько предметов такого типа может быть у персонажа.



У персонажа может быть 2 предмета в руках, 4 предмета в сумке и 3 предмета на теле.

Когда персонаж получает предмет, поместите его карту лицевой стороной вверх рядом с его планшетом мантии в одну из отведённых ячеек. Если у персонажа нет свободной ячейки для полученного предмета, он может отдать любой предмет (включая полученный только что) персонажу на участке, где находится, сбросить предмет или уложить его (см. раздел «Укладка и извлечение предметов» ниже).

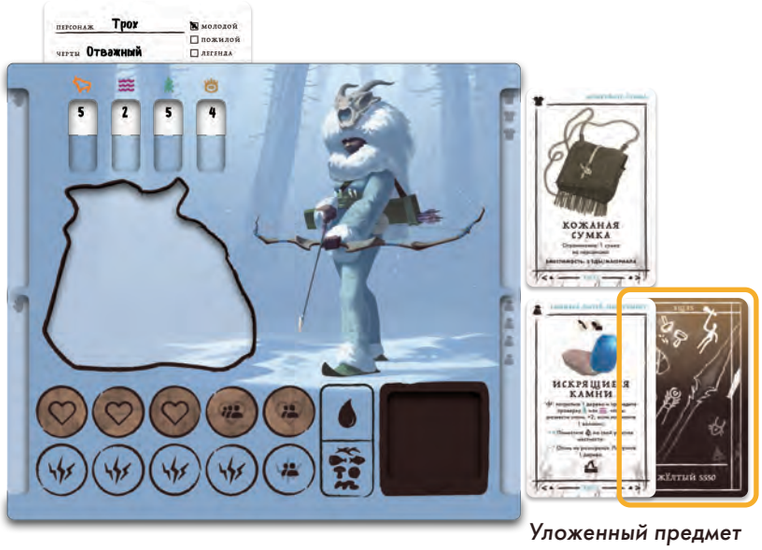
Когда по эффекту персонаж должен сбросить предмет, верните соответствующую карту в колоду предметов. По желанию вы также можете сбросить карту предмета из инвентаря своего персонажа в любое время.

УКЛАДКА И ИЗВЛЕЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

В каждую ячейку сумки на планшете персонажа можно **уложить** предмет. Для этого персонаж помещает любой свой предмет (для руки или тела) лицевой стороной вниз в неиспользованную ячейку сумки.

Когда предмет уложен, он занимает ячейку сумки, но его нельзя использовать, если он не **извлечён**. Когда персонаж извлекает предмет, переверните карту предмета лицевой стороной вверх и поместите в пустую ячейку инвентаря подходящего типа. Если доступных ячеек нет, можете сбросить или уложить другой предмет, чтобы освободить ячейку.

Уложив предмет, переместите все жетоны ресурсов с него в мешок для ресурсов. Любые другие жетоны остаются на уложенном предмете. Когда предмет уложен, с него нельзя убирать жетоны или добавлять на него новые. Предметы, на которых есть жетоны  или  , уложить нельзя.



Уложенный предмет

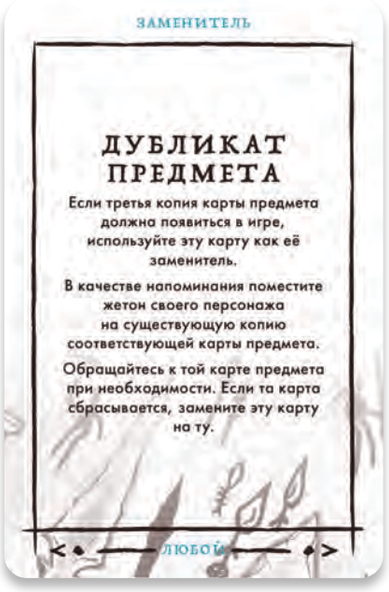
В фазе ночи персонажи могут укладывать предметы в свой инвентарь и извлекать их из него на этапе «Перераспределите инвентарь».

В фазе дня персонажи могут укладывать и извлекать предметы следующим образом:

- Когда персонаж получает предмет, он может уложить его или любой другой предмет из своего инвентаря.
- Выполняя действия укладки и извлечения, персонаж может укладывать в свой инвентарь любые предметы и извлекать их оттуда.
- Выполняя действие обмена, оба персонажа могут укладывать и извлекать любые предметы (неважно, участвуют ли эти предметы в обмене).

ДУБЛИКАТЫ ПРЕДМЕТОВ

Предметы не ограничены количеством карт в колоде: если вам нужно несколько экземпляров одного и того же предмета, используйте карту дубликата предмета в качестве замены.



Карты дубликатов предметов можно использовать для замены любых карт предметов, которые вам нужны сверх тех, что найдёте в коробке.

СООРУЖЕНИЯ

Сооружения представлены картами и приносят различные уникальные свойства поселениям, в которых построены. Строительство сооружения — это действие, требующее оплаты определённой стоимости (см. раздел «Строительство сооружения», с. 34).

Если игровой эффект разрушает сооружение, вычеркните или сотрите его название с карты поселения, где оно было. Сбросьте любые жетоны и карты предметов, находящиеся на карте этого сооружения. Разрушенное сооружение не учитывается для ограничения в 5 сооружений в одном поселении. После разрушения на его месте можно построить новое.

После строительства сооружения его свойства становятся доступны персонажам, находящимся на том же участке. На лицевой стороне каждой карты сооружения указаны ключевые слова, у которых нет своих эффектов, а также способность сооружения. Если в сооружении можно хранить ресурсы, на карте указана его вместимость. До или после любого действия или во время этапа «Перераспределите инвентарь» фазы ночи любой персонаж может перемещать ресурсы между своим инвентарём и любыми сооружениями на его участке, куда их можно поместить.

Карты сооружений используются как памятки. Вы можете построить сооружение, даже если это сооружение уже построено — хоть в том же поселении, хоть в другом. Ресурсы можно помещать прямо на карты сооружений, на которых указана вместимость, но, если таких сооружений несколько, кладите ресурсы рядом с картой поселения, где построено сооружение.

Жетоны обычно нельзя помещать на карты сооружений, на которых не указана вместимость для жетонов этого типа. Однако по некоторым эффектам можно помещать жетоны на сооружения независимо от вместимости. Если по эффекту вы должны поместить жетон на сооружение, на карте которого не указана вместимость для жетонов этого типа, сделайте это. Пока жетон находится на сооружении без вместимости этого типа, такой жетон нельзя перемещать, кроме как по особым игровым эффектам (например, по эффекту на карте этого сооружения).



В погребе может храниться не более 4 ресурсов, и он защищает грибы и коренья от порчи.

СИЛЫ МАНТИЙ

Во время игры община может обрести **силы мантий**, которые персонажи смогут использовать. Это двусторонние жетоны, которые приносят персонажам дополнительные способности. Некоторыми силами могут воспользоваться только персонажи с определённой мантией, как указано на оборотной стороне жетона силы.

Игровые эффекты могут добавить силу мантии в культурные знания общины. Когда это происходит, запишите эту силу на странице «Культура» в журнале. Затем отложите соответствующий жетон силы. Все силы мантий, записанные в культурные знания, доступны до конца кампании.

Силу мантии «Следопыт» (MA01) может использовать только персонаж в мантии искателя.



Лицевая сторона *Оборотная сторона*

При подготовке нового испытания каждый игрок может выбрать не более 1 доступной силы мантии из записанных в культурные знания. Он выбирает одну из них и помещает соответствующий жетон в ячейку силы мантии на планшете мантии своего персонажа. Персонаж должен соответствовать всем требованиям силы мантии, чтобы использовать её. Силу мантии можно использовать так, как описано в её тексте.

Эффекты силы могут включать символ стрелки (↷) — это значит, что жетон силы переворачивают на другую сторону после использования. У всех сил мантий есть эффекты, действующие раз в день, а у некоторых есть и продолжительные (указаны на обеих сторонах жетона силы).

Персонаж может использовать только ту сторону жетона силы мантии, которая открыта в данный момент.



Искатель может получить силу мантии «Речной охотник» при подготовке.

УМЕНЬШЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ЖЕТОНОВ

Во время игры вы будете уменьшать значения жетонов, отражая перемену в состоянии персонажей и окружающего мира.

У таких жетонов две стороны. На одной стороне есть символ стрелки, а на другой — символ крестика.

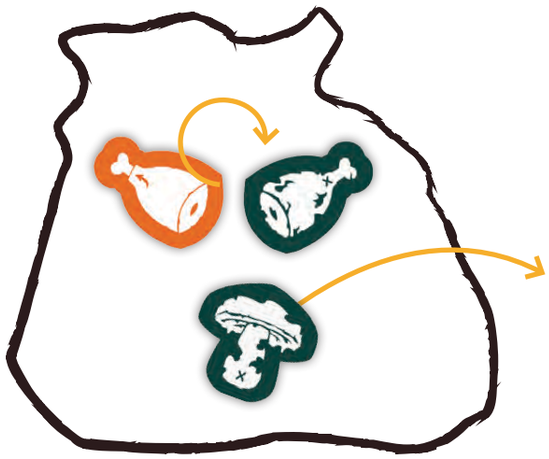
Эти символы напоминают, как уменьшать значение жетона: жетон со стрелкой нужно перевернуть на другую сторону, а жетон с крестиком — сбросить.

Жетоны убежищ и истощения — исключения, у них вместо этих символов стороны «2» (или +ϟϟ ϟϟ у жетонов истощения) и «1» (или +ϟϟ). Уменьшая значение жетона убежища или истощения, переверните его на сторону «1» (+ϟϟ), если он лежит стороной «2» (+ϟϟ ϟϟ) вверх. Если он уже лежит стороной «1» (+ϟϟ) вверх, сбросьте его.

Некоторые эффекты предписывают поместить жетоны на компоненты, куда обычно их не помещают, например на карту цели, позволяющую поместить на неё еду для выполнения цели. Значения помещённых таким образом жетонов не уменьшаются.

Ниже приведён список жетонов с уменьшающимися значениями и компонентов, куда их обычно помещают. Если жетоны находятся не на указанных здесь компонентах, значения жетонов не уменьшаются.

- **Усиления:** планшеты персонажей, компаньонов и чудищ.
- **Недуги:** планшеты персонажей.
- **Скоропортящаяся еда:** планшеты персонажей, компаньонов, карты предметов и сооружений.
- **Жетоны истощения:** участки.
- **Жетоны огня:** участки.
- **Жетоны убежищ:** участки.

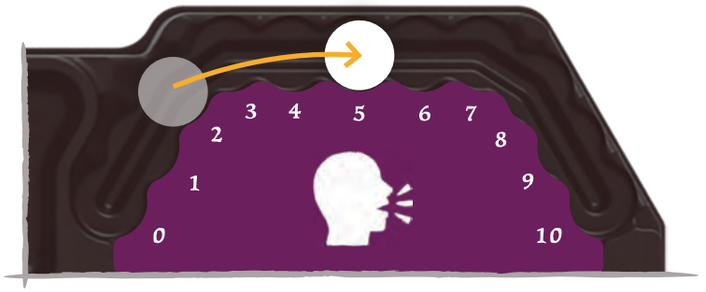


Когда вы уменьшаете значение свежести у еды, свежая становится несвежей, а несвежая сбрасывается.

ШКАЛЫ ОБЩИНЫ

Информацию об общине можно отследить при помощи 4 шкал. Они общие для всех персонажей. На них вы отслеживаете **активность** (), **учёность** (), **недовольство** () и **население** ().

Когда по эффекту вы должны **добавить** или **убрать** активность, учёность, недовольство или население общины, переместите соответствующую фишку на нужное количество делений по шкале вверх (когда добавляете) или вниз (когда убираете), чтобы эта фишка отмечала текущее значение параметра.



Игроки должны добавить (3 недовольства), поэтому они продвигают фишку недовольства на 3 деления вверх по шкале недовольства, от «2» до «5».

АКТИВНОСТЬ ()

Активность — это показатель того, как окружающая среда и община побуждают персонажей достигать целей. Устанавливайте фишку активности на деление «0» в начале каждой партии. Значение активности не может превысить 20.

Активность увеличивается во время каждой фазы ночи и по другим эффектам в течение партии. Когда это происходит, персонажи вынуждены разыгрывать события испытания, которые в конце концов могут закончить игру (см. этап «Увеличьте активность и разыграйте события испытания», с. 54).

УЧЁНОСТЬ ()

Учёность — это знания, полученные персонажами. Устанавливайте фишку учёности на деление «0» в начале каждой партии. Вся непотраченная учёность в конце партии теряется. Значение учёности не может превысить 20.

Во время игры разные эффекты, например разгадывание тайны (см. раздел «Жетоны тайн», с. 60), могут принести учёность.

Персонажи могут разными способами потратить учёность, например при проектировании сооружений (см. раздел «Проектирование сооружения», с. 34).

НЕДОВОЛЬСТВО ()

Недовольство — это растущая неудовлетворённость общины. Если оно чрезмерно увеличится, то может негативно повлиять на игру, задействуя разрушительные эффекты на многих картах. Недовольство не сбрасывается между партиями, и его значение не может превысить 20.

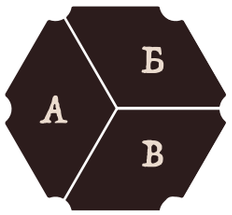
В конце любой фазы ночи, если значение недовольства равно 20, найдите исход 418 в кодексе и прочитайте его.

НАСЕЛЕНИЕ ()

Население — это размер общины. Оно определяет максимум поселений, которые персонажи могут построить (см. раздел «Строительство поселения», с. 32), и может принести различные эффекты в конце игры. Население не сбрасывается между партиями, и его значение не может превысить 20.

В конце любой фазы ночи, если значение населения равно 0, найдите исход 333 в кодексе и прочитайте его.

НАКЛАДКИ



Накладки — это жетоны с уникальными особенностями местности, добавляемые на участки местности. Накладки представляют собой поселения, руины, логова чудищ (см. в кодексе на с. 211) и другие необычные типы местности, например ледники (см. в кодексе на с. 210).

В каждом районе может быть не более одной накладки, но на одном участке их может быть несколько.

Накладка может быть одной формы из двух. Большинство накладок накрывают треть участка местности, лишь некоторые — полностью.

Накладку, накрывающую треть участка, можно поместить только так, чтобы она полностью закрывала один из трёх районов участка местности. Накладку, накрывающую целый участок, помещают таким же образом, как и сам участок, но поверх него.

Все особенности местности, полностью накрытые накладкой, считаются не существующими на этом участке.

Накладка может быть **неперекрывающей**, **перекрывающей** или **непроходимой**:

- **Неперекрывающая.** Персонаж может перемещаться через эту накладку, будто это часть ландшафта. Разыгрывая тернистый путь, пересекающий границу участка, накрытую этой накладкой, персонаж не теряет ϟϟ.
- **Перекрывающая.** Персонаж может перемещаться через эту накладку. Разыгрывая тернистый путь, пересекающий границу участка, накрытую этой накладкой, персонаж должен потерять 1 энергию (ϟϟ).
- **Непроходимая.** Персонаж не может пересекать границу участка, накрытую такой накладкой.

На с. 209 в кодексе вы найдёте справочник накладок, где про каждую накладку указано, какая она — неперекрывающая, перекрывающая или непроходимая. Советуем обращаться к этому справочнику во время игры, а не заранее, потому что раскрытие информации о будущих типах местности может испортить интригу.

КАРТЫ ЗНАНИЙ



Карты знаний представляют важные открытия, которые помогают общине процветать в долине.

Игровые эффекты могут добавить карту знаний к культурным знаниям общины. Когда это происходит, записывайте название карты и её номер на странице «Культура» в журнале. Затем возьмите эту карту знаний из коробки и поместите лицевой стороной вверх в игровую область для напоминания.

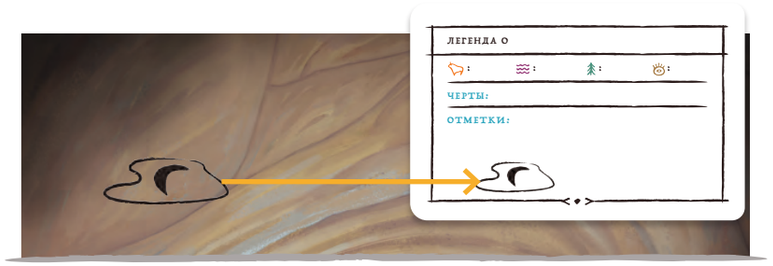
Правила на любых картах знаний действуют до конца кампании. Помещайте все карты знаний, записанные в журнале, в игровую область перед началом каждой партии кампании.

СТЕНА ПЕРВОБЫТНОЙ ПЕЩЕРЫ

Стена первобытной пещеры — это место, где вы будете зарисовывать важные события из истории своей общины. Игровые эффекты укажут, какие **отметки** там нужно изобразить. Нарисовав отметки на стене пещеры, повторите их же на оборотных сторонах карт персонажей, распределив отметки между ними на выбор, как описано на с. 70.

Отметки на стене остаются до конца кампании. Даже если сами по себе они не оказывают влияния на игру, некоторые эффекты могут упоминать их.

Стена первобытной пещеры *Карта персонажа*



Каждая отметка со стены пещеры также дублируется на оборотной стороне карты одного из персонажей.

КАК ИЗОБРАЖАТЬ ИСТОРИЮ

Когда эффект предписывает **изобразить историю на стене первобытной пещеры**, вы должны нарисовать своё видение этой истории, сложившееся на протяжении игры, при этом включив в рисунок хотя бы одну из указанных отметок. Если в эффекте указано только название отметки, найдите её в списке отметок на с. 226–227 кодекса.

Только перечисленные в этом списке отметки учитываются игрой. Все другие части рисунка предназначены для погружения в историю. Добавляя в рисунок истории необязательные подробности, старайтесь не рисовать что-либо похожее на другие отметки из списка, чтобы не перепутать своё оформление и отметки из списка.

ЗАПИСЬ ОТМЕТОК В ЖУРНАЛ

Если вы хотите вести точный учёт отметок на стене первобытной пещеры, можете записывать названия отметок в журнал и сверяться со списком отметок на с. 226–227 кодекса.

Можете рисовать карандашом любого цвета, записанного на странице «Культура» в журнале. Чёрный цвет доступен всегда.



Пример истории, изображённой на стене первобытной пещеры. Отметки прибытия и Дивной долины обязательны, а птички — тематическое оформление.



Прибытие



Дивная долина

Заключающие отметки

Некоторые эффекты предписывают нарисовать одну отметку, **заключающую другую**. Для этого нарисуйте **заключённую** отметку полностью в пределах пустой области **заключающей**.



Отметка лунной крови, заключённая в отметку окончания.

Украшающие отметки

Некоторые эффекты предписывают нарисовать одну отметку, **украсив** её другой. Для этого нарисуйте **украшающую** отметку, соединённую с верхней частью **украшенной**.



Отметка чудища, украшенная отметкой гнева

Добавление отметок на карты персонажей

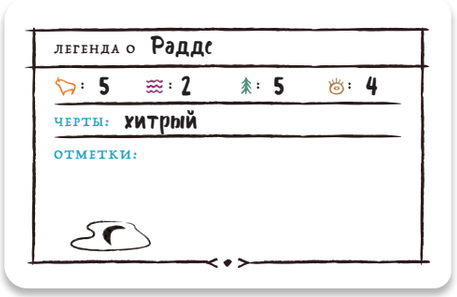
Когда вы изображаете историю на стене первобытной пещеры, для каждой рисуемой отметки выбирайте одного из активных персонажей и рисуйте ту же отметку на стороне легенды на карте этого персонажа. Решите между собой, как поделить эти отметки в зависимости от вклада персонажей в сюжет.

Добавляйте заключающие и украшающие отметки на карту персонажа к тем же отметкам, что и на стене первобытной пещеры.

УМЕРШИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонаж может умереть во время кампании по разным причинам: например, между партиями от старости или во время игры от недугов.

Когда персонаж умирает, пройдите описанные ниже этапы.



Пример карты легенды

1. Выразите скорбь

Бросьте кубик и разыграйте эффект в зависимости от выпавшего результата, прибавив к нему 2, если персонаж умер от старости между испытаниями (или между событиями в бесконечном режиме).

- 1 Уберите 1 население ( ).
- 2–4 Добавьте 1 недовольство ( ).
- 5–8 Выберите одну характеристику этого персонажа и навсегда увеличьте её на 1, но не более 6.

2. Отметьте клетку легенды

Отметьте клетку рядом со словом «легенда» на карте умершего персонажа.

3. Создайте легенду

Переверните карту этого персонажа стороной легенды вверх и запишите имя этого персонажа, его характеристики и черты. Теперь этот персонаж — легенда, а его карта стала картой легенды.

Положите её в коробочку карт «А» за разделитель «Легенды общины». Такие карты могут быть упомянуты в игровых эффектах (см. раздел «Легенды», с. 71).

4. Создайте нового персонажа

Игрок, чей персонаж умер, создаёт нового персонажа, следуя указаниям раздела «Создание персонажа» на с. 6. Как вариант, можете выбрать неиспользуемого персонажа, который ещё жив.

5. Разберите инвентарь

Часть инвентаря умершего персонажа могут **унаследовать** другие персонажи. Также содержимое инвентаря можно поместить на животное-компаньона (см. раздел «Животные-компаньоны», с. 89). Это зависит от того, как умер персонаж.

- **Персонаж умер на участке хотя бы с одним другим персонажем.** Другие персонажи на этом участке могут получить не более 5 предметов и 5 ресурсов из инвентаря умершего персонажа на всех. Персонажи на этом участке могут как угодно разделить полученное между собой.
- **Персонаж умер на участке, будучи связанным с животным-компаньоном.** Игрок, управлявший этим персонажем, может поместить любое количество ресурсов и предметов в инвентарь этого компаньона, соблюдая ограничения инвентаря компаньона. Компаньон остаётся на этом участке и больше не связан с умершим персонажем (см. раздел «Животные-компаньоны», с. 89).
- **Персонаж умер на участке, где были хотя бы один другой персонаж и животное-компаньон.** Персонажи могут получить не более 5 предметов и 5 ресурсов из инвентаря умершего на всех, затем все оставшиеся ресурсы можно поместить в инвентарь животного-компаньона, как описано выше.
- **Персонаж умер на участке в одиночестве и без животного-компаньона.** Верните все ресурсы и предметы в соответствующие запасы — они считаются утерянными.
- **Персонаж умер между испытаниями (или событиями в бесконечном режиме).** Любые 5 предметов и 5 ресурсов из инвентаря умершего можно передать любому другому персонажу, которого решит использовать игрок, управлявший умершим.

Все оставшиеся ресурсы и предметы, которые не могут унаследовать другие персонажи или невозможно сохранить на животном-компаньоне, утеряны и возвращаются в запас.

6. Поместите фигурку на поле

Если персонаж умер во время партии, в начале следующей фазы дня поместите фигурку нового персонажа на начальный участок местности или на участок с поселением.

Новый персонаж появляется в игре с максимальным количеством энергии.

ЛЕГЕНДЫ

После смерти персонаж становится легендой (см. раздел «Умершие персонажи», с. 70). Храните колоду легенд общины за соответствующим разделителем в коробочке карт «А». Игра может указать написать или нарисовать что-либо в нижней части карты легенды.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ЛЕГЕНД

Иногда эффект предписывает взять или выбрать карту легенды.

Чтобы **взять** карту легенды, перемешайте колоду легенд. Затем возьмите **нижнюю** карту и поместите стороной легенды вверх рядом с планшетом мантии своего персонажа.

Чтобы **выбрать** карту легенды, просто выберите и возьмите её из колоды легенд. Затем поместите её стороной легенды вверх рядом с планшетом мантии своего персонажа.

У персонажа рядом с планшетом может быть не более 1 карты легенды. Если игра указывает персонажу взять или выбрать карту легенды, а у него уже есть такая карта или колода легенд пуста, игнорируйте это указание.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ЛЕГЕНД

Персонаж может использовать карту легенды, лежащую рядом с планшетом мантии, как:

- **Пример для подражания.** Проводя проверку, персонаж может по желанию заменить значение своей характеристики на значение этой характеристики легенды. Объявите об этом **перед** броском кубика для проверки.
- **Мудрость прошлого.** Когда любой эффект (включая проверки) требует, чтобы у персонажа была какая-либо черта или отметка, этот персонаж может по желанию использовать эту черту или отметку с карты легенды. Если персонаж решает её использовать во время проверки, объявите об этом **перед** броском кубика.

Использовав карту легенды, поместите её обратно на верх колоды легенд.

ЗАБЫТЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Карты легенд из общин предыдущих кампаний обычно не используются, и некоторые эффекты могут сделать легенды забытыми.

Каждую такую карту помещайте в коробочку карт «А» за разделитель «Возвращено в коробку». Они больше не доступны общине, если только в эффекте не будет отдельно упомянуто использование забытой легенды.

ЧУДИЩА

Чудища — это гигантские создания, появляющиеся в долине во время игры. После появления они живут в логовах (накладках на поле), ступают по земле и могут взаимодействовать с персонажами.

Каждое чудище представлено планшетом и фигуркой. На планшете чудища отмечается его нрав, там же показаны его характеристики, способности, схема встречи и многое другое. Фигурка чудища отмечает его текущее местонахождение на поле, если чудище бодрствует.

При появлении чудища в игре возьмите также следующие компоненты:

- двустороннюю накладку с логовом чудища;
- две двусторонние накладки с отпечатком чудища;
- жетон нрава;
- все жетоны направления/следов;
- 3 карты секретов;
- 2 карты инстинктов.

На планшете чудища и его картах один и тот же номер (ЧД1, ЧД2 и так далее), чтобы их было легче найти. Накладки для чудищ указаны на с. 211–212 кодекса. Фигурка чудища совпадает с рисунком на планшете этого чудища.

Планшет чудища



Фигурка чудища



Жетоны направления/следов



Карты инстинктов и секретов



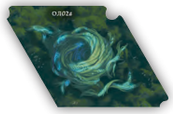
Отпечаток чудища (накладка)



Жетон нрава



Логово чудища (накладка)



ХАРАКТЕРИСТИКИ И НРАВ

У чудищ те же характеристики, что у персонажей: мощь (), проворство (), выдержка () и чутьё (). Значения характеристик напечатаны на планшетах, а игровые эффекты могут усилить их (см. раздел «Усиления», с. 14).

Кроме того, у чудищ есть **нрав**, что отражается в их поведении и влияет на исходы встреч с персонажами. Нрав отмечается положением жетона на шкале нрава наверху планшета чудища.

Когда игровой эффект заставляет чудище разозлиться или успокоиться, перемещайте жетон нрава по соответствующей шкале. Нрав чудища увеличивается, когда оно злится, и уменьшается, когда оно успокаивается. Приближение жетона нрава к левой части шкалы показывает, что чудище становится **любопытнее**, к правой — **разъярённее**. У нрава нет своего эффекта, но многие другие игровые эффекты могут упоминать его.



СОКРОВИЩЕ

На каждом планшете чудища указано его сокровище. Каждое **сокровище** — это материал или другой жетон, каким-либо образом относящийся к этому чудищу. У сокровища нет своих эффектов, но на них могут ссылаться разные другие.

ИЗУЧЕНИЕ

На планшете каждого чудища есть эффект **изучения**. Он позволяет персонажу **на участке с жетоном следов** потратить 3 учёности (), чтобы рассмотреть следы чудища и узнать один из его секретов (см. раздел «Секреты», с. 81).

СКЛОННОСТЬ

У каждого чудища есть **склонность**, указывающая на предпочтения чудища и помогающая определить, в каком направлении оно ступает во время каждой активации (см. с. 77).

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ И ЭФФЕКТЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ

На планшете каждого чудища указаны его эффект воздействия и местный эффект.

Местный эффект изменяет или участок местности, где находится чудище, или участок, на который оно ступило. Это отмечено жетонами следов, оставленными на его пути.

Эффект воздействия разыгрывается, если его вызвал другой эффект. Например, такое происходит при розыгрыше некоторых карт ночи.

ПОЯВЛЕНИЕ ЧУДИЩА

Разные игровые эффекты могут привести к **появлению** чудища в долине. Чудище с активным логовом считается появившимся в долине и может быть бодрствующим или спящим (см. раздел «Состояния чудища», с. 75). После появления чудища община персонажей получает карту знаний «Чудища» (3Б21), если у неё ещё нет такой.

Чтобы подготовить появление чудища, возьмите все его компоненты и пройдите описанные ниже этапы, записывая нужную информацию в раздел «Чудища» в журнале.

1. Дайте чудищу имя

Все вместе выберите подходящее имя, которым община наречёт чудище, и запишите его в раздел «Чудища» в журнале. Это будет означать, что чудище появилось в долине.

2. Запишите значение нрава

Запишите «4» в качестве начального значения нрава чудища в нужный раздел журнала.

3. Подготовьте логово чудища

Логово чудища обозначает его присутствие в долине. У каждого логова две стороны — активная и неактивная. Активное логово указывает, что чудище живо и присутствует в долине (и может бодрствовать или спать в это время). Неактивное логово означает, что чудище покинуло долину, растворившись в тумане времён.

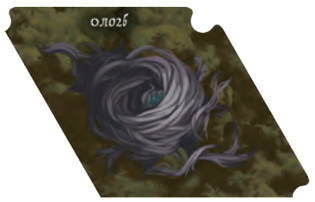
Логово — это накладка, поэтому соблюдайте для него правила накладок: вы должны поместить его так, чтобы оно полностью накрывало один из трёх районов участка местности (см. раздел «Накладки», с. 68), и его нельзя поместить в район с другой накладкой.

Когда появляется чудище:

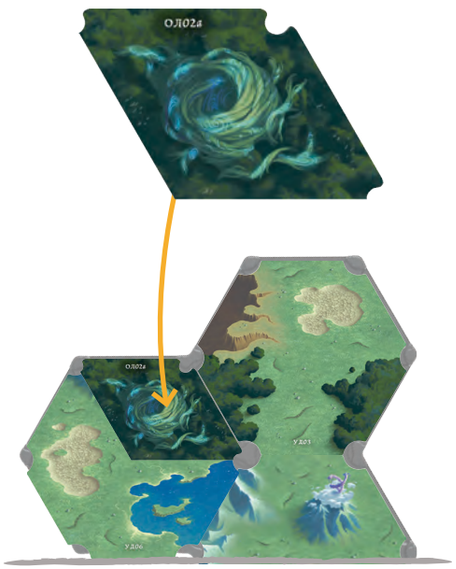
- Если логова этого чудища нет в долине, поместите на поле его логово активной стороной вверх согласно эффекту, который заставил чудище появиться.
- Если логово чудища уже есть в долине, переверните логово активной стороной вверх.

Логово каждого чудища уникально. Правила каждого из них приведены в памятке по накладкам на с. 211–212 кодекса.

Неактивное логово



Активное логово



Логово чудища помещают так, чтобы накладка полностью накрывала один из трёх районов на участке появления.

СОСТОЯНИЯ ЧУДИЩА

Чудище с активным логовом на поле может пребывать в одном из двух состояний: **бодрствующем** или **спящем**. Если хотя бы одно чудище бодрствует, к каждому циклу дня и ночи добавляется **фаза чудищ** (см. раздел «Активация чудища», с. 77).

Бодрствование

Если в долине есть хотя бы одно чудище с активным логовом, то в начале каждого испытания случайно выберите чудище с активным логовом в долине, которое станет бодрствующим. Все остальные чудища считаются спящими (если только в испытании не указано иное).

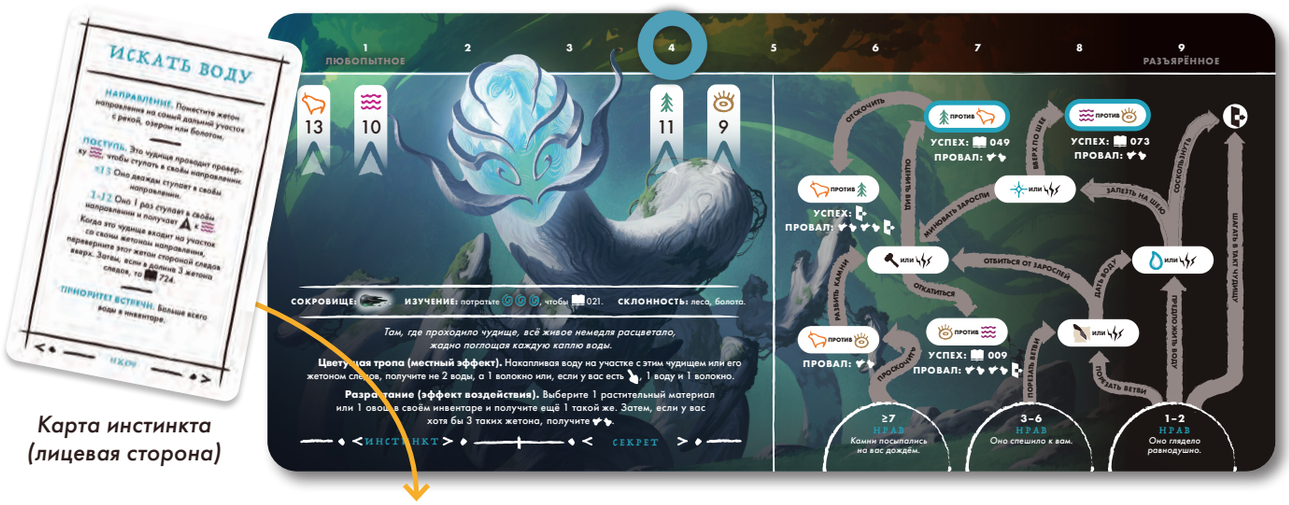
Бодрствующее чудище активируется во время фазы чудищ. Во время активации чудище ступает по полю и ведёт себя так, как описано на назначенной карте инстинкта.

Когда чудище становится бодрствующим, подготовьте его, пройдя описанные ниже этапы.

1. **Поместите планшет чудища**
   Поместите планшет чудища в игровую область лицевой стороной вверх.

2. **Установите начальное значение на шкале нрава**
   Поместите жетон нрава на шкалу нрава чудища в соответствии со значением, записанным в журнале. Если чудище впервые стало бодрствующим, поместите жетон нрава на деление «4».

Нрав чудища устанавливается на деление «4».



Карта инстинкта (лицевая сторона)

3. **Назначьте чудищу инстинкт**
   Если у чудища нет карты инстинкта, лежащей лицевой стороной вверх, возьмите случайную карту инстинкта этого чудища и поместите лицевой стороной вверх ниже планшета чудища рядом со словом «инстинкт».
   Некоторые карты инстинкта можно назначить любому чудищу по определённым игровым эффектам. Помните, что эти карты не назначают чудищу, если на это не указывает эффект. Если чудищу назначена карта инстинкта, а в долине нет особенностей местности, соответствующих указанному на ней направлению, поместите жетон направления на самый дальний участок до тех пор, пока нужная особенность не появится в долине.

4. **Поместите карты секретов**
   Каждое чудище — сложное существо со странными способностями, таинственными желаниями и слабостями. Когда чудище становится бодрствующим, случайно выберите одну из его неизвестных карт секретов (которую не открывали ранее) и поместите ниже планшета чудища лицевой стороной вниз рядом со словом «секрет». Затем поместите все известные карты секретов (записаны в разделе «Чудища» в журнале) лицевой стороной вверх рядом с планшетом.



Карта секрета (оборотная сторона)

5. **Поместите фигурку в долину**
   Поместите фигурку чудища на участок местности с его логовом.

6. **Обновите колоды**
   Добавьте карты ПЧ01–ПЧ05 в колоду пути и карты НЧ01–НЧ08 в колоду ночи, если не сделали этого ранее.



Бодрствующее чудище появляется на участке со своим логовом и ступает во время активации.

Сон

Если у чудища есть активное логово в долине, но оно не было выбрано бодрствующим, оно спящее — дремлет в своём логове, пока его не разбудят. Бодрствующие чудища также могут стать спящими в зависимости от эффектов, например при розыгрыше карты инстинкта.

Пока чудище спящее, его фигурка не находится на поле, но логово остаётся активным.

Когда чудище становится спящим, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Уберите фигурку и жетоны следов**
   Уберите фигурку чудища из долины. Если на поле есть любые его жетоны направления или следов, верните их в запас.

2. **Запишите нрав**
   Отметьте текущий нрав чудища в разделе «Чудища» в журнале.

3. **Уберите компоненты чудища**
   Верните все другие компоненты чудища в соответствующие запасы, включая жетоны усилений (▲) с его планшета. Планшет и другие компоненты не понадобятся, пока чудище снова не станет бодрствующим.

АКТИВАЦИЯ ЧУДИЩА

Разыгрывайте фазу чудищ после каждой фазы ночи — перед следующей фазой дня. Во время фазы чудищ активируйте каждое **бодрствующее** чудище: обычно чудища ступают по полю и взаимодействуют с участками и персонажами.

Чтобы активировать чудище, пройдите описанные ниже этапы.

1. Определите направление

Перемещение чудища по полю называется **поступью**. Чудище ступает в сторону участка, отмеченного жетоном направления. Если на поле уже есть жетон направления для этого чудища, перейдите к этапу 2.

Место, куда нужно поместить жетон направления, определяется по разделу «Направление» на карте инстинкта этого чудища. Если жетон направления активируемого чудища не находится на поле, разыграйте раздел «Направление» с карты инстинкта этого чудища и поместите жетон направления на указанный там участок. Если подходит несколько участков, выберите любой из них.



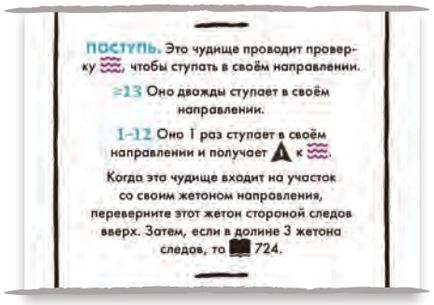
Раздел «Направление» на карте инстинкта указывает игрокам, куда поместить жетон направления, если на поле его нет.

2. Разыграйте поступь

Разыграйте раздел «Поступь» с карты инстинкта активируемого чудища. В нём указано, что вы должны провести проверку, используя одну из характеристик чудища. Затем в соответствии с результатом проверки чудище ступает в сторону жетона направления (см. раздел «Поступь», с. 78) или в другую точку назначения, как указано на карте в разделе «Поступь».

Если чудище таким образом не достигает участка с жетоном направления, этот жетон остаётся на поле.

В противном случае перейдите к розыгрышу последней части раздела «Поступь» на карте инстинкта этого чудища. В ней указано, что следует перевернуть жетон направления стороной следов вверх.



Раздел «Поступь» указывает игрокам провести проверку, а затем переместить чудище в нужном направлении.

3. Проведите встречу

На этом этапе, если чудище находится на участке с хотя бы одним персонажем, в начале следующей фазы дня до каких-либо действий проведите встречу с чудищем (см. раздел «Встречи с чудищами», с. 79).

Если на участке с чудищем хотя бы два персонажа, оно проводит встречу с тем, кто подходит под приоритет, указанный на его карте инстинкта. Если под критерий подходит несколько персонажей, выберите сами, с кем проведёт встречу чудище.

ПОСТУПЬ

Если эффект указывает чудищу ступать, оно перемещается один раз к жетону направления, следуя правилам ниже.

- Чудище всегда ступает на соседний участок местности, ближайший к участку с жетоном направления, то есть на тот участок, который соединён с участком, где лежит жетон направления, минимальным количеством других участков.
- Если чудище должно выбрать из нескольких участков, бросьте кубик за каждый из тех, что ближе всего к участку с жетоном направления. К каждому выпавшему результату прибавьте 1 за каждый **тип** особенности местности на соответствующем участке, совпадающий со склонностями чудища, указанными на его планшете. Чудище ступает на участок с самым большим результатом. Если у двух или более участков одинаковые результаты, перебросьте кубики только за них.

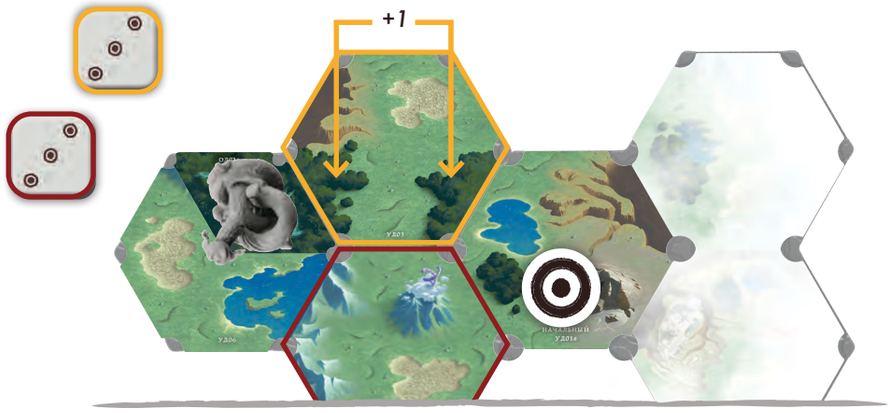


Это чудище предпочитает ступать через леса и болота.

В редких случаях у чудища может быть особый пункт назначения, заданный картой инстинкта, а не направлением. При розыгрыше поступи считайте, что в этом пункте назначения лежит жетон направления.

Переместив фигурку чудища, разыграйте любые эффекты, которые задействуются, когда чудище входит на этот участок. Они написаны на карте инстинкта этого чудища.

Чудище ступает: и жёлтый, и красный участки расположены одинаково близко к жетону направления. За каждый из них бросают кубик. Результаты на обоих кубиках равны 3. Так как на жёлтом участке местности есть хотя бы 1 лес, к результату этого участка прибавляется 1, итого 4. Предпочтительной для чудища особенности местности на красном участке нет, поэтому результат не меняется. Таким образом чудище перемещается на жёлтый участок.



БЕГСТВО

Иногда эффект заставляет чудище **сбежать**. Делая это, оно перемещается на соседний участок, где больше всего **особенностей местности**, указанных в его склонности (выберите участок самостоятельно, если на двух или более одинаковое количество особенностей местности). Если такого нет, выберите, на какой участок сбежит чудище.

Ступая или сбегая, чудище игнорирует непроходимые накладки или особенности местности.

ВСТРЕЧИ С ЧУДИЩАМИ

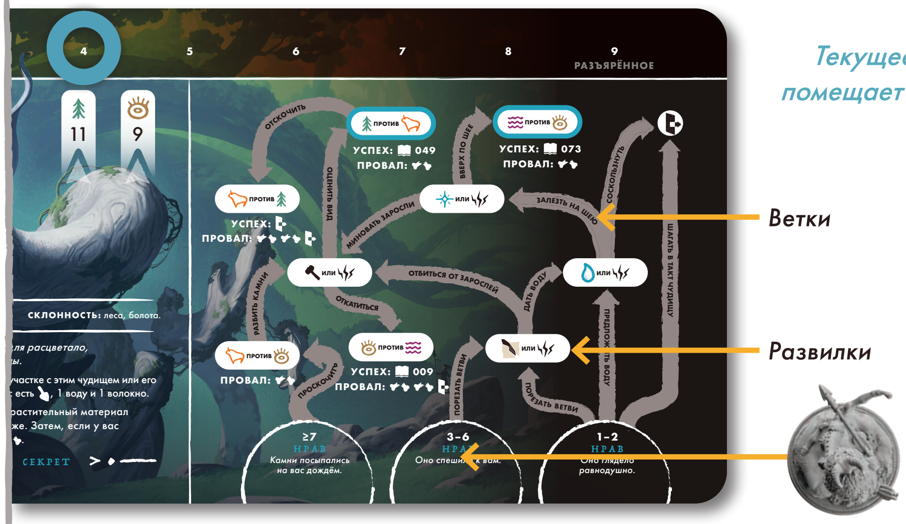
Персонажи могут проводить **встречи** с чудищами, используя свои характеристики, предметы и энергию в серии опасных состязаний, приносящих множество заманчивых наград.

Персонаж должен провести встречу с чудищем, если после поступи оно закончило движение на участке с персонажем. Если на участке несколько персонажей, чудище выбирает одного согласно приоритету, указанному на его карте инстинкта.

Разыгрывая встречу, персонаж использует **схему встречи** в правой части планшета чудища.

Когда встреча начинается, персонаж находится у лап чудища и (скорее всего) старается, чтобы его не заметили. На схеме встречи описаны способы взобраться на чудище, начиная от ног и поднимаясь вверх. Внизу расположены три начальные клетки, обозначающие разные начальные точки встречи, и каждая — это отклик чудища на действия персонажа в зависимости от нрава чудища. Каждая начальная точка соединена с остальными точками **ветками**, обозначающими выбор и реакции, которые персонаж продемонстрирует во время встречи. Эти ветки ведут к **развилкам**, представляющим переломные моменты встречи, во время которых персонажу требуется разыграть эффекты или состязания, чтобы продолжить.

Схема встречи



Начальные клетки

Текущее значение нрава чудища равно 4, поэтому игрок помещает фигурку персонажа на соответствующее начальное деление.

Чтобы разыграть встречу, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Поместите фигурку**
   Уберите фигурку своего персонажа с поля, заменив её соответствующим жетоном персонажа, и поместите на начальную клетку схемы встречи, совпадающую со значением нрава чудища.

2. **Выберите ветку**
   Выберите одну из веток, соединяющую начальную клетку с ближайшей развилкой. Каждая ветка куда-либо направлена и указывает стрелкой на следующую развилку.

Отсюда исходит только одна ветка, поэтому персонаж должен выбрать её.



3. Разыграйте развилку

Разыграйте развилку, на которую указывает стрелка выбранной ветки.

Развилки разыгрываются несколькими способами. Во многих развилках персонажи должны выполнить определённые требования или оплатить стоимость, например потратить энергию. **Главные развилки** — это особый тип развилок с широкими синими границами, проходя через которые персонаж может повлиять на чудище или побороть его. Когда персонаж разыгрывает главную развилку, это часто приносит ему возможность передвинуть чудище, заманив его или отогнав силой.

Если в развилке приведено сравнение двух характеристик, то вы должны разыграть состязание между своим персонажем и чудищем (см. раздел «Состязания» ниже).

После розыгрыша развилки встреча может закончиться одним из двух вариантов:

- Развилка укажет на исход в кодексе (📖), который вы должны прочитать, чтобы закончить встречу.
- Ваш персонаж достигает символа выхода.

Если встреча заканчивается, перейдите к этапу 5 («Закончите встречу»). В противном случае перейдите к этапу 4 («Продолжите встречу»).



Чтобы пройти дальше этой развилки, персонаж должен иметь режущий инструмент или потерять 1 энергию (помните, что если персонаж не может потерять 1 энергию, то вместо этого он получает 1 лёгкую травму).



Главная развилка



Символ выхода

4. Продолжите встречу

Повторите этапы 2 и 3. Выбирая ветку, вы не можете выбрать ту, с которой пришёл персонаж. Выберите новую ветку, исходящую из последней разыгранной в этой встрече развилки. Это позволит вашему персонажу достичь новой развилки. Продолжайте встречу таким образом, пока не выполнится одно из условий, заканчивающих встречу.

5. Закончите встречу

Когда встреча заканчивается, поместите фигурку своего персонажа обратно на участок местности с фигуркой чудища и уберите жетон персонажа с поля.

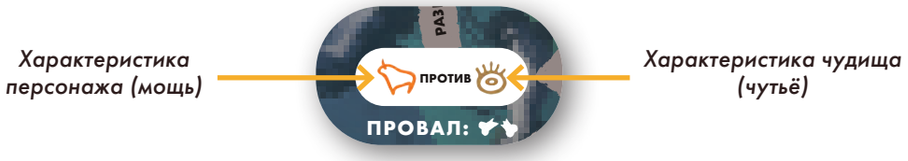
Если во время встречи с чудищем персонаж становится недееспособным, он завершает встречу.



После того как персонаж разыграл первую развилку, потратив энергию, он может продолжить встречу, пройдя по одной из двух веток дальше.

СОСТЯЗАНИЯ

Состязания — это тип проверок, которые будут появляться в игре согласно некоторым эффектам. Во время встречи вашего персонажа с чудищем вам, возможно, придётся разыграть состязание. Состязание — это проверка, но в отличие от обычных вы сравниваете результат проверки с одной из характеристик чудища. В описании состязания всегда указаны две сравниваемые характеристики. Сначала показана характеристика персонажа (перед словом «против»), следом идёт характеристика чудища (с ней вы сравниваете свой результат).



Развилка с состязанием на схеме встречи

Чтобы разыграть состязание, бросьте кубик и прибавьте выпавший результат к значению характеристики своего персонажа. Как и при проведении проверки, если у характеристики есть усиление, её значение прибавляется к результату. Не бросайте кубики за чудище, но, если у сравниваемой характеристики есть усиление, прибавьте значение усиления к значению характеристики. Исход состязания определяется таким образом:

- Если результат вашего броска равен значению характеристики чудища или больше него, ваш персонаж завершает состязание **успешно**.
- Некоторые состязания приносят эффекты при победе, например предлагая прочитать исход в кодексе. Если эффекта при победе нет или встреча не завершена, продолжите встречу, выбрав новую ветку на схеме встречи.
- Если ваш результат меньше, чем значение характеристики чудища, ваш персонаж **проваливает** состязание. После того как персонаж проваливает состязание, он разыгрывает соответствующий эффект, который обычно приносит ему недуги.

После розыгрыша состязания все использованные усиления уменьшаются.

Состязание между чудищами

Если по игровому эффекту нужно провести состязание между чудищами, бросьте кубик за каждое, прибавляя к результату значения подходящей характеристики, всех её усилений и других модификаторов. Чудище с наивысшим суммарным результатом успешно заканчивает состязание, а все остальные чудища его проваливают. При ничьей любым способом определите победителя среди чудищ с ничейными результатами.

Другие состязания

В редких случаях персонажу будет указано провести состязание не с чудищем. Оно разыгрывается так же, как и состязание с чудищем.

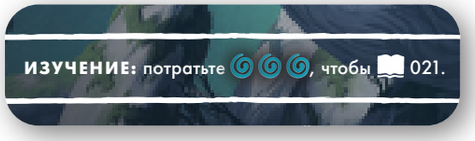
СЕКРЕТЫ

У каждого чудища свой набор секретов, которые персонажи могут раскрыть и обернуть себе на пользу. Секрет может дать информацию о вредоносном для чудища оружии или подсказку, как успокоить или разозлить чудище. Секреты чудища приведены на картах секретов.

Как узнать секрет

Персонаж может изучить чудище, чтобы больше узнать о нём и его секретах. Чтобы изучить чудище, персонаж должен потратить 3 учёности (), находясь на участке с одним из жетонов следов чудища. Затем прочитайте запись в кодексе, указанную в «Изучении» на планшете чудища.

Эффект изучения



Когда вы узнали секрет чудища, переверните назначенную карту секрета этого чудища, лежащую лицевой стороной вниз, если такая есть, и прочитайте её. Затем запишите название карты в раздел «Чудища» в журнале. Поместите этот секрет лицевой стороной вверх рядом с планшетом этого чудища.

При подготовке бодрствующего чудища поместите все его известные секреты лицевой стороной вверх рядом с его планшетом. Если у чудища не осталось неназначенных карт секретов, то все его секреты известны и ему не назначают новые.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ПРИВЕДЕНЫ ПРАВИЛА, ОТНОСЯЩИЕСЯ К ИГРОВЫМ ВОЗМОЖНОСТЯМ, КОТОРЫЕ НЕ СРАЗУ ДОСТУПНЫ. МОЖЕТЕ ПРОПУСТИТЬ ЭТИ ПРАВИЛА ПРИ ОБУЧЕНИИ. К НИМ МОЖНО ОБРАТИТЬСЯ ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ.

РАЗВЕДЕНИЕ ОГНЯ

Разведение огня — это основное действие, позволяющее персонажам разжечь огонь на своём участке.

Это действие недоступно, пока игровой эффект не принесёт его общине.

Чтобы выполнить действие разведения огня, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ). Затем он тратит 1 дерево и проводит проверку проворства (≈) или выдержки (🌲). Перед розыгрышем проверки он может потратить 1 волокно, чтобы прибавить 2 к результату.

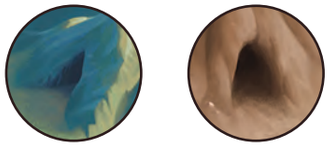
После этого он разыгрывает полученный результат:

≥10 Вы успешно развели огонь. Поместите 1 жетон огня на свой участок.

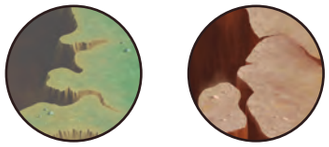
1–9 Огонь не разгорелся. Получите 1 дерево.

СПУСК

Пещера



Пропасть



Спуск — это местное действие, позволяющее персонажам исследовать подземные системы долины, чтобы найти ресурсы и множество наград, ждущих в пещерах и пропастях на поле. Ресурсы присваивают во время спуска, но их не получают, пока персонаж не отыщет выход наружу. Это значит, что персонажи должны найти баланс между тягой к богатствам и необходимостью найти выход.

Это действие недоступно, пока игровой эффект не принесёт его общине.

Персонаж может выполнить это действие, пока находится на участке местности с **пещерой** или **пропастью**.

Чтобы выполнить действие спуска, персонаж тратит **1 энергию** (ϟ), выбирает пещеру или пропасть на своём участке и затем по картам спуска определяет дорогу внутри этой особенности местности. Каждая карта — это отдельная подземная полость, которую персонаж может исследовать.

В отличие от других местных действий персонаж разыгрывает спуск в течение нескольких ходов. Обычно ход спуска устроен так: персонаж исследует одну полость, затем выбирает дорогу к следующей, которую будет исследовать в новый ход. Цикл повторяется, пока персонаж не **выйдет** из подземелья — покинет его из новой точки — или не **вернётся** по пути, которым пришёл. Если персонаж возвращается, он пасует до конца этой фазы дня и больше не может выполнять действия в этот день.

ДОРОГИ

Из каждой **полости**, как указано на карте спуска, ведут две дороги в другие полости ещё глубже под землёй. Эти дороги отмечены символами ощущений внизу карты полости.

Символы ощущений показывают изменения в окружающей среде, которые персонаж может почувствовать на каждой дороге. Всего символов шесть:



Жар *Холод* *Влажность* *Ветер* *Вибрация* *Запах*

Действие спуска разыгрывается двумя способами. Если персонаж ещё не спустился, он должен **начать спуск**. Если персонаж уже спустился, он должен **продолжить спуск**.

Начало спуска

Чтобы **начать спуск**, персонаж тратит **1 энергию** (). Затем перемешайте колоду спуска и пройдите описанные ниже этапы.

1. **Найдите начальную полость**

   Все пещеры и пропасти соотносятся с определёнными символами ощущений:

   - **Пещера:** холод и влажность.
   - **Пропасть:** вибрация и жар.

   Теперь посмотрите оборотную сторону верхней карты колоды спуска, не открывая её. Если символ ощущения на ней соотносится с особенностью местности, где проходит спуск, отложите эту карту и перейдите к следующему этапу.

   Если такого символа ощущения нет среди соотнесённых с особенностью местности, поместите карту лицевой стороной вниз в стопку сброса для колоды спуска и посмотрите на оборотную сторону следующей карты. Повторяйте это, пока не увидите карту с символом ощущения, соотнесённым с особенностью местности, где спускается персонаж.



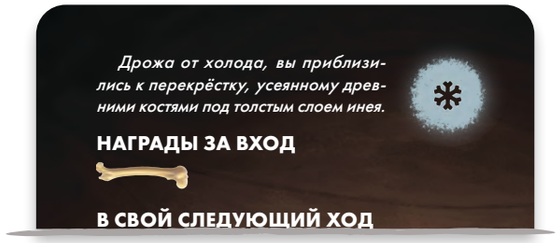
Из этой полости ведут две дороги глубже под землю.



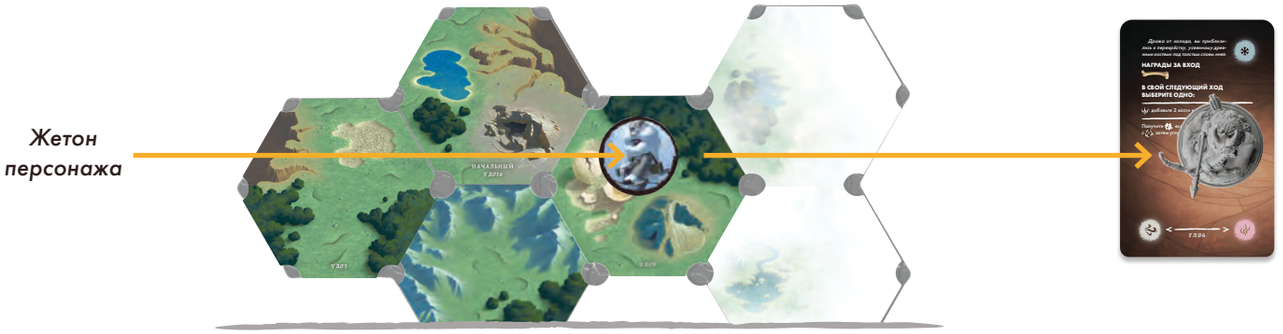
Персонаж спустился в пропасть. На первой карте с верха колоды символ холода, поэтому он помещает её в стопку сброса для колоды спуска, потому что пропасти не соотносятся с холодом. На второй взятой карте есть символ жара. Пропасти соотносятся с жаром, поэтому эта карта будет начальной полостью в этом спуске.

2. **Откройте начальную полость**
   Прочитайте текст на оборотной стороне отложенной карты полости. Там приводится вступление к спуску, и оно может подсказать, что ждёт в полости. Затем откройте карту и поместите в игровую область.

3. **Войдите в полость**
   Теперь поместите фигурку своего персонажа на карту начальной полости, чтобы показать, что тот **вошёл** в полость.
   При входе в начальную полость, прежде чем убрать фигурку с поля, поместите жетон персонажа на поле — на ту особенность местности, где начался спуск. Этот жетон напоминает о местоположении персонажа на поле.



Прочитав вступительный текст на оборотной стороне верхней карты спуска, переверните эту карту лицевой стороной вверх.



Фигурку персонажа ставят на карту, чтобы отметить исследование полостей в пещере или пропасти, а его жетон оставляют на поле, чтобы отметить участок с этой особенностью местности.

4. **Прочтите текст и разыграйте эффекты входа**
   Когда персонаж вошёл в полость, прочитайте текст вступления карты начальной полости и выполните все указанные там предписания. На каждой карте есть либо раздел «Награды за вход», либо раздел «Эффект при входе». Если на карте указаны награды, персонаж **присваивает** их — возьмите указанные ресурсы из запаса и поместите рядом с картой спуска (если персонаж получил в качестве награды , то отметьте это любым удобным способом). Если на карте указан эффект, разыграйте его, следуя указаниям.
   Персонаж не получит присвоенные награды, пока не завершит спуск.

Персонаж входит в начальную полость, и ему открывается награда за вход. Он присваивает её — управляющий им игрок помещает жетон смолы из запаса в награды рядом с картами спуска.



5. **Подготовьте полости**

Теперь подготовьте полости, в которые ведут дороги. Сверяя символы ощущений, помещайте верхние карты колоды спуска лицевой стороной вниз в стопку сброса для карт спуска, пока не возьмёте карту с символом ощущения, совпадающим с символом левой дороги. Поместите такую карту лицевой стороной вниз ниже такого же символа ощущения предыдущей карты полости, затем сделайте то же самое для правой дороги.

Любые взятые карты с символами ощущения, не совпадающими с теми, что указаны на дорогах, кладите **лицевой стороной вниз** в стопку сброса для колоды спуска. Если в колоде спуска не осталось карт, а надо взять ещё, перемешайте стопку сброса и соберите новую колоду.

Подготовив полости на каждой дороге, завершите свой ход. В следующем продолжите спуск.



Дорога, ощущающаяся как холодная, ведёт к полости с символом холода. Дорога, источающая жар, ведёт в полость с символом жара.

Продолжение спуска

Чтобы **продолжить спуск**, пройдите следующий этап (в том числе для начальной полости).

Разыграйте действие полости

В центре каждой карты полости (ниже раздела со входом) приведено действие полости. Некоторые действия полостей требуют от персонажей потратить энергию или другие ресурсы, провести проверки или сделать выбор.

В начале своего хода персонаж разыгрывает действие полости с карты, следуя его указаниям.

Эффекты действия бывают разными, и некоторые позволяют персонажу углубиться или найти выход.

- **Углубление.** Если эффект указывает персонажу углубиться, он исследует более глубокие подземные уровни (см. раздел «Углубление», с. 86).
- **Выход.** Некоторые эффекты могут заставить персонажа закончить спуск или позволить ему сделать это. На них есть символ выхода (см. раздел «Выход», с. 86).

Разыграв действие полости, включая углубление, персонаж заканчивает свой ход.



Персонаж может прочитать текст на оборотной стороне каждой нераскрытой карты полости в игре, прежде чем выбрать, по какой дороге углубиться. Там могут быть подсказки о том, что находится в полости.

Углубление

Чтобы углубиться, выберите одну из 2 дорог, ведущих из полости, — по ней пойдёт персонаж. Прежде чем сделать выбор, можете прочитать текст на оборотных сторонах всех карт, лежащих под текущей картой полости. Выбранную карту переверните лицевой стороной вверх. Затем пройдите этапы 3–5 **начала спуска**.

Выход (🚪)

После того как персонаж закончил спуск, разыграв эффект выхода (🚪), он возвращается на поверхность, получая все награды, которые присвоил во время этого спуска (см. раздел «Награды» ниже). В зависимости от исследованной глубины (см. раздел «Глубина» ниже) в момент выхода можете поместить персонажа на другой участок местности на поле, а не обратно на тот, где находится его жетон:

- **Глубина 1.** Его фигурку нужно поместить на участок с его жетоном персонажа.
- **Глубина 2 или 3.** Его фигурку можно поместить на любой исследованный участок с пещерой или пропастью в том же регионе, где лежит его жетон персонажа.
- **Глубина 4 или больше.** Его фигурку можно поместить на любой исследованный участок на поле, где есть пещера или пропасть.

После того как персонаж выйдет на поверхность, верните его жетон в запас.

ГЛУБИНА

Некоторые эффекты упоминают глубину. Значение **глубины** полости равно количеству полостей над ней плюс 1. Например, глубина начальной пещеры составляет 1 (0 + 1). Если вы углубились в полость под ней, то глубина новой полости составляет 2 (1 + 1).

Давящая глубина

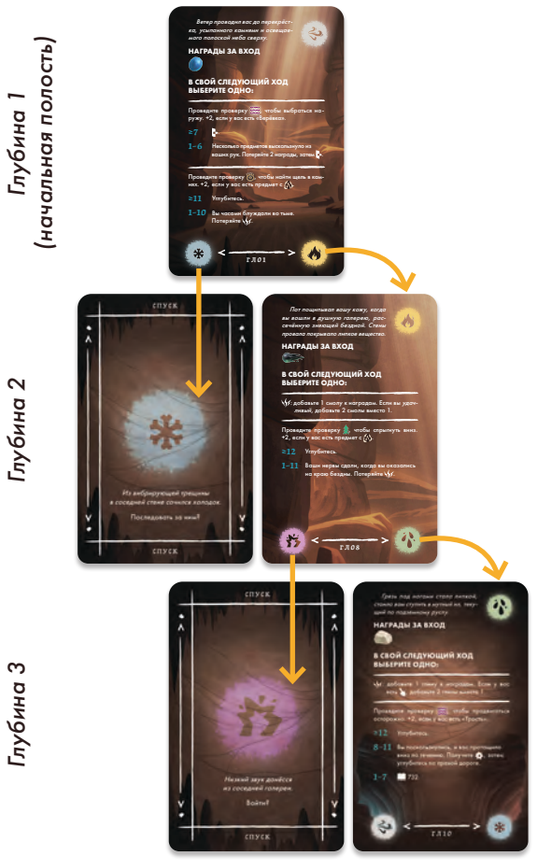
Слишком долгий спуск может измотать даже самых стойких исследователей. В начале каждого хода во время спуска персонаж, у которого не осталось энергии, должен получить 🐦🐦 или вернуться.

Если персонаж возвращается, то попадает на участок, откуда начал свой спуск, и может получить только 1 присвоенную награду по его выбору.

НАГРАДЫ

Награды — то, что персонаж собирает во время спуска. Все награды, которые он присвоил, откладывайте в сторону — персонаж не получает их сразу же. По некоторым эффектам персонаж может потерять награды ещё до конца спуска.

Когда персонаж пользуется выходом, чтобы закончить спуск, он получает все отложенные награды. Если спуск заканчивается другим способом, персонаж по своему выбору получает 1 награду из тех, что присвоил, если не указано иное. Остальные награды считаются утерянными и возвращаются в запас.



ТАБУ

В течение кампании персонажи в зависимости от своих выборов могут застать формирование культурных табу. Когда табу становится частью общины, запишите его в раздел «Табу» на странице «Культура» в журнале.

Выполнив действие или сделав выбор, нарушающий одно или несколько культурных табу общины, добавьте 1 недовольство ( ).

Однако общий набор культурных табу также скрепляет общину: если у общины есть хотя бы одно табу и никакой персонаж не нарушил табу во время испытания (или события в бесконечном режиме), то в конце испытания (или события) уберите 1 недовольство ( ).

Если эффект предписывает убрать табу, сотрите или вычеркните его в журнале. Оно больше не относится к этой общине.

РУИНЫ

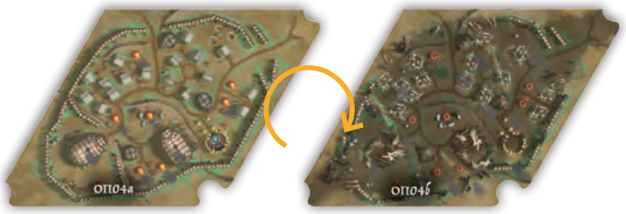
Руины — это накладка с бывшим поселением. Разные игровые эффекты могут превратить поселение в руины, в том числе когда население стало меньше требуемого при смене эр (см. раздел «Строительство поселения», с. 32).

Когда поселение становится руинами, переверните его накладку стороной с руинами вверх. Руины не перекрывают дорогу (не считаются перекрывающими границы участков при розыгрыше тернистого пути).

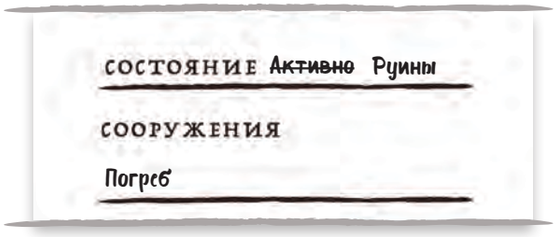
Перевернув накладку поселения, поменяйте на карте этого поселения состояние с «активно» на «руины». Персонажи не могут пользоваться какими-либо сооружениями поселения, находящегося в состоянии «руины».



Руины (накладка)



Когда поселение становится руинами, переверните его накладку.



Игроки должны стереть или вычеркнуть состояние поселения «активно» и вписать «руины».

Персонажи смогут выполнять действие раскопок на участке с руинами, когда община получит соответствующую карту знаний (см. раздел «Раскопки», с. 88).

РАСКОПКИ

Раскопки — это местное действие, позволяющее персонажам найти остатки материалов и, возможно, даже обработанные ресурсы.

Это действие недоступно, пока игровой эффект не принесёт его общине.

Персонаж может выполнить это действие на участке с **руинами**.

Чтобы выполнить действие раскопок, персонаж тратит **2 энергии** (⚡⚡) и **истощает участок**. Затем пройдите описанные ниже этапы.

1. **Подготовьте мешочек для раскопок**

   Поместите по 1 жетону каждого из 6 следующих типов материалов в мешочек:

   - Облачный камень.
   - Речной камень.
   - Кость.
   - Волокно.
   - Дерево.
   - Шкура.

   Положите нужные жетоны в мешочек и перемешайте их.

2. **Уберите 2 ресурса**

   Уберите случайные 2 жетона материалов из мешочка в запас.

3. **Опустошите мешочек**

   Высыпьте оставшиеся 4 жетона и оставьте их лежать выпавшей стороной вверх (обработанной или необработанной).

4. **Выберите ресурсы**

   С этими 4 ресурсами можно поступить одним из следующих способов:

   - Выберите любые 2 ресурса — персонаж получит их в текущем состоянии (обработанном или необработанном).
   - Выберите любые 2 ресурса с символами изготовления и немедленно используйте их, чтобы выполнить действие изготовления. Персонажу не нужно тратить энергию на это действие, и 2 выбранных материала должны при этом оставаться в выпавшем состоянии (обработанном или необработанном).



6 ресурсов поместили в мешочек и затем перемешали.



Облачный камень и дерево случайным образом убрали из мешочка.



Игрок опустошил мешочек и получил шкуру, обтёсанный речной камень, плетёное волокно и кость.

ПЕРЕНОС ПОСЕЛЕНИЯ

Иногда может быть выгодно поменять местоположение поселения — например, чтобы уйти от угрозы или попасть в более благоприятный регион. Перенос поселения — это действие, позволяющее персонажу передвинуть поселение на соседний участок.

Это действие недоступно, пока игровой эффект не принесёт его общине.

Персонаж может выполнить это действие на участке с поселением, относящимся к категории «деревня» (далее — просто «деревня»). Чтобы перенести поселение, персонаж тратит **3 энергии** (ϟ ϟ ϟ) и выбирает **деревню** на своём участке местности. Любые другие персонажи на том же участке могут добавить свою энергию для выполнения этого действия.



Поселение (накладка)

Перенося поселение, соблюдайте все следующие правила:

- Переносите поселение на соседний участок без поселения.
- Помещайте поселение в район без какой-либо накладки.
- Выберите не более 1 неподвижного сооружения из сооружений этого поселения для переноса, а все остальные неподвижные сооружения разрушьте (этот эффект не затрагивает передвижные).

Также перед каждым испытанием вы можете перенести поселения, не тратя энергию. В начале каждого испытания с периодом **«Сезон»** вы можете переместить 1 деревню на соседний участок, соблюдая все перечисленные выше правила. В начале каждого испытания с периодами **«Поколение»** или **«Начало эры»** вы можете переместить **каждую** деревню на соседний для неё участок, соблюдая правила действия выше.

ЖИВОТНЫЕ-КОМПАНЬОНЫ

Человеку привычно находить друзей в самых странных местах и даже среди диких существ. Животные-компаньоны — это существа, которых вам удалось приручить. Они помогают персонажам разгрузить инвентарь и составляют компанию в исследовании долины.

В базовую игру «Наскальная история» включено 1 животное-компаньон, но его предстоит сперва найти, прежде чем добавить в партию. При этом в одиночном экстремальном режиме единственный персонаж начинает кампанию сразу с животным-компаньоном (см. раздел «Правила одиночного режима», с. 100).

Каждый компаньон представлен планшетом компаньона и фигуркой. На планшете указаны характеристики, способности, рацион и ячейки инвентаря для этого компаньона, а фигурка отмечает его местонахождение на поле.

Планшет компаньона



Фигурка компаньона

Подготавливая партию хотя бы с одним компаньоном, например в экстремальном одиночном режиме или после обнаружения его в партии с несколькими персонажами, назначьте каждого компаньона одному из персонажей. Персонажу можно назначить не более 1 животного-компаньона. Если вашему персонажу назначили компаньона, поместите планшет компаньона в свою игровую область, а подходящую фигурку — на участок местности с этим персонажем. Если персонаж приручает компаньона во время партии, этому персонажу немедленно назначают этого компаньона.

Когда персонажу назначают компаньона, они становятся **связанными** друг с другом. Чтобы обозначить это, поместите планшет этого компаньона рядом с планшетом мантии связанного с ним персонажа. Компаньон может делиться инвентарём, характеристиками, а также перемещаться по полю вместе со связанным с ним персонажем.

Когда впервые назначаете компаньона одному из персонажей, получите карту знаний «Животные-компаньоны» (3Б08).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОМПАНЬОНА

Если персонаж находится на том же участке, что и связанный с ним компаньон, то, когда персонаж перемещается, бежит или выходит на поверхность после спуска, это же делает компаньон.

У некоторых компаньонов есть способности, позволяющие им перемещаться независимо от связанного с ними персонажа. Они разыгрываются во время фазы дня **до** или **после** того, как связанный с этим компаньоном персонаж выполнит действие. Способности перемещения компаньона нельзя разыграть во время действия связанного с ним персонажа или в фазе ночи.

Персонаж и его компаньон остаются связанными, даже если не находятся на одном участке.



Персонаж и связанный с ним компаньон перемещаются вместе, если вместе начали перемещение с участка.



У Вьюка 4 ячейки инвентаря.

ИНВЕНТАРЬ КОМПАНЬОНА

У компаньона свой инвентарь для хранения ресурсов, он содержит несколько ячеек. В каждой можно хранить 1 еду, 1 воду или 1 материал.

Пока персонаж и связанный с ним компаньон на одном участке, инвентарь компаньона считается расширением инвентаря персонажа. Это значит, что персонаж в любой момент может свободно перемещать жетоны из одного инвентаря в другой.

Если по эффекту персонаж должен добавить в инвентарь жетон или потратить его оттуда, а связанный с ним компаньон находится на том же участке, персонаж может добавить его в инвентарь компаньона или потратить его оттуда соответственно.

Пока персонаж на участке с компаньоном, связанным не с ним, он может обменяться любым количеством ресурсов (едой, водой и материалами) с этим компаньоном до или после выполнения действий.

Персонаж должен получить разрешение на обмен у другого персонажа, если хочет обменяться с его животным-компаньоном.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМПАНЬОНА

Значения характеристик компаньона представлены на его планшете. Типы характеристик те же, что у персонажей, но у компаньона может быть меньше 4 характеристик. Как и в случае с персонажами, эти характеристики можно усилить, что будет описано ниже.

Если вы проводите проверку характеристики на участке со связанным с вашим персонажем компаньоном, можете выбрать значение характеристики компаньона вместо соответствующей характеристики персонажа. Вы должны сделать этот выбор до того, как бросите кубик для проверки.

Используя в проверке характеристику компаньона, учитывайте все усиления компаньона к ней. Усиления с планшета персонажа не используются в этой проверке. Усиления компаньона уменьшаются по обычным правилам.



У Вьюка только две характеристики — мощь и выдержка. Вьюк ест злаки, коренья и орехи.

РАЦИОН КОМПАНЬОНА

У животного-компаньона есть хотя бы одна любимая еда. Она указана на его планшете.

Во время фазы дня, до или после выполнения действия, персонаж может покормить любого компаньона (даже не связанного с ним) на своём участке. Чтобы покормить компаньона, персонаж тратит еду, совпадающую с одной из рациона выбранного компаньона. Благодаря этому компаньон получает одиночное усиление. Правила получения усиления те же, что и для персонажа. Каждого компаньона можно покормить не чаще 1 раза в день.

Жетоны еды нельзя потратить таким образом во время действия или фазы ночи, и компаньоны не могут получить усиления по какому-либо другому игровому эффекту.

ИЗМЕНЕНИЕ СВЯЗЕЙ

В начале любой фазы дня каждый компаньон может стать связанным с другим персонажем, находящимся с ним на одном участке, если игрок, с персонажем которого компаньон был связан изначально, согласен на изменение связи.

Когда компаньон становится связанным с другим персонажем, поместите планшет компаньона рядом с планшетом мантии этого персонажа. Теперь этот компаньон не связан с предыдущим персонажем. Компаньон может быть связан только с одним персонажем, и наоборот.

НАЗНАЧЕНИЕ КОМПАНЬОНОВ В НАЧАЛЕ ИСПЫТАНИЯ

При подготовке нового испытания с периодом **«Сезон»** (см. с. 94) каждый компаньон, полученный ранее (и не потерянный), может быть назначен заново любому персонажу. Если период — **«Поколение»** или **«Эра»**, все компаньоны теряются и их надо получить заново по игровым эффектам. Компаньоны назначаются после того как для персонажей были выбраны мантии.

Необязательно назначать всех компаньонов в начале испытания. Не назначенный персонажу компаньон не используется во время текущей партии, но может быть назначен в начале следующей (если он не был потерян между испытаниями). Компаньона можно назначить другому персонажу, а не тому, кому он был назначен в предыдущей партии.

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ПРИВОДЯТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ «НАСКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ» В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ.

ЭРЫ И ИСПЫТАНИЯ

Каждая кампания поделена на 3 эры. Одна эра состоит из 4–6 партий. Завершив текущую эру, перейдите к следующей, если не должны завершить кампанию. Каждая эра зависит от событий предыдущих, что позволяет миру и его обитателям меняться со временем.

Переходы между разными эрами уникальны и проходят по-разному (см. раздел «Конец эры», с. 93).

Каждая эра состоит из нескольких испытаний, которые разыгрываются по картам испытаний. Каждая карта испытания задаёт рамки для одной партии с помощью целей (см. раздел «Карты испытаний и целей», с. 22). На лицевой стороне каждой карты испытания есть название и номер.

При подготовке, в начале каждой партии, выберите, какое испытание будете проходить. Испытания бывают нескольких типов. Тип карты испытания указан в её левом верхнем углу.



Тип испытания «Семена на ветру» — «Начало кампании».

Если сейчас начало кампании, выберите испытание с типом «Начало кампании». Если это начало следующей эры, выберите тип испытания «Начало эры» нужной эры.

Если вы уже завершили испытание с типом «Начало кампании» или «Начало эры» в текущей эре, то для следующей партии выберите испытание другого типа из **грядущих испытаний**.

ГРЯДУЩИЕ ИСПЫТАНИЯ

Грядущие испытания — это будущие проблемы и возможности для общины. Во время партии игра указывает добавлять испытания к грядущим. Чтобы сделать это, запишите названия таких испытаний на странице «Грядущие испытания» в журнале.

После завершения испытания вы должны выбрать одно из грядущих.

Правила для выбора испытания определяются по доступным типам испытаний:

- **Начало кампании.** В игре есть два испытания для начала кампании. Они отражают трудности на заре развития общины. Одно из них необходимо выбрать в начале каждой кампании. «Семена на ветру» — это обучающее испытание для новых игроков. «Шёпот северного ветра» рекомендуется выбрать игрокам, которые уже знакомы с правилами.
- **Начало эры.** Эти испытания отражают ранние трудности каждой последующей эры. Вы должны выбрать одно из таких испытаний в начале каждой эры после первой.
- **Кризис.** Эти испытания отражают угрозы, вставшие перед общиной. Выбирая грядущее испытание при подготовке, вы должны выбрать испытание типа «Кризис», если доступно хотя бы одно. Затем прочитайте и разыграйте эффекты каждой карты испытания типа «Кризис», которую не выбрали.
- **Развитие.** Эти испытания позволяют общине изучить что-то новое, опираясь на труды предков. Эти испытания необязательны.
- **Опасность.** Эти испытания отражают риски, игнорирование которых может привести к негативным последствиям. Такие испытания необязательны, но если испытания типа «Опасность» находятся среди грядущих, когда вы выбираете испытание типа «Эпилог эры» или «Эпилог кампании», то в начале партии прочитайте и разыграйте эффекты каждой карты испытания типа «Опасность».
- **Эпилог эры.** Это испытание завершает текущую эру. Вы можете выбрать это испытание при подготовке к четвёртой или пятой партии и должны выбрать при подготовке к шестой, даже если испытания типа «Кризис» остались в грядущих. Если вы выбрали испытание такого типа, то сразу прочитайте и разыграйте эффекты всех испытаний с типами «Кризис» и «Опасность».
- **Эпилог кампании.** Это испытание — финал кампании. Его правила выбора те же, что и для испытания типа «Эпилог эры».

КОНЕЦ ЭРЫ

Эра кончается, когда вы завершили испытание типа «Эпилог эры». Если при этом любой исход предписывает завершить кампанию, то заканчивается и кампания. В противном случае разыграйте переход к новой эре.

Правила для конца каждой эры и перехода к следующей приведены в кодексе:

- Правила перехода из эры 1 в эру 2 — см. с. 195 кодекса.
- Правила перехода из эры 2 в эру 3 — см. с. 203 кодекса.



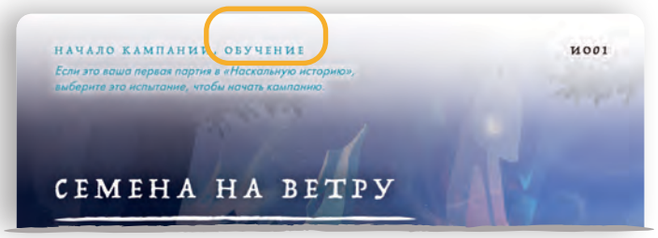
ПЕРИОДЫ

На каждой карте испытания указан период, демонстрирующий, сколько времени прошло между этим испытанием и предыдущим. Персонажи могут **постареть** после того, как вы выбрали испытание, в зависимости от его периода.

Периоды бывают четырёх типов:

- **Сезон.** Персонажи не стареют.
- **Поколение.** Стареют все персонажи (даже те, кто не в игре). Если стареет молодой персонаж, то он становится пожилым. Если стареет пожилой персонаж, он умирает и становится легендой. Когда персонаж стареет, отметьте клетку на карте персонажа, чтобы указать его текущий возраст.
- **Эра.** Все персонажи умирают и становятся легендами.
- **Обучение.** Такой период можно встретить только на карте обучающего испытания — персонажи не стареют при его выборе.

Тип периода



Тип периода для «Семян на ветру» — «Обучение».

ДОЛИНА

Те, кому довелось поселиться в долине, убеждены, что долина — это весь мир, который им подвластен. Пусть в древних песнях говорится и о других землях, но сейчас только долина простирается от горизонта до горизонта между огромных ледяных краёв. Однако эра за эрой ледники истончаются, открывая всё больше просторов для исследования.

РАЗМЕР

Размер долины — это максимальное количество основ местности, которые можно одновременно разместить на поле. Он приведён на странице «Поле долины» в журнале и увеличивается каждую эру таким образом:

- **Эра 1:** 4 основы.
- **Эра 2:** 6 основ.
- **Эра 3:** 8 основ (или больше при использовании дополнений).

РЕГИОНЫ

Долина состоит из множества регионов: от густых лесов и засушливых плоскогорий до ещё более неведомых земель. Каждый регион отличается особенностями и внешним видом, а также состоит из определённого количества участков местности. Кампания начинается в регионе Дивной долины или Поднебесной равнины. Дополнительные регионы могут стать доступны в ходе кампании.

РАСШИРЕНИЕ ДОЛИНЫ

Некоторые эффекты укажут вам **расширить долину**. В этом случае вы добавите новую основу местности на поле, которую затем заполните участками местности. Правила размещения основы местности и её участков описаны в эффекте, который расширяет долину.

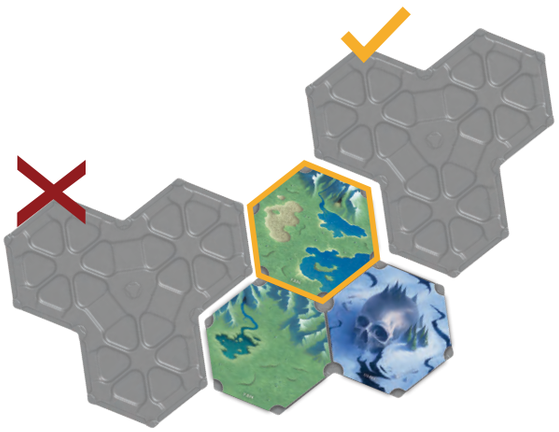
Если требуется расширить долину, но достигнуто максимальное количество основ местности для её размера, долину нельзя расширить — игнорируйте эту часть эффекта.

Чтобы расширить долину, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Поместите на поле новую основу местности**
   Эффекты, расширяющие долину, указывают на участок на поле, где это надо сделать. Поместите новую основу местности так, чтобы она касалась как можно большего количества границ указанного участка. Если таких расположений несколько, выберите одно из них.

2. **Заполните основу местности участками**
   Если не указано иное, выберите 3 случайных участка региона, указанного в расширяющем долину эффекте, и поместите их в новую основу местности лицевой стороной вниз, чтобы они были неисследованными.

3. **Поместите накладки на участки**
   Поместите на участки все накладки, указанные в эффектах, расширяющих долину.



Левая основа расположена неверно — она касается только одной границы целевого участка (обведён жёлтым). Правая основа касается двух границ. В этом примере возможны и другие верные способы расположения.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ

Многие детали игры остаются неизменными между испытаниями. Чтобы обозначить это, пройдите описанные ниже этапы, когда испытание завершается.

1. **Сохраните припасы**
   Некоторые припасы в конце любого испытания можно сохранить перед следующим. За каждого персонажа сохраните не более 5 карт предметов и не более 5 жетонов материалов из инвентаря этого персонажа или с любых сооружений участка, где этот персонаж находится. Верните все остальные предметы и ресурсы в запас.
   В начале следующего испытания все сохранённые предметы остаются у персонажа, сохранившего их. Если управляющий этим персонажем игрок создал нового персонажа, сохранённые предметы наследует новый персонаж (см. с. 71).

2. **Сохраните карты персонажей и легенд**
   Карты персонажей остаются в игре между испытаниями. Обычно вы продолжаете кампанию с тем же персонажем, которого выбрали для предыдущего испытания, пока персонаж не умрёт и не станет легендой, и только после этого создаёте нового.

3. **Сохраните культурные знания**
   Отложите все компоненты (силы мантий, проекты сооружений, карты знаний и т. д.), которые являются культурными знаниями.

4. **Обновите состояние персонажа**
   Уберите любые недуги, усиления и энергию с планшетов мантий персонажей. Восстановите энергию персонажей до начального значения при подготовке к следующему испытанию.

5. **Обновите состояние поля**
   Накладки между испытаниями оставьте на поле, как и любые сооружения в поселениях. Все жетоны стоянки (например, жетоны огня, убежищ, тайн, истощения), размещённые на участках или накладках, а также жетоны направления и следов уберите с поля.

6. **Запишите название испытания**
   Запишите название испытания, любые исходы, все достигнутые цели и другие заметки в соответствующие разделы на странице «Завершённые испытания» в журнале.

7. Обновите шкалы общины

Установите значение каждой шкалы общины в конце испытания, следуя описанным ниже правилам.

Шкала активности

Устанавливайте фишку шкалы активности на деление «0» после каждого испытания.

Шкала учёности

Устанавливайте фишку шкалы учёности на деление «0» после каждого испытания.

Шкала населения

Не меняйте значение шкалы населения после испытания.

Шкала недовольства

Не меняйте значение шкалы недовольства после испытания.

8. Уберите в коробку карту завершённого испытания

СОХРАНЕНИЕ КАМПАНИИ

Вы можете сохранить кампанию в конце испытания и продолжить игру позже. Чтобы сделать это, пройдите описанные ниже этапы.

1. Уберите персонажей

Верните все планшеты мантий вместе с фигурками в коробку, затем поместите карту каждого персонажа вместе с его жетонами энергии, сохранёнными предметами и материалами в коробочку карт «А» за разделитель для компонентов этого персонажа.

2. Запишите состояние поля

Запишите в журнал регион и расположение каждого участка местности, отмечая местоположение и состояние (активна или неактивна) каждой его накладки.

3. Уберите поле

Возьмите все основы местности с любыми участками и накладками в них и поместите в коробку.



4. Уберите текущие колоды

Некоторые колоды в «Наскальной истории» могут поменяться до конца кампании по эффектам и исходам. Убедитесь, что каждую колоду в её текущем состоянии вы поместили за её разделитель в соответствующую коробочку карт.

5. Уберите культурные достижения и длительные цели

Запишите все открытые силы мантий, карты спроектированных сооружений, карты поселений/руин, карты легенд и все продолжающиеся цели в журнал (если они ещё не записаны), затем поместите их за соответствующий разделитель карт в коробочку карт «А».

6. Уберите грядущие испытания и карты знаний

Запишите все грядущие испытания и полученные карты знаний в журнал (если они ещё не записаны), затем поместите их в органайзер открытий.

КОНЕЦ КАМПАНИИ

Кампания может закончиться несколькими способами. Самый частый — завершение испытания типа «Эпилог кампании», которое приводит к концу вашей кампании. В некоторых случаях другой игровой эффект может указать вам закончить кампанию.

Заканчивая кампанию, отметьте клетку легенды на каждой карте персонажа в общине.

В конце кампании ваша община может **выжить** или **исчезнуть**. См. подробнее в разделе «Начало следующих кампаний».

ИГРА В БЕСКОНЕЧНОМ РЕЖИМЕ ПОСЛЕ КАМПАНИИ

Если вы хотите продолжить игру после окончания кампании, можете перейти к бесконечному режиму (см. с. 102). Продолжайте играть со своими текущими долиной и общиной, выбрав этот режим.

НАЧАЛО СЛЕДУЮЩИХ КАМПАНИЙ

Начиная следующую кампанию после первой, пройдите описанные ниже этапы.

1. Выберите общину

Выберите один из следующих вариантов:

- **Продолжить игру с выжившей общиной.** Если в предыдущей кампании ваша община выжила, можете продолжить играть за далёких потомков тех персонажей, которые когда-то исследовали эту долину. Верните в коробку все компоненты, кроме основ местности и участков местности, накладок, карт легенд, сил мантий, карт знаний и поселений. Начните кампанию с новым журналом и чистой стеной первобытной пещеры.
- **Создать новую общину.** В противном случае вы должны играть за новую общину, которая пришла в долину. Все предыдущие карты легенд считаются забытыми — поместите их в коробку, но не выбрасывайте (однажды вы можете встретиться с ними вновь!). Верните в коробку все компоненты, кроме основ местности и участков местности, накладок и карт поселений. Начните кампанию с новым журналом и чистой стеной первобытной пещеры.

2. Выберите долину

Выберите один из следующих вариантов:

- **Исследуйте новые земли.** Верните в коробку все компоненты, включая основы местности и участки местности вместе с накладками.
- **Вернитесь в древнюю долину.** Оставьте все участки местности в их основах (или пересоберите долину по полю из старого журнала). Затем переверните все участки местности неисследованной стороной вверх. Переверните все поселения стороной руин вверх, верните в коробку все другие накладки.

3. Начните новую кампанию

Добавьте карту «Шёпот северного ветра» (ИА01) к грядущим испытаниям.

ПОЯСНЕНИЯ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ПРИВЕДЕНЫ ПОЯСНЕНИЯ К РАЗЛИЧНЫМ ПРАВИЛАМ, СГРУППИРОВАННЫЕ ПО ТЕМАМ.

РАЗРЕШЕНИЕ ПРОТИВОРЕЧИЙ

Во время игры обстоятельства могут сложиться так, что вы не будете понимать, как работает взаимодействие, в какой очерёдности нужно разыграть несколько эффектов, или у вас могут возникнуть другие вопросы. В таких случаях действует **правило рассвета**: разыгрывайте все спорные ситуации максимально выгодно для общины и разворачивающейся истории. Если вы хотите усложнить игру, вместо этого можете использовать **правило заката** (см. раздел «Сложность игры», с. 101).

ОЧЕРЁДНОСТЬ

- Если вы должны разыграть несколько эффектов с одной и той же очерёдностью, то самостоятельно определите порядок, в котором это сделаете.
- Разыграйте все эффекты, происходящие «в начале каждого дня», прежде чем любой персонаж начнёт совершать любые действия в фазе дня.
- Разыграйте все эффекты, происходящие «в начале каждой ночи», перед этапом «Проверьте, жив ли персонаж» фазы ночи.
- Разыграйте все эффекты, происходящие «в конце каждой ночи», сразу после этапа «Проверьте население и недовольство» фазы ночи.

ЭНЕРГИЯ

- Если эффект позволяет персонажу получить энергию и все его жетоны энергии лежат доступной стороной вверх, игнорируйте такой эффект. Персонаж не может получить больше энергии, чем максимальное количество жетонов на планшете мантии, а оно зависит от количества персонажей в партии.
- Персонаж не может потратить энергию, если у него нет доступной энергии.
- Если игровой эффект указывает персонажу потерять энергию и у него нет жетонов энергии, лежащих доступной стороной вверх, он должен получить 1 лёгкую травму за каждую энергию, которую не смог потерять (см. раздел «Здоровье», с. 55).
- Персонаж не может добровольно получить лёгкую травму, чтобы не терять энергию.

КУБИКИ

- Если хотя бы один эффект позволяет вам перебросить кубик, можете перебросить его по разу за каждый такой эффект (т. е. один и тот же кубик можно перебросить несколько раз).
- Когда по эффекту — например, героической попытки или предмета — вы бросаете дополнительные кубики, сложите все выпавшие результаты. Бросайте добавленные таким образом кубики по одному за раз.

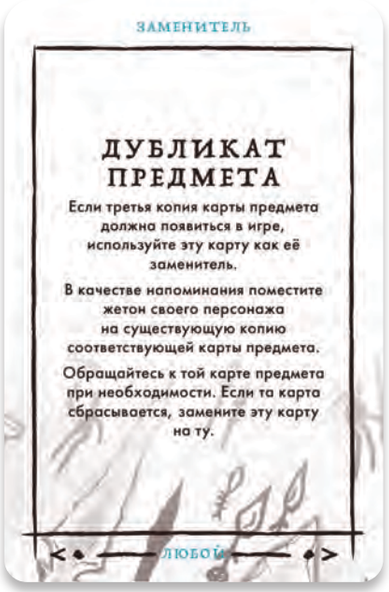
- Когда эффект указывает вам повернуть кубик, положите выпавший кубик новой гранью вверх по условиям эффекта. Результат нельзя сделать больше 6 или меньше 1. Разыгрывайте эффекты, поворачивающие кубик, после тех, которые позволяют перебросить его.
- Если при изменении результата или перебросе кубика вы получили результат, равный 6, то такой результат не позволяет вам совершить героическую попытку.

СЛУЧАЙНОСТЬ

- Если игровой эффект указывает вам выбрать случайного персонажа, поместите все жетоны задействованных персонажей в мешочек, перемешайте их и вытяните случайный.
- Если игровой эффект указывает вам выбрать между двумя подходящими под условия случайными участками (например, выбрать случайный соседний участок), назначьте номер каждому такому участку, затем бросьте кубик и выберите участок по выпавшему результату:
  - Два участка: **1–3** — участок 1 | **4–6** — участок 2.
  - Три участка: **1–2** — участок 1 | **3–4** — участок 2 | **5–6** — участок 3.
  - Четыре участка: **1** — участок 1 | **2** — участок 2 | **3** — участок 3 | **4** — участок 4 | **5–6** — перебросьте .
  - Пять участков: **1** — участок 1 | **2** — участок 2 | **3** — участок 3 | **4** — участок 4 | **5** — участок 5 | **6** — перебросьте .
  - Шесть участков: **1** — участок 1 | **2** — участок 2 | **3** — участок 3 | **4** — участок 4 | **5** — участок 5 | **6** — участок 6.
  - Семь участков или больше: используйте метод выше, чтобы случайно выбрать одну основу с подходящими под условия участками, затем случайно выберите участок из этой основы, как описано выше.
- Если по эффекту нужно выбрать случайное поселение, перемешайте все карты поселений, затем возьмите одну случайную.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА ЧИСЛО КОМПОНЕНТОВ

- Компоненты не ограничены запасом, если не указано обратное. Если у вас закончились компоненты какого-то типа, можете использовать любую подходящую замену, пока те не вернутся в запас.
- В коробке вы найдёте карты-заменители, которые можно использовать, если вам понадобятся дополнительные экземпляры предметов (см. раздел «Дубликаты предметов», с. 64).



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ОПИСАНО, КАК ИГРАТЬ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ И РЕГУЛИРОВАТЬ СЛОЖНОСТЬ ЛЮБОГО РЕЖИМА ИГРЫ.

ОДНОВРЕМЕННАЯ ИГРА

Разыгрывая фазу дня, вы можете все вместе решить, что будете делать ходы одновременно, а не по очереди. Например, один игрок может разыгрывать местное действие, другой — перемещать своего персонажа, а третий — выполнять действие, относящееся к испытанию. Этот вариант может существенно ускорить игру в «Наскальную историю», но также он вносит и некоторые усложнения.

Во-первых, некоторые игровые ситуации потребуют обсуждения и совместной работы, а в других их розыгрыш будет происходить индивидуально. Играя одновременно, убедитесь, что все участники следят за ходом игры и что все персонажи завершили фазу дня прежде, чем перейти к фазе ночи.

Во-вторых, если несколько игроков делают ходы одновременно, могут возникнуть вопросы о порядке розыгрыша эффектов. Когда случается такое противоречие, определите порядок по выбранному правилу разрешения противоречий (см. раздел «Разрешение противоречий», с. 98).

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

В «Наскальной истории» два варианта одиночной игры: для нескольких персонажей и для одного.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ С НЕСКОЛЬКИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

В этом варианте один игрок управляет сразу двумя персонажами или больше, следуя всем правилам игры без изменений.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Если вы хотите усложнить правила одиночного режима, можете попробовать этот вариант. Вы будете управлять лишь одним персонажем и животным-компаньоном (см. раздел «Животные-компаньоны», с. 89) на протяжении всей кампании. В этом режиме Вьюк (ЖК01) всегда доступен в качестве компаньона. Если игрок теряет Вьюка, он может снова связать его со своим персонажем в начале любого следующего испытания.

Когда ваш персонаж умирает в экстремальном одиночном режиме, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Завершите день**
   Завершите текущую фазу дня.
2. **Пропустите ночь**
   Возьмите верхнюю карту колоды ночи и поместите в стопку сброса. Затем увеличьте активность на 2. Не разыгрывайте никакие эффекты этой карты ночи.
3. **Создайте персонажа**
   Создайте нового персонажа и поместите его фигурку или на начальный участок, или на тот, где есть поселение.
4. **Начните новый день**
   Начните новую фазу дня с новым персонажем.

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Чтобы повысить сложность игры, вы можете добавить **одно или несколько** правил ниже в свою кампанию. Перед этим обсудите, согласны ли все на подобные нововведения.

РАЗРЕШЕНИЕ ПРОТИВОРЕЧИЙ: ПРАВИЛО ЗАКАТА

Когда вы должны решить, как разыграть ту или иную спорную ситуацию (см. раздел «Разрешение противоречий», с. 98), разыграйте её **минимально** выгодным для общины способом, а не максимально выгодным.

ИЗМЕНЕНИЯ В ФАЗЕ НОЧИ

Вы можете внести в фазу ночи **одно или несколько** изменений ниже.

- На этапе «Увеличьте активность и разыграйте события испытания» вместо увеличения активности на 1 бросьте кубик и примените результат таким образом:

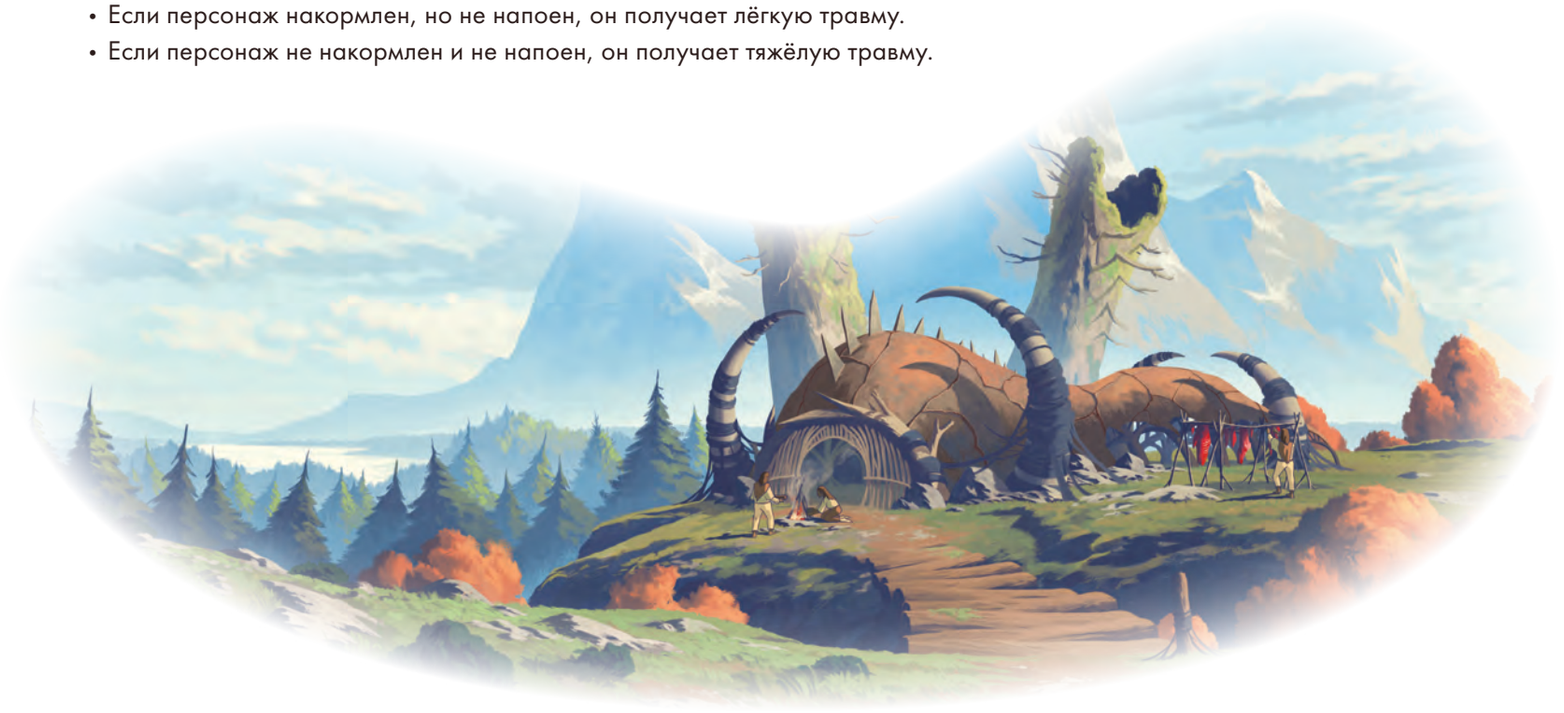
  1–2 Увеличьте активность на 3.
  3–4 Увеличьте активность на 2.
  5–6 Увеличьте активность на 1.

- На этапе «Восстановитесь», когда проверяете, отдохнули персонажи или нет, следуйте правилам ниже:

  - Если в игре 3 персонажа или больше, никто из них не получает энергию.
  - Если в игре 2 персонажа или меньше, каждый получает 1 энергию, а не 2.

- На этапе «Уменьшите недуги или получите травмы» следуйте правилам ниже:

  - Чтобы уменьшить недуг, персонаж должен быть накормлен, напоен и согрет.
  - Если персонаж напоен, но не накормлен, он получает лёгкую травму.
  - Если персонаж накормлен, но не напоен, он получает лёгкую травму.
  - Если персонаж не накормлен и не напоен, он получает тяжёлую травму.



БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕЖИМ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ОПИСАН БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕЖИМ — СВОБОДНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ В «НАСКАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ».

В бесконечном режиме вы будете по большей части следовать обычным правилам игры, однако писать историю будет уже не игра, а сами персонажи. **Карты событий** создадут меняющиеся условия игрового мира, и персонажи, следуя им, сами будут решать, что именно собирать, изготавливать, строить и передавать будущим поколениям.



ПОДГОТОВКА БЕСКОНЕЧНОГО РЕЖИМА

Подготовить партию в бесконечном режиме можно двумя способами: можете начать партию в новой долине или в готовой из оконченной кампании.

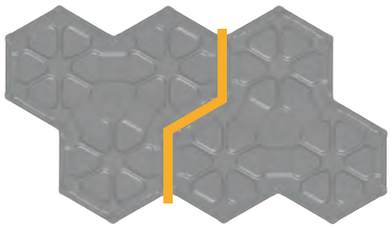
КАРТЫ СОБЫТИЙ

В этом режиме карты событий, а не карты испытаний отмечают течение времени и описывают разные происшествия в долине. Храните их в колоде событий лицевой стороной вверх.

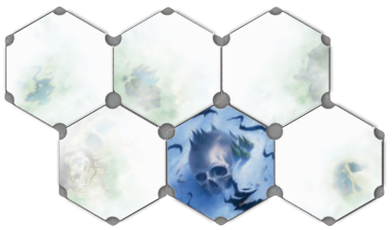
НОВАЯ ДОЛИНА

Если вы хотите начать игру в бесконечном режиме в новой долине, пройдите описанные ниже этапы.

1. **Подготовьте персонажей**
   Пройдите этапы 1–4 подготовки на с. 6–9. Там указано, как выбрать персонажа, мантию, подготовить планшет и выбрать силу мантии. Можно выбрать любую силу мантии из культурных знаний, которые описаны на этапе 7 этого алгоритма подготовки.
2. **Поместите на поле основы местности**
   Поместите 2 основы местности так, чтобы у них были 3 общие границы.
3. **Поместите на поле начальные участки местности**
   Выберите начальный регион. Затем возьмите 6 участков этого региона и поместите их исследованной стороной вниз в основы местности. Затем выберите из них случайный участок и поместите на него накладку с ледниковым куполом.

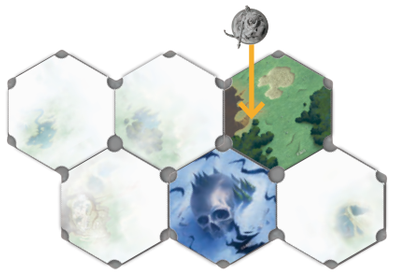


У двух основ три общие соприкасающиеся границы.



Регион в бесконечном режиме в начале игры представлен 6 неисследованными участками в основах местности, один из которых полностью накрыт накладкой с ледниковым куполом.

4. Поместите фигурки на поле
Выберите один случайный неисследованный участок местности и переверните его, сделав начальным. Затем поместите туда фигурки всех персонажей.



Случайный неисследованный участок становится начальным.

5. Соберите колоды ночи и пути
Подготовьте колоды ночи и пути, собрав перечисленные ниже карты. Набор колод меняется в зависимости от выбранного на этапе 3 региона.

- **Дивная долина:**
  - **Колода ночи:** НА01–НА05, НН01–НН16, НД01–НД03, НЭ01–НЭ03, НЯ01–НЯ03.
  - **Колода пути:** ПА01–ПА06, ПН01–ПН14, ПД01–ПД06, ПЧ01–ПЧ05.
- **Поднебесная равнина:**
  - **Колода ночи:** НА01–НА05, НН01–НН16, НП01–НП03, НЭ01–НЭ03, НЯ01–НЯ03.
  - **Колода пути:** ПА01–ПА06, ПН01–ПН14, ПП01–ПП06, ПЧ01–ПЧ05.
- **Сплетение** (из дополнения «Природа зверя»):
  - **Колода ночи:** НА01–НА05, НН01–НН16, НС01–НС03, НЭ01–НЭ03, НЯ01–НЯ03.
  - **Колода пути:** ПА01–ПА06, ПН01–ПН14, ПС01–ПС06, ПЧ01–ПЧ05.

6. Подготовьте колоду событий
Соберите колоду событий вместо колоды испытаний. Отложите карту БР10. Затем перемешайте остальные карты событий. Поместите отложенную карту БР10 под низ колоды. Только верхняя карта колоды событий оказывает эффект в начале игры.

7. Подготовьте начальные культурные знания
Добавьте компоненты, указанные ниже, в культурные знания общины (запишите их на странице «Культура» в журнале).

- **Карты знаний:** добавьте карты ЗБ01–ЗБ04.
- **Силы мантий:** добавьте силы мантий МА01–МА04.

8. Подготовьте начальные цели
Цели используются и в бесконечном режиме. И срочные, и длительные цели не меняются при событиях и остаются в игре, пока не укажут вам завершить или убрать их. Поместите следующие карты целей лицевой стороной вверх в игровую область:

- «Разведите огонь» (ЦА08).
- «Изучите тайные тропы» (ЦА09).

9. Завершите подготовку
Пройдите этапы 9–12 подготовки со с. 11.

ГОТОВАЯ ДОЛИНА

Чтобы играть в готовой долине из завершённой кампании, проведите подготовку новой долины со следующими изменениями:

- Используйте долину, созданную во время завершённой ранее кампании (пропустите этапы 2–4, затем поместите персонажей на участок с поселением или на начальный участок).
- Используйте колоды ночи и пути из конца кампании (этап 5).
- Если община выжила в конце той кампании, вы можете и дальше развивать ту общину, используя журнал, карты персонажей, легенд, знаний, поселений и все другие ценности, созданные общиной. (Пропустите этапы 1, 7 и 8, но всё равно выберите мантии, силы мантий и подготовьте планшеты мантий, как и при обычной подготовке.) Если на поле есть одно или несколько чудищ с активными логовами, они остаются там же.
- Можете начать игру с новой общиной в предыдущей долине, пройдя этапы 1, 7 и 8 как обычно. Логова чудищ остаются в долине, а все чудища с активными логовами считаются появившимися.

ИГРА В БЕСКОНЕЧНОМ РЕЖИМЕ

Игровой процесс в бесконечном режиме тот же, что и в кампании. Цикл из дня и ночи повторяется, пока персонажи исследуют новые участки, изготавливают предметы и строят сооружения. Однако в игру добавляются изменения, указанные ниже.

АКТИВНОСТЬ И СОБЫТИЯ

Активность больше не показывает оставшееся время для испытаний. Вместо этого она отмечает время между событиями с карт событий. В конце любой фазы дня, если текущая активность равна порогу активности для текущего события или больше него (указан в правом нижнем углу текущей карты события), разыграйте это событие и откройте новое, пройдя описанные ниже этапы.

1. **Завершите событие**
   Возьмите верхнюю карту из колоды событий, переверните её и разыграйте текст с оборотной стороны. Затем переустановите активность на деление «0».
2. **Сбросьте карту**
   Сбросьте карту события в стопку сброса колоды событий.
3. **Начните новое событие**
   Прочитайте и разыграйте все эффекты с лицевой стороны карты события, которая теперь наверху колоды событий.
4. **Состарьте персонажей**
   Каждый персонаж стареет в зависимости от периода между событиями.
   - **Сезон:** персонажи не стареют.
   - **Поколение:** персонажи стареют как обычно.
   - **Смена эры:** персонажи стареют дважды (то есть вы отмечаете 2 клетки возраста — обычно это значит, что персонажи становятся легендами и их надо заменить).

   Если персонаж умирает, управлявший им игрок или создаёт нового, или выбирает другого по обычным правилам.
5. **Верните карты в колоды**
   Верните все сброшенные карты ночи и пути обратно в их колоды. Затем перемешайте эти колоды.

УЧЁНОСТЬ, НАСЕЛЕНИЕ И НЕДОВОЛЬСТВО

Не переустанавливайте учёность в конце события. Население и недовольство меняются так же, как в кампании, по разным игровым эффектам (включая те, что на картах событий).

ЦЕЛИ

Разыгрывайте карты целей в бесконечном режиме как обычно. Если цель, исход или любой другой игровой эффект укажет добавить испытание в грядущие, не делайте этого, но разыграйте остальные части эффекта.

ПАУЗА В БЕСКОНЕЧНОМ РЕЖИМЕ

Перед тем как отложить игру в бесконечном режиме, убедитесь, что прошли все нужные этапы из раздела «Сохранение кампании» на с. 96. Затем на странице «Заметки» в журнале запишите следующее:

- Значения энергии и недуги персонажей.
- Степень достижения целей.
- Местоположения жетонов стоянки.
- Местоположения жетонов направления и следов чудищ.
- Текущее местоположение фигурок.
- Любую другую важную информацию.

УКАЗАТЕЛЬ

А

Активация чудища 77
Активность 23, 67

Б

Бегство 55, 78
Бесконечный режим 102
Болезнь 55

В

Взаимодействие с компонентами 62
Восстановление 52
Встречи на охоте 48
Встречи с чудищами 79
Вход в полость 84
Выход из спуска 86

Г

Героическая попытка 15
Глубина 86
Голод и жажда 52
Грядущие испытания 93

Д

Дневные действия 24
Добавление отметок на карты персонажей 70
Добыча ископаемых 49
Добыча припасов 43
Долина 94
Досягаемость 45
Дубликаты предметов 64

Ж

Жетоны добычи ископаемых 49
Жетоны истощения 59
Жетоны направления/следов 72
Жетоны огня 57
Жетоны тайн 60
Жетоны убежищ 58
Жёсткая еда 20
Животные-компаньоны 89
Журнал 22

З

Забытые легенды 72
Завершение испытания 24, 95
Запись отметок в журнал 69
Звезда (знамение) 61
Здоровье 55

И

Изготовление 30
Изобразить историю 69
Изучение чудища 73
Инструменты 28
Истощение 59
Итоговая сложность течения 40

К

Карты испытаний и целей 22
Карты легенд 71
Карты ночи 53
Карты персонажей 13
Карты сооружений 34
Ключевые слова 61
Кодекс 22
Комета (знамение) 61
Конец кампании 97
Конец эры 93

Л

Ландшафт 21
Легенды 71
Логово чудища 74
Луна (знамение) 61

М

Мантия 8, 13
Материалы 20
Мешок для ресурсов 18
Мешочек для ископаемых 50
Мясо 19

Н

Набор воды 36
Награды за спуск 86
Направление 77
Население 67
Начальная полость 83
Начать спуск 83
Недееспособность 57
Недовольство 67
Недуги 18, 55
Неперекрывающая накладка 68
Непроходимая накладка 68
Ночные действия 52
Нрав чудища 73

О

Облако (знамение) 61
Обмен 27
Обработка 28
Овощи 19
Огонь 57, 82
Ограничение на число компонентов 99
Одиночка 55
Одиночный режим 100
Одновременная игра 100
Особенности местности 21
Отметки 69
Отпечаток чудища 72
Отступление 48
Охота 47
Охота на крупного зверя 48
Охота на мелких зверей 48
Очерёдность 98

П

Перекрывающая накладка 68
Перемещение 25
Перераспределить инвентарь 53
Периоды 94
Повышение активности 54
Подготовка бесконечного режима 102
Поделиться едой и водой 24
Полость 83
Помощь 27
Поступь 78
Поход 60
Появление чудища 74
Правило заката 101
Правило рассвета 98
Предметы 63

Проведение проверок 15
Проверить население и недовольство 54
Продолжить спуск 85
Проектирование сооружения 34

Р

Разгадка тайны 60
Разрешение противоречий 98
Раскопки 88
Расширение долины 94
Регионы 21, 94
Руины 87
Руки 63
Рыбалка 38

С

Сбор ресурсов 45
Секрет чудища 81
Силы мантий 8
Символ нуля 32
Склонность 73
Скорбь 70
Скоропортящаяся еда 19
Сложность игры 101
Случайность 99
События испытаний 23, 54
Создание легенды 70
Создание нового персонажа 70
Сокровище 73
Солнце (знамение) 61
Соседство 21
Состязания 80
Сохранение кампании 96
Сохранение припасов в конце испытания 95
Спокойная ночь 54
Спуск 82
Спящее чудище 76
Сражение с хищником 48
Стена первобытной пещеры 69
Строительство поселения 32
Строительство сооружения 34
Сумка 63

Т

Табу 87
Текущее знамение 61
Тело 63
Тернистый путь 26
Техники 33
Толкование знамений 61
Травма 55
Требование для обработки 28

У

Убежище 37
Углубление 86
Укладка и извлечение 27, 64
Украшающие отметки 70
Уменьшение значений жетонов 53
Уменьшение недугов 56
Умерший персонаж 51, 70
Усиления 14
Участки местности 21
Учёность 67

Х

Хищник 44

Ч

Чудища 72

Э

Экстремальный одиночный режим 100
Энергия 17, 98
Эры и испытания 92
Эффекты чудища 74

Я

Ячейки для предметов 18

СОЗДАТЕЛИ

Авторы: Макс Брук, Люк Эдди.
Оформление игры: Тарин Эмерик.
Графический дизайн: Саманта Скотт, Лорен Маршалл.
Иллюстрации: Андреа Коровеши, Аманда Кадац.
3D-моделирование: Брайс Кук, Николас Хейн.
Разработка органайзеров: Black Magic Inserts.
Правила игры: Адам Бейкер.
Техническая редактура: Андреа дель Аньезе.
Консультант по доисторическому периоду: д-р Анна Голдфилд.
Консультанты по кулинарии: Дебби Шнайдерман, Сандра Эдди.
Логистика: Кевин Нго.
Работа с социальными сетями: Натали Оуквелл-Морган.
Финансы: Эйми Уорд.
Творческое руководство: Брендан МакКаскел.
Идейный вдохновитель: Лэнс Приб.
Координатор тестирования: Эндрю Янеба.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Ксения Хацкалёва.
Редакторы: Илья Клеванов, Юлия Становая, Алина Авдякова.
Переводчики: Анастасия Попова, Полина Ли, Алина Авдякова, Евгений Данилов, Алёна Решетова, Юлия Сергеева, Илья Мурсеев.
Корректор: Полина Сикацкая.
Верстальщики: Михаил Гвоздков, Рафаэль Пилоян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games.
Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.
Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ПАМЯТКА ПО МАТЕРИАЛАМ



Волокно



Коралл (мёртвый)



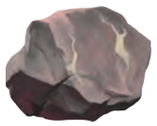
Ракушка



Глина



Кость



Речной камень



Дерево



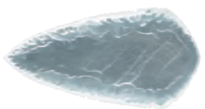
Лунная кровь (жидкая)



Смола



Жилы



Лунная кровь (твёрдая)



Солнечный камень



Клык



Облачный камень



Шёлк



Коралл (живой)



Перо



Шкура

Мощь

Проворство

Выдержка

Чутьё

Учёность

Комета

Луна

Солнце

Звезда

Облако

Огонь/
нагревание

Кубик

Рука

Сумка

Тело

Энергия

Усиление

Болезнь (тяжёлая)

Болезнь (лёгкая)

Травма (тяжёлая)

Травма (лёгкая)

Ночное действие

Убежище

Активность

Выход

Недовольство

Население

Истощение

Удача

Происшествие

Прочтите исход

Переверните

Сбросьте

ТЕХНИКИ

Рубка

Копание

Забивание

Розжиг огня

Исполнение
музыки

Обработка
камня

ИНСТРУМЕНТЫ

Режущий

Сверлящий

Растирающий

Ударяющий

Open Owl
STUDIOS

