

ДОРОГА 
Триключенный



ИСТОКИ

Правила игры

Об игре

Играя в «Дорогу приключений: Истоки», вы сможете создать своих собственных героев и сразиться с ужасными злодеями. Ваши персонажи пройдут путь триумфа и трагедии от наследия к судьбе, полный опасных испытаний, незабываемых деяний и отважных поступков. Каждый игрок создаст своего героя с уникальной историей — но только вместе вы сможете победить злодея!

1. Сразитесь со злодеем и одержите верх

Перед началом игры выберите, какой злодей будет плести интриги в вашем мире: в течение нескольких первых партий у вас будет шанс открыть нового злодея для последующих игр. Ваша цель в «Истоках» — победить злодея и разрушить его коварный замысел! Игроки должны не только соревноваться друг с другом за победные очки, но и работать вместе ради победы: либо злодейские планы будут разрушены, либо финальный злодей побеждает, а вы — проигрываете все вместе.

2. Собирайте карты, чтобы создать свою историю








Вы всегда начинаете игру с четырьмя картами персонажа — наследия, происхождения, класса и судьбы (стр. 5). Они образуют основу жизненного пути персонажа — и новые карты истории, которые вы будете получать в ходе партии, станут её частью. Кроме того, каждый пройденный «путь» с карты, видимый в вашей истории, сделает вашего персонажа сильнее и может принести победные очки в конце игры. Чем больше в вашей истории рун способностей, тем легче вам будет проходить новые испытания... Но делайте выбор с умом: ваша судьба вознаградит вас, только если вы будете по-настоящему стремиться к ней.

Вот юный странствующий эльф, который долго учился скрытности и изучал зверей, чтобы стать великим следопытом. Но сможет ли он найти дорогу к судьбе и понять своё истинное предназначение?






3. Бросайте руны, чтобы преодолевать испытания



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




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

Деревенский герой с чертой «Внимательный» — отваживается на своё первое испытание:

Сейчас в истории героя есть один значок способности  и один значок способности  (есть ещё значок , но здесь он не пригодится).

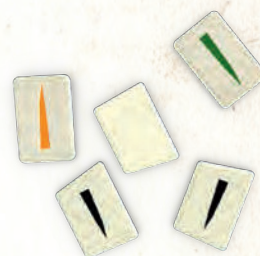


Сложность этого испытания равна **3**. **Подходящие способности** этого испытания —  и .

Герой может использовать все свои значки  и  при попытке пройти это испытание по любому пути. Он объявляет, что выбирает «Охранять покой монахов». Этот путь отмечен значком  — сложность испытания увеличивается на **1**.



На его рунах выпало **4** — то, что нужно! Теперь игрок должен поместить пройденное испытание под свою карту происхождения, так, чтобы выбранный путь «Охранять покой монахов» был виден.



Так наш герой получил ещё  и значок истории !

Каждое пройденное испытание помещается под ваши карты персонажа, добавляет руны в историю и активирует связанные эффекты. Подробнее о том, как это делается, можно прочесть в разделах «Преодолеть испытание» (стр. 9) и «Толкование рун» (стр. 10). Вы также можете повлиять на бросок и его исход с помощью карт действий — карт героя и антигероя (стр. 7).

4. Собирайте очки судьбы для победы

«Дорога приключений: Истоки» сбалансирована специально для кооперативного режима, в котором все игроки сообща должны выступить против тёмного замысла злодея. Ваши герои будут переживать триумфы и трагедии, собирать и применять ценный опыт — всё это в конце игры превратится в очки судьбы, которые определяют победителя игры.

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

Есть несколько способов добиться наилучшего результата. Принимайте решения, которые позволят получить как можно больше очков за счёт эффекта карты судьбы. Разыгрывайте как можно больше карт действий и собирайте одинаковые значки истории. Если вашей команде удастся одолеть финального злодея, вы победили — и собравший больше всего очков судьбы станет величайшим героем. Но если злодея никак не победить, вы проигрываете вместе!

Теперь вы знаете суть игры в общих чертах! Если это ваше первое знакомство с «Дорогой приключений», подробные правила вы можете найти далее. Также советуем посмотреть обучающее видео, которое вы найдёте по этой ссылке: BrotherwiseGames.com/epic-origins-rules.



Подготовка к игре

I. Начните с начала

Если это одна из ваших первых партий, начните одиночную или кооперативную кампанию. Откройте конверт кампании, посмотрите карту злодея и следуйте инструкции. (Начните с Главы 1.)

Перемешайте колоды карт персонажа по отдельности и раздайте каждому игроку по 7 **карт персонажа** **A**:

- **1 карта наследия**
(зелёные с серебряным жёлудем);
- **2 карты происхождения**
(коричневые с бронзовым деревом);
- **2 карты класса**
(синие с серебряным деревом);
- **2 карты судьбы**
(красные с золотым деревом).

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

Затем раздайте каждому игроку по одной **карте героя**, с которой они начнут игру. Не показывайте карты героя и антигероя другим игрокам.

Наконец, раздайте каждому игроку по 3 **фишки опыта** (♦♦♦).

II. Подготовьте злодея

Если вы играете в одиночном или кооперативном режиме:

1. Откройте первый конверт кампании и возьмите из него **карту злодея** **B**. Переверните её стороной с начальным злодеем вверх и поместите её в центре стола.
2. Поместите рядом с ней **карту злодейского замысла** **B** нужной стороной вверх. *Если вы играете впервые, рекомендуем использовать злодейский замысел «План господства».*
3. Перемешайте карты действий злодея и сформируйте **колоду действий злодея** **G**. Поместите её лицом вниз рядом с картой злодея.
4. Поместите на карту злодейского замысла по 5 фишек опыта (♦♦♦♦♦) за каждого игрока за столом. Внимательно прочтите текст на картах злодея: на них указано, при каких условиях злодей будет получать и терять ♦ во время игры.

(Если в будущем вы захотите посоревноваться, кто наберёт больше всего очков, вы можете сыграть в соревновательном режиме. В этом случае вы можете пропустить пункты в разделе II и вернуть все карты злодея в коробку).



A



B

III. Подготовьте колоды

Перемешайте и разместите в центре стола три **колоды истории** (по одной для каждого акта — I, II и III **А**), а также карты действий — **колоду героя** и **колоду антигероя** **Б**. Выложите рядом **руны** и запас **♦** так, чтобы все могли дотянуться до них. Руны являются общими для всех игроков.

Рядом с каждой колодой истории выложите карты в ряд лицом вниз.

- При игре от 1 до 3 игроков выложите по 4 карты каждого акта (на иллюстрации показан пример подготовки к игре вдвоём).
- При игре на 4 игроков — по 5 карт каждого акта.

IV. Создайте ваших персонажей

Поместите на свой планшет игрока **Ж** ваши карты персонажа, жетоны и маркер героя так:

- карту наследия — слева от планшета;
- карту происхождения — лицом вверх в левый столбец;
- карту класса — лицом вверх в средний столбец;
- карту судьбы — лицом вниз в правый столбец;
- **маркер героя** **З** — на третье деление сверху на шкале Тьмы в правой части планшета;
- вашу начальную **карту героя** **И** — лицом вниз или в руку, а 3 **♦** **К** рядом с планшетом.

Перед началом партии переверните карты в ряду I акта лицом вверх.



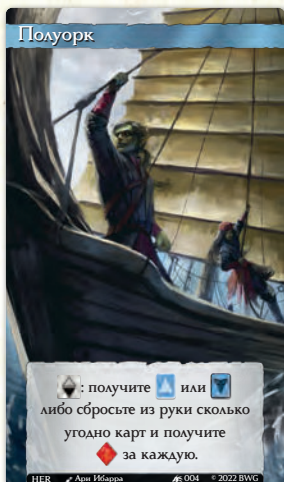
*Пример подготовки к игре вдвоём.




Типы карт

Карты в игре подразделяются на несколько типов. Ваш персонаж начинает игру с 4 картами персонажа, а в ходе игры он будет собирать карты истории и использовать карты действий.



Карты наследия

Поместите вашу карту **наследия** слева от своего планшета игрока лицом вверх. Она остаётся там до конца игры. Не помещайте под неё другие карты.











Когда на ваших рунах выпадает символ , ваша карта наследия даёт вам выбор — либо взять карту героя () или карту антигероя (), либо использовать ваш уникальный эффект наследия.

Карты класса

Ваша карта **класса** откроет вам доступ к новым эффектам, если улучшить её с помощью . В свой ход вы можете поместить одну или несколько  из своего запаса на карту класса.

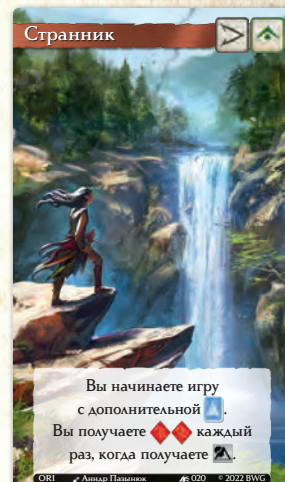


Каждые   дают доступ к одному из эффектов вашего класса до конца игры. К примеру, если на карте класса есть  , вы сможете использовать её верхний эффект;     — верхний и средний и так далее.

Карты происхождения

Ваша карта **происхождения** даёт вам 2 руны способностей, которые вы сможете использовать с самого начала игры.

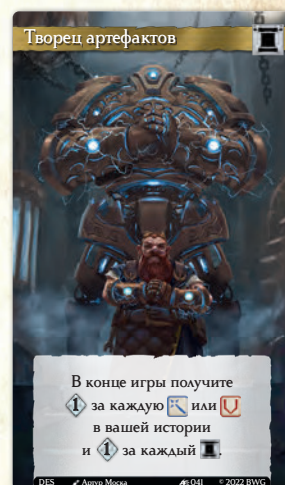
Помещайте взятые карты I акта под свою карту происхождения.



Каждая карта происхождения также даёт эффект, действующий до конца партии. На некоторых картах происхождения есть дополнительный эффект, срабатывающий только в начале игры.

Карты судьбы

Некоторые карты **судьбы** дают очки или значки истории (в верху карты).



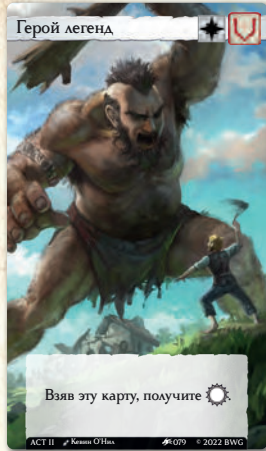
Карта судьбы даёт вам дополнительный эффект, позволяющий заработать очки в конце партии. До этого ваша карта должна лежать на планшете лицом вниз: только вы можете смотреть на неё во время игры!



Карты истории

Черта — это карта истории, которую можно взять в свой ход просто так (стр. 8). У черты есть только один «путь» (верхняя полоса).

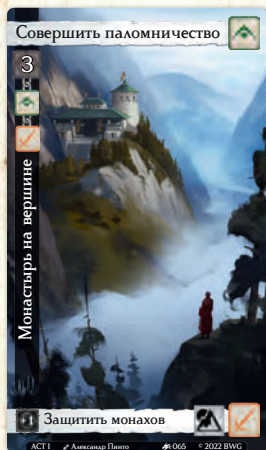
Приобретая черту, вы добавляете в свою историю руны способностей и значки истории, указанные на верхней полосе карты. Некоторые черты также позволяют взять карты действий.



Кроме того, у каждой черты есть дополнительный эффект — он срабатывает, когда вы получаете эту черту.

Испытание — это карта истории, с которой каждому придётся столкнуться и преодолеть (стр. 9).

Отважившись на испытание, вы должны выбрать один из двух возможных путей. Затем вы должны бросить руны, стремясь получить результат равный или выше уровня сложности испытания.



Преодолев испытание, поместите его карту под соответствующую карту персонажа — так, чтобы выбранный путь этого испытания был виден.

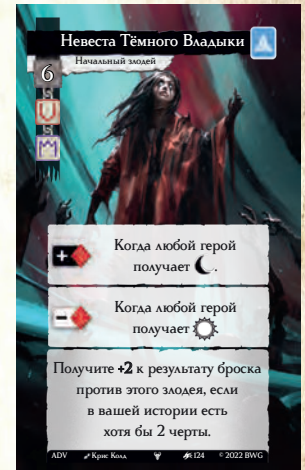
Нижний путь каждого испытания отмечен символом **+1**: уровень сложности испытания выше на 1.



Карты злодея

Злодей — это особое испытание, с которым в ходе игры каждому герою предстоит столкнуться дважды. Он представлен в игре двумя картами — уникальной картой злодея и картой злодейского замысла.

На двухсторонней **карте злодея** изображены две его формы: начальный злодей (с ним каждый из вас столкнётся в конце II акта) и финальный злодей (он будет поджидать вас в конце игры после завершения III акта).



Карта злодейского замысла

указывает, по каким правилам злодей будет получать и терять фишки опыта **♦** и с каким количеством **♦** он начнёт игру. Кроме того, каждый раз, когда во время броска рун на одной из них выпадает символ **⬇️**, злодей будет использовать карту из своей особой колоды действий злодея (стр. 14).



Перед игрой сформируйте колоду действий злодея

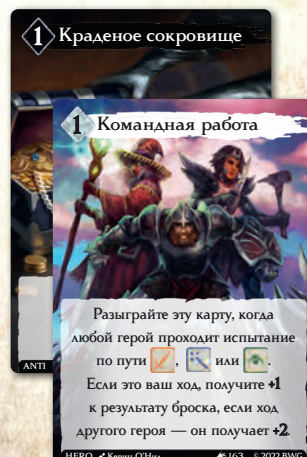
из карт, отмеченных черепом в нижней части. У каждого злодея есть своя уникальная карта действия: перед началом игры замешайте её в колоду действий злодея, как сказано в инструкции в конверте кампании.



Карты действий

Карты действий — это карты героя и антигероя. На каждой такой карте есть одноразовый эффект, который влияет на ход игры. Вы можете разыграть карту действия, только когда выполняется указанное на ней условие.

В конце игры каждая карта героя, которую вы разыграли, принесёт вам **♦**, а каждая разыгранная карта антигероя — **♦**. Подробнее о картах действий — на стр. 7.



Ваш ход и действия

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход вы можете пополнить историю вашего персонажа новыми картами: для этого вам доступно несколько действий.

Действия, которые можно совершать несколько раз в ход:

- отправиться в странствие (только в начале хода);
- использовать эффект одной из ваших карт персонажа;
- разыграть карту действия (карту героя или антигероя).

Действия, которые можно совершать один раз в ход:





- приобрести черту ИЛИ столкнуться с испытанием, чтобы добавить карту в свою историю.

Отправиться в странствие






В начале вашего хода вы можете отправиться в странствие — потратить , чтобы сбросить любую открытую карту истории и выложить вместо неё новую из той же колоды. Это действие можно проделать несколько раз, но вы должны тратить  за каждое странствие. Если вы приобрели черту или столкнулись с испытанием, вы не можете отправиться в странствие в этот ход. *Эффекты некоторых карт позволяют отправиться в странствие, не тратя .*


Использовать эффекты карт персонажа


У ваших карт наследия, происхождения и класса есть особые эффекты, которые могут быть использованы во время игры. Вы можете использовать эффект одной или нескольких карт персонажа одновременно.



- Эффекты карт **наследия** срабатывают только тогда, когда на одной из рун во время броска выпал символ . В этом случае вы можете либо взять карту действия , либо использовать уникальный эффект вашей карты наследия.
- Эффекты карт **происхождения** позволяют получать больше  или тратить  в обмен на разные преимущества. Некоторые эффекты карт происхождения срабатывают только в определённых условиях.
- Эффекты карт **класса** в начале игры недоступны, но их можно разблокировать. Чтобы разблокировать эффект карты класса, в свой ход поместите на неё необходимое количество . Это можно сделать в любой момент — а если эффект карты класса был разблокирован, когда вы сталкиваетесь с испытанием, вы можете использовать его немедленно! Убирать, тратить или красть  с карты класса нельзя.



Карты действий

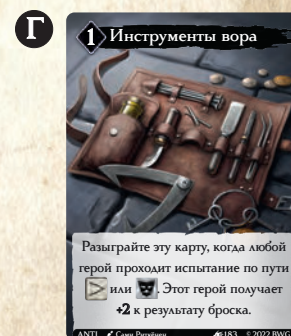
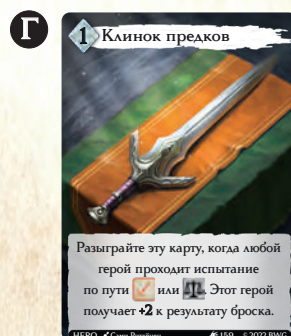
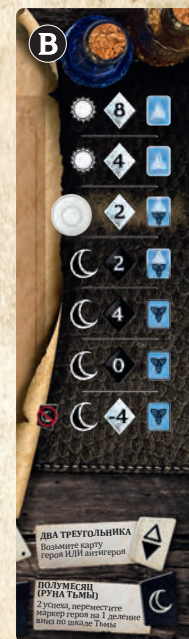
Когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите испытание по пути со значком , немедленно возьмите карту **героя** **A**. Когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите испытание по пути со значком , немедленно возьмите карту **антигероя** **B**. Когда вам выпадает рунный символ ,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

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

На примере справа игрок может разыгрывать карты действий обоих типов, так как его маркер героя находится на делении со значком .

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

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



Добавьте карту в свою историю

В свой ход вы можете взять себе черту характера либо попытаться пройти испытание. Вы можете выбрать карту истории только из доступного для вас акта. Взяв карту истории, поместите её на свой планшет игрока:

- Карты I акта — под карту происхождения.
- Карты II акта — под карту класса.
- Карты III акта — под карту судьбы.
- Под карту наследия карты помещать нельзя.

Если под вашей картой происхождения, класса или судьбы есть 3 карты, для вас этот акт заканчивается: вы больше не можете брать себе черты или сталкиваться с испытаниями из этого акта.

Игроки могут брать карты истории из любого открытого акта, который для них не закончился, но обязаны подкладывать их под карты персонажа по порядку (подробнее об этом — на стр. 13).



Вера нашла хорошо спрятанные сокровища — она прошла испытание «Потайное хранилище» из I акта по нижнему пути! Она помещает карту этого испытания под свою карту происхождения так, чтобы нижний путь был виден. Теперь под её картой происхождения 3 карты: I акт для неё закончен, и она должна начать II акт в следующий ход.

Приобрести черту

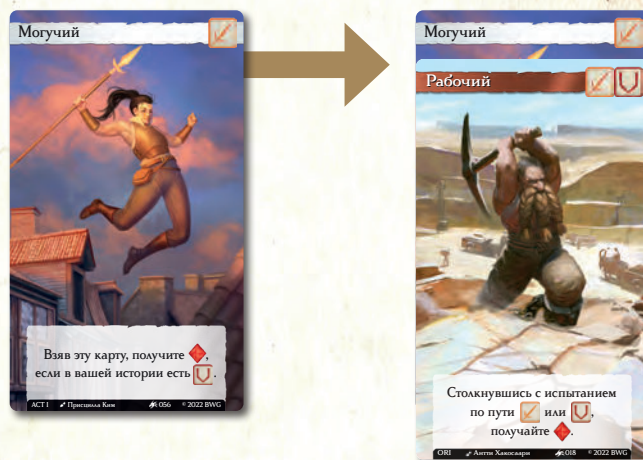
Характер вашего персонажа, его профессия, события из его жизни — вот примеры отличительных черт. У каждой карты черты есть только один возможный «путь» **A**.

Если вы решаете приобрести черту из вашего текущего акта, возьмите её карту и выполните указанный на ней эффект **B**. Затем поместите карту черты на свой планшет игрока под соответствующую карту персонажа так, чтобы верхняя полоса на карте была видна. Указанные на верхней полосе руны способностей, знаки судьбы и другие награды становятся частью вашей истории.



Миша решает, что его персонаж должен стать живучим. Он приобретает черту «Живучий» и кладёт карту этой черты под свою карту происхождения так, чтобы верхняя полоса была видна. Его персонаж — «Странник», и в его истории уже есть руна **U**, поэтому Миша также получает **♦** согласно эффекту черты.

Если в вашем текущем акте есть карта черты, вы всегда можете взять её и добавить в свою историю. Испытания делают вашего персонажа намного сильнее, но они не даются просто так — чтобы заслужить награду, вам предстоит столкнуться с испытанием и пройти его (подробнее об испытаниях — на стр. 9).



В свой ход Кристина берёт своему персонажу черту «Могучий». Её персонаж происходит из рабочих слоёв и уже имеет **U**, поэтому Кристина также получает **♦**. Однако Кристина не получает **♦** за эффект карты «Рабочий», потому что она не столкнулась с испытанием, а взяла черту.

Эффекты символов на картах истории

- = Поднимите ваш маркер героя на 1 деление вверх по шкале Тьмы.
- = Опустите ваш маркер героя на 1 деление вниз по шкале Тьмы.
- = Возьмите 1 карту героя.
- = Возьмите 1 карту антигероя.

Преодолеть испытание

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

1. Определите **сложность** выбранного испытания — это число, указанное в левом верхнем углу карты **А**.
2. Объявите, какой **путь** избрал ваш персонаж, стремясь пройти испытание: возможные варианты указаны в верхней и нижней частях карты **Б**. Если выбранный путь отмечен значком **+1 В**, сложность испытания возрастает на 1.
3. Соберите доступные вам **руны**:
 - Три **основные руны** всегда доступны любому персонажу.
 - Добавьте **руны способностей**, которые подходят для этого испытания. Подходящие для испытания способности указаны с левой стороны карты под показателем сложности **Г**. За каждый значок подходящей способности в истории вашего персонажа возьмите по одной соответствующей руне. Всегда добавляйте руны за **обе** подходящие способности в вашей истории — *независимо от того, какой путь испытания вы выбрали!*
 - Также вы можете потратить опыт персонажа **♦**, чтобы взять одну или несколько **рун Тьмы**.



4. Бросьте руны!
 - Бросьте руны так, чтобы они упали на стол, посмотрите, на какие стороны они упадут, и подсчитайте ваш результат броска (см. след. страницу).
 - Если на одной из рун выпал символ **♦**, откройте и разыграйте карту из колоды действий злодея и используйте один из двух эффектов на вашей карте наследия.
 - Вы и другие игроки можете разыграть карты действий (карты героя и антигероя). Закончив разыгрывать карты, **примените все эффекты карт** (включая карты вашего персонажа, карты действий игроков и карту действия злодея).
5. Определите исход попытки.
 - Сложите вместе все результаты, выпавшие на рунах, и добавьте к ним бонусы и штрафы от эффектов карт: это ваш результат броска.
 - Если результат броска **равен сложности испытания или превышает её**, вы **преодолеваете** испытание. Карта испытания становится частью вашей истории: поместите её под соответствующую карту персонажа так, чтобы верхняя или нижняя полоса была видна (в зависимости от выбранного вами пути).
 - В противном случае вы терпите провал — сбросьте карту испытания, с которым вы только что столкнулись, и возьмите фишку опыта **♦**.
 - Если на одной или нескольких рунах Тьмы выпали символы **☾**, переместите ваш маркер героя на одно деление вниз по шкале Тьмы за каждый такой символ.

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

Катя хочет добавить вторую карту из I акта в свою историю. Она решает столкнуться с испытанием «Набег гоблинов» по верхнему пути — «Отбиться от гоблина». Она берёт 3 основные руны **А** и 1 руну обаяния **Е**, так как в её истории есть руна обаяния благодаря решению «Стать торговцем». Она также решает потратить свою последнюю **♦**, чтобы добавить к броску руну Тьмы **Ж** — ведь ей нужно выбросить хотя бы 3 успеха, чтобы пройти это испытание!








Толкование рун


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



Основные руны



Эти три руны вы всегда бросаете при прохождении любого испытания.

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

Руны Тьмы

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

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

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

Руны способностей

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

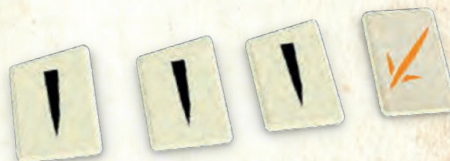
-   Добавьте **2** (меч) или **1** (зарубка) к проверке **Силы**.
-   Добавьте **2** или **1** к проверке **Ловкости**.
-   Добавьте **2** или **1** к проверке **Телосложения**.
-   Добавьте **2** или **1** к проверке **Интеллекта**.
-   Добавьте **2** или **1** к проверке **Мудрости**.
-   Добавьте **2** или **1** к проверке **Обаяния**.

-   Добавьте **2** к проверке **Силы** либо возьмите .
-   Добавьте **2** к проверке **Ловкости** либо возьмите .
-   Добавьте **2** к проверке **Телосложения** либо возьмите .
-   Добавьте **2** к проверке **Интеллекта** либо возьмите .
-   Добавьте **2** к проверке **Мудрости** либо возьмите .
-   Добавьте **2** к проверке **Обаяния** либо возьмите .

Пример: попытка пройти испытание



1. Яна хочет взять свою третью карту I акта. Она решает попробовать выучиться в *Военной академии* — испытание со сложностью **3**, для которого пригодятся интеллект (🧠) и сила (🗡️) **A**. Яна хочет собрать в своей истории больше **B**, поэтому она выбирает пройти испытание по нижнему пути **B** и стать наёмным воином. Нижний путь испытания отмечен символом **+1 B**, поэтому испытание получает **+1** к сложности — Яна должна выбросить как минимум **4**, чтобы пройти его.



2. Определившись с испытанием, Яна собирает доступные ей руны. Она может добавить к броску все 🧠 и 🗡️, которые есть в её истории — ведь эти типы рун указаны в левой части испытания!

В истории Яны много рун, но только одна 🗡️ и ни одной 🧠 **Г**. В итоге она берёт **3** основных руны и **1** 🗡️ — всего **4** руны...

3. ...И бросает их! Результат не самый удачный — **+1** на одной руне и ещё **+1** на 🗡️, итого **2**. Маловато для успешного прохождения испытания! Но ещё не всё потеряно. На карте класса Яны («Воин») **A** есть **2** 🔴. Разблокированный эффект даёт **+1** к попыткам пройти испытание по пути 🗡️ — теперь результат броска равен **3**. Стать наёмным воином — нелёгкий путь, для **+1** ей нужно ещё как-то улучшить свой результат!

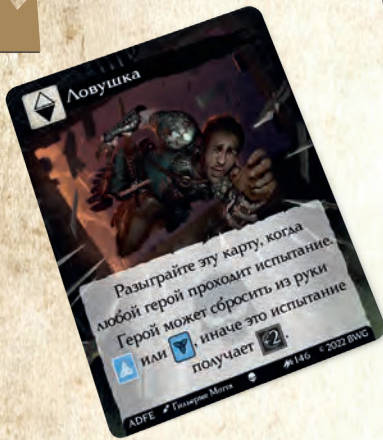


...але игры злодей по...
5 за каждого игрока,
участвующего в партии.

Когда вы проваливаете
испытание (кроме злодея).

Злодей разыгрывает карту
из своей колоды.

Когда вы сталкиваетесь со злодеем,
если результат броска больше
сложности, злодей теряет
...естве, равном разни...



4. Яна замечает, что на одной из рун выпал судьбоносный символ () **Е**. Это значит, что она должна открыть карту из колоды действий злодея, как сказано на карте злодейского замысла **Ж**. И... О нет! Это «Ловушка»! Теперь Яна должна сбросить с руки **А** или **В**, иначе сложность испытания вырастет на **2** пункта. К счастью, у неё осталась **А** с самого начала игры — и Яна сбрасывает карту действия.

Но символ **Е** также активирует эффект карты наследия Яны **3**. Она может немедленно взять карту героя или антигероя ИЛИ получить ещё **2**, если её текущая попытка окончится провалом.

Яна решает взять карту антигероя... И это «Сделка со злом»! Выбора нет: она разыгрывает эту карту и тратит **2**, чтобы получить **+2** к результату броска. Теперь её результат равен **5** — достаточно, чтобы пройти испытание!

5. Яна берёт карту испытания и помещает её под свою карту **I** акта так, чтобы пройденный нижний путь был виден **И**. Теперь в её истории есть вторая **И** и **1** очко трагедии!

6. В конце хода Яна восполняет ряд карт **I** акта из колоды. Теперь под её картой происхождения («Странник») есть **3** карты — **I** акт для неё завершён, и она больше не может брать из него карты. В начале своего следующего хода она должна начать **II** акт. А пока Яна передаёт право хода следующему игроку.



Конец хода

Конец хода

После того как вы выполнили все доступные действия, которые желаете совершить, ваш ход заканчивается. Разыгранные на этом ходу эффекты перестают действовать. Убедитесь, что в ряду каждого акта достаточно карт, и восполните их при необходимости. Право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Конец акта

Если под вашей картой происхождения, стремления или судьбы есть **3** карты истории, для вас этот акт заканчивается: вы больше не можете брать себе черты или сталкиваться с испытаниями из этого акта. Игроки могут брать карты истории из **любого открытого акта**, который для них не закончился, но обязаны подкладывать их под карты персонажа по порядку (т. е. взяв черту из **II** акта, вы обязаны положить её под карту происхождения, если под ней меньше трёх карт).

Если в начале вашего хода у вас уже есть **3** карты из одного акта, откройте карты следующего, перевернув их лицом вверх, если это ещё не было сделано.

Если под вашей картой класса есть **3** карты истории, в свой следующий ход вы обязаны столкнуться с начальным злодеем прежде, чем начать **III** акт (*подробнее — на стр. 14*).

Во время последнего хода каждый игрок обязан столкнуться с финальным злодеем (*подробнее — на стр. 14*) — даже если вы не успели собрать **9** карт истории.



Саша уже закончила I акт и только что завершила II акт. В следующий ход ей придётся столкнуться со злодеем.



Филипп ещё не успел собрать 9 карт истории, но другой игрок только что столкнулся с финальным злодеем. Времени нет — персонажу Филиппа придётся столкнуться с финальным злодеем как есть.

Злодей и как его победить

В «Дороге приключений: Истоки» все игроки должны работать сообща, чтобы победить злодея и израсходовать его запас **♦**. Злодей представлен в игре двумя картами — картой злодея **A** и картой злодейского замысла **B**. У каждой карты злодея есть две стороны: на одной изображён начальный злодей, с которым каждому герою предстоит столкнуться после **II** акта, а на другой — финальный злодей, который будет поджидать вас в конце **III** акта. Кроме того, у злодея есть своя колода действий, из которой игроки не могут брать карты.

Эффекты и колода действий злодея

У каждого злодея есть особый эффект: когда на одной из рун во время броска выпадает символ **⬇**, вы должны разыграть верхнюю карту из колоды действий злодея.

Также на карте злодея и злодейского замысла указаны другие эффекты, которые позволяют добавлять или убирать **♦** из запаса злодея, влиять на судьбу героя или менять результат броска.



Эффекты на картах злодея

+ Если это условие выполняется, добавьте **♦** в запас злодея.

- Если это условие выполняется, уберите **♦** из запаса злодея.

⬇ Если во время броска выпал символ **⬇**, выполните указанный эффект — а также откройте и разыграйте верхнюю карту из колоды действий злодея. В конце хода все разыгранные карты действий злодея отправляются в отдельный сброс: если в колоде действий злодея закончились карты, перемешайте сброс злодея и сформируйте его колоду действий заново.

Столкновение с начальным злодеем

Если вы добавили 3-ю карту истории под свою карту класса, в свой следующий ход вы обязаны столкнуться с начальным злодеем. Злодей считается испытанием, у которого есть только один «путь» (верхний), а под его показателем сложности указаны руны, подходящие для его испытания. Если вы побороли начального злодея, НЕ ДОБАВЛЯЙТЕ его карту в свою историю! Вместо этого вы получаете карту героя или антигероя (согласно символам на верхней полосе карты). Кроме того, если результат броска будет больше сложности злодея, уберите с него **♦**, как указано на карте злодейского замысла: это ваш шанс ослабить его! Если вы потерпели неудачу, вы ничего не теряете, но и не получаете награду.

Пример: битва с начальным злодеем

Юра только что взял свою 6-ю карту истории — теперь у него есть **3** карты под картой происхождения и ещё **3** под картой класса. В свой следующий ход он будет обязан столкнуться с *Невестой Тёмного Владыки*, которая считается испытанием **U** и **M**.

У Юры есть **3** подходящих руны в истории: **2 U** и **1 M**. Он добавляет их к основным рунам и бросает — выпадает результат **5**. Недостаточно... Но это ещё не всё, ведь у Юры в истории есть 2 черты («Скрытный» и «Живучий»), поэтому эффект *Невесты Тёмного Владыки* даёт **+2** к результату броска.

А это уже успех! Юра получает награду за победу над начальным злодеем (карту героя), а также убирает **1 ♦** с карты злодея, так как итоговый результат превысил сложность «испытания» ровно на **1**.

Когда каждый игрок столкнётся с начальным злодеем, переверните его карту стороной с финальным злодеем вверх. Он будет ждать вас в конце игры после III акта — а эффекты на этой стороне карты будут действовать до конца игры.

Битва с финальным злодеем

Если под картой судьбы одного из игроков есть **3** карты, III акт для него завершён. Все остальные игроки совершают последний ход. Затем каждый игрок должен столкнуться с финальным злодеем, начиная с игрока, который первым завершил III акт.

Финальный злодей также считается испытанием, у которого есть только один «путь». Если результат вашего броска будет больше сложности финального злодея, не забудьте убрать с него **♦**, как сказано на карте злодейского замысла. Если каждый игрок столкнулся с финальным злодеем и на его карте осталась хотя бы одна **♦** — все игроки проигрывают! Но если на карте злодея не осталось НИ ОДНОЙ **♦**, игроки выигрывают сообща — подсчитайте очки и определите величайшего из победителей (стр. 17)!

Если вы преодолели испытание финального злодея, НЕ ЗАБИРАЙТЕ его карту в свою историю — однако его карта и указанные на ней очки и символы считаются частью вашей истории при подсчёте очков! Если вы не смогли преодолеть его испытание, вы не получаете награду за злодея.



Пример: битва с финальным злодеем

1. Приближается конец игры! Камилла первая закончила III акт и уже столкнулась с финальным злодеем (Тёмным Владыкой). Она победила его, но этого недостаточно — на карте злодейского замысла осталось ещё 5 А. Карим сталкивается с финальным злодеем последним: ему нужно победить его и убрать с его карты все , иначе все проиграют!

2. Карим готовился к финальной битве всю игру: в его истории есть 3 Б и 2 В, а также 6 на карте класса «Воин» Г. Но если в его броске не выпадет результат , всё это может оказаться бесполезным... У Карима не осталось карт действий, но есть в запасе А. Он решает потратить эту на последнюю битву, чтобы добавить к броску руну Тьмы ради победы.



3. Выбор сделан, других вариантов нет: Карим должен выбросить хотя бы **13** во время броска, чтобы пройти испытание финального злодея и полностью лишиться его . Он берёт **9** рун — **3** основных руны, **3** , **2** и **1** руну Тьмы... Время делать бросок!

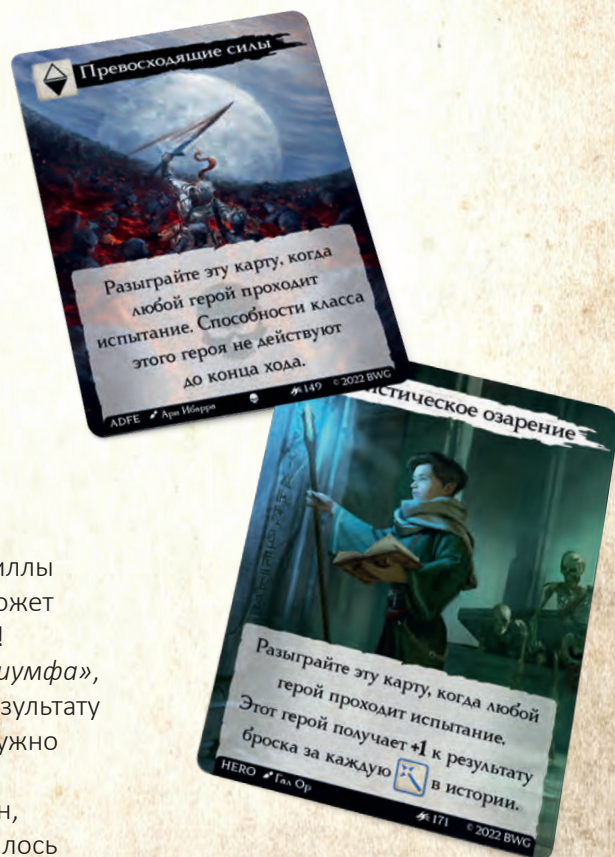


4. Результат, достойный смелого героя! **+2** от основных рун, **+5** от , **+4** от и **+2** от руны Тьмы. Кроме того, выпал символ — а значит, разблокированный эффект класса «Воин» даёт ещё **+1** к результату броска. Итоговый результат — **14!** Достаточно, чтобы побороть *Тёмного Владыку* и превзойти его уровень сложности настолько, чтобы убрать с его карты все оставшиеся .

5. Но не всё так просто! В броске выпал результат — а это значит, что *Тёмный Владыка* немедленно получает **Е!** Кроме того, в броске активирует другой эффект *Тёмного Владыки* — Карим должен получить ещё или **-1** к результату броска . Карим отказывается, чтобы не опуститься слишком низко по шкале Тьмы: теперь нужно как-то увеличить свой результат ещё на **1**, чтобы победить!

6. Но и это ещё не всё — ведь всегда означает, что злодей играет карту действий **3**. Карта действий злодея — «Превосходящие силы»: она отменяет эффект карты класса Карима и **+1** к результату броска! Он по-прежнему выигрывает битву с *Тёмным Владыкой*, но ему нужно как-то лишиться злодея ещё **2** , иначе игра будет проиграна.

Однако даёт Кариму шанс взять карту действия. Он решает взять карту героя... И получает «Знания веков». Но в его истории совсем нет : эта карта бесполезна.



7. Всё кончено... Но у Камиллы есть карта, которую она может сыграть на другого игрока! Она разыгрывает «Час триумфа», чтобы дать Кариму **+2** к результату броска — как раз то, что нужно для оставшихся **2** . *Тёмный Владыка* повержен, и игроки побеждают! Осталось подсчитать очки и определить величайшего из героев.

Подсчёт очков

После того как все закончили III акт и столкнулись с финальным злодеем, переверните свою карту судьбы лицом вверх и подсчитайте очки.

ДОРОГА
Приключений
Истоки

Таблица подсчёта
победных очков

Игрок				
	А			
	Б			
	В			
Значки истории	Г			
	Д			
ИТОГ				

ПО за значки истории* = 2 = 8

= 4 *Посчитать отдельно за каждый тип значков

В ячейке А в своём столбце подсчитайте сумму ваших очков триумфа:

- Подсчитайте, сколько очков триумфа () вы получаете согласно условию на вашей карте судьбы.
- Прибавьте к этому все в истории вашего персонажа.
- Прибавьте к этому за ваше положение на шкале Тьмы (очки начисляются только за деление, на котором маркер героя находится в конце игры).
- Прибавьте к этому по **1** очку за каждую разыгранную вами карту героя () вне зависимости от положения на шкале Тьмы.

Если на карте злодея не осталось , подсчитайте сумму ваших очков во всех ячейках и сравните результат с остальными. Игрок, заработавший больше всего очков, становится победителем! Если таких игроков несколько, они делят победу вместе. Если злодей **не был побеждён**, никто из игроков не выигрывает!

Когда игра окончена, попробуйте рассказать историю жизни своего героя, пользуясь картами персонажа и истории! Опишите, с чего начался путь вашего персонажа, как он преследовал свои цели и где в итоге встретил свою судьбу. Не беда, если победа досталась не вам, ведь вы создали неповторимого и запоминающегося героя!

Значки истории

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



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



В ячейке Б в своём столбце подсчитайте сумму ваших очков трагедии:

- Подсчитайте, сколько очков трагедии () вы получаете согласно условию на вашей карте судьбы.
- Прибавьте к этому все в истории вашего персонажа.
- Прибавьте к этому за ваше положение на шкале Тьмы (очки начисляются только за деление, на котором маркер героя находится в конце игры).
- Прибавьте к этому по 1 очку за каждую разыгранную вами карту антигероя () вне зависимости от положения на шкале Тьмы.

В ячейке В подсчитайте очки за оставшиеся у вас — по **1** очку за каждую (на карте класса НЕ считаются!).

В ячейке Г подсчитайте все победные очки за значки истории (см. ниже).

Наконец, **в ячейке Д** запишите очки за победу над финальным злодеем, если лично вы преодолели его испытание. Если на карте финального злодея также есть символы рун или значки истории, не забудьте учесть их при подсчёте очков в ячейках выше (например, для условия на вашей карте судьбы)! Финальный злодей — последнее испытание в игре: руны способностей за победу над ним учитываются только при подсчёте очков.

Сюжетная кампания

Если вы играете в «Истоки» впервые, настоятельно рекомендуем начать с сюжетной кампании! Специально для ваших первых партий мы подготовили **7 конвертов** с краткими историями, новыми картами и особыми заданиями, которые предстоит выполнить вашему поколению героев. Вы можете проходить кампанию как в одиночку, так и с друзьями. Начните с конверта «Глава I».








В этом конверте вас ждёт первый злодей (*Тёмный Владыка*). Также внутри вы найдёте новые карты истории: перед началом игры добавьте эти карты в соответствующие колоды. У каждого нового злодея будет своя уникальная карта действия: перед началом игры замените ей уникальную карту предыдущего злодея в колоде действий злодея.

Теперь начните игру! В конце партии следуйте инструкциям на карте кампании из конверта.

Каждую главу вы будете открывать новые карты: пройдя все 7 глав и открыв все 7 конвертов, вы получите доступ ко всем картам в игре — и сможете в дальнейшем сыграть против любого злодея!



Игровые термины



Руна способности: руны способностей вашего персонажа обозначены соответствующими значками на картах в его истории:       .

Столкнувшись с новым испытанием, вы можете добавить эти руны к броску — но только если они подходят для испытания (*стр. 9*). Фишки рун являются общими для всех игроков: участники используют их по очереди. Если эффект карты даёт вам руну, не подходящую для испытания, её нельзя добавить к броску.

Акт: игра в «Дорогу приключений» делится на три акта. В начале игры переверните **4 карты I акта** в центре стола лицом вверх. При игре с **1–3** игроками в каждом акте **4 карты**, при игре с **4** игроками — **5 карт**. Карта происхождения на вашем планшете игрока ассоциируется с **I актом**, карта класса — со **II актом**, карта судьбы — с **III актом**.

Злодей: злодей в игре представлен двухсторонней картой злодея и картой злодейского замысла.




- Злодей начинает игру стороной с финальным злодеем вниз: это его начальная форма. Каждый игрок обязан столкнуться с начальной формой злодея после окончания **II акта**: когда все игроки сделали это, переверните карту стороной с финальным злодеем вверх. Если в конце игры на карте злодея осталась хотя бы одна , все игроки проигрывают.
- В «Дороге приключений: Истоки» есть два злодейских замысла: «План господства» (обычный режим) и «Эпоха тьмы» (усложнённый режим). Каждый злодей обязательно начинает игру с одним из этих злодейских замыслов.



Карта антигероя: когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите испытание по пути со значком , возьмите карту **антигероя**. Вы можете разыгрывать карты антигероя, только если ваш маркер на шкале Тьмы находится на делении с символом  или  (*стр. 7*). Карты антигероя вместе с картами героя считаются картами действий.




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

Испытание: любой герой в «Дороге приключений» должен преодолеть множество испытаний, чтобы продвинуться на своём пути. Преодолев испытание, вы добавляете его карту в свою историю (*стр. 9*).

Карта персонажа: в наборе «Истоки» есть карты персонажей четырёх типов — наследия, происхождения, класса и судьбы. Ваша карта наследия должна находиться слева от вашего планшета игрока, а остальные три карты — в отведённых для них местах на планшете. Если вы играете с другими наборами «Дороги приключений», карты классов считаются идентичными картам стремления.


Класс: ваша карта класса — средняя карта персонажа на вашем планшете игрока. В свой ход вы можете в любое время поместить на неё одну или несколько  из своего личного запаса . Поместив достаточно  на свою карту класса, вы сможете использовать одну или несколько способностей, указанных на карте. Разблокированные эффекты класса остаются доступными, даже если вы разблокировали следующий эффект. Чтобы разблокировать все эффекты класса,

вы должны поместить на эту карту в общей сложности **6** . Убирать, тратить или красть  с карт класса нельзя.





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



Сложность испытания: испытание считается пройденным, только если ваш результат броска равен сложности испытания или превосходит её. Некоторые эффекты карт дают испытанию : в этом случае сложность возрастает на **1**. В наборе «Истоки» все нижние пути испытаний имеют . Если герой получает **+1** к результату броска, это имеет противоположный эффект: для прохождения испытания нужно набрать результат на **1** меньше.


Карта действия: карты действий — собирательное название для карт героя и антигероя (стр. 7). Кроме того, у злодея есть особая колода действий злодея.

Наследие: карта наследия позволяет создавать и отыгрывать по-настоящему самобытных героев. Ваша карта наследия должна лежать слева от вашего планшета игрока: в ходе игры вы не будете помещать под неё никакие карты истории. Каждый раз, когда во время броска рун у вас выпадает результат , вы можете либо взять карту героя или антигероя, либо использовать уникальный эффект, указанный на карте (но не оба эффекта одновременно!).

Герой: ваш персонаж, историю которого вы создаёте в течение игры. Все карты на вашем планшете игрока и рядом с ним олицетворяют жизненный путь вашего героя. «Любой герой» означает, что вы можете выбрать целью любого героя, в том числе и своего.







Карта героя: когда вам выпадает рунный символ  или когда на рунах выпадает , возьмите карту героя. Вы можете разыгрывать карты героя, только если ваш маркер на шкале Тьмы находится на делении с символом  или  (стр. 7). Карты героя вместе с картами антигероя считаются картами действий.

Странствие: прежде чем взять черту или попытаться пройти испытание в свой ход, игрок может отправиться в странствие — потратить , чтобы сбросить любую открытую карту истории и выложить вместо неё новую (стр. 8). Это действие можно проделать несколько раз, но вы должны тратить  за каждое странствие.

Пройти испытание: если результат броска рун равен сложности испытания или превышает её, считается, что вы прошли испытание. В противном случае вы терпите провал (не забудьте взять ).

Путь: каждое испытание предлагает на выбор два пути: один в верхней части карты, другой — в нижней. Перед тем как бросить руны, вы должны объявить, по какому пути собираетесь пройти испытание. У карт черт и злодеев есть только один «путь».

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

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

Особая руна: третья руна каждой способности является особой руной, помеченной тремя точками. Особую руну можно добавить к броску, только если у вас есть 3 значка подходящей способности в истории персонажа или больше. Помните, что карты действий (карты героя и антигероя) могут временно добавлять персонажам значки способностей.

История: история вашего персонажа состоит из четырёх карт персонажа, а также всех видимых путей испытаний и черт под этими картами. Карта финального злодея также считается частью истории для всех персонажей, которые победили его. Шкала Тьмы и разыгранные вами карты героя и антигероя не считаются частью вашей истории.

Значки истории: если к концу игры ваш персонаж оказался отмечен двумя или более значками истории одного вида, вы получаете за это победные очки (стр. 17).

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

Могу ли я собрать больше трёх значков одной способности?

Да! Каждая способность может дать вам не более трёх рун (2 обычных и 1 особую), но можно собрать в своей истории больше одинаковых значков способностей.

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

Обычно на карте героя или антигероя указано, в какой момент её можно разыграть. В наборе «Истоки» большинство карт действий можно разыграть «во время попытки» пройти испытание — то есть как до, так и после броска рун, но до того, как попытка окончится успехом или провалом.




Могу ли я разыграть карту героя или антигероя на себя?

Да! Если карта выбирает целью «любого героя», вы можете выбрать целью себя.

Если во время броска выпал символ , в каком порядке срабатывают эффекты?

Сначала вы открываете карту из колоды действий злодея. Затем вы должны выбрать один из двух эффектов на вашей карте наследия. Если вы взяли карту действия, вы можете разыграть её. Срабатывают все карты действий — сначала карты действий героев, потом карта действия злодея.




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

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

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

Да! Всем игрокам доступны открытые карты из любого акта, который для них ещё не завершён. Но при этом вы обязаны заполнять вашу историю по порядку. Например, если под вашей картой происхождения всего 2 карты истории, а вы прошли испытание из II акта, вы обязаны положить полученную карту под свою карту происхождения.

Что такое «по пути» способности или значка истории (например, «по пути »)?


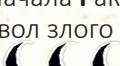

Приведём пример для  — если выбранный путь испытания добавляет в вашу историю , считается, что вы проходите его «по пути ». Многие эффекты классов и карт действий дают бонусы или штрафы к результату броска по определённому пути.

Например, первый эффект класса Варвара даёт +1 к попыткам пройти любое испытание по пути , если на карте класса есть 2 . Если этот Варвар столкнётся с испытанием «Таинственная пещера», он получит +1 к попытке пройти его по пути «Выжить в одиночку» — но не по пути «Спасти товарищей», потому что этот путь не даёт . Поскольку злодеи считаются испытаниями, это правило действует и на них — так, первый эффект Варвара будет действовать при попытке сразить Тёмного Владыку (так как его единственный «путь» даёт ), но не при столкновении с Невестой Тёмного Владыки.

Могут ли игроки показывать друг другу свои карты судьбы до конца игры?

Нет. Не показывайте свою карту судьбы другим игрокам, чтобы они не забрали карты истории, которые вам нужны!

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

Эффект некоторых карт злодея приносит злодею + , когда маркер любого героя опускается вниз по шкале Тьмы. Он не распространяется на эффекты карт, которые применяются в самом начале игры до начала I акта. Эффект срабатывает за каждый символ злого деяния: так, если герой получает  или , это может принести злодею 2 или 3 жетона опыта соответственно.

Если эффект карты выбирает целью злодея, действует ли он и на финального злодея тоже?

Да! Карты «Несметное богатство», «Час триумфа», «Краденое сокровище» и другие могут выбрать целью злодея вне зависимости того, какой стороной вверх лежит его карта.

Если до конца III акта на карте злодея закончились фишки опыта, считается ли, что мы уже победили?

Нет. Каждый игрок в любом случае должен столкнуться со злодеем в конце игры ради шанса получить награду за прохождение его «пути». К тому же злодей может набрать фишки опыта за предстоящие раунды.

Если я победил финального злодея, считается ли его карта частью истории моего персонажа?

Да! В верхней части карты финального злодея указаны очки триумфа или трагедии, а также символ способности или значок истории. Если ваш герой прошёл «испытание» злодея, он учитывает их при подсчёте очков.

Другие режимы игры

«Дорога приключений: Истоки» сбалансирована специально для кооперативного режима. Впрочем, ничто не мешает вам разложить одиночную или соревновательную партию в «Дорогу приключений»!

Одиночный режим

Если вы хотите сразиться со злодеем в одиночку, подготовьте игру для **1** игрока по обычным правилам: вам не нужно ничего менять. Помните, что если эффект указывает целью «любого героя», вы можете выбрать целью себя!

Соревновательный режим

Если вы хотите соревноваться с другими героями, не отвлекаясь на борьбу за мир, подготовьтесь к игре по обычным правилам, но не используйте карты злодея (включая карту злодейского замысла и колоду действий злодея). В этом режиме вам не нужно сталкиваться со злодеем. В конце игры подсчитайте очки для каждого героя (стр. 17), игнорируя правило про очки за победу над финальным злодеем. Игрок, собравший больше всего очков судьбы, будет удостоен звания величайшего героя!

Таблица вероятности рун

«Дорога приключений» использует уникальную систему рун. Для удобства игроков мы решили включить в правила таблицу вероятности рун с минимальными, средними и максимальными результатами для наиболее часто встречающихся сочетаний рун.

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

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

«Истоки» и другие наборы «Дороги приключений»

Все наборы игры «Дорога приключений» совместимы друг с другом. Для наиболее приятной игры советуем не смешивать все карты одного типа вместе, а заменить несколько карт в текущем наборе на карты из одного или нескольких других наборов. Подберите идеальное сочетание для своего неповторимого мира!

Набор «Истоки» совместим с базовым изданием «Дороги приключений», дополнением «Имя ветра» и самостоятельным дополнением «Архив Буресвета».

Как перенести вашего героя в настольную ролевою игру

Сыграв партию в «Истоки», вы можете сразу же перенести своего героя в 5-е издание самой популярной настольной ролевой игры в мире!

Чтобы ознакомиться с руководством по конверсии персонажа, используйте QR-код.



Компоненты



54 карты персонажа
13 карт наследия
15 карт происхождения
12 карт классов • 14 карт судьбы



67 карт истории
23 карты I акта • 23 карты II акта
21 карта III акта



24 фишки рун
3 руны Силы • 3 руны Ловкости
3 руны Телосложения
3 руны Интеллекта • 3 руны
Мудрости • 3 руны Обаяния
3 основные руны • 3 руны Тьмы



48 карт героя и антигероя
24 карты героя
24 карты антигероя
13 карт действий злодея



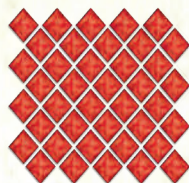
11 двухсторонних карт злодеев
1 карта злодейского замысла



Блокнот для подсчёта очков



7 конвертов сюжетной кампании
*Карты в конвертах учтены
в подсчёте выше



Фишки опыта



4 планшета игроков
и 4 маркера героев

Благодарности

Дизайнеры: Мэтт Пакетт, Крис Обин, Даррен Кэлверт • **Художественное руководство:** Даррен Кэлверт, Джонни О'Нил • **Редактор:** Алан Годфри • **Ведущий разработчик:** Хэйден Диллард • **Художник коробки:** Нино Ис
Художники карт: Адам Дж. Марин, Александр Пинто, Александрия Неонакис, Амирул Хф, Анга Двипаяна, Анндр Пазынюк, Антти Хакосаари, Ари Ибарра, Артём Демура, Артур Моска, Крис Колд, Даррен Кэлверт, Дэйви Бейкер, Дилан Палмер, Гал Ор, Гильерме Мотта, Илья Дроконов, Джессика Фонг, Кевин О'Нил, Logan Феличиано, Нино Ис, Петар Пенев, Присцилла Ким, Сэм Каниос, Сами Риткёнен, Сатоси Каманака, Стивен Шэн, Тибо Матрас, Владимир Ишелин и Живко Кондич • **Разработка игры:** Китон Диллард, Уэстон Диллард, Уэйд Бейтс, Джейсон Бину, Зейн Моррис, Ноа Бемонт, Итан Рид, Дэниел Хасси, Брэд Вейлер, Джейкоб Гейнс, Брайс Диксон, Колби Портер, Джеймс Эйрес, Калин Янг, Спенсер Рейнольдс, Оуэн Лауниус, Джеймс Бойер, Джереми Уотсон, Дэниел Чанс, Кристофер Спеннер, Энди Майерс, Бен Вадум, Бен Чанс, Колин Келли, Джейкоб Де Хойос, Мэтью Чэпмен, Пол Шафер, Дэвид Леудерс и Маркус Рамо.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев • **Корректор:** ООО «Корректор» • **Редактор:** Полина Попова

Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая • **Руководитель проекта:** Елена Ткачева

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Памятка

Ваш ход

На вашем ходу вы можете взять черту ИЛИ столкнуться с испытанием.

1. Чтобы взять **черту**, вы должны выполнить условие, указанное на её карте (стр. 8).
2. Чтобы пройти **испытание**, вы должны пройти проверку, бросив руны. Для броска вы всегда берёте **3** основные руны, а также руны подходящих способностей (стр. 9–10). Кроме того, вы можете взять **1–3** руны Тьмы, потратив **♦** за каждую. Не забудьте прибавить бонусы за уровни на вашей карте класса!

В свой ход вы также можете:

- Отправиться в странствие: в начале хода вы можете потратить **♦**, чтобы сбросить **1** открытую карту истории в центре стола и выложить вместо неё новую. Это действие можно проделать несколько раз.
- Разыгрывать карты героя или антигероя в любом количестве (стр. 7).
- Активировать эффекты, указанные на ваших картах персонажа (наследия, происхождения и класса), и помещать свои **♦** на карту класса из своего личного запаса в любом количестве.

Цель игры

Создайте своего персонажа, собирая черты и преодолевая испытания. Герой, набравший больше всего очков судьбы, побеждает — но для начала вы должны сообща победить злодея!

Подготовка

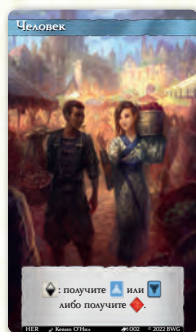
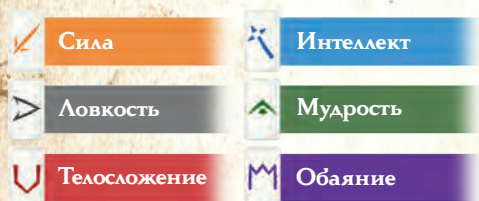
Перемешайте все колоды по отдельности, после чего:

1. **Раздайте** каждому игроку по **1** карте наследия, **2** карты происхождения, **2** карты класса, **2** карты судьбы, **1** карте героя и **♦♦♦** (стр. 3).
2. **Выложите** выбранные карты происхождения и класса на планшет лицом вверх, карту наследия — слева от планшета, а выбранную карту судьбы — лицом вниз.
3. **Подготовьте** колоды истории (стр. 4).

Первым ходит игрок, недавно игравший в ролевую игру. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

Как бросать руны

Вы можете использовать руны способностей, которые видны в левой части карты испытания: по одной руне за каждый значок этой способности в вашей истории (стр. 9).



Конец акта

Когда вы собрали **3** карты под вашей картой происхождения, стремления или судьбы, соответствующий акт для вас заканчивается. В начале вашего следующего хода откройте карты нового акта в центре стола, если это ещё не было сделано (стр. 13). Когда вы собрали **3** карты под вашей картой класса (II акт), вы обязаны столкнуться со злодеем. Когда все игроки столкнулись со злодеем, переверните его карту стороной с финальным злодеем вверх.

Конец игры

Когда один из игроков собрал **3** карты под своей картой судьбы, все остальные игроки делают один последний ход. Затем, если вы играете в кооперативном режиме, все игроки по очереди сталкиваются с финальным злодеем! Если результат вашего броска больше сложности испытания злодея, уберите с его карты **♦** в количестве, равном разнице между сложностью и результатом броска.

