

Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра это кооперативная игра в которой

от одного до четырёх игроков управляют отрядом героев сотрудничая чтобы выполнить серию заданий среди зла и хаоса Вселенной Warhammer.

Эта игра содержит кампанию "Непростой Союз", которая состоит из пяти заданий, которые игроки могут распределить между несколькими игровыми сессиями или сыграть одну долгую игру. Эта игра также включает "Поисковое задание" односессионное задание, которое использует большинство правил Кампании с некоторыми модификациями ("Поисковое задание" на странице 14).

И в процессе кампании и в процессе поискового приключения герои как растят свою мощь так и находят экипировку, а также получают способности необходимые, для того чтобы превозмочь испытания, которые перед ними предстанут. __

Обучающая партия.

Самый простой путь изучить правила Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра - сыграть обучающую партию. После изучения основных игровых механик, изложенных в первой части этого руководства, игрок может подготовить обучающую партию следуя шагам, указанным ниже. После завершения обучающей партии игроки могут изучить продвинутые правила изложенные в руководстве далее. Затем игроки будут готовы играть Кампанию.

1. **Выберите героев:** Каждый игрок выбирает одного из четырёх доступных героев: Дворф Железолом, Лесной Эльф Путестраж, Воин Священник, или Яркий Волшебник.

Каждый игрок берет соответствующую карту героя с минимальным числом в нижнем правом углу и четыре базовых карты действия. Если играет только один игрок, то этот игрок контролирует двух героев и берет карту героя и карты действия для обоих героев.

2. **Разместите карту Локации:** Помести карту Локации "Скопление сетей" рубашкой вниз в игровую зону где все могут ее видеть. Эта локация, которую игроки исследуют в ходе обучающей партии.

3. **Создай Колоду Подземелья:** Убери в коробку две карты "Закрытый Золотой Сундук", карту "Камень Искривления" и карту "Орудие" они не будут использоваться в обучающей партии.

Затем смешай оставшиеся карты подземелья в колоду Подземелья и размести её рубашкой вверх в игровой зоне в досягаемости всех игроков.

4. **Размести Врагов:** Найди следующие карты Врагов две серых "Стая крыс", две серых "Ночной Гоблин Лучник" и две серых "Гигантский волк". Смешайте эти карты и случайным образом сдайте по одной рубашкой вниз каждому герою и еще две разместите в игровой зоне рубашкой вверх в досягаемости всех игроков. Верни все карты врагов которые не были сданы в коробку.

5. **Создай Запас:** Раздели жетоны ран, жетоны успеха и жетоны прогресса, разместив их в Запасе в досягаемости всех игроков.

6. **Выбери Командира отряда:** Игроки выбирают одного в качестве Командира отряда. Этот игрок получает жетон Командира отряда и первый ход, когда игра начнется.



Игровой процесс.

Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра играется серией игровых раундов. В течение игрового раунда, сначала активируется каждый герой, затем каждый враг и наконец отряд разыгрывает эффект локации.

Активация героя.

В начале каждого игрового раунда, начиная с командира отряда и далее по часовой стрелке, каждый герой по очереди активируется. Когда герой активируется, он совершает действие.

Совершение действий.

У каждого героя есть четыре карты действия, одна для каждого из следующих типов действий:



Исследование

Отдых

Помощь

Атака

Чтобы совершить действие герой выбирает и истощает одну из своих **ПОДГОТОВЛЕННЫХ** карт.



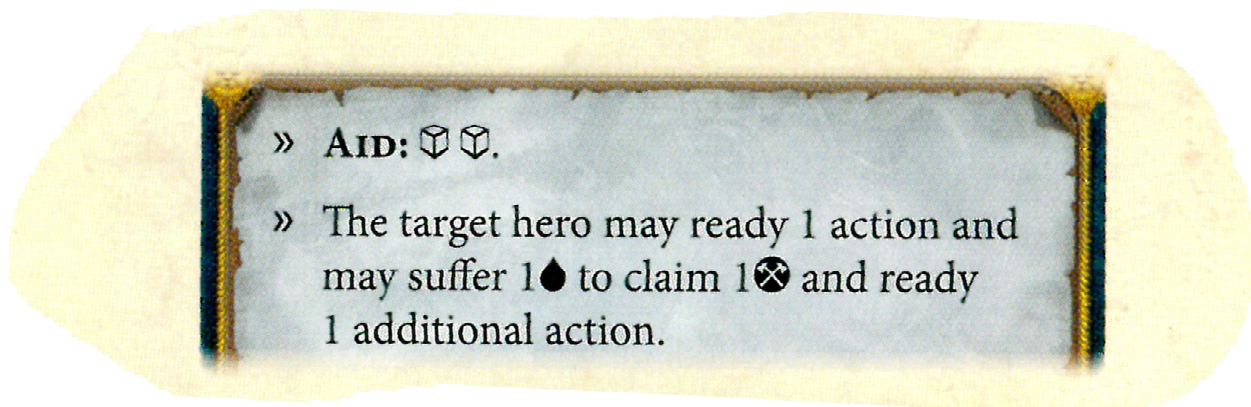
Подготовленное Действие

Истощенное действие

Одна из карт действий героя содержит значок подготовки. После того как активный герой совершит действие у которого есть значок подготовки, он подготавливает все свои карты действий (включая карту со значком), таким образом они все будут доступны в следующем раунде. Некоторые игровые эффекты заставляют героев истощить карты действий, но эти эффекты не могут истощить карту со значком подготовки. После выбора карты действия активный разыгрывает эффекты в порядке их написания на карте от верхнего к нижнему.



герой



Действие «Помощь» с двумя значками кубиков.

Основной эффект каждой карты это **ДЕЙСТВИЕ**, которое записано полужирными прописными буквами. Чтобы разыграть действие, активный герой набирает и бросает кубики.

Набирание кубиков.

Активный герой набирает один чёрный кубик за **каждого готового врага** с которым он бьётся.



Готовый враг

Истощенный враг

Враг в игре либо **БЬЁТСЯ** с героем либо находится в **ТЕНЯХ**. Враг в игровой зоне героя бьётся с этим героем. Враг в центре игровой зоны не бьётся ни с одним из героев и находится в Тенях. Эта обучающая партия начинается с двумя врагами бьющимися с каждым из героев и двумя врагами рубашкой вверх в Тенях.

Бросок кубиков.

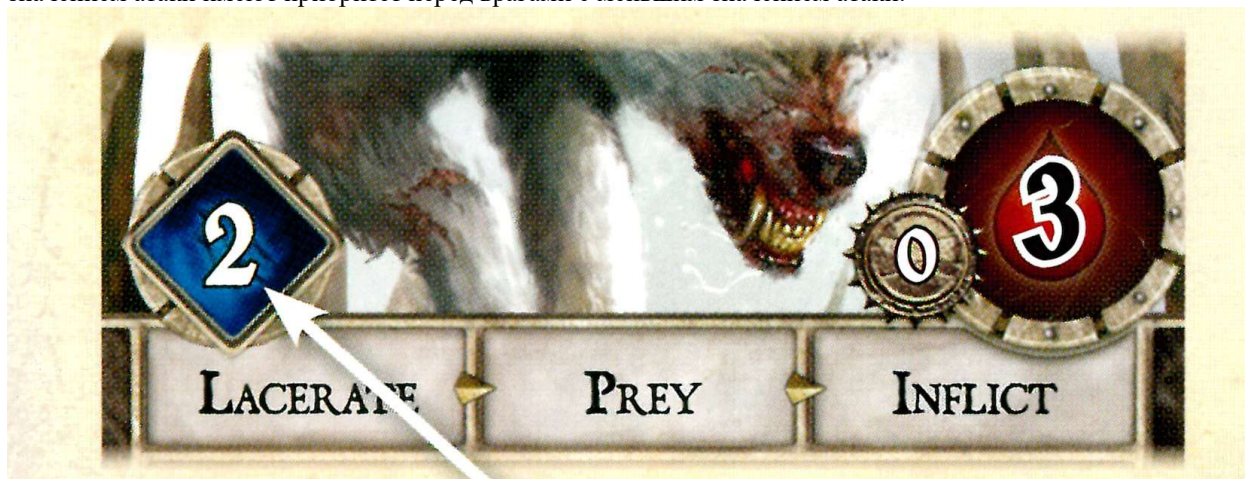
После набирания кубиков активный герой бросает их и разыгрывает значок на каждом кубике в следующем порядке:

- **Успех** (☒): За каждый ☒, активный герой применяет один успех к своему действию. Успехи имеют уникальные эффекты основанные на том какое действие совершает игрок. (см. "Применение успехов" справа).
- **Критический успех** (☒): За каждый ☒ активный герой применяет один успех к своему действию и затем перебрасывает кубик. Герой может использовать жетоны успеха (☒) из Запаса чтобы отметить каждый успех прежде чем перебросить кубик.
- **Защита** (☑): за каждый ☑ активный герой уменьшает число ранений (●), которые он получает в течение текущего действия (см. "Получение Ранений" на стр. 8).
- **Атака** (☒): За каждый ☒, один готовый враг который бьётся с активным героем атакует (см. "Вражеская Атака" ниже).
- **Заклятый враг** (☒): В этой обучающей партии значок Заклятый враг не имеет эффекта и игнорируется.



Вражеская Атака.

Каждый значок атаки (☒) вызывает атаку одного врага бьющегося с активным героем, при этом каждый враг может атаковать только один раз за действие. Если, когда выкинут значок атаки, с активным героем бьётся больше одного врага, то часть врагов не будет атаковать во время этого действия. Враги с более высоким значением атаки имеют приоритет перед врагами с меньшим значением атаки.



Когда разыгрываются значки атаки (☒), активный герой суммирует значения атаки всех атакующих врагов и получает столько же ранений (см. «Получение ранений» на стр. 8), уменьшая их число на одно за каждый выпавший значок щита (☑).

Применение успехов.

Когда герой совершает действие его успехи применяются к этому действию следующим образом:



Исследование: Действие «Исследование» позволяет герою продвигаться по локации и находить полезные предметы.

Когда совершается действие исследование, активный герой помещает один жетон прогресса на карту локации "Скопление сетей" за каждый успех.



Отдых: Действие «Отдых» позволяет герою исцелять ранения.

Когда совершается действие «Отдых» активный герой исцеляет одно ранение за каждый успех

(см. «Ранения» на стр. 8)



Помощь: Действие «Помощь» позволяет герою поддержать будущее действие другого героя.

Прежде чем совершить действие «Помощь», активный герой выбирает другого героя (не себя) для помощи. Затем, за каждый успех, выбранный герой получает один жетон успеха (☒), помещая его на одну из своих карт действия. Каждая карта действия может содержать до двух жетонов успеха (☒), которые герой сможет использовать позже совершая это действие (см.

" Жетоны успеха на стр. 8)



Атака: Действие «Атака» позволяет герою вести бой с врагом, часто позволяя этому герою биться с дополнительными врагами.

Прежде чем совершить действие «Атака», активный герой определяет цель атаки выбирая одного врага с которым он бьётся. Выбранный враг получает одно ранение (●) за каждый успех (см. «Ранения» на стр. 8)

Если действие «Атака» использует слова "Дистанционная атака" герой может выбрать целью любого врага, включая тех кто не бьётся с ним, в том числе врага бьющегося с другим героем и врага в Тенях.


Некоторые действия «Атака» также позволяют герою выбрать целью более чем одного врага, активный герой распределяет раны среди врагов по своему выбору.




Пример активации героя.


1. Когда Железолом активируется, он выбирает карту действия "Неумолимое наступление". После решения не использовать первый эффект (который позволил бы ему вступить в битву с другими врагом) он совершает атаку.

2. Его Атака позволяет ему выбрать целью двоих врагов бьющихся с ним: Гигантского волка и Стаю крыс. Он бросает два белых кубика за свое действие и два черных кубика, по одному за каждого врага с которыми бьётся.

3. Один значок  вызывает атаку врага с наибольшим значением атаки - это Гигантский волк.

Его значение атаки "2" Значок  уменьшает число полученных повреждений на 1.

Железолом получает 1 ●, помещая жетон ранения на карту героя.

4. Так как Железолом атакует, он применяет один значок  на одну из своих целей; в этом случае он выбирает Стаю Крыс.

Стая крыс получает 1 ●, и жетон ранения помещается на ее карту.

Враги лежащие рубашкой вверх.

Враги лежащие рубашкой вверх ведут себя также как и враги лежащие рубашкой вниз, но информация на их картах скрыта. Враг лежащий рубашкой вверх переворачивается в следующих случаях:

- Когда эффект вызывает получение им ранения
- Когда он вступает в битву
- Перед активацией (см. "Активация врагов") справа.

Враги лежащие рубашкой вниз, когда бы они не лежали рубашкой вверх, не могут быть перевернуты обратно.

Активация врагов.

После того как все герои были активированы, они начинают ход активации врагов. Начиная с командира отряда и далее по часовой стрелке, каждый герой активирует одного готового врага. Герои продолжают ходить до тех пор пока все враги в игре будут истощены.

Выбор Врага.

Когда выбирается враг для активации активный игрок должен, если возможно, сначала выбрать готового врага с которым он бьётся. Если он не бьётся ни с одним из врагов или если все враги, с которыми он бьётся истощены, он активирует готового врага в Тенях.

Если готовых врагов нет ни среди тех с которыми он бьётся ни в Тенях, он пропускает свой ход, и следующий герой по часовой стрелке активирует врага.

Разыгрывание эффектов врагов.

Каждая карта врага имеет шкалу эффектов, которая содержит одно или несколько ключевых слов, являющихся сокращениями для специальных игровых эффектов.

После выбора врага герой разыгрывает ключевые слова шкалы эффектов этого врага слева направо. Каждое ключевое слово влияет на героя, который разыгрывает карту врага.

Есть три базовых ключевых слова, которые присутствуют на большинстве карт врагов. Герои разыгрывают их эффекты следующим образом.

- **Наступать:** Враг вступает в бой с героем, который его активировал. Если враг уже бьётся с героем эффект игнорируется.
- **Отступить:** Враг помещается рубашкой вниз в Тени. Если враг уже вас в Тенях эффект игнорируется.
- **Ранить:** Герой бьющийся с врагом получает число ранений (●) равное значению атаки врага (см. Получение ранений на стр. 8). Если враг в Тенях, герой активировавший его получает эти ранения.



В дополнение к этим базовым ключевым словам, у многих врагов есть уникальные ключевые слова такие как "Рвать" и "Охотиться". Эффекты для этих ключевых слов написаны на карте врага.

После разыгрывания шкалы эффектов врага враг истощается. После истощения всех врагов, отряд вновь подготавливает всех врагов.

Обмен информацией.

Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра это кооперативная игра. Таким образом отряд может свободно обсуждать стратегию и обмениваться информацией. Игрок может смотреть любые карты в любых игровых зонах любых игроков в любое время.

Эффекты локации.

После завершения активации всех героев и врагов, отряд разыгрывает эффекты локации. Каждая локация имеет уникальный эффект, напечатанный на карте.

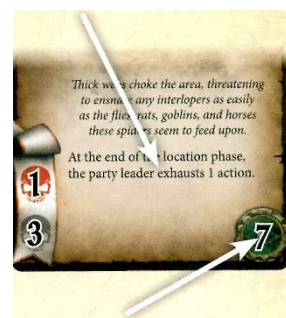
Для этой обучающей партии, отряд разыгрывает эффект локации "Скопление сетей" заставляя командира отряда истощить одну из своих карт действий, не имеющих значка подготовки. Если все действия без значка подготовки истощены, эффект игнорируется. У каждой локации есть значение исследования напечатанное на этой карте. По ходу этой обучающей партии, когда число жетонов прогресса на этой карте сравнится со значением исследования и все враги будут побеждены, обучающая партия заканчивается и отряд побеждает.

Заметка: В левом нижнем углу каждой карты локации есть одно или больше значений призыва. Герои игнорируют эти значения в обучающей партии.

Конец раунда.

В конце каждого игрового раунда командир отряда передаёт жетон командира игроку слева от себя. Этот герой начинает следующий раунд с активации.

Эффекты локации



Значение исследования

Дополнительные базовые правила.

Этот раздел знакомит игроков с дополнительными правилами необходимыми, чтобы играть обучающую партию.

Карты Подземелья.

После исследования герои тянут и разыгрывают одну карту подземелья из колоды Подземелья. Есть два типа карт подземелья: **ПРЕДМЕТЫ** и **СОБЫТИЯ**

Предметы

Предметы это объекты которые герои находят в процессе исследования локации. Большинство предметов дают герою полезный одноразовый эффект. Когда герой тянет предмет, он помещает его в свою игровую зону и может использовать его следуя указаниям на его карте.



События.

События это полезные либо вредные инциденты. Когда герой вытягивает карту события он должен немедленно прочесть и выполнить указания на карте. Затем он помещает эту карту в сброс колоды подземелья.



Заметка: Значок сокровищ присутствует в левом нижнем углу части карт подземелья. Герои игнорируют эти значки в обучающей партии.

Состояния

Есть три состояния, каждое из которых оказывает на героя постоянный эффект: усиление, кровотечение и заболевание. Когда герой получает состояние он помещает соответствующую карту состояния в свою игровую зону.



Каждая карта состояния описывает то, что это за состояние и как оно снимается. Герой не может иметь более одной копии одного и того же состояния одновременно.

Жетоны успеха.

Когда герой получает жетон успеха, например от действия помощь, он помещает его на одну из своих карт действия (не более двух на карту).

Прежде чем герой бросит кубики, он может решить потратить любое число жетонов успеха (☒) с его выбранной карты. Каждый жетон успеха он тратит путём размещения в игровой зоне, считая его одним успехом. Потраченные жетоны успеха возвращаются в запас после каждого действия.

Ранения

Ранения представлены жетонами ранений. Каждая сторона жетона ранения имеет числовое значение либо 1 либо 3. Это значение показывает число ранений (🔴) обозначаемое жетоном.



Получение ран.

Каждый раз, когда герой или враг получает ранение (🔴), жетон ранения размещается на карте героя или врага соответственно.

Карта каждого героя или врага содержит значение здоровья. Если число жетонов ранений на карте героя или врага превышает значение здоровья на этой карте, этот герой или враг побеждён. (см. ниже).

Исцеление ранений.

Каждый раз, когда герой или враг исцеляет ранение (🔴), жетон с соответствующим значением убирается с карты этого героя или врага и помещается в запас.

Поверженный

Когда герой повержен **обучающая партия немедленно заканчивается**. В ходе обычной игры поверженный герой убирается из задания, но может быть возвращен в ходе стадии Поселения. (см. Игра в Кампанию).

Когда враг повержен, он и все его жетоны ранений сбрасываются.

Продвинутое правила.

После обучающей партии у игроков есть базовое представление о том, как разыгрываются действия героя и врага. Эта часть знакомит игроков с продвинутыми правилами необходимыми для завершения первого задания кампании.

Задания

Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра включает пять заданий которые игроки играют последовательно формируя кампанию "Непростой союз". Эта игра также включает Поисковое задание "Потерянный в темноте "

Лист задания.

Каждому заданию соответствует лист задания, который снабжает героев необходимыми правилами чтобы подготовиться и сыграть приключение. Каждый лист двусторонний. Одна сторона содержит информацию о подготовке, художественный текст, и последствия (награды и штрафы) победы и поражения в задании.

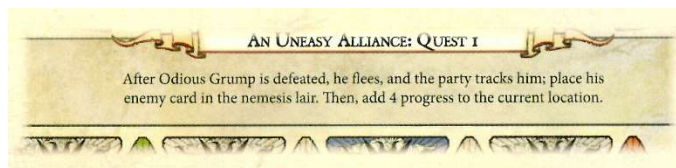
Отряд будет обращаться к этой стороне листа до и после каждого задания. Другая сторона листа задания содержит правила задания, условия победы и поражения, счетчик опасности и эффекты опасности (см. "Фаза опасности" на стр. 10).

Отряд использует эту сторону листа задания в процессе игры.



Правила задания.

Каждое задание имеет специальные правила, изложенные в ячейке над шкалой опасности. Для отряда **очень важно** прочесть эти правила прежде чем начинать задание.



Призыв врагов.

Различные игровые эффекты требуют от отряда призвать врагов. Враги всегда призываются по одному за раз, начиная с командира отряда и далее по часовой стрелке. Чтобы призвать врага герой тянет карту врага из колоды врагов и размещает ее рубашкой вниз в своей игровой зоне таким образом он вступает с ней в бой.

Порядок хода.

Как было сказано в ходе обучающей партии, Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра играется серий игровых раундов. Эти раунды содержат четыре фазы, которые отряд разыгрывает в следующем порядке:

1. Фаза героя: Каждый герой активируется как в обучающей партии.
2. Фаза врага: Каждый враг активируется как в обучающей партии.
3. Фаза локации: игроки могут отправиться в новую локацию и должны разыграть, некоторые эффекты применяемой локации.
4. Фаза опасности: Отряд повышает опасность и применяет соответствующие эффекты.(см. "Фаза опасности на стр.10).

Фаза локации.

В ходе этой фазы, отряд может как разыграть и применить эффекты локации, так и перейти в новую локацию. Затем отряд переходит к фазе опасности (см. " Фаза опасности" на стр. 10).

Эффекты локации

Каждая карта локации имеет эффект локации. В течение фазы локации отряд читает эффект локации и разыгрывает его если необходимо. Не все эффекты локации разыгрываются каждый игровой раунд.

Путешествие

Когда число прогресса на карте локации становится равно значению исследования локации эта локация полностью исследована, отряд может выбрать путешествие в новую локацию.

Когда отряд путешествует, предыдущая карта локации и жетоны прогресса сбрасываются. Дополнительно все карты врагов в Тенях кроме заклятых сбрасываются (см. Заклятые Враги на стр. 11). Затем командир отряда тянет новую карту локации из колоды локации, размещает ее рубашкой вниз в игровой зоне и призывает врагов.

Призыв

Когда, после путешествия, открывается новая локация отряд должен призвать врагов в количестве равном значению призыва на карте локации. Каждая карта локации содержит два значения призыва, значение призыва на красном фоне показывает сколько врагов вызывается согласно обычным правилам призыва (см. Призыв врагов на стр.9). Значение призыва на черном фоне показывает сколько врагов призывается рубашкой вверх в тени.

Обычный призыв

Теневой призыв



Фаза Опасности.

В ходе фазы опасности отряд повышает опасность перемещая жетон опасности на одно деление вправо по шкале опасности.



Опасность повышается

После повышения опасности, отряд применяет эффекты опасности, которые соответствуют цвету деления на шкале опасности где расположен жетон опасности.

Если жетон опасности находится на делении шкалы опасности, который не окрашен в зелёный, голубой или красный цвет никакой эффект не применяется.

Если жетон опасности достиг конца шкалы, то каждый раз, когда опасность должна быть повышена он остается на том же делении. Однако соответствующие эффекты продолжают применяться.

Ограничение битвы.

Герой не может биться более чем с тремя врагами одновременно. Если герой бьётся с тремя врагами и эффект заставляет героя вступить в бой с ещё одним врагом, это герой получает количество ранений равное значению атаки этого врага, а сам враг помещается в Тени рубашкой вниз.

Устойчивость

У некоторых карт врагов есть значение устойчивости. Каждый раз, когда враг с устойчивостью получает ранение **от атакующего действия**, этот враг игнорирует число ранений равное его значению устойчивости. Например, если враг имеет значение устойчивости "2" и он должен получить три ранения, он получает одно ранение вместо этого. Любой эффект, который непосредственно вызывает получение ранений игнорирует значение устойчивости врага.

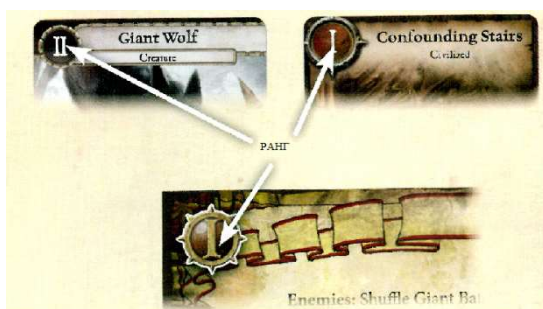


Значение устойчивости

Ранг

Карты врагов, карты локаций и листы приключений существуют в пределах ранга, который указан на этих компонентах.

Основная функция ранга - определение, в ходе подготовки, какие враги и какие локации к какому заданию относятся.



Заклятый враг

Каждое задание содержит заклятого врага – уникального и могущественного противника. Каждый заклятый враг отличается значком задания в верхнем левом углу карты, и такие враги не замешиваются в колоду врагов

Подготовка заклятого врага

В разделе «Враги» каждого Листа задания указано куда помещается Заклятый враг в ходе подготовки. (см. Колода Врага» справа)

Логово заклятого врага

Некоторые задания требуют от отряда поместить заклятого врага в его логово, которое находится в игровой зоне возле листа задания. Герои не могут выбирать заклятого врага целью в его логове до тех пор пока лист приключения не укажет обратное.

Эффекты заклятого врага.



Каждый заклятый враг имеет эффект, указанный внизу карты. Когда в ходе действия бросается кубик, после того как другие значки разыграны, отряд должен разыграть каждый эффект заклятого врага если выпал один или более значков заклятого врага (☞). Эти эффекты разыгрываются если заклятый враг бьётся с героем, находится рубашкой вниз в тенях или в логове. Каждый эффект заклятого врага разыгрывается однократно вне зависимости от количества выпавших значков заклятого врага.

Подготовка колоды.

Каждое задание включает колоду врага, колоду локации, колоду подземелья и колоду снаряжения. Отряд должен создать эти колоды в ходе подготовки задания.

(см. Подготовка задания на 2 странице «Объяснений правил»)

Обратная сторона каждого листа задания разъясняет как создать каждую колоду; некоторые карты для этих колод выбираются случайно, тогда как другие специально обозначены.

Когда в колоду добавляются случайные карты отряд не может знать, какие именно карты были добавлены.

Значок приключения.

У некоторого числа карт локаций, подземелья и снаряжения, как и у Заклятых врагов есть значок приключения в левом верхнем углу карты. Эти карты не замешиваются в соответствующие колоды до тех пор пока лист задания не укажет обратное или они присутствуют в картах кампании (см. карты кампании на стр. 13)

Колода врагов.

Когда создаётся колода врагов, лист задания требует от отряда включить в нее комбинацию определенных врагов и случайных врагов.

Когда колода включает определенных врагов добавь полный набор этих врагов в колоду. Набор врагов включает двух стандартных врагов и одного ветерана, всех с одинаковыми именами. Например, если лист персонажа требует от отряда добавить врага «Гигантская летучая мышь» в колоду врагов, то в колоду добавляются все три врага «Гигантская летучая мышь».

Для случайных врагов отряд случайно добавляет определенное число карт врагов, как стандартных так и ветеранов, которые имеют ранг обозначенный на листе приключения (см. «Ранг» на странице 10)

Колода локации.

Когда создаётся колода локации лист задания требует от отряда добавить в нее, некоторое количество случайных локаций, часто включающих определенную локацию. Если лист задания требует от отряда добавить случайную локацию, то отряд добавляет случайную локацию того же Ранга что и лист приключения (см. Ранги на стр. 10)

Колода подземелья.

Когда создается колода подземелья, лист задания требует от отряда включить в нее определенное число случайных карт подземелья. Отряд случайно включает в колоду определенное количество карт подземелья и помещает оставшиеся в коробку, так как они не понадобятся в ходе задания .

Колода снаряжения.

Когда создается колода снаряжения, лист персонажа требует от отряда включить в нее случайные карты снаряжения. Отряд случайно включает в колоду определенное количество карт снаряжения и помещает оставшиеся карты снаряжения в коробку, так как они не понадобятся в ходе задания.

Warhammer quest (перевод) (12 лист)

Завершение задания.

Каждый лист задания разъясняет каким образом отряд завершает задание. Когда отряд выполняет условие «Победа» или «Поражение» представленные на лицевой стороне листа задания , отряд выполняет условия разделов «Награда» или «Штраф» на обратной стороне листа задания соответственно. Отряд всегда переходит к следующему заданию , не смотря на исход приключения (см. «Прохождение Кампании на стр. 13).

Снаряжение

Снаряжение представляет полезные предметы, которые герой может найти в ходе задания. После экипировки карты снаряжения, герой может использовать его эффекты следуя инструкции на карте. Есть три типа снаряжения: броня, оружие и украшения.

Приобретение снаряжения.

Каждый раз, когда активный герой вытягивает карту содержащую значок сокровища он либо тянет одну верхнюю карту снаряжения из колоды снаряжения, либо берет одну карту снаряжения из сброса колоды снаряжения. После получения карты снаряжения активный герой может экипировать или сбросить ее. Чтобы экипировать карту снаряжения герой помещает ее рубашкой вниз в игровую зону. После экипировки карты снаряжения ее эффект становится доступным для использования.



Ограничения снаряжения.

Когда экипируется снаряжение, герой должен подчиняться следующим ограничениям:

Вместимость

В первом задании в кампании, каждый герой может экипировать только одну карту снаряжения. Если герой тянет карту из колоды снаряжения, а он уже имеет экипированную карту снаряжения, он сбрасывает одну из них по своему выбору и экипирует другую.

Между заданиями герой может повысить вместимость своего снаряжения, которые позволяют ему экипировать больше карт снаряжения (см. «Стадия Поселения» на стр. 13).

Ограничения

После того как герой повысит вместимость своего снаряжения он сможет экипировать больше снаряжения - он может носить не больше одной брони, не более двух единиц оружия, и любое число украшений.

Маленькие отряды

Когда играет меньше четырех героев, есть несколько дополнительных правил, чтобы компенсировать отсутствие целого отряда.

Модификаторы здоровья.

Каждая карта героя содержит значок героя. Во время подготовки каждый герой использует карту героя со значком соответствующим числу героев в отряде.

Дополнительная активация.

В зависимости от числа героев, участвующих в игре, некоторые герои могут активироваться больше одного раза в каждой фазе героя:

- **Четыре героя:** каждый герой активируется один раз в каждую фазу героя.
- **Три героя:** командир отряда активируется дважды в каждую фазу героя. Он активируется до и после всех остальных героев.
- **Два героя:** каждый герой активируется дважды, поочередно.

Одиночная игра:

Когда в Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра играет один игрок, это игрок контролирует двух героев и использует правила активации и модификатор здоровья как для игры на двоих

Стоп!

Игроки готовы сыграть первое задание в кампании. Чтобы приготовить задание возьмите лист задания "Грязная вонь" и следуйте начальным и подготовительным инструкциям на стр. 2 и 3 Объяснения правил. Если по ходу игры возникнут любые вопросы или сомнения, игрокам следует заглянуть в соответствующий раздел Объяснения правил. После завершения приключения игроки могут прочесть "Игра в Кампанию" на стр. 13 этого руководства чтобы продолжить приключения

Игра в кампанию

Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра включает кампанию "Непростой союз" из пяти заданий, которые герои выполняют в определенном порядке. Между приключениями происходит стадия Поселения, в которой герои улучшают свои базовые действия и получают снаряжение, чтобы помочь преодолеть возрастающую сложность кампании. Дополнительно, исход каждого приключения может изменить последующее приключение различными образом.

Карты Кампании

Карты Кампании состоят из карт, которые добавлены к заданию на стадии подготовки в дополнение к тем что присутствуют на листе задания. Состав карт кампании меняется в зависимости от исхода и событий предыдущих приключений. Раздел Награды и Штрафы на каждом листе задания содержит те карты, которые должны быть добавлены в карты кампании. Когда при подготовке задания создаются колоды, карты из карт кампании добавляются в колоды следующим образом.

- Все заклятые враги из карт кампании замешиваются в колоду врагов.
- Одна случайная карта подземелья убирается из колоды подземелья за каждую карту подземелья в картах кампании. Затем все карты подземелья в картах кампании замешиваются в колоду подземелья.
- Все карты "Легендарная удача" в картах кампании замешиваются в колоду снаряжения.

Журнал кампании.

Стр.15 этого руководства содержит журнал кампании. Герои могут использовать его, чтобы записывать информацию о статусе кампании между игровыми сессиями. Журнал кампании включает ячейки для игроков чтобы записывать какие герои состоят в отряде, снаряжение которое они получили, вместимость из снаряжения и действия, которые они улучшили. Там также есть ячейки для отслеживания исхода каждого задания и состава Карт кампании.

Легендарное снаряжение.

У каждого героя есть три специальные карты легендарного снаряжения.

В качестве награды за задание герой может получить карту "Легендарная удача" которая добавляется в карты кампании. Когда герой получает карту «Легендарная удача» из колоды снаряжения, он помещает эту карту назад в карты кампании и случайным образом получает одну из своих карт легендарного снаряжения.

Стадия Поселения.

Стадия Поселения происходит после завершения отрядом задания. В ходе стадии Поселения, герои получают награды, платят штрафы и готовят следующее задание кампании.

Чтобы разыграть фазу Поселения отряд следует следующим шагам:

1. Получает награды/платит штрафы

Отряд разыгрывает либо раздел "Награда" либо раздел "Штраф" на листе задания.

2. Улучшение: Каждый герой посещает тренера, кузнеца или арену, чтобы улучшить карты действия, снаряжение или вместимость снаряжения (см. "Действия Поселения" ниже).

3. Обновление: каждый герой излечивает все раны, подготавливает все карты действия, и переворачивает использованные карты рубашкой вниз.

Все карты добавленные в задание из набора кампании (за исключением побеждённых заклятых врагов) возвращаются в карты кампании. Все оставшиеся карты и компоненты возвращаются в соответствующие запасы.

Действия поселения.

В ходе стадии Поселения каждый герой может совершить два из следующих трёх действий:

- **Посетить Тренера:** когда герой посещает тренера он обменивает базовую карту действия на соответствующую продвинутую карту действия.
- **Посетить Кузнеца:** когда герой посещает кузнеца, он тянет две карты снаряжения из колоды снаряжения, экипирует одну и сбрасывает вторую.
- **Посетить Арену.** Когда герой посещает арену он увеличивает вместимость снаряжения

на единицу и отмечает это в журнале Кампании.

Что теперь?

Теперь игроки знают все правила Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра. Игроки могут использовать "Объяснение правил" для подготовки к каждой игре и поиска ответов на любые вопросы, которые могут возникнуть по ходу игры.

Поисковое задание

Warhammer quest: Приключенческая Карточная Игра включает поисковое задание "Потерянный в темноте" для игроков, которым необходимо дополнительное испытание после завершения кампании. Поисковое задание не является частью кампании. Наоборот это самостоятельное задание, которое предоставляет игрокам ускоренное развитие, похожее на развитие в кампании

В ходе подготовки игроки могут выбрать играть им поисковое задание или кампанию. Подобно кампании поисковое задание использует лист задания. Каждое задание, которое может быть использовано как Поисковое имеет название "Поисковое задание " вместо названия кампании и номера задания. Лист Поискового задания не имеет ранга. По сути каждое Поисковое задание предписывает создать колоды особым образом. Дополнительно каждый лист поискового задания описывает как игрок повышает вместимость снаряжения и улучшает действия. Все другие правила подготовки задания, правила задания и эффекты опасности действуют как обычно.

От переводчика:

Данный перевод является любительским, был осуществлен без согласия и ведома издательства. Предназначен для ознакомления с правилами игры, тех кто не владеет английским языком. Автор перевода призывает всех заинтересовавшихся игрой приобрести её.

В случае, если читатели сочтут этот перевод приемлемым для восприятия игры, автор готов подготовить перевод второй книги «Объяснение правил», а также отдельно перевод Действий персонажей и эффектов на картах врагов.

Данный перевод является первой версией перевода, в дальнейшем в него могут быть внесены изменения грамматического, стилистического или орфографического характера, тем не менее автор считает, что правил игры переданы достаточно точно.

Пожелания, предложения и конструктивную критику автор просит изложить в комментариях и личных сообщениях.

С уважением, Leodgar