

РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ, НАЧНИТЕ С ЭТОГО БУКЛЕТА

Это руководство предназначено для того, чтобы новые игроки быстрее влились в игровой процесс карточной игры Pathfinder. Для этого вам предстоит пройти сокращённый вариант первого сценария «Шумная дорога», относящегося к сюжетной кампании «Ультиматум дракона». Это руководство не дублирует правила, скорее оно указывает на конкретные разделы буклета правил игры там, где это необходимо. Если какой-либо термин в этом руководстве выделен **полужирным шрифтом**, то вы можете узнать о нём подробнее из глоссария на стр. 30 буклета правил игры. Все ссылки на страницы, указанные в этом руководстве, относятся к буклету правил игры, если не сказано иное.

Чтобы сыграть этот вводный сценарий, вам понадобятся карты из сборки с надписью «Первым делом откройте эту сборку!». Остальные сборки карт пока оставьте запечатанными. Если же вы уже успели распечатать и смешать все карты из этой игры, то ничего страшного! Список необходимых для вводного сценария карт указан в конце этого руководства. Вам также понадобятся фишки выбранных вами персонажей, буклет сюжетной кампании «Ультиматум дракона» и буклет правил игры.

Вводный сценарий предназначен для группы от 1 до 4 игроков. Если вы один, то сыграйте сразу за двух персонажей, совершая ими ходы по очереди.

Организация хранения карт

Используя список карт, указанный в конце этого буклета, разделите карты по стопкам. Тип каждой карты указан в её правом верхнем углу.

- Стопки из 16 карт для каждого **персонажа**.
- 3 карты **локаций** — это те места, которые вы будете **исследовать** во время сценария.
- 18 **испытаний** и **находок**. Во время исследований вы вступите с ними в **столкновение**: будете пытаться победить монстров, преодолеть преграды и приобрести находки.
- 3 **сюжетных испытания** и 2 **заменителя**. Это особые сюжетные карты, относящиеся к вводному сценарию. Сюда относятся и **злодей**, которого вы должны **победить** и **загнать в угол**.
- **Песочные часы**, состоящие из 12 карт, отсчитывающие время партии.
- **Хранилище** из 7 карт; эти карты могут войти в игру во время прохождения сценария.

Подготовка к игре

Этот раздел познакомит вас с этапами подготовки к игре, подробно изложенными на стр. 4 буклета правил. Сверяйтесь со схемой подготовки на стр. 5.

Ступите на дорогу приключений. Откройте буклет сюжетной кампании на стр. 2 и зачитайте вступление к дороге приключений «Ультиматум дракона». На соседней странице вы увидите список включённых в неё приключений, который начинается с приключения 1: «Добро пожаловать в Бельхейм».

Сформируйте хранилище. При подготовке к этому вводному сценарию игнорируйте правила по формированию хранилища на странице дороги приключений; вместо этого поместите 7 карт из сформированной ранее стопки хранилища в коробку, используя разделители, чтобы не смешивать между собой карты разных типов.

Выберите персонажей и сформируйте свою колоду. Каждый игрок выбирает **персонажа** и берёт себе сформированную ранее стопку карт этого персонажа. (Если вы хотите приступить к игре как можно быстрее, то не читайте текст на картах, кроме предыстории персонажа; просто выбирайте того героя, чья история или изображение вам больше по душе.) Поместите карту вашего персонажа перед собой стороной с навыками и способностями вверх, а также поставьте рядом с ней **фишку** вашего персонажа, предварительно вставленную в подставку. Остальные карты вашей стопки — это **колода** персонажа; каждый игрок помещает свою колоду лицевой стороной вниз рядом с картой своего персонажа.

Откройте буклет сюжетной кампании на нужном сценарии. Приключение «Добро пожаловать в Бельхейм» состоит из ряда сценариев, первый из которых — «1★: Шумная дорога». Именно этот сценарий вам сейчас предстоит пройти. Перейдите на стр. 4 буклета сюжетной кампании, где описан этот сценарий, и зачитайте вступительный текст.

Выберите уровень сложности. Мы уже сделали это за вас. Вводный сценарий играется легче и быстрее, чем сценарии на **нормальном** уровне сложности.

Отберите нужные локаций. Обычно количество используемых локаций зависит от числа персонажей в игре. Однако во вводном сценарии используйте только первые 3 локаций независимо от количества персонажей. Выложите на стол карты указанных локаций в открытую.

ЗНАКОМСТВО С ПЕРСОНАЖАМИ

Персонажи в этой игре довольно сильно отличаются друг от друга, поскольку у них разные **навыки, способности и колоды**. Белые квадраты на картах ваших персонажей называются **улучшениями**; вы можете получить их, потратив **очки подвига**, которые вы получите в качестве награды за успешное прохождение большинства сценариев. Улучшения — важная часть развития вашего персонажа, другая же часть — новые карты, получаемые в ходе игры.

В верхней части карты вашего персонажа отмечены его навыки. Некоторые названия навыков выделены полужирным, а рядом с ними указаны кубики — именно их вы будете бросать, проводя **проверки** этих навыков. Почти всегда вам нужно будет получить как можно более высокий результат, поэтому чем больше у кубика граней, тем лучше. Если вы используете навык, не выделенный полужирным, то прибавляете указанное рядом число к результату броска соответствующего кубика. Белые квадраты в этом разделе — это **улучшения навыков**, увеличивающие результаты бросков соответствующих кубиков.

Обратите внимание на размер руки, указанный в верхней части раздела способностей: у некоторых персонажей больше карт на руке, чем у других. Как правило, чем больше у вас карт на руке, тем больше возможностей. Однако урон, который вы получаете во время столкновений, всегда ограничен количеством карт у вас на руке, поэтому персонажу с меньшим размером руки нанести серьёзный урон гораздо сложнее. Число карт в вашей колоде также имеет значение — если вам нужно будет взять карту, но ваша колода пуста, ваш персонаж погибает. Поскольку персонажи с низким значением размера руки начинают игру с большим количеством карт в колоде, убить их будет несколько труднее. Кроме того, у многих персонажей указано **мастерство** в обращении с тем или иным навыком или типом карт, позволяющее применять определённые карты более эффективно.

Способности — это уникальные возможности вашего персонажа. Не беспокойтесь, если сперва не поймёте что-либо из написанного; всё станет намного понятнее по ходу игры. Расположенные в этом разделе белые квадраты — это **улучшения способностей**, которые дают вашему персонажу новые, более сильные возможности.

На обороте карты вашего персонажа указан состав колоды, определяющий количество карт каждого типа, из которых вы формируете свою колоду. Состав колоды уникален для каждого персонажа: например, у чародейки Сеони много заклинаний, но совсем нет брони, а у варвара Амири много оружия, но совсем нет заклинаний. Расположенные в этом разделе белые квадраты — это **улучшения колоды**, позволяющие иметь больше карт в колоде. Обратите внимание на **любимый тип карт** своего персонажа, указанный выше состава колоды: в начале игры у персонажа на руке всегда есть карта, соответствующая указанным здесь параметрам.

Сформируйте локации. На каждой карте локации есть перечень типов карт, которые вы обычно должны достать из хранилища и замешать в колоду этой локации. При **нормальном** уровне сложности вы обычно используете колонку с буквой «С», чтобы сформировать локации среднего размера, однако для вводного сценария вам нужно использовать колонку с буквой «М» и сформировать малые локации. Обычно в хранилище находятся сотни различных карт, что позволяет вам собрать уникальные локации при каждой партии, но во вводном сценарии используется только отложенная вами ранее стопка из 18 испытаний и находок. Перемешайте по отдельности карты каждого типа из этой стопки и положите указанное количество карт каждого типа в колоду каждой локации взакрытую.

Подготовьте сюжетные испытания. К числу этих карт относятся **опасности** (карты, которые могут появиться в игре различными способами), **злодей** (тот, которого вам нужно найти, победить и загнать в угол, чтобы победить в сценарии) и **прислужники** (важные угрозы, распределённые между локациями). В описании сценария указано в качестве опасности сюжетное испытание «Спасение»: положите эту карту в досягаемости всех игроков. Вместе с прислужником «Свирепым волком» указаны **заменители**. Заменитель — это карта-аналог, ссылающаяся на параметры карты, которую она заменяет. Поместите «Свирепого волка» рядом с картой опасности, а его заменители нужно замешать в колоды локаций. Для этого перемешайте между собой «Разбойника» (злодея этого сценария) и 2 заменителя «Свирепых волков», положите по 1 из этих карт случайным образом в каждую локацию взакрытую, а затем перемешайте отдельно каждую колоду локации. Теперь вы не знаете, где именно находится «Разбойник», придётся его искать. Однако просто найти его мало; если он будет побеждён, то попытается **сбежать** и вам нужно будет **загнать его в угол**, отрезав все пути в неохраемые локации. Далее мы расскажем об этом подробнее.

Сформируйте песочные часы. Песочные часы обычно состоят из 30 благословений, однако во вводном сценарии используйте только 12 из них. Перемешайте отложенную ранее стопку песочных часов из 12 карт благословений и поместите её взакрытую в центр игровой зоны, оставив рядом место для сброса.

Займите свои места и выберите начальные локации. Выберите места и сядьте вокруг стола. (Мы пропустим этап «обменяйтесь картами» для вводного сценария, поскольку в ваших колодах уже находятся самые необходимые для ваших персонажей карты.) В большинстве сценариев вы должны решить, в какой локации начать игру, однако в описании этого сценария указано, что все персонажи начинают у «Каравана», поэтому поставьте свои фишки рядом с этой локацией. Игрокам необходимо всегда зачитывать текст раздела «В этой локации» на картах локаций, когда они их посещают, и помнить о нём, пока они там находятся.

Возьмите стартовые карты. Каждый игрок перемешивает свою колоду и берёт из неё карты на руку в соответствии с размером руки, указанным на лицевой стороне его карты персонажа. Если у кого-либо из игроков среди взятых карт нет хотя бы одной карты любимого типа (любимый тип указан на обороте карты персонажа), обратитесь к разделу «Возьмите стартовые карты» на стр. 5. Поскольку это кооперативная игра и вы играете вводный сценарий, советуем выложить все карты с руки перед собой в открытую, чтобы игроки могли читать текст карт на руках друг друга и при необходимости помогать. (Мы пропустим этап «Добавьте спутников», поскольку ни один из участвующих в этом сценарии персонажей не использует спутников.)

Выберите первого игрока. Выберите персонажа, который совершит первый ход.

Первый ход

Этот раздел познакомит вас с фазами хода, подробно изложенными на стр. 6.

Смените текущий час. Каждый ход начинается со смены **текущего часа**: вы сбрасываете верхнюю карту колоды песочных часов. Песочные часы в основном служат таймером игры: если требуется сменить текущий час, но в колоде песочных часов нет карт, весь отряд проигрывает сценарий. На картах в колоде песочных часов есть раздел «Если это текущий час». Когда вы сбрасываете карту из колоды песочных часов, указанный здесь эффект становится активным и будет действовать до тех пор, пока не сменится текущий час. Не обращайте внимания на все прочие эффекты на сброшенной карте песочных часов: они здесь не применяются.

Отдайте 1 карту, переместитесь и исследуйте. При желании вы можете отдать 1 карту другому **местному** персонажу (т. е. персонажу в вашей локации). Затем вы можете **переместиться в отдалённую** (т. е. в другую) локацию. Во время первого хода вводного сценария не совершайте ни одного из этих действий — просто **исследуйте**. Для этого переверните верхнюю карту своей локации и вступите с ней в **столкновение**. Этим картой окажется либо **находка**, либо **испытание**. Если вам в первый же ход вводной игры попался злодей, замешайте его обратно в колоду и вступите в столкновение с другой картой — вам нужно узнать об игре чуть больше, прежде чем вы встретите злодея.

Среди находок могут встретиться **оружие, заклинания, броня, предметы, компаньоны и благословения** — карты, которые персонаж может приобрести и в дальнейшем использовать, чтобы помочь всему отряду достичь победы. Поскольку игроки могут обмениваться картами между собой, часто есть смысл приобрести находку, даже если она не нужна конкретно вам. А если вам всё-таки не удастся приобрести находку, отряд всё равно от этого в выигрыше: колода локации станет меньше, и игроки станут на шаг ближе к её закрытию.

Среди испытаний могут встретиться **сюжетные испытания, монстры и преграды**. Победа над испытанием на шаг приближает вас к успешному завершению сценария. Если же вас постигла неудача, это может навредить вашему персонажу (а то и другим) и несколько не приблизит отряд к победе. Как правило, отряд заинтересован в победах над каждым встреченным испытанием, поэтому игрокам следует по возможности помогать друг другу.

Если вы вступили в столкновение с находкой, попытайтесь **приобрести** её; если же это испытание, попытайтесь **победить** его. Прочитайте раздел «Столкновение с картой» на стр. 8 и пройдите через все указанные там этапы, выделенные полужирным шрифтом. Когда вы дойдёте до этапа «Проведите проверку», изучите указанные полужирным шрифтом действия на стр. 11. На каждом из этих этапов игрокам стоит обратить пристальное внимание на способности своих персонажей, а также на карты на руке, поскольку там может найтись то, что поможет вам в столкновении.

Ниже приведено краткое описание некоторых типов карт, которые могут у вас быть, а также пояснения, как именно они могут вам помочь.

- На вашей карте персонажа указаны навыки, определяющие, какой кубик вы бросаете во время проверки. Кроме того, ваши способности могут влиять на ситуацию.
- Оружие и многие заклинания помогут вам в бою с монстрами.
- Броня поможет вам сократить урон, полученный при провалах столкновений.
- Предметы, компаньоны и многие заклинания помогут вам в небоевых задачах, таких как преодоление ловушек, приобретение карт и закрытие локаций.
- Благословения позволяют вам или другим игрокам упростить прохождение проверок.
- Многие благословения и компаньоны могут использоваться для того, чтобы исследовать несколько раз за ход.

Разыгрывая карту, вы выбираете одну из указанных на ней способностей и выполняете то, что в ней говорится. Разыгрывая находку, вы, как правило, должны сделать одно из следующего: **взять, показать, выложить, перезагрузить, перезарядить, сбросить, захоронить или изгнать**. См. «Розыгрыш карт» на стр. 7.

Если вы вступили в столкновение с находкой и успешно прошли проверку её приобретения, возьмите её себе на руку. Если вы провалили проверку, изгоните эту находку в хранилище.

Если вы вступили в столкновение с испытанием и успешно прошли проверку победы над ним, изгоните его в хранилище. При провале проверки, если испытание было монстром, получите **урон** (см. «Получение урона» на стр. 13). Местный персонаж в такой ситуации может **отомстить**, захоронив карту и вступив в столкновение с этим же испытанием; если этого не произошло, непообеждённое испытание обычно замешивается обратно в ту локацию, откуда его взяли.

Если побеждённое вами испытание было прислужником, то вы можете немедленно попытаться закрыть ту локацию, откуда он явился (поскольку в описании сценария они указаны как **закрывающие прислужники**). Следуйте указаниям раздела «Закрытие своей локации» на стр. 15.

Завершив своё первое столкновение, проверьте, есть ли у вас карты или способности персонажа, позволяющие вам исследовать снова. Хотя такое исследование и не является обязательным, в этом вводном сценарии мы советуем вам быть храбрым и отважным!

Закройте свою локацию. Если после того, как вы завершили исследование, колода локации пуста (что обычно невозможно во время первого хода!), вы можете попытаться закрыть эту локацию (см. «Закрытие своей локации» на стр. 15).

Закончите ход. Во время этой фазы вы обновляете руку, поэтому независимо от того, сколько карт вы сыграли, в конце хода у вас всегда должно быть столько же карт, сколько их было в начале хода. См. «Закончите ход» на стр. 6.

Следующим ходит игрок, сидящий слева от вас. С этого момента вам предстоит самостоятельно делать свой выбор, а данное руководство даст вам лишь общие советы.

Общие советы

- Когда вы столкнётесь с незнакомым игровым термином, найдите его в глоссарии на стр. 30.
- Разыгрывая карту, зачитывайте её текст вслух, чтобы каждый игрок мог понять, как именно работает её эффект.
- Убедитесь, что никто не забывает менять текущий час в начале своего хода. Когда игрок сбрасывает карту с верха колоды песочных часов, стоит выкладывать её в соответствующий сброс так, чтобы она была направлена текстом к этому игроку. Это позволяет легче отслеживать, не пропустил ли кто-либо из игроков эту фазу.
- Если вы хотите отдать карту другому игроку, то можете сделать это только в свой ход во время фазы «Отдайте 1 карту» и только если вы с этим игроком находитесь в одной локации.
- Цель этого сценария — победить и загнать в угол злодея, поэтому вам придётся закрывать или брать под охрану локацию. При перемещении всегда обращайте внимание на требования, указанные в разделе «Для закрытия или охраны» на карте локации.
- Некоторые сценарии поощряют более осторожную игру, однако вводный сценарий будет веселее и познавательнее, если вы будете играть более агрессивно.
- На обратной стороне буклета правил приведена выдержка по наиболее важным правилам, а также краткая инструкция по фазам хода, этапам столкновения с картой, действиям, совершаемым во время проведённого, и порядку розыгрыша карт.

Столкновение со злодеем

Рано или поздно вы вступите в столкновение со злодеем. В начале такого столкновения персонажи, находящиеся в отдалённых локациях, могут попытаться **взять под охрану** эти локации. Если хотя бы одна из прочих локаций осталась без охраны, злодей сбежит в одну из неохраняемых локаций независимо от того, победили вы его или нет. Если в момент победы над злодеем все локации находятся под охраной, вы побеждаете в сценарии. См. «Столкновение с картой» на стр. 8.

После окончания сценария

В этом разделе описано, что происходит в конце сценария. Полное описание см. в разделе «После окончания сценария» на стр. 16.

После победы в сценарии вы получите награду, указанную в его описании. Чаще всего в качестве награды вы получите очки подвига или карты **трофеев**. В данном случае каждый персонаж получает новую находку 1-го уровня, поэтому выберите тип находки и раскрывайте случайные карты этого типа из хранилища, пока вам не встретится карта с числом 1 в правом верхнем углу. Добавьте её в свою колоду, а остальные раскрытые карты верните в хранилище. После этого переформируйте свою колоду в соответствии с разделом «Переформирование колоды» на стр. 17.

Чаще всего вы продолжаете свои приключения, играя за того же самого персонажа, но если вы хотите, можете выбрать и другого: см. «Выберите персонажей» и «Сформируйте свою колоду» на стр. 4.

В качестве следующего сценария вы можете переиграть этот вводный сценарий, но на нормальном уровне сложности, используя нормальное количество локаций со средними колодами и песочные часы из 30 карт (см. «Подготовка сценария» на стр. 4). Либо вы можете перейти к сценарию 1А: «Всё пошло не по плану» (см. стр. 6 буклета сюжетной кампании).



СОСТАВ КОЛОД

Колода Амири

Название	Тип	Кол-во
Амири	персонаж	1
Боевой топор	оружие	1
Длинное копьё	оружие	1
Длинный меч	оружие	1
Боевой молот	оружие	1
Кольчужная рубаха	броня	1
Кожаный доспех	броня	1
Взрывающийся камень	предмет	1
Компас	предмет	1
Лом	предмет	1
Лошадь	компаньон	1
Солдат	компаньон	1
Милосердие	благословение	1
Молитва	благословение	1
Литания	благословение	2

Колода Лии

Название	Тип	Кол-во
Лии	персонаж	1
Кинжал	оружие	1
Помощь	заклинание	1
Исцеление	заклинание	1
Пылающий взгляд	заклинание	1
Возрождение	заклинание	1
Удар гадюки	заклинание	1
Сыромятный доспех	броня	1
Лечебные ягоды	предмет	1
Летучая мышь	компаньон	1
Пёс	компаньон	1
Другами	компаньон	1
Лягушка	компаньон	1
Змея	компаньон	1
Милосердие	благословение	1
Молитва	благословение	1

Колода Саджана

Название	Тип	Кол-во
Саджан	персонаж	1
Собачий тесак	оружие	1
Нож-звезда	оружие	1
Эликсир исцеления	предмет	1
Оберег	предмет	1
Подзорная труба	предмет	1
Лучница	компаньон	1
Дозорный	компаньон	1
Мышь	компаньон	1
Милосердие	благословение	1
Побуждение	благословение	2
Молитва	благословение	2
Литания	благословение	2

Колода Сеони

Название	Тип	Кол-во
Сеони	персонаж	1
Боевой посох	оружие	1
Отражение	заклинание	1
Энергетический заряд	заклинание	1
Волшебное око	заклинание	1
Сон	заклинание	1
Слова утешения	заклинание	1
Наручи защиты	предмет	1
Эликсир сопротивления энергии	предмет	1
Проводница	компаньон	1
Старейшина	компаньон	1
Извозчик	компаньон	1
Трубадур	компаньон	1
Побуждение	благословение	2
Молитва	благословение	1

Локации

Название	Тип	Кол-во
Лагерь	локация	1
Караван	локация	1
Тропа	локация	1

Испытания и находки

Название	Тип	Кол-во
Кровосос	монстр	1
Свирепый барсук	монстр	1
Свирепый кабан	монстр	1
Гоблин-смутьян	монстр	1
Стая крыс	монстр	1

Болотная слизь	монстр	1
Заблудившийся житель	преграда	1
Колючая проволока	преграда	1
Секира великаньей погибели	оружие	1
Сияющий боевой молот	оружие	1
Вытягивание жизни	заклинание	1
Волшебная кольчужная рубаха	броня	1
Сапоги лёгкой поступи	предмет	1
Пламенный посох	предмет	1
Священная свеча	предмет	1
Лиса	компаньон	1
Дикобраз	компаньон	1
Сила Торага	благословение	1

Сюжетные испытания и заменители

Название	Тип	Кол-во
Спасение	сюжетное испытание	1
Свирепый волк	сюжетное испытание	1
Разбойник	сюжетное испытание	1
Заменитель прислужника A1	заменитель	1
Заменитель прислужника A2	заменитель	1

Песочные часы

Название	Тип	Кол-во
Закон Абадара	благословение	1
Милосердие	благословение	2
Побуждение	благословение	1
Правосудие Иомедэй	благословение	1
Мастерство Ирори	благословение	1
Двойственность Нефиса	благословение	1
Знание Фаразмы	благословение	1
Литания	благословение	1
Свет Саренрэй	благословение	1
Песнь Шелин	благословение	1
Сила Торага	благословение	1

Хранилище

Название	Тип	Кол-во
Ошеломление	состояние	1
Скованность	состояние	1
Отравление	состояние	1
Ранение	состояние	1
Послушница	компаньон	1
Телохранильница	компаньон	1
Рост Гозрей	благословение	1

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ КАРТЫ ИЗ ХРАНИЛИЩА?

- **Состояния:** некоторые эффекты предписывают вам получить одно из состояний. В этом случае вы должны поместить метку на карту состояния и такую же метку — рядом с картой своего персонажа: эффект этого состояния теперь распространяется на вашего персонажа, пока метка не будет сброшена. Обратите внимание, что на обратной стороне карт состояний находится краткая памятка. Раздайте их игрокам в начале партии и затем используйте их лицевые стороны при необходимости.
- **Компаньоны:** победа над опасностью позволит вам взять случайным образом одну из этих карт.
- **Благословения:** благословение «Рост Гозрей» пригодится, если вы победили злодея, а 2 локации при этом оказались без охраны.