

# ROLL PLAYER

# ADVENTURES

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УЛОСЕ

### Альтернативные правила отдыха *ср*

Для того чтобы прохождение кампании стало немного труднее, вы можете применять альтернативные правила отдыха. В этом варианте игры не используется фишка отдыха, а бланк отряда заменяется на версию без поля для фишки отдыха — вместо него появляется счётчик отдыха с 4 ячейками. Вы можете самостоятельно распечатать новую версию бланка отряда (см. стр. 2).



*В новой версии бланка отряда поле для фишки отдыха заменяется на счётчик отдыха с 4 ячейками.*

Отряд может отдохнуть в любой момент, когда встречает в разделе книги приключения указатель «☺ ▲ Отдохнуть». Для отдыха у отряда должен быть хотя бы 1 опыт.

Отдых проводится со следующими изменениями:

- Когда отряд отдохнул, отметьте следующую свободную ячейку счётчика отдыха (ячейки отмечаются слева направо).
- Когда игроки отмечают последнюю 4-ю ячейку или если все ячейки уже отмечены, отдых становится платным: один игрок должен выбрать 1 карту с руки, из области сброса или области потерь и вернуть её в соответствующую колоду.
- Выполните отдых точно так же, как описано в правилах игры:
  - потратьте одно или несколько очков опыта, верните потраченные фишки опыта с бланка отряда в снабжение;
  - каждый игрок бросает количество кубиков характеристик, равное количеству потраченного опыта, и возвращает из своей зоны усталости в снабжение количество фишек стойкости, равное результату броска;
  - каждый игрок заполняет свои ряды характеристик фишками стойкости в соответствии с их значениями;
  - верните все бонусные фишки на бланк отряда, переверните все карты классов и верните на руку все карты из области потерь.
- При чтении любого раздела «Смерть» в книге встреч, а также в конце каждого приключения разыгрывайте следующий указатель действия:
  - ▲ Сотрите все отметки на счётчике отдыха.

### ОТДЫХ ПРИ ИГРЕ НА ЛЕГЕНДАРНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ

При игре на легендарном уровне сложности количество ячеек на счётчике отдыха сокращается до трёх. В начале кампании закрасьте первую ячейку счётчика ручкой или маркером.



