



Правила

ИМЯ ВЕТРА



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев

Редакторы: Алиса Павлова, Артем Ясинский

Корректоры: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Надежда Варганян

Руководитель проекта: Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сквородин

Особая благодарность Андрею Черепанову

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ДОРОГА Приключений

Имя ВЕТРА

ДОПОЛНЕНИЕ В ЖАНРЕ
ГЕРОИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ

Цикл книг Патрика Ротфусса «Хроника Убийцы Короля» — это одна история, вложенная в другую. Страница за страницей «Имя ветра» и «Страхи мудреца» доносят до нас рассказ главного героя о своей жизни. Именно эти книги во многом вдохновили нас на создание «Дороги приключений» — игры, в которой вы рассказываете уникальную историю своего персонажа. Поэтому неудивительно, что первое дополнение к «Дороге приключений» посвящено именно миру Квоута, Денны, Аури и чандриан — и теперь вы сможете создать свою собственную историю в этом мире.

Станьте сильдимским торговцем, бродячим артистом труппы эдема руэ или представительницей винтийской знати. Кто знает: может, вам тоже удастся выжить на улицах Тарбеана, поступить в Университет, навестить мир Фейе и заполучить талантовые дудочки. Пойдете ли вы по стопам Квоута или выберете другой путь? Дополнение «Дорога приключений: Имя ветра» станет приятным подарком как для поклонников «Хроники Убийцы Короля», так и для всех, кому не чужд жанр героического фэнтези. В этой коробке вы найдете новые карты истории и познакомитесь с механикой имен — уникальной магией, основанной на знании истинных имен вещей.

Компоненты



12 карт персонажа

4 карты происхождения

2 карты стремления

6 карт судьбы



53 карты истории

12 карт I-го акта

20 карт II-го акта

21 карта III-го акта



**16 карт героев
и антигероев**

8 карт героев

8 карт антигероев.

**5 карт злодейских
замыслов**



Правила имен

Памятка



Жетоны имен

4 жетона ветра • 4 жетона железа

4 жетона огня

Цель игры

Цель игры в «Дороге приключений: Имя ветра» остается той же: победителем станет игрок, собравший больше всего очков судьбы. Дополнение привносит в игру новые карты и элементы героического фэнтези из «Хроники Убийцы Короля», в том числе новую механику имен.

Подготовка к игре

Карты дополнения заменяют часть карт базовой игры. Это позволит вам увидеть «Дорогу приключений» в новом свете, а вашим героям — поселиться в мире «Хроники Убийцы Короля». Перед первой игрой вместе с дополнением «Имя ветра» уберите из всех колод перечисленные ниже карты основной игры.

Колода судьбы:

- Верховный арканист
- Драконорожденный
- Бесстрашный первооткрыватель
- Дитя Природы

Колода I-го акта:

- Искатель приключений
- Пропавший без вести
- Суровая зима
- Гильдия воров
- Опасный артефакт
- Бушующее пламя
- Кошелек или жизнь
- Академия
- Магическое испытание
- Неупокоенный дух
- Питомец
- Наставник

Колода II-го акта:

- Просвещенный
- Морское сражение
- Битва в траншее
- Опасное подземелье

- Дерзкое ограбление

- Далекie земли
- Караван в пустыне
- Уличная банда
- Свирепый зверь
- Напарник
- Король преступного мира
- Черный всадник
- Обезумевший сектант
- Чернокнижник
- Лютый волк

Карты злодейских

замыслов:

- Рост преступности
- Дикая охота
- Культ конца света
- Порча чернокнижника
- Ночь волка
- Война за престол
- Святая инквизиция
- Безумие чародейки
- Проклятие демона

Карты III-го акта:

- Сверхъестественный
- Буйствующий элементаль
- Армия мертвых
- Покои королевы
- Древнее зло
- Сокровищница дракона
- Сила природы
- Колосс Тьмы
- Орда демонов
- Логово ведьмы
- Склеп ужасов
- Дорога в бездну
- Гильдия убийц
- Клинок Тьмы
- Мрачная тайна
- Испытание чародея
- Божественное призвание
- Полководец
- Верховный жрец
- Чародейка
- Демон

Новый значок истории

Дополнение «Имя ветра» заменяет значок истории «Природа» на значок «Музыка». Таким образом, в игре вместе с дополнением по-прежнему есть шесть видов значков истории.



Вера



Справедливость



Музыка



Магия



Благородство




Злодейство


Как и прежде, если к концу игры ваш персонаж оказался отмечен несколькими значками истории одного вида, вы можете получить больше очков судьбы. Бонусы за значки истории подсчитываются отдельно за каждый вид по следующей схеме:



Правила имен

Дополнение «Имя ветра» привносит новую механику в «Дорогу приключений». Речь идет об именах. Те, кто смог познать истинные имена вещей и своевольных стихий, получают над ними подлинную власть. В «Дороге приключений» ваш герой сможет узнать имена ветра, огня и железа.

1. Провалив испытание, один раз в ход вы можете попытаться **узнать имя**.
2. Проверьте, есть ли у вас бонусы к броску:
 - Если в истории вашего героя есть **оба значка способностей**, соответствующие выбранному имени, вы получаете +1 к броску.
 - Каждый значок соответствующего имени (ветра, огня или железа) в истории вашего героя дает дополнительно +1 к результату броска.
 - Игроки могут повлиять на результат этого броска только картами героя «Заклинание железом», «Повеление пламенем» и «Призыв ветра». Другие карты героя и антигероя использовать нельзя.
3. Возьмите **три основных руны**.
 - Вы не можете добавлять к броску руны Тьмы или руны способностей.
 - Если на одной из рун выпал символ , вы не тянете карту героя или антигероя.
4. Если результат броска — **4 или более**, попытка узнать имя удалась! Возьмите себе жетон соответствующего имени.

Каждый жетон имени приносит вам  при подсчете очков в конце игры. До конца игры вы сможете автоматически проходить испытания с помощью этого имени, когда выбираете путь, отмеченный его значком (например, значком ветра, если вы уже узнали имя ветра). Каждое из трех имен можно узнать только один раз.



Ветер



Огонь



Железо

Пример: попытка узнать имя

Некоторые пути испытания отмечены значком имени. Рассмотрим для примера это испытание: его путь «Уплыть от опасности» отмечен значком ветра.

Если ваш персонаж еще не узнал имя ветра, вы сталкиваетесь с испытанием как обычно, когда выбираете верхний путь карты. Если вы пройдете испытание, ваш персонаж получит один значок интеллекта и один значок ветра. За каждый значок ветра, который уже есть в истории вашего персонажа, вы получите +1 к попытке узнать имя ветра позднее.

Если вы выберете путь испытания «Выжить одному», вы в любом случае сталкиваетесь с испытанием как обычно вне зависимости от того, знаете вы имя ветра или нет. Преодолев испытание, вы не получите значок имени.






Если вы выберете путь испытания «Уплыть от опасности», когда вы уже знаете имя ветра, то вы проходите испытание по этому пути автоматически: возьмите карту и добавьте ее в историю по всем правилам, не бросая руны.

Помните: каждый раз, когда вы проваливаете испытание, вы можете попытаться узнать имя (см. стр. 4).

Новые карты, новые приключения

Все остальные карты в дополнении «Имя ветра» соответствуют правилам основной игры «Дорога приключений». Мы надеемся, что это дополнение позволит вам по-новому взглянуть на игру и рассказать свою историю в одном из величайших миров фэнтезийного жанра. Приятной игры!

Если я заново сталкиваюсь с испытанием из-за карты героя или антигероя (или в результате действия другой карты), нужно ли мне снова платить за руны Тьмы, которые уже были использованы в этот ход?

Нет. Если вы уже использовали одну или несколько рун Тьмы в этот ход (потратив опыт персонажа или разыграв карту героя или антигероя), вы используете их повторно, когда вновь сталкиваетесь с испытанием. Важно: если в ходе предыдущего броска на рунах выпали особые символы (такие как  или ), вы получаете карты или берете опыт за них, перед тем как бросить руны во второй раз. При этом символы , выпавшие на рунах Тьмы в ходе предыдущего броска, не влияют на вашу шкалу Тьмы.

Можно ли просто добавить карты дополнения в колоды основной игры, не убирая оттуда другие карты?

Да! Вы можете сочетать карты основной игры и карты дополнений как вам угодно, чтобы создать свою уникальную комбинацию и задать свой тон историям персонажей. Однако мы рекомендуем вам сочетать карты так, чтобы символы способностей в каждой колоде встречались в равном соотношении.

Когда игрок пытается узнать имя, можно ли использовать карту героя или антигероя (например, «Товарищ по оружию» или «Горькая разлука»), чтобы повлиять на результат броска?

Нет. Вы можете повлиять на попытки узнать имя только с помощью карт героя «Заклинание железом», «Повеление пламенем» и «Призыв ветра», карты черты «Ре'лар» и карт судьбы «Убийца короля» и «Именователь». Никакие другие карты или эффекты карт, влияющие на испытания, не влияют на попытки узнать имя.

Я узнал одно из трех имен и сталкиваюсь с испытанием, на котором есть значок соответствующего имени. Могу ли я автоматически пройти любой путь этого испытания по своему усмотрению?

Нет. Вы можете автоматически пройти испытание с помощью имени только по пути, отмеченному его значком.

Некоторые черты, такие как «Надломленный» или «Из грязи в князи», можно взять при провале испытания. Можно ли взять сразу несколько таких черт за один ход?

Нет. За один ход вы можете получить в свою историю только одно испытание или одну черту. Если у вас есть выбор, вы должны выбрать только одну карту из возможных.

«Вы можете открыть эту карту судьбы» — как и когда это можно сделать?

Карты судьбы «Убийца короля», «Виртуоз» и «Именователь» имеют особые эффекты, которыми можно воспользоваться один раз в любое время (в том числе чтобы помочь другому игроку в кооперативной игре). Когда вы используете этот особый эффект, переверните карту лицом вверх: она остается видимой для всех игроков до конца игры.

У меня есть карта союзника «Верные друзья». Я бросил несколько рун Тьмы и получил ☾☾. Сможет ли этот союзник отменить ☾☾ или только ☾?

Эффект этого союзника отменяет получение только одной ☾ за ход, поэтому в данном случае вы опускаете маркер на своей шкале Тьмы на одно деление, а не на два.

Могу ли я использовать карты наподобие «Внутренняя сила» перед попыткой узнать имя, чтобы получить недостающий значок способности для +1 к броску?

Нет. Карту «Внутренняя сила» и подобные ей карты можно разыграть, «перед тем, как столкнуться с испытанием», а не перед попыткой узнать имя.

Может ли герой с картой происхождения «Фейе» проходить испытания по пути с символом железа?

Да. Герой с картой происхождения «Фейе» не сможет узнать имя железа, но может проходить испытания с символом железа и даже получать за них очки (например, с помощью карты судьбы «Именователь»).

Если против меня разыграли карту «Опасная правда», могу ли я выбрать другой путь испытания, с которым я столкнулся?

Нет. Вы должны попытаться пройти испытание по тому пути, который выбрали изначально.

Благодарности

Дизайнер: Мэтт Пакетт. **Оформление обложки:** Артем Демура.

Художники: Адам Дж. Марин, Марта Данецка, Артем Демура, Логан Феличиано, Гал Ор, Крис Колд, Джордан Жардин и Террен Ивон.

Разработка игры: Мэтт Гонсалес, Лесли Грейтл, Марио Сухарди, Кайл Монтпас, Чаз Уэлкер. **Плейтестеры:** Дэвид Чанг, Патрик Ротфусс, сообщество Worldbuilders и многие-многие другие. **Проверка материала:** Боуэн Джейкобс.

Мы безмерно благодарны Патрику Ротфуссу за созданный им захватывающий мир, который мы перенесли в нашу игру, а также всем, кто поддержал нас на Kickstarter и помог идее осуществиться.