

Mythwind

Дневник следопыта

День 5

Запасы заканчиваются. Стоит уже возвращаться, но я обещал травнице найти цветки жасмина. Они вроде как целебные.

Если я не добуду пушнины, то на следующие экспедиции не хватит денег. Это будет очень обидно. Да, места здесь опасные и непредсказуемые, но как же здесь красиво, как же меня манит сюда! Каждый день приносит что-нибудь новенькое...



О персонаже

Главные задачи следопыта — исследование территорий вокруг долины духов, изучение потенциальных угроз и сбор полезных для городских жителей ресурсов. В городе следопыт пополняет инвентарь снаряжения, которое понадобится ему в экспедициях, что могут затянуться на несколько дней.

Сложность ★★★☆☆

Общая информация

- **Город и экспедиции**
  В отличие от других персонажей, следопыт не каждый день проводит в городе. Распродав добычу, он сразу готовится к следующей многодневной экспедиции.
- **Ресурсы**
  Добычу и снаряжение следопыт хранит в личном запасе в городе, а для экспедиций подбирает из своих ресурсов необходимый инвентарь. Получаемая в экспедициях добыча и необходимое для путешествий снаряжение представлены в игре двухсторонними картами.
- **Экспедиции**
  Экспедиция — это многодневный поход, в котором следопыта ждут разные приключения. Её успех зависит в том числе и от погоды. Экспедиция планируется с помощью карт с подсказками, которые помогут следопыту подготовиться к потенциальным сложностям.

Компоненты



Планшеты следопыта (2)



Органайзер следопыта



Титульный планшет



Памятка



Тайл планирования экспедиции (1)



Маркер вместимости инвентаря



Навыки (10)



Карты экспедиции (24)
Уровень I (10)
Уровень II (8)
Уровень III (6)



Фигурка следопыта



Карты снаряжения/ добычи (30)

Подготовка к первой партии

Этот раздел поможет вам подготовиться к первой партии со следопытом. Чтобы продолжить начатую ранее партию, ознакомьтесь с разделом «Продолжение игры» на с. 43.

1. **Органайзер.** Поместите два планшета следопыта и его титульный планшет в органайзер, как показано на примере справа.



2. **Фигурка, монеты и навыки.** Положите фигурку, 10 монет и 10 жетонов навыков следопыта рядом с органайзером персонажа. Разложите жетоны навыков лицом вниз так, чтобы видеть их уровни.



3. **Шкала вместимости инвентаря.** Поместите в крайнюю левую ячейку на шкале маркер вместимости инвентаря.



4. **Колоды ресурсов.** Разделите карты ресурсов по типу на несколько колод и пока отложите их.



5. **Личный запас.** Положите один компас, один топор, один капкан и одно ружьё справа от органайзера персонажа. Порядок расположения этих карт не имеет значения.



6. **Карты экспедиции.** Разделите карты экспедиции на колоды по уровням (I, II и III), указанным на рубашке. Перемешайте каждую колоду и положите их лицом вниз вместе с тайлом планирования рядом со своим органайзером.



В этом разделе вы найдёте основные понятия, связанные со следопытом.

Экспедиции

Следопыт может отправляться в экспедиции, чтобы исследовать долину, поэтому, в отличие от других персонажей, он не всегда находится в городе. Ваш полдень проходит по двум разным сценариям в зависимости от того, в городе вы или в экспедиции. Фазы дня подробно описываются на с. 11 и далее.

Карты ресурсов

Карты ресурсов — это ваше снаряжение и добыча. Каждая карта двухсторонняя: с одной стороны на ней **снаряжение**, а с другой — **добыча**. На этих картах вы встретите четыре разных комбинации снаряжения/добычи. Также есть несколько карт со снаряжением на обеих сторонах.



Количество ресурсов ограничено количеством карт. Если вы должны получить снаряжение или добычу, а карты нужного типа закончились — вы ничего не получаете.



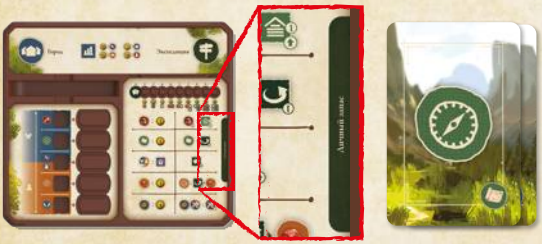
Во время экспедиций у вас будут возможности использовать снаряжение, чтобы получить связанную с ним добычу. В этом случае карта использованного снаряжения переворачивается стороной с добычей вверх.



Следопыт получает древесину с помощью топора. Он переворачивает карту топора стороной с древесиной вверх.

Личный запас и инвентарь

Все добытые ресурсы вы храните в **личном запасе** — справа от своего органайзера. В запасе у вас может быть любое количество карт. Так как все карты ресурсов двухсторонние, складывайте их так, чтобы случайно не перевернуть.



Органайзер *Личный запас*

Отправляясь в экспедицию, вы можете взять с собой снаряжение из личного запаса — это будет ваш **ИНВЕНТАРЬ**. Карты, добавленные в инвентарь, выкладываются рядом с вашим органайзером в ряд и их можно использовать в экспедиции.



Количество снаряжения, которое вы можете взять с собой, ограничено и определяется **ВМЕСТИМОСТЬЮ ИНВЕНТАРЯ**. В начале игры вместимость вашего инвентаря равна 4, поэтому с собой в экспедицию вы можете взять только 4 карты снаряжения.

Шкала вместимости инвентаря



Вместимость инвентаря — 4, значит, следопыт может взять с собой в экспедицию 4 карты снаряжения.

Фазы дня

Каждый игровой раунд *Mythwind* — это один день, который делится на три фазы: **рассвет**, **полдень** и **закат**. Каждая фаза состоит из определённых шагов. Основные шаги каждой фазы выполняются игроками сообща, и они подробно описаны в Городском уставе.

Однако каждую фазу вы обычно выполняете не только общие для всех шаги, но и шаги, уникальные для вашего персонажа. На следующей странице вы найдёте все личные шаги, которые следопыт выполняет в течение дня.

Одновременные действия

Игроки могут выполнять шаги каждой фазы дня параллельно друг другу. Некоторые действия могут влиять на других игроков, и их, возможно, стоит обсудить с командой. Но многие личные действия персонажей можно выполнять индивидуально.

Прежде чем переходить к следующей фазе, проверьте, что каждый игрок выполнил все необходимые шаги текущей фазы.



Ниже указаны все шаги, которые вы выполняете в каждую фазу дня. Общие шаги, описанные в Городском уставе, отмечены символом . Все остальные шаги — это личные шаги следопыта, которые будут описаны в этом Дневнике.

Полдень следопыта может пройти по двум сценариям. Если вы уже в экспедиции или хотите отправиться в неё, следуйте шагам, указанным в разделе **«Фаза 2: полдень — экспедиция»**. Если вы хотите выполнить городское действие и действие персонажа , следуйте шагам, указанным в разделе **«Фаза 2: полдень — город»**.

Фаза 1: рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Выбор пути

Фаза 2: полдень — экспедиция

1. Планирование экспедиции
2. Раскрытие карты экспедиции
3. Исследование
4. Завершение исследования

Фаза 2: полдень — город

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - Пополнение личного запаса
   - Применение навыка
   - Использование ресурсов
3. Действия работников

Фаза 3: закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников



Фаза 1: рассвет

В этом разделе описывается уникальный шаг, который вы выполняете на рассвете.

Выбор пути

На рассвете вы должны решить, остаётесь ли вы в городе или отправляетесь в экспедицию. Если вы решили остаться в городе, поместите свою фигурку на символ города на своём титульном планшете. Если решили отправиться в экспедицию, поместите фигурку на символ экспедиции.



Фигурка на планшете напоминает, какой вариант фазы 2 нужно разыгрывать в полдень.

Если вы уже в экспедиции и ваша фигурка находится рядом с картами экспедиции, пропустите этот шаг. Вы не можете вернуться в город или отправиться в новую экспедицию, пока не завершите текущую. Экспедиции подробно описаны позднее.

ПЕРВЫЙ ХОД СЛЕДОПЫТА

Если это ваш первый ход в игре, рекомендуем отправиться в экспедицию.

Фаза 2: полдень — экспедиция

В этом разделе описаны шаги, которые вы выполняете, если продолжаете текущую экспедицию или на рассвете решили отправиться в новую.

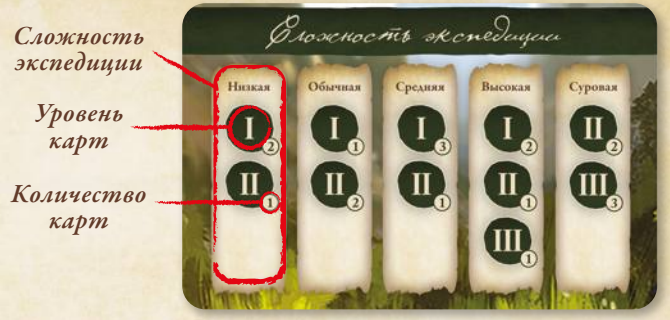
Планирование экспедиции

Если вы уже в экспедиции, пропустите этот шаг. Если же вы решили отправиться в экспедицию на рассвете, вы должны её спланировать.

Для этого выполните следующие шаги:

1. ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

Выберите один из пяти уровней сложности, указанных на тайле планирования экспедиции. От сложности экспедиции зависят количество и уровни карт экспедиции, которые вам нужно будет исследовать.



На экспедиции «низкой» сложности следопыту предстоит исследовать 2 карты уровня I и 1 карту уровня II.

Каждая карта экспедиции — это один её этап, на преодоление которого у вас уйдёт целый день. Поэтому чем больше карт в экспедиции, тем дольше вы пробудете вдали от города. Уровень карт экспедиции влияет на количество задач на одном этапе. Чтобы успешно справиться с дополнительными задачами, перед отправлением в экспедицию вам придётся запастись снаряжением, но зато так вы сможете получить больше полезной добычи.

ПЕРВАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ СЛЕДОПЫТА

Если это ваша первая экспедиция, рекомендуем выбрать «низкую» сложность.

2. ПОДГОТОВКА КАРТ ЭКСПЕДИЦИИ

Возьмите карты экспедиции из соответствующих колод в зависимости от того, какую сложность вы запланировали. Перемешайте эти карты и выложите их лицом вниз в один ряд в случайном порядке рядом с органайзером.



Готовясь к экспедиции «низкой» сложности, следопыт случайным образом разместил 2 карты экспедиции уровня I и 1 карту уровня II.

3. РАЗМЕЩЕНИЕ ФИГУРКИ

Поместите свою фигурку над крайней левой картой экспедиции, обозначающей первый этап экспедиции. Фигуркой вы отмечаете, какую карту вы исследуете, поэтому, завершая каждый этап, вы будете перемещать свою фигурку слева направо.



Каждую экспедицию следопыт начинает с исследования крайней левой карты.

4. ПОДГОТОВКА ИНВЕНТАРЯ

Выберите, какое снаряжение из личного запаса вы хотите взять в экспедицию, и поместите его в инвентарь. Вы можете выбрать и взять любые карты снаряжения (даже одинаковые, если хотите), но их количество ограничено вместимостью вашего инвентаря. Если вы получите новые карты во время экспедиции, вы сможете добавить их в инвентарь, даже превысив его вместимость.



В начале игры вместимость инвентаря следопыта — 4. Значит, он может взять с собой 4 карты снаряжения.

Карты снаряжения, которые вы решили добавить в инвентарь, выложите рядом со своим органайзером в один ряд. На стадии планирования порядок карт может быть любой, но во время экспедиции его можно будет изменить только благодаря дополнительным игровым эффектам.

У каждой карты в ряду есть своя позиция — её порядковый номер, считая слева направо. Некоторые игровые эффекты, описанные далее, зависят от позиции карты в ряду.

1 *2* *3* *4*



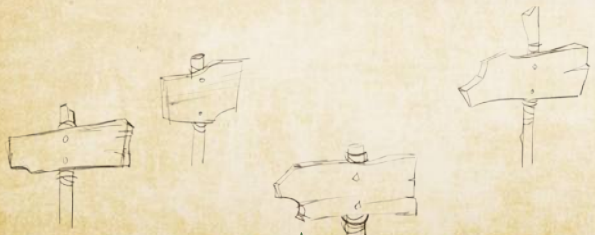
В инвентаре следопыта 4 карты снаряжения, выложенные в ряд. У каждой карты определена её позиция в ряду.

В правом нижнем углу на рубашке каждой карты экспедиции изображён символ снаряжения. Он подсказывает, какое снаряжение будет самым полезным при исследовании. Используйте эти подсказки, чтобы решить, какое снаряжение взять в экспедицию и как расположить карты в ряду инвентаря.

На этом этапе экспедиции следопыту пригодится компас.



Подсказка



Раскрытие карты экспедиции

Раскройте карту экспедиции, рядом с которой находится ваша фигурка.



Следопыт переворачивает лицом вверх карту, рядом с которой находится его фигурка.

В левом верхнем углу на лице каждой карты экспедиции изображён символ погоды. Если он совпадает с погодой текущего дня, примените эффект погоды, указанный на карте экспедиции. Подробнее эти эффекты описаны в разделе «Эффекты задач» на с. 34.



Если сегодня облачный день, следопыт может поменять местами 2 карты в ряду инвентаря.

Исследование



В этот шаг вы исследуете карту экспедиции, рядом с которой находится ваша фигурка. На каждой карте есть несколько столбцов — **задач**. Вы разыгрываете эти задачи слева направо, пока не разыграете их все или пока не станете истощённым. Подробно истощение описывается в разделе «Завершение исследования» на с. 26.

У каждой задачи указано условие выполнения (обычно это либо снаряжение, либо работник) и один или несколько эффектов. Как и у карт снаряжения в инвентаре, у каждой задачи есть своя позиция — её порядковый номер, считая слева направо.



Эффекты задач бывают двух типов: **ЭФФЕКТЫ ПОДГОТОВКИ** и **ЭФФЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ**. Они обозначаются следующими символами:



Эффект подготовки



Эффекты исследования

Чтобы разыграть задачу, выполните следующие шаги:

1. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ ПОДГОТОВКИ

Проверьте, есть ли у задачи эффекты подготовки . Если да и вы **ПОДГОТОВЛЕНЫ**, примените эти эффекты.

Вы считаетесь подготовленным, если у вас в инвентаре есть снаряжение, указанное в условии выполнения этой задачи. При этом позиция нужного снаряжения в инвентаре и позиция задачи должны совпадать.



Если следопыт подготовлен, разыгрывая эту задачу, он получит компас.

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ ЭФФЕКТА

1. Следопыт разыгрывает третью задачу на карте «Поиск затянулся». На одном из эффектов этой задачи есть символ подготовки.



2. Эта задача находится в позиции 3, а её условие выполнения — это компас.



1 2 3

3. В инвентаре следопыта есть компас, и он тоже находится в позиции 3.



1 2 3 4

4. Позиции компаса и задачи совпадают, поэтому следопыт считается подготовленным и может применить эффект подготовки.

5. Следопыт получает капкан и кладёт его в ряд инвентаря в крайнюю правую позицию.



2. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТА ИССЛЕДОВАНИЯ

Эффект исследования зависит от того, выполняете ли вы условие, указанное в задаче. Вы не обязаны это делать, даже если можете. Решите, выполняете ли вы условие, и примените соответствующий эффект:

- **Выполнено:** если вы решили **выполнить** условие, примените все эффекты задачи с символом «выполнено».
- **Не выполнено:** если вы решили **не выполнять** условие, примените все эффекты задачи с символом «не выполнено».

Эффекты, встречающиеся на картах экспедиции, описаны подробнее в разделе «Эффекты задач» на с. 34.

ВЫПОЛНЕНИЕ УСЛОВИЯ ЗАДАЧИ

Для выполнения условия задачи вам потребуется либо снаряжение, либо работник. Если условие — это снаряжение, вы должны сбросить из инвентаря карту соответствующего снаряжения. Порядок оставшихся в инвентаре карт может из-за этого поменяться.

1



1 *2* *3* *4*

2



1 *2* *3* *4*

Когда следопыт сбрасывает компас, позиция топора в инвентаре меняется на 3.

Если по эффекту задачи вы получаете добычу, которая является парой для использованного снаряжения, то вместо того, чтобы сбросить карту этого снаряжения, вы её переворачиваете стороной с добычей вверх. Так позиции карт в инвентаре не изменятся.





Следопыт использовал компас, чтобы получить карту долины. Это парные ресурсы, поэтому позиции карт в инвентаре не поменялись.

Если условие задачи — это работник, возьмите кубик такого работника из отсека для кубиков своего органайзера, понизьте его силу на 1 и поместите на карту экспедиции.

Чтобы выполнить условие первой задачи, следопыт понижает силу нанятого духа и помещает его на карту экспедиции.



В шаг возвращения работников все кубики с силой 1 или выше возвращаются с карт в ваш органайзер, а кубики без символов перебрасываются и помещаются в область Обелиска.

Завершение исследования

Это последний шаг, который вам нужно выполнить в полдень. Вы переходите к нему, когда отдыхаете, становитесь истощённым или завершаете экспедицию.

Отдых

Если вы разыграли все задачи на карте экспедиции, вы можете отдохнуть и подготовиться к следующему дню. Разместите свою фигурку над следующей картой экспедиции, чтобы обозначить своё местоположение. С этой карты вы начнёте исследование на следующий день.



Следопыт перемещает свою фигурку к следующей карте экспедиции.

Истощённость

Если у вас в инвентаре нет ни одной карты, когда по игровому эффекту вы должны сбросить карту, вы становитесь **истощённым**.

Если вы истощены, экспедиция считается проваленной. Поместите свою фигурку на символ города на титульном планшете. Затем замешайте все карты экспедиции в соответствующие колоды.

ЗАВЕРШЕНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Если вы разыграли все задачи на последней карте экспедиции в ряду, экспедиция считается завершённой. Переложите все карты из инвентаря в свой личный запас, поместите свою фигурку на символ города на титульном планшете и замешайте все карты экспедиции в соответствующие колоды. Затем вы можете бесплатно исследовать лес (см. с. 22 Городского устава).

Фаза 2: полдень — город

Если вы решили остаться в городе, в полдень вы сначала выполняете действие персонажа . Оно состоит из **ПОПОЛНЕНИЯ ЛИЧНОГО ЗАПАСА**, **ПРИМЕНЕНИЯ НАВЫКА** и **ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕСУРСОВ**. Затем вы выполняете действия работников. Далее в этом разделе будут подробно описаны все уникальные действия следопыта и его работников.

Действие персонажа

Пополнение личного запаса

С помощью этого действия вы можете получить новое снаряжение. Выберите один из шести предметов снаряжения, указанных на планшете в вашем органайзере. Каждый предмет снаряжения связан либо с духами, либо с поселенцами.

Тип связи обозначается соответствующим символом и цветовой палитрой (синий — для духов, оранжевый — для поселенцев). Например, три верхних предмета снаряжения на планшете следопыта связаны с духами, потому что они находятся в синей зоне и рядом есть символ духа. Выбранное снаряжение должно соответствовать типу связи, сформированному на этот ход (см. с. 20 Городского устава). Если у вас связь с духами, можете выбрать один из трёх верхних предметов снаряжения. Если у вас связь с поселенцами, можете выбрать один из трёх нижних предметов снаряжения. Выбрав снаряжение, возьмите соответствующую карту и положите её в свой личный запас.

Связь с духами

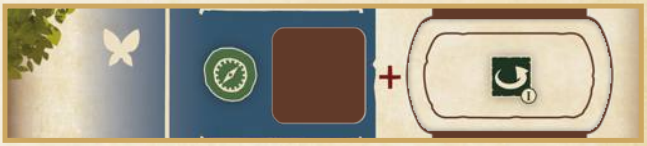


Связь с поселенцами

В этот ход, выполняя городское действие, следопыт сформировал связь с духами. Он может выбрать топор, компас или прогресс.

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

Вы можете применить навык, который находится в том же ряду, что и снаряжение, которое вы выбрали.



Следопыт выбрал компас. Теперь он может применить приобретённый ранее навык «Картограф».

Вы можете не применять навык. Правила приобретения и применения навыков описаны на с. 36.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

С помощью этого действия вы можете продать или использовать свою добычу и снаряжение, чтобы заработать монеты или применить дополнительные эффекты. Карты использованных или проданных ресурсов возвращаются в соответствующие колоды.

Когда вы выполняете это действие, вы можете применить до двух дополнительных эффектов. Эти эффекты зависят от того, какое снаряжение вы выбрали, пополняя личный запас в этот день. Доступные эффекты находятся в том же ряду вашего органайзера, что и выбранное вами снаряжение. Эффекты подробно описаны далее.



Следопыт в этот ход выбрал компас. Теперь он может применить один или оба эффекта в одном ряду с компасом.

ТОПОР

Продайте любое количество древесины, получив по 2 монеты за каждую единицу.

Потратьте 2 единицы древесины, чтобы продвинуть 1 здание в очереди строительства.

КОМПАС

Продайте любое количество карт долины, получив по 5 монет за каждую.

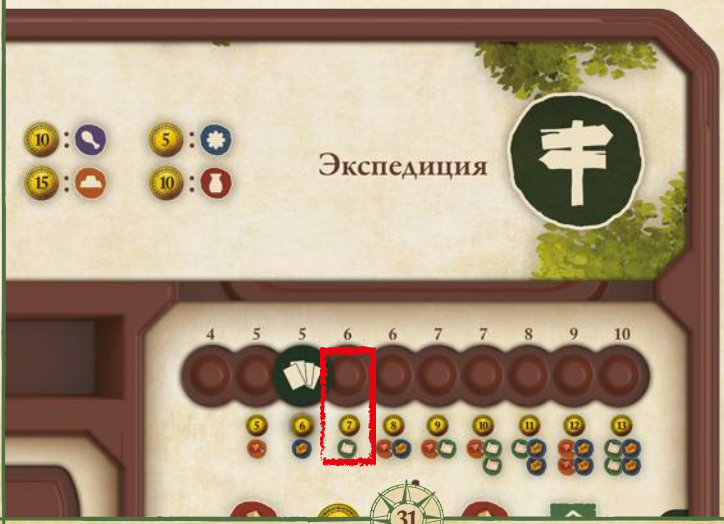
Потратьте 1 карту долины, чтобы раскрыть карту экспедиции уровня I. Положите эту карту лицом вверх обратно в колоду, затем перемешайте эту колоду. Если во время планирования экспедиции вы возьмёте эту карту, она останется раскрытой.

РЮКЗАК ИЛИ ПРОГРЕСС

После того как все остальные персонажи выбрали городское действие, понизьте силу своего нанятого работника (в отсеке для кубиков), чтобы использовать не занятое другими игроками здание. Тип связи здания и тип работника должны совпадать. Поместите кубик этого работника на использованное здание.

Продвиньте маркер вместимости инвентаря в следующую ячейку, оплатив указанную под ней стоимость.

Чтобы продвинуть маркер вместимости инвентаря в четвёртую ячейку шкалы, следопыт должен потратить 7 монет и 1 карту долины.



РУЖЬЁ

: 3

Продайте любое количество мяса, получив по 3 монеты за каждую единицу.

: 1 >

Потратьте 1 ружьё, чтобы раскрыть карту экспедиции уровня I. За каждый символ мяса на ней получите в личный запас по 1 единице мяса. Положите эту карту лицом вниз обратно в колоду. Перемешайте эту колоду.

КАПКАН

: 4

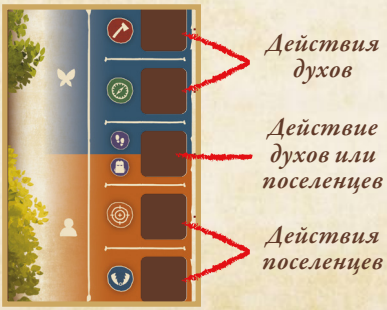
Продайте любое количество пушнины, получив по 4 монеты за каждую единицу.

: 2

Потратьте пушнину и любой предмет снаряжения, чтобы получить 2 любых предмета снаряжения.

Действия работников

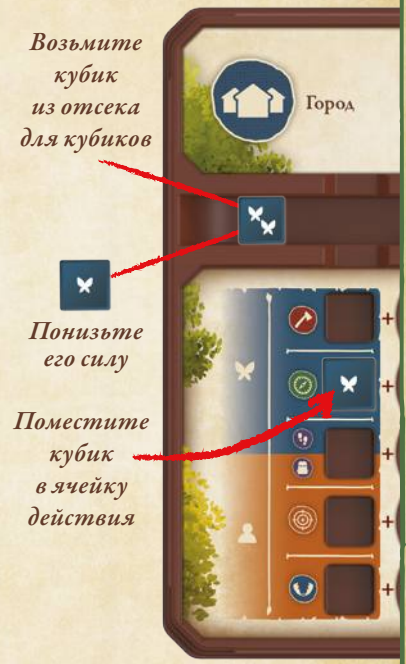
С помощью работника вы можете пополнить личный запас (с. 28) и получить выбранное снаряжение. Для трёх предметов снаряжения нужен кубик духа, а для трёх других — кубик поселенца.

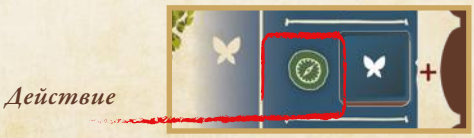


Чтобы выполнять действия работников, в этот шаг вы можете использовать любое количество своих нанятых работников.

Возьмите кубик из отсека для кубиков в своём органайзере, понизьте его силу (перевернув так, чтобы на нём стало на один символ меньше) и поместите в свободную ячейку действия, которое хотите выполнить. Кубики духов можно поместить только в ячейки действий духов, а кубики поселенцев — только в ячейки действий поселенцев. В среднюю ячейку можно поместить любой кубик, но вы получите снаряжение, связанное с типом использованного работника.

Поместив кубик в ячейку, выполните соответствующее действие.





Это действие позволяет следопыту пополнить личный запас и получить компас.

Фаза 3: закат

На закате вы не выполняете никаких личных шагов.

Конец сезона

В конце сезона вы не выполняете никаких личных шагов.

Эффекты задач

В этом разделе описаны все эффекты, встречающиеся на картах экспедиции.

Получите урон: сбросьте из инвентаря любую карту ресурса и верните её в соответствующую колоду. Если вы не можете сбросить ресурс **и** у вас в инвентаре нет карт, вы становитесь истощённым (см. раздел «Завершение исследования» на с. 26).

Потеряйте добычу: сбросьте из инвентаря любую карту добычи, если это возможно, и верните её в соответствующую колоду. Если вы не можете сбросить добычу **и** у вас в инвентаре нет карт, вы становитесь истощённым (см. раздел «Завершение исследования» на с. 26).



Сократите экспедицию: уберите из ряда карт экспедиции последнюю карту справа. Если ваша фигурка находится рядом с этой картой, игнорируйте этот эффект.



Продлите экспедицию: добавьте в ряд карт экспедиции ещё 1 карту справа. На символе этого эффекта указано, какого уровня должна быть добавленная карта.



Измените маршрут: определите уровни оставшихся в ряду текущей экспедиции карт (не считая ту, рядом с которой находится ваша фигурка). Возьмите из колоды карты таких же уровней, перемешайте их и выложите в новый ряд экспедиции. Выберите, по какому ряду продолжить экспедицию (по текущему или по новому). Сбросьте лицом вниз карты из ряда, который вы не выбрали.



Укомплектуйте инвентарь: обменяйте любое количество карт из инвентаря на такое же количество карт из личного запаса. Новые карты помещаются в ряд инвентаря справа.



Перераспределите ресурсы: можете поменять местами 2 карты в инвентаре.



Разведайте: раскройте следующую в ряду карту экспедиции.



Изготовьте снаряжение: можете сбросить 2 карты снаряжения из инвентаря, чтобы получить любое снаряжение. Поместите новое снаряжение в любую позицию в инвентаре.



Получите ресурс: поместите карту указанного ресурса из общего запаса в ряд инвентаря справа.

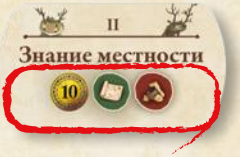
Навыки

Как было указано в Городском уставе, вы приобретаете навыки, используя дом общины или применяя эффекты с соответствующим символом.

На каждом жетоне навыка указана стоимость, которую нужно оплатить. Следопыт приобретает навыки за монеты и карты ресурсов из личного запаса.

Навыки бывают трёх уровней. Навыки уровней II и III можно приобрести, только если в игре есть указанный на их жетонах дух (один из двух). Духи появляются в игре благодаря картам событий.

Навык «Знание местности» можно приобрести, если в игре есть один из духов, указанных на жетоне сверху.



Чтобы приобрести этот навык, следопыт тратит 10 монет, 1 карту долины и 1 единицу древесины.

Оплатив стоимость навыка, переверните его жетон стороной с описанием эффекта вверх и поместите его в свободную ячейку своего органайзера. Прежде чем поместить новый навык в органайзер, вы можете переместить в другие ячейки жетоны навыков, которые у вас уже есть.

Вы можете применить свой навык в шаг «применения навыка» по правилам, описанным на с. 29.

Перечень навыков

Вы можете применить навык, если он находится на вашем планшете в одном ряду с действием, которое вы выполнили.

Навыки «Дух-затейник», «Представитель», «Скороход» и «Посыльный» вы можете применить только во время экспедиции.



Эти навыки применяются по особым правилам. Чтобы применить такой навык, вам нужно понизить силу указанного на нём работника (духа или поселенца) и поместить его кубик в свободную ячейку действия в один ряд с этим навыком. Тип связи не имеет значения. Если у вас хватает кубиков работников, вы можете применить любое количество таких навыков.

Вы не можете получить или потерять действие персонажа, когда используете здания с помощью кубиков работников. Если по эффекту здания вы должны понизить силу работника, это должен быть работник, который ещё не выполнял действий в этот ход.

Уровень I

- **Картограф:** раскройте карту экспедиции уровня I и положите её лицом вверх обратно в колоду. Перемешайте эту колоду.
- **Дух-затейник** **:** во время экспедиции понизьте силу своего нанятого духа и поместите его в ячейку действия, чтобы использовать незанятое здание, связанное с духами.
- **Лояльность:** потратьте 1 монету, чтобы повысить силу своего нанятого работника.

- **Представитель**: во время экспедиции понизьте силу своего нанятого поселенца и поместите его в ячейку действия, чтобы использовать незанятое здание, связанное с поселенцами.

Уровень II

- **Скороход**: во время экспедиции понизьте силу своего нанятого духа и поместите его кубик в ячейку действия, чтобы поместить компас или топор из личного запаса в инвентарь справа. За исследование каждой карты экспедиции этот навык можно применить только раз.
- **Посыльный**: во время экспедиции понизьте силу своего нанятого поселенца и поместите его кубик в ячейку действия, чтобы поместить ружьё или капкан из личного запаса в инвентарь справа. За исследование каждой карты экспедиции этот навык можно применить только раз.
- **Знание местности:** раскройте карту экспедиции уровня II и положите её лицом вверх обратно в колоду. Перемешайте эту колоду.

Уровень III

- **Торговля:** древесина, мясо, пушнина и карты долины продаются на 1 монету дороже. Можете применять эффект этого навыка при любой продаже.
- **Заготовки:** продайте 1 единицу мяса и 1 единицу пушнины за 15 монет.
- **Второй дом:** раскройте карту экспедиции уровня III и положите её лицом вверх обратно в колоду. Перемешайте эту колоду.

День 73

Эта долина не перестаёт меня удивлять. Мне встречаются следы, которые я не знаю, ориентиры, которые я не помню, как оставлял... Иногда кажется, что всё это бессмысленно.

Уж сколько раз мне мерещилось, что деревья движутся, а камни переползают с места на место. Наверное, всё дело в любопытных духах.

Поначалу я предпочитал работать в одиночку, но, признаюсь, в такие сложные дни, как сегодня, мне приятна компания этих существ. Особенно когда они не слишком много болтают.



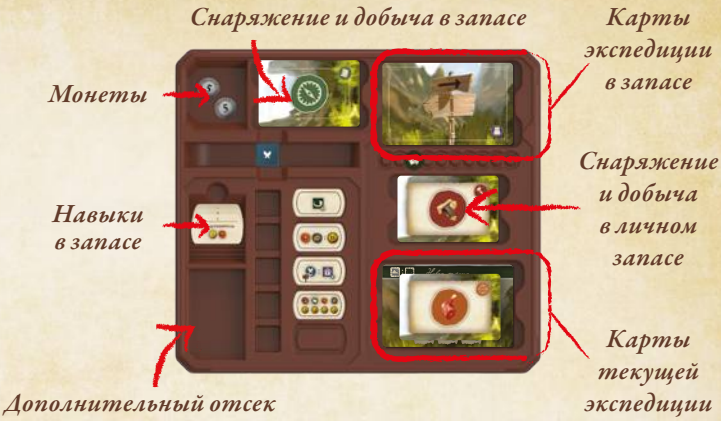


Сохранение игры

Чтобы сохранить прогресс, выполните следующее:

1. Верните в коробку фигурку следопыта.
2. Уберите из органайзера титульный планшет.
3. Поместите в верхние отсеки органайзера все свои монеты, оставшиеся в запасе карты снаряжения, добычи и экспедиции, а также тайл планирования. Верните титульный планшет на место.
4. Уберите из органайзера правый планшет. Поместите в верхний отсек оставшиеся в вашем личном запасе карты снаряжения/добычи.
5. Если вы в экспедиции, поместите в нижний отсек активные карты экспедиции (начиная с крайней левой), затем — карты снаряжения/добычи из инвентаря (начиная с крайней левой). Верните правый планшет на место.
6. Уберите из органайзера левый планшет и поместите в эти отсеки оставшиеся в запасе навыки. Верните левый планшет на место.
7. Наконец, накройте органайзер крышкой, сохранив на своих местах все остальные игровые компоненты.





Продолжение игры

Чтобы продолжить игру, выполните следующее:

1. Возьмите из коробки фигурку персонажа. Достаньте из органайзера все монеты, а также оставшиеся в запасе навыки, карты экспедиции и карты снаряжения/добычи.
2. Положите карты снаряжения/добычи из личного запаса справа от органайзера.
3. Выложите в два ряда активные карты экспедиции и карты снаряжения/добычи в инвентаре (если такие есть) так, чтобы карты, лежащие снизу, оказались крайними слева.

Следопыт


Древесина


Мясо


Карта долины


Пушнина


Прогресс


Оплаченный эффект


Неоплаченный эффект


Эффект подготовки


Любое снаряжение


Инвентарь


Топор


Ружьё


Компас


Капкан


Рюкзак


Получите урон


Измените маршрут


Потеряйте карту добычи


Перераспределите ресурсы


Раскройте


Проведите разведку


Сократите экспедицию


Продлите экспедицию


Изготовьте снаряжение


Укомплектуйте инвентарь

Фазы дня

Рассвет 

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Выбор пути

Полдень — экспедиция 

1. Планирование экспедиции
2. Раскрытие карты экспедиции
3. Исследование
4. Завершение исследования

Полдень — город 

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - *Пополнение личного запаса*
   - *Применение навыка*
   - *Использование ресурсов*
3. Действия работников

Закат 

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников

Обратитесь к Городскому уставу