

# Эпоха тирании Путеводитель

Мои дорогие подопечные, уверен, вы уже знаете причину, по которой я собрал вас здесь. Всего несколько дней назад мы потеряли наши дома, наши семьи были разлучены и разбросаны по этому жестокому миру. Тьма и её тиранические лидеры наращивают мощь с каждым днём. Совет гирлоков избрал вас для нанесения ответного удара. Вы должны покончить с этими отродьями, используя ваши хитрость и смекалку, которыми славится наш великий народ. Я, Нобулус Гринт, буду лично следить за вашими успехами. Готовьтесь к отбытию. Пришло время действовать!

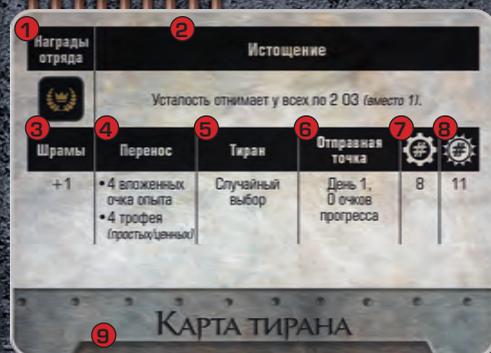
Нобулус Гринт

## Добро пожаловать в режим кампании!

Дополнение «Эпоха тирании» позволяет объединить несколько партий игры «Слишком много костей» в одну эпическую кампанию, цель которой — победить всех 7 тиранов.

Каждое приключение становится отдельной главой кампании. Если вашему отряду удалось победить тирана за строго отведённое количество дней, глава завершена успешно, кампания продолжается. В противном случае кампания провалена, отряд проиграл. Не забудьте сделать снимок планшета сохранения, чтобы запечатлеть свои достижения.

Карты кампании, дней 1–3 и эпилогов добавляют интересные сюжетные повороты и неожиданные трудности в ваше приключение. Шрамы будут вынуждать вас менять стратегию на лету, а блага могут спасти вас, когда будет казаться, что надежды уже нет. Сколько тиранов вы сможете одолеть?



## Правила кампании

### Подготовка

Перемешайте отдельно карты благ, шрамов и встреч для дней 1 ☀️, 2 ☀️ и 3 ☀️, сформировав колоды. Перемешайте карты кампании (кроме карты 001 — её поместите сверху).

Чтобы начать первое приключение в своей кампании, раскройте и прочитайте верхнюю карту кампании. На обратной стороне такой карты указаны детали подготовки (см. пример карты выше):

- 1 Награды отряда.** При раскрытии получите указанные награды. Если в этой области изображён символ кубика тирана 🎲, можете выбрать одного гирлока, который получит кубик только что побеждённого тирана (правила его использования описаны на обратной стороне карты эпилога этого тирана). Этот кубик считается 1 простым трофеем; действует постоянно (поместите карту эпилога и кубик в область трофеев).
- 2 Эффект приключения.** Особые правила, которым вы должны следовать в текущем приключении.
- 3 Шрамы.** При раскрытии каждый гирлок должен получить и применить эффекты # шрамов. Их эффекты действуют в течение всей кампании, если не будут излечены особыми благами. Держите карты шрамов рядом в качестве напоминания.
- 4 Перенос.** В этой области указано, сколько вложенных очков опыта (навыков/очков характеристик) и простых/ценных трофеев каждый гирлок может перенести в следующее приключение, закончив предыдущее. (Например, за 4 вложенных очка опыта можно перенести 1 ОЗ, 1 АТК и 2 имеющихся навыка. При переносе навыка необязательно переносить предыдущие навыки, но если вы захотите дальше тренировать эту профессию, все предыдущие навыки должны быть изучены.)
- 5 Тирани.** Определяет способ выбора следующего тирана (из оставшихся).
- 6 Отправная точка.** В этой области указано, где начинается ваше приключение. Большинство приключений стартуют в Обендаре (день 1, 0 очков прогресса), но некоторые могут начинаться уже в последующих точках. В подобных случаях собирайте колоду встреч соответствующим образом (например, начиная со дня 3, с 2 очками прогресса, не добавляйте встречи дней 1 и 2 на верх колоды) и выставляйте счётчик дней на указанное значение.
- 7 Необходимый прогресс.** Очки прогресса, необходимые для того, чтобы бросить вызов тирану (игнорируйте значение, указанное на карте тирана).
- 8 Количество дней.** Вы должны победить тирана за указанное количество дней (игнорируйте значение, указанное на карте тирана). Собирайте колоду встреч в соответствии с этим значением. (Пример выше: 11 дней = 8 кооперативных встреч + роковые встречи.) Поместите на верх колоды новые карты встреч для дней 1–3.
- 9 Карта тирана.** Поместите сюда карту тирана. Помните, что очки прогресса и дни определяются 7 и 8, но всё остальное (типы злодеев, роковые встречи, сражение с тираном) остаётся неизменным.

Используя информацию на карте кампании, определите тирана и соберите колоду встреч. Продолжите подготовку к игре как обычно (наборы злодеев, планшеты гирлоков, карты трофеев, маркеры линий и т. д.). В каждом приключении после выполнения переноса с предыдущего вы можете соответствующе увеличить свою характеристику ОЗ и получить 1 очко опыта, если играете на уровне сложности «Приключение» или «Геройское приключение».

## Правила кампании

Продолжение

### Ход приключения

Приключение проходит по обычным правилам: получайте очки прогресса, чтобы добраться до тирана и победить его за отведённое количество дней. Если ваш отряд разгромлен (*все гирлоки в нокауте*), возьмите карту блага, примените её эффекты и сбросьте. Если отряд разгромлен и отведённые дни закончились, кампания завершается провалом. Если же ваш отряд побеждает тирана в течение отведённого времени, вы побеждаете! Уберите все кубики из активных и закреплённых ячеек, доп. ОЗ из областей подготовки, уберите расходники, не являющиеся счётчиками, и сбросьте все навыки-счётчики. Наконец, разыграйте фазу восстановления и затем прочитайте эпилог побеждённого тирана (*описывает историю, завершающую сражение с тираном*). Улучшенный талант +1 остаётся активным до конца кампании.

### Возвращение домой

После прочтения эпилога возьмите новую карту кампании (*предыдущую сбросьте*). На карте кампании написано, что вам нужно делать: художественный текст на лицевой стороне, а детали подготовки — на обратной. Помните: вы должны решить, что будете переносить с предыдущего приключения до определения следующего тирана. После выполнения всех указаний соберите колоду встреч и завершите подготовку по обычным правилам. И снова в путь!

### Перерыв

Планшет сохранения позволяет сохранить результаты кампании между приключениями. Если вы хотите сделать перерыв, раскрыв новую карту кампании, разыграйте только области 1–4 (*см. лицевую сторону этого путеводителя*). Затем обновите планшет сохранения, разместив недавно побеждённых тиранов справа, фишки гирлоков слева, а их переносимые кубики навыков и очки характеристик — в предназначенных для этого ячейках. Сложите карты простые и ценных трофеев, а также шрамы рядом с гирлоком, который ими обладает. После этого сфотографируйте планшет сохранения (*а также планшеты гирлоков, если требуется запомнить расположение шрамов*).

Когда вы будете готовы к новому приключению, не забудьте сначала разыграть области 5–9 на карте кампании. Если гирлоков стало больше или меньше, не проблема! Когда к кампании присоединяются ранее не участвовавшие гирлоки, они не получают никаких бонусов от переноса, но зато не получают и шрамов.

## Разное

### Кубики тиранов

Кубики тиранов, использующиеся гирлоками, при броске считаются кубиками навыков, если не сказано иное (*требуют 1 ЛОВ, истощаются после использования, выпавший результат использовать необязательно*).

Кубики тиранов также считаются простыми трофеями — они занимают место для трофея и переносить их нужно как трофеи.

### Особые встречи для дней 1–3

Когда вы играете в режиме кампании, всегда используйте новые особые встречи для дней 1, 2 и 3 (*их достаточно много, чтобы ни одна карта не повторилась в рамках одной кампании*). В то же время эти карты универсальны и могут использоваться в обычных приключениях вне режима кампании.

### Блага

При разгроме отряда возьмите карту блага. Примените её эффект ко всему отряду, после чего сбросьте. Если колода благ закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

### Шрамы

Когда раскрывается новая карта кампании, каждый гирлок отдельно берёт указанное количество карт шрамов.

Шрамы действуют в течение всей кампании. Жетоны шрамов используются для обозначения эффектов определённых шрамов. Кубики шрамов используются и бросаются с некоторыми из них (*см. памятку справа*). Эффекты шрамов суммируются. Если колода шрамов закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду. Если шрамы закончились и в сбросе, поздравляем! Ваши гирлоки настолько униженные и оскорблённые, что новые шрамы им просто некуда наносить, игнорируйте получение новых шрамов.

## Кубики шрамов

### Кубик шрама истощения в бою:



### Кубик шрама истощения при тренировке:



## СОСТАВ ИГРЫ

- 25 карт благ/шрамов
- 21 карта встреч для дней 1–3
- 10 карт кампании
- 7 карт эпилогов
- 1 футляр для карт
- 20 жетонов шрамов
- 3 кубика шрамов
- 1 органайзер для кубиков/жетонов шрамов
- 1 планшет сохранения
- 1 памятка