

The cover art features a central illustration of a large, bearded dwarf in golden armor holding a mallet, surrounded by other characters and floating stone blocks. The title 'PAPER DUNGEONS' is written in a large, stone-like font, with 'SIDEQUEST' in a stylized font below it, and 'EXPANSION' in a simple white font at the bottom. The background is a dark, atmospheric scene with various characters and creatures.

# PAPER DUNGEONS

## SIDEQUEST

### EXPANSION

-  1-8
-  10+
-  30'

# ПРАВИЛА



В дополнении «**БУМАЖНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ. ОСОБЫЕ ПОРУЧЕНИЯ**» каждый игрок управляет классической командой героев средневековых фэнтези, отправившихся навстречу новым, ещё более опасным приключениям. В новом подземелье их ждёт множество коварных чудовищ и новый тип ловушек. Кроме того, герои могут выполнять особые поручения, чтобы получить славу и могущественные артефакты. В конце 8-го раунда победителем станет игрок, чья команда получит больше славы.

## СОСТАВ ИГРЫ



16 карт артефактов



8 карт охранников



12 новых карт подземелий



4 новые карты чудовищ



16 карт особых поручений



100 новых планшетов игроков



3 жетона модификаторов силы чудовищ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но замените **планшеты игроков** и **карты подземелий** новыми, входящими в состав этого дополнения (не смешивайте их с компонентами из базовой игры). На новых **картах подземелий** изображены новые элементы, подробнее о которых см. в разделе «Новые элементы подземелья» на с. 5.

Перед 5-м шагом подготовки согласно правилам базовой игры выполните следующие дополнительные шаги:

1. Перемешайте все **карты охранников** и положите колоду лицевой стороной вниз на середину стола.
2. Возьмите карты **артефактов** и отложите 4 **карты драгоценностей**, а затем перемешайте оставшиеся 12 карт. Случайным образом выберите из них указанное количество карт в зависимости от количества игроков:

**1 игрок:** 4 карты

**2 игрока:** 5 карт

**3 игрока:** 6 карт

**4 игрока:** 7 карт

**5+ игроков:** 8 карт

Затем добавьте к выбранным картам 4 ранее отложенные

**карты драгоценностей** и перемешайте. Положите получившуюся **колоду сокровищ** лицевой стороной вниз на середину стола.

3. Каждый игрок берёт по 2 **карты особых поручений** и кладёт их справа от своего **планшета** лицевой стороной вверх. Одну карту положите возле клетки с символом **ВОДА**, а вторую — возле символа **СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ**.

Продолжайте подготовку к игре по обычным правилам.

### НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

#### ВОДА

На некоторых картах подземелья изображена вода в дополнение к уже напечатанной на планшетах игроков. Чтобы отметить эту воду, нарисуйте зигзаг или волнистую линию любым цветом в нужных местах своего планшета. Новые символы воды полностью аналогичны напечатанным на планшетах.

#### СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ

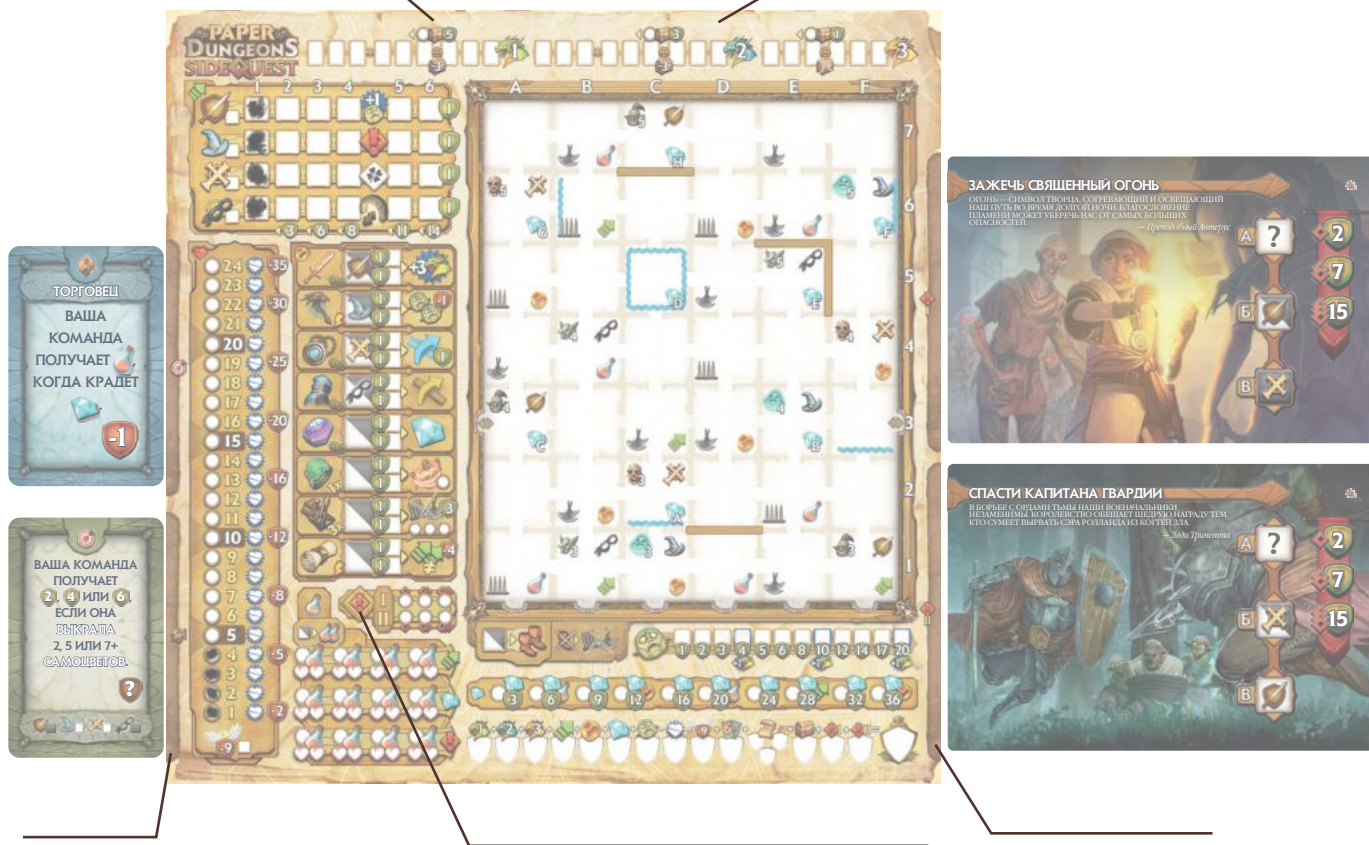
Теперь в подземельях можно найти сундуки с сокровищами, которые стерегут охранники. Войдя в помещение с сундуком, ваша команда столкнётся с особым врагом, победив которого, вы получите шанс завладеть могущественным артефактом. Более подробно см. на с. 6.

## СТРУКТУРА НОВОГО ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Помимо маркеров сражений с чудовищами на шкале раундов теперь присутствуют маркеры сокровищ.

Маркер сокровища.

теперь присутствуют маркеры сокровищ.



Новое место для карт из базовой игры.

Клетки прогресса особых поручений для отслеживания прогресса выполнения поручений в ходе игры.

Место для карт особых поручений.

Все компоненты дополнения «ОСОБЫЕ ПОРУЧЕНИЯ» помечены символом



## КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Каждая карта артефакта содержит следующие элементы: название, эффект и количество славы, которую этот артефакт принесёт вам в конце игры. В начале игры в колоде сокровищ всегда лежат 4 драгоценности, которые приносят только славу. Остальные артефакты дают их обладателю особые преимущества. Артефакты охраняет страж, который всегда сильнее любого приспешника, напечатанного на **планшете игрока**. Помните, что с ходом игры сундук с сокровищами будет пустеть, поэтому чем раньше вам удастся к нему подобраться, тем больше у вас шансов завладеть чем-то ценным.

Более подробное описание всех карт артефактов см. на с. 10.

## КАРТЫ ОХРАННИКОВ

Охранники стерегут сундук. Каждая карта охранника содержит следующие элементы: название, значение силы охранника и тип существа. Как и в базовой игре, в дополнении 4 типа охранников: **привидения**, **гоблины**, **орки** и **зомби**. Для победы над каждым из них требуется **герой** определённого класса согласно символу на карте охранника. Охранники берут на себя всю грязную работу. Победа над ними считается победой над приспешниками для эффектов карт **талантов**, **целей** или **миссий**. Победённые охранники всегда учитываются на шкале приспешников.

## КАРТЫ ОСОБЫХ ПОРУЧЕНИЙ



Каждый игрок получает по 2 **карты особых поручений**. На них перечислено по 3 задания, необходимых для выполнения особого поручения в указанном на **планшете** месте. Эти задания можно выполнять в любом порядке. Вот примеры таких заданий:



- A ?** Используйте определённый цвет.
- B ?** Используйте определённый результат броска кубика.
- C ?** Используйте определённый результат броска кубика указанного цвета.



Полное описание действия «Выполнение особых поручений» см. на с. 7.

## БЕЗ ДУБЛЕЙ КЛЕВЕРА И САПОГ

В этом дополнении используются те же кубики, что и в базовой игре.

Как и в базовой игре, если в начале раунда выпало 3 или более  либо 3 или более , вы должны перебросить все кубики.

Однако теперь, если в результате броска выпало больше 1  или 1 , вы также должны перебросить повторяющиеся кубики с этими гранями.

Если и в этом случае выпадают дубли этих граней, продолжайте перебрасывать дубли, пока их не останется. Это значит, что при выпадении 2 и более  или 2 и более , вы должны перебросить лишние кубики.

Например, в результате броска выпали 1 меч и щит, 1 крест, 2 черепа и 2 клевера. Один из игроков должен перебросить **РОВНО ОДИН** кубик с повторяющимся клевером.

В этом же примере, если бы тот игрок выбросил третий череп, этот бросок считался бы броском с 3 черепами, и ему также пришлось бы перебросить все кубики.

Результаты бросков применяются так же, как и в базовой игре.

## ХОД ИГРЫ

Игра с дополнением «**ОСОБЫЕ ПОРУЧЕНИЯ**» проходит аналогично базовой игре и продолжается 8 раундов, составляющих 3 этапа. В конце каждого этапа команды сражаются с чудовищем. Однако в конце 2-го, 5-го и 7-го раундов вы также сможете разграбить сундуки с сокровищами. Каждый раунд также состоит из 2 частей, но в части «1. Бросок кубиков» используется новая механика «Без дублей клевера и сапог» (см. колонку слева).

### ИЗМЕНЕНИЯ В ДЕЙСТВИЯХ


Действия претерпели незначительные изменения по сравнению с базовой игрой. Также в этом дополнении появляется новое действие — «Выполнение особых поручений», которое позволяет героям выполнять особые задания, чтобы получить ещё больше славы.


## НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОДЗЕМЬЯ

### ■ НЕПРОХОДИМОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Теперь в подземельях есть 1-2 непроходимых помещения, через которые невозможно пройти никаким способом, — эти препятствия можно только обойти. При подготовке к игре перечеркните непроходимые помещения на своём планшете.

### ПРИМЕЧАНИЯ


Даже  мантия неосязаемости не позволит вам пройти через такое помещение.



При выполнении  **миссий**, которые требуют от вас исследовать все помещения в столбце или ряду, использовать столбец или ряд с непроходимым помещением нельзя. Получить славу за выполнение такой миссии можно только исследовав все 7 помещений в столбце / 6 в ряду.



### **ОСОБЫЕ ПОРУЧЕНИЯ**


Отметьте помещения, в которых каждая команда может получить славу за свои выполненные особые поручения. Более подробно об этом см. на с. 8.




## 1. ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЕЙ


Для выполнения этого действия, как и в базовой игре, используются соответствующие символы и цвета каждого из героев согласно символам на  карте цели. Однако в этом дополнении особые способности, которые получают герои, повысив свой уровень до 4-го, изменились следующим образом:

 **Воин:** получите +1 к боевой мощи против  приспешников.





 **Маг:** немедленно отметьте одно из заданий с  карты особого поручения выполненным, как если бы вы смогли выполнить его условия (подробнее см. на с. 7).

 **Священник:** получите  и немедленно используйте.


 **Плут:** с этого момента считайте, что в каждой внешней стене есть  проход, а не только в стенах в 3-м ряду. Перемещение через проход остаётся линейным. Например, из помещения A5 таким образом можно переместиться только в помещение F5. Если к внешней стене примыкает непроходимое помещение, в такой стене **нет** , поэтому воспользоваться данной способностью нельзя.



 **Слава,** полученная в конце игры, подсчитывается по обычным правилам.



## 2. ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Это действие выполняется так же, как и в базовой игре, и первые 4 волшебных предмета ( огненный меч,  скипетр смерти,  медальон Хара и  мантия неосязаемости) используются как обычно. Остальные 4 предмета обладают следующими свойствами:

 **Драгоценность:** вы немедленно получаете 1  самоцвет.


 **Кольцо телепортации:** вы можете в любой момент мгновенно переместиться в любое помещение внутри подземелья. Используя кольцо, закрасьте белый кружок — повторно использовать его нельзя. Слава, которую вы получите в конце игры, никак не связана с использованием этого предмета.

 **Волшебная отмычка:** вы можете обезвредить до 3 ловушек в любой момент, закрасивая белый кружок за каждую из них. Более подробно об обезвреживании ловушек см. на с. 7. Также в конце игры вы получите 3  славы.

 **Свиток познания:** вы можете немедленно повысить уровень 2 разных героев, но в конце игры ваша команда потеряет 4  славы.

## 3. ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Это действие выполняется так же, как и в базовой игре. Новая награ-



да позволяет немедленно отметить одно из заданий с  карты особого поручения выполненным, как если бы вы смогли выполнить его условия (подробнее см. на с. 7).

## 4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Это действие выполняется так же, как и в базовой игре, но в новом подземелье появляются новые помещения.


### ПОИСКИ СУНДУКА С СОКРОВИЩАМИ

При подготовке к игре одно из помещений подземелья становится **сокровищницей**. Здесь находится сундук, в котором лежат артефакты, обладающие большой силой (что весьма кстати команде авантюристов), или ценные самоцветы. Но берегитесь! Эти сокровища всегда надёжно охраняются — чудовища приказали самым сильным охранникам стеречь это помещение.

Войдя в сокровищницу, перечеркните  сундук и возьмите верхнюю  карту из колоды охранников, как если бы это был обычный приспешник (сравните силу требуемого героя с силой охранника, отметив ранения как обычно). Единственное отличие в том, что уровни охранников равны 6 или 7. Как и в базовой игре, охранник оказывается поверженным независимо от уровня героя.


Сперва вы должны сразиться с охранником, а уже после сможете воспользоваться свойствами артефактов, повысить уровень или собрать самоцветы.

## ПРИМЕЧАНИЕ

Воспользоваться  **скипетром смерти**, чтобы победить **охранника**, нельзя, поскольку эффект скипетра применяется немедленно, а охранник появляется в игре только в тот момент, когда вы выполняете **действие перемещения**.

Карты, повышающие боевую мощь героев против приспешников, можно использовать как обычно.




После завершения боя положите карту охранника перед собой.

Также вы получаете  **славу** в зависимости от раунда, в котором вы сразились с охранником, как показано на шкале раундов: 5 славы — до конца 5-го раунда, 1 славу — до конца 7-го раунда. Столкнувшись с охранником в течение 8-го раунда, славы вы не получите.




**В конце каждого раунда**, если карта охранника есть только у одного из игроков, верните её в коробку с игрой. В этой игре она больше не используется. Затем этот игрок может взять всю колоду сокровищ, выбрать одну карту, показать её и вернуть оставшуюся колоду лицевой стороной вниз. Если в течение раунда до сундука добралось сразу несколько игроков, то они выбирают карты из колоды по порядку, который определяет-

ся самым высоким уровнем среди героев в команде. В случае ничьей первым выбирает тот, чья команда победила больше всех приспешников. Если всё равно ничья, случайным образом определите того, кто будет выбирать первым.

## ЛЕЗВИЯ

Эти ловушки устроены аналогично  **шипам** в базовой игре за исключением того, что команда получает по 2  **ранения** каждый раз, входя в **помещение** с  **лезвиями** (даже если она входит туда повторно).



## ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ЛОВУШЕК


Теперь при перемещении вам доступна новая возможность. Потратьте 1 перемещение, чтобы обезвредить ловушку с  **шипам** или  **лезвиями** в **соседнем помещении** (помещение, находящееся по диагонали, не считается соседним), а затем перечеркните ✂ символ ловушки. Теперь в этом помещении ваша команда не получает  **ранений**. Вы можете и обезвредить ловушку, и переместиться, потратив один кубик.

## 5. ВЫПОЛНЕНИЕ ОСОБЫХ ПОРУЧЕНИЙ

Это новое **действие** позволит героям собирать подсказки, добы-


## ПРИМЕЧАНИЕ

При игре с этим дополнением карта таланта  «**Разведчик**» уменьшает количество ранений от ловушек на 1. Поэтому ловушка с лезвиями всё равно наносит вашей команде 1  ранение.

вать ингредиенты и выполнять прочие задания с карт особых поручений. В начале игры каждый игрок получает по 2  **карты особых поручений**. Выполнение этих поручений не является необходимым для завершения игры, поэтому вы можете не опасаться штрафов, если выполните поручения частично или не выполните совсем.



Как и в случае с любым другим действием базовой игры, используйте кубики, чтобы выполнять задания с карт особых поручений. Каждое задание имеет условие для выполнения: задание А требует использовать определённый цвет, задание Б — определённый результат броска, а задание В — их комбинацию.

Выполнив задание, отметьте на своём планшете, какой кубик вы для этого использовали, и закрасьте соответствующую клетку прогресса особого поручения. Задания можно выполнять в **любом порядке**.



В примере на рисунке справа ваша команда уже выполнила задания А и В с первой карты особого поручения и задание Б со второй карты. Вы используете выпавший белый  для выполнения задания В со второй карты особого поручения, а затем любой белый кубик, чтобы выполнить оставшееся задание А. Затем вы закрашиваете соответствующие клетки прогресса, тем самым отмечая, что вы полностью выполнили своё второе особое поручение.




## ПОЛУЧЕНИЕ СЛАВЫ ЗА ВЫПОЛНЕННЫЕ ОСОБЫЕ ПОРУЧЕНИЯ

На вашей карте отмечены помещения для выполнения особых поручений ( и ). Войдя в такое помещение после сражения с приспешником и/или охранником и активации ловушки, **немедленно** посмотрите, сколько заданий с соответствующей карты поручения вы выполнили.

Затем получите 2 славы за одно выполненное задание, 7 славы за два или 15 славы за все три.

Отметьте это на своём  **планшете** и  перечеркните это особое поручение. С этого момента выполнение оставшихся заданий с этой карты поручения вам недоступно и повторный вход в это помещение **не принесёт** вам дополнительной славы.



В примере на рисунке слева ваша команда вошла в помещение Е6, которое во время подготовки к игре стало помещением для выполнения первого особого поручения. На данный момент вы смогли выполнить 2 задания с первой карты поручения, за что получаете 7 славы. Затем  перечеркните отметку первого поручения.

## НОВАЯ ЧАСТЬ:

### ПОИСКИ СОКРОВИЩ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

*Ваша команда не единственная, кто бродит по подземелью в поисках сокровищ. В дополнении «Особые поручения» вам нужно действовать проворнее, чтобы опередить другие команды на пути к сокровищам!*

**В конце 2-го раунда** один из игроков случайным образом убивает в коробку 3 карты из колоды сокровищ. Ещё 3 карты аналогично нужно будет убрать **в конце 5-го раунда**. **В конце 7-го раунда** уберите все оставшиеся карты в колоде сокровищ. Если после этого ваша команда войдёт в сокровищницу, то ей придётся сражаться с охранником, но после победы над ним артефактов ей не достанется. В качестве напоминания на планшете игрока указано то количество карт, которое требуется убрать из колоды сокровищ.

### СПРАЖЕНИЕ С ЧУДОВИЩАМИ

Эта часть разыгрывается без изменений.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после **сражения** с **чудовищем** по окончании **8-го раунда**. Подсчитайте итоговую славу, руководствуясь указанными далее критериями.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте всю **славу**, которую заработала ваша команда. **Побеждает игрок, слава команды которого больше.** При **ничьей** побеждает игрок, чья команда исследовала больше **помещений** в **подземелье**. Если всё ещё ничья, претенденты разделяют победу.

В соответствующем месте на **планшете** отметьте всю полученную за игру славу, кроме категорий А, Б, В, Л, Н, О (славу в которых вы отмечаете в ходе игры). Слава, полученная во всех прочих категориях, суммируется только в конце игры. Итоговая слава складывается из следующего:




- А.** Слава за победу над чудовищем.
- Б.** Слава за победу над чудовищем.
- В.** Слава за победу над чудовищем.
- Г.** Слава за повышение уровней.
- Д.** Слава (штраф) за волшебные предметы.
- Е.** Слава за коллекцию самоцветов.
- Ж.** Слава за побеждённых приспешников и охранников.
- З.** Штраф за полученные ранения.
- И.** Штраф за **воскрешение**.
- К.** Слава за цели и таланты.
- Л.** Слава за выполненные миссии.
- М.** Слава за артефакты: каждый артефакт приносит определённое количество славы, указанное на карте артефакта. Более подробно см. на с. 10. Кроме этого, вы получаете дополнительную славу в зависимости от раунда, в котором вы открыли сундук с сокровищами.
- Н-О.** Слава за выполненные особые поручения: получите славу в зависимости от прогресса при выполнении заданий, достигнутого в каждом из ваших **особых поручений**: 2, 7 или 15 славы.
- П.** Подсчитайте итоговую славу.





Планшет игрока





# СПРАВКА





## КАРТЫ АРТЕФАКТОВ





**Бальзам Софии:** однократное использование. Сварите 2  зелья. В конце игры дополнительно получите по 1  славе за каждые 4 сваренных вами  зелья, округляя вниз.



**Булава аколита:** получите +2 к  боевой мощи вашей команды при сражении с  зомби. В конце игры дополнительно получите по 1  славе за каждого побеждённого вами  зомби.



**Драгоценности:** в конце игры получите 2  славы. В начале игры положите в колоду сокровищ все 4 карты драгоценностей.





**Зеркало лунного света:** однократное использование. Переместитесь в любое помещение подземелья. В конце игры получите 2  славы.





**Молельные чётки Аквилы:** однократное использование. Один раз  повысьте уровень  священника. В конце игры дополнительно получите 3  славы, если ваш  священник достиг 6-го уровня.

**Молот Гвидарка:** получите +2 к  боевой мощи вашей команды при сражении с  орками. В конце игры дополнительно получите по 1  славе за каждого побеждённого вами  орка.

**Настойка поспешности:** однократное использование. Получите 3  перемещения для немедленного использования. В конце игры получите по 1  славе за каждые 7 исследованных помещений, округляя вниз.





**Перст золотого гоблина:** однократное использование. Получите 1  для использования в этом раунде. Вы не теряете и не получаете  славу.





**Перстень Пяти кланов:** однократное использование. Один раз  повысьте уровень  плута. В конце игры дополнительно получите 3  славы, если ваш  плут достиг 6-го уровня.





**Посох Бэнка:** получите +2 к  боевой мощи вашей команды при сражении с  привидениями. В конце игры дополнительно получите по 1  славе за каждое побеждённое вами  привидение.

## ПРИМЕЧАНИЯ:

- 1 — Указанные здесь эффекты комбинируются с любыми другими талантами, доступными вам.
- 2 — Применив артефакт с однократным действием, переверните его карту лицевой стороной вниз. Если за обладание артефактом в конце игры полагается слава, вы получите её независимо от того, был ли использован артефакт.

**Рапира Морских теней:** получите +2 к  боевой мощи вашей команды при сражении с  гоблинами. В конце игры дополнительно получите по 1  славе за каждого побеждённого вами  гоблина.


**Том Магического совета:** однократное использование. Один раз  повысьте уровень  мага. В конце игры дополнительно получите 3  славы, если ваш  маг достиг 6-го уровня.

**Щит Леонии:** однократное использование. Один раз  повысьте уровень  воина. В конце игры дополнительно получите 3  славы, если ваш  воин достиг 6-го уровня.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Эти варианты игры можно использовать как совместно с этим дополнением, так и без него. Вы можете использовать их как по отдельности, так и все сразу.




### БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ ПРИСПЕШНИКИ

В начале игры посмотрите, у кого из героев нет бонуса при сражении с чудовищами. Сила всех приспешников, которым противостоит этот герой, во время сражения увеличивается на 1. Напишите «+1» рядом с соответствующими приспешниками в подземелье. Например, в текущей игре у  священника нет бонуса при сражениях с чудовищами. В этом случае заклятые враги священника, зомби, получают +1 к своей силе. ПРИМЕЧАНИЕ: этот бонус применяется только при сражениях. При выполнении целей и миссий сила приспешников не меняется.













### СЛОЖНЫЙ И КОШМАРНЫЙ РЕЖИМЫ:

Если вы хотите сражаться с более сильными чудовищами, используйте жетоны, входящие в состав этого дополнения, чтобы усилить боевые показатели этих врагов. Все жетоны двусторонние. При игре в сложном режиме используйте

сторону с одним черепом. При игре в кошмарном режиме используйте сторону с двумя черепами.

Выбрав любой из этих режимов, используйте одну и ту же сторону жетонов для всех трёх чудовищ. На каждом жетоне изображён символ , , или , чтобы использовать его для соответствующего чудовища.

### СЛУЧАЙНЫЕ ЧУДОВИЩА:

Выбрав любую карту подземелья, не используйте указанных на ней чудовищ. Вместо этого перемешайте каждую колоду чудовищ по отдельности (,  и ). Сперва переверните карту чудовища , затем . Если герой, у которого есть бонус при сражении с чудовищем , тот же, что и для , продолжайте брать новые карты , пока не сменится герой. Затем переверните карту . Если герой, у которого есть бонус при сражении с чудовищами тот же, что и для  или , продолжайте брать новые карты , пока не сменится герой. Продолжайте подготовку к игре по обычным правилам.

### РЕЖИМ КАМПАНИИ

Продолжите историю Королевства Леония.

Выберите один из сценариев для игры и подготовьте соответ-

ствующие главы. **Разыграйте главы в следующем порядке:**


**Долгая ночь:** , , .

**Дорога боли:** , , .

**Раскрытые тайны:** , , .

**Сердце тени:** , , .

Игра проходит как обычно, но в конце каждой главы игроки подсчитывают свою славу. По окончании последней главы сценария сложите свои результаты за каждую из 3 глав. Побеждает игрок с наибольшим результатом.

**Режим кампании (одиночная игра):** разыграйте все главы из сценария «Долгая ночь» по порядку, начиная с « А». Сложите результаты за три главы. Чтобы перейти ко второму сценарию, вы должны набрать не меньше 210 славы за 1-й сценарий. Для перехода к третьему сценарию вы должны набрать не менее 255 славы за 2-й сценарий. Для перехода к четвёртому сценарию вы должны набрать не менее 300 славы за 3-й сценарий. Вы побеждаете, если вам удаётся набрать не менее 345 славы за 4-й сценарий. Готовы к испытаниям?

## ЗАЛ СЛАВЫ

По окончании одиночной игры проверьте, насколько хорошо ваша команда героев сумела проявить себя. Можете ли вы считать себя великим чемпионом или всего лишь обывателем? Сверьтесь с результатами ниже, чтобы выяснить это!

### ДО 50 — ГОРОЖАНИН:

Вы не искатель приключений, а обычный городской житель, решивший забраться в подземелье. Скорее всего, не всем вашим спутникам посчастливилось вернуться домой.

### ОТ 51 ДО 60 — ПЕХОТИНЕЦ:

Вы недостаточно подготовились к испытаниям, с которыми вам пришлось столкнуться, но вам с товарищами удалось унести ноги... Что ж, не так уж и плохо! Подготовьтесь получше и вперёд за новыми приключениями!

### ОТ 61 ДО 70 — ЗАЩИТНИК ГОРОДА:

Местные восхищаются вашими подвигами и рассказывают бай-

ки о ваших похождениях в городской таверне. Впрочем, пока ваше имя ещё не столь известно, чтобы о нём слагали настоящие легенды.

### ОТ 71 ДО 80 — ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ:

Нет сомнений, что вы не простой обыватель. Впереди ещё долгий путь, чтобы войти в число знаменитых авантюристов, но с каждым пройденным приключением растёт ваша сила и мудрость.

### ОТ 81 ДО 90 — ГЕРОЙ:

Ваши подвиги достойны почитания. Торговцы и путешественники ценят ваш опыт и доблесть, разнося истории о ваших деяниях в самые дальние уголки света.

### ОТ 91 ДО 100 — ЧЕМПИОН КОРОЛЕВСТВА:

Авантюристов такого уровня чествуют на каждом шагу. Вероятно, вас уже пригласили войти в состав одной из элитных команд вроде «Королевских львов».

### ОТ 101 ДО 110 — ВЕТЕРАН:

Вы потеряли счёт выполненным миссиям, благодаря которым обрели силу и значительно повысили свою эффективность. Авантюристов такого калибра зовут на борьбу с непреодолимыми напастями и самыми лютыми угрозами.

### ОТ 111 ДО 120 — ЛЕГЕНДА:

Вы вошли в число величайших авантюристов всех времён и народов. Легенды о ваших похождениях вдохновляют новые поколения героев следовать по вашим стопам, защищая добро и воздая по справедливости.

### СВЫШЕ 120 — ИЗБРАННЫЙ:

Ваша сила вышла за человеческие пределы и теперь может считаться исключительно божественной. Даже самые жуткие злодеи трепещут при одном лишь упоминании вашего имени. Драконы, короли мёртвых и всякая тварь, известная роду людскому, страшится ваших умений, отчаянности и небывалой изобретательности.



Автор игры: Леандру Пирес  
Художник и графический дизайнер: Дэн Рамос  
Продюсер: Диего Бьянкини  
Дизайн коробки: Жерсон Лопес  
Автор правил: Тягу Лейте  
Дизайн буклета правил: Тягу Лейте и Андреса Фариаш  
Автор сюжета: Марсиу Ботелью



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция выражает благодарность Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Елене Залесской, Роману Дженбазу, Виктору Кубареву, Андрею Багрикову и Юлии Сметанниковой за помощь в подготовке русского издания.