

РЫЦАРИ ПУСТОШИ

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

ОФИЦИАЛЬНАЯ ЭРРАТА И ЧАВО



ВЕРСИЯ 1.1 RU

В этом документе содержатся часто задаваемые вопросы (ЧАВО) и ответы на них, а также эррата (исправление ошибок) для русского издания игры «Рыцари Пустоши. Второе издание».

ЭРРАТА

Этот раздел описывает изменения в тексте компонентов игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Стр. 5, Быстрая подготовка

Вы берете не карточку **Обмотанная дубинка**, а карточку **Обмотанная бита**.

КАРТОЧКИ

Карточка снаряжения **Пистолет-пулемет НЕ** является начальным снаряжением.

Карточка события **Торнадо** – вы получаете эффект **надежное убежище** не в особой локации, а в **любой** локации.

КНИГА ИСТОРИЙ

ДОРОГА СМЕРТИ

Стр. 10, запись 38

При **провале** проведите бой с ◉ противником.

В ТИХОЙ ГАВАНИ

Стр. 27, запись 8

В конце записи пропущена строчка. Выбор должен выглядеть так:

✔ **Окончательно вывести конструктор из строя и отправиться дальше. См. запись 39.**

✔ **Попытаться открыть дверь в скале. См. запись 82.**

Стр. 73, запись 343

В конце записи текст должен выглядеть так:

Положите по 1 жетону опасности **!** на каждую из клеток города и на каждую из клеток с жетоном испытания, которые находятся на побережье (т. е. рядом с океаном и вокруг континента). В случае если у вас не хватает жетонов опасности **!**, используйте другие жетоны опасности или любые подходящие предметы.

Стр. 45, запись 142

Жетон записей «Сведения о базе» = «План базы».

Стр. 57, запись 236

Выбор в записи должен выглядеть так:

Потратьте вместе любое количество ♠:

Если вы тратите ♠♠, см. запись 183.

Если вы потратите ♠ + 1♠, см. запись 112.

Если вы потратите ♠ + 2♠, см. запись 43.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Стр. 79, запись 45

Текст после худ. текста должен выглядеть так:

При атаке вы теряете 1 любой кубик (до мин. в 1).

Стр. 79, запись 48

Текст после худ. текста должен выглядеть так:

Теперь любой рыцарь, находясь на **клетке 29**, может сбросить на нее любое количество **♣** (бесплатным действием). Здесь же рыцарь с «**Модулем управления**» может сбросить его, чтобы положить на эту клетку до **2♣** из запаса (бесплатным действием). Когда на клетке окажется **♣х♣**, **см. запись 227.**

Стр. 119, запись 362

Вы проходите проверку **Ближнего боя (2)** и **Выживания (2)**.

Стр. 119, запись 363

При успехе отметьте в Хрониках Аутбэка, что **вы спасли пассажира дирижабля (304, эпилог).**

СОКРОВИЩА ПУЧИН

Стр. 123, запись 18

Выделенное указание должно звучить так:

Вы не можете использовать свой транспорт, пока не разыграете следующие записи.

ЧАВО

В этом разделе вы найдёте ответы на часто задаваемые вопросы (ЧАВО) по игре. В конце раздела вы также найдёте список локаций с указанием их номеров, а также типы местности и список символов, появляющихся на различных компонентах игры.

Вопрос: За победу над противником с карточки Пустоши я должен получить карточку снаряжения. Я получаю ее в рабочем или сломанном состоянии?

Ответ: Карточка приходит в сломанном состоянии. Во время подготовки к игре все карточки кладутся в держатель для карточек снаряжения сломанной стороной вверх. Вытягиваются они оттуда также сломанной стороной вверх. Каждый раз, получая карточку снаряжения, – за победу над противником, во время действия рынка, Исследования, или за розыгрыш записи – вы всегда вытягиваете карточку сломанной стороной вверх, если не указано иное.

Вопрос: Я выполняю действие Исследование. На моем планшете рыцаря, в графе «Исследование» указано 3. Это значит, что я могу вытянуть и разыграть 3 карточки исследования?

Ответ: Нет, не можете. За 1 действие вы можете разыграть только 1 карточку исследования, которая соответствует типу местности клетки, на которой стоит фигурка вашего персонажа. Ваш показатель **Исследования** указывает, как много раз вы можете вытянуть карточку из колоды исследования, при этом каждый раз – разыгрываете ли вы ее эффект (соответствующего раздела), или нет. Однако, если вы не можете вытянуть больше карточек Исследования, вы должны разыграть эффект с последней вытянутой карточки. Кроме этого, вы не можете вернуться к ранее вытянутой карточке Исследования и разыграть ее эффект.

Вопрос: Во время схватки с рыцарем, экипированным оружием в рабочем состоянии, противник Подавитель выбрасывает на кубиках 2 или более символа 4. Оружие при этом просто ломается или же я должен сбросить его карточку?

Ответ: Вам придется сбросить карточку, т.к. каждый символ 4 заставляет оружие один раз сломаться, а вам необходимо разыграть все выпавшие в бою символы. Кроме этого, в правилах игры (стр. 11, «**Карточки снаряжения**») говорится, что если вам нужно сломать уже сломанное оружие, то в этом случае вам придется его сбросить.

Вопрос: В начале игры я беру колоду личных карточек улучшений. В ней есть уникальные карточки

снаряжения. Могу ли я использовать эти карточки с самого начала игры?

Ответ: Нет. Эти карточки можно будет получить в ходе игры, когда накопите достаточное количество ≧ (обычно 6 или больше) и выбрав соответствующую карточку. Сейчас же отложите эти карточки в сторону, как показано в правилах на стр. 5.

Вопрос: В правилах сказано, что символы 4 и 1 считаются пустыми сторонами, когда выпадают во время проверки вне боя. Если же мой рыцарь может «перебросить пустые стороны» благодаря какому-либо эффекту, тогда я могу перебросить один из этих символов, если он мне выпал?

Ответ: Да, можете.

Вопрос: Я нахожусь на клетке города. Могу ли я использовать здесь действие Исследование для поиска ресурсов или оно доступно исключительно на клетках вне города?

Ответ: Вы можете применить все типы действий на клетке города – она считается обычной клеткой, но дополнительно является еще и городом. Символ ее типа местности указан в маленьком окошке справа от названия города. Единственным отличием является то, что здесь вы также можете выполнять действие города, в дополнение ко всем остальным типам действий.

Вопрос: В одной ячейке рук у меня есть Пистолет, а в другой – Обмотанная бита. Значит я могу атаковать дважды в одном бою – один раз за фазу «Дальние атаки», и один за фазу «Ближние атаки»?

Ответ: Нет, не можете. Вы можете совершить атаку лишь раз за бой. Если у вас экипировано два оружия – это значит, что вы можете выбрать тип атаки. Т.е. у вас есть возможность подстраиваться под ситуацию: потратить патроны и попытаться застрелить противника или же приберечь их на потом.

Вопрос: В моем транспорте лежит карточка Осколочная граната. Могу ли я использовать ее в бою во время фазы «Столкновение»? Или чтобы ее использовать я должен обязательно держать ее в своей ячейке рук?

Ответ: Нет, не должны. Использование эффектов «Столкновения» с карточек снаряжения совершенно опционально. Также вы не обязаны размещать Осколочную гранату – или любую другую подобную карточку снаряжения – в вашу ячейку рук для ее использования (если только на карточке нет значка 1 🖐).

Вопрос: В моем транспорте лежит карточка начального снаряжения Нож. Могу ли я во время фазы «Столкновение» сбросить ее, чтобы нанести 1 ☹ моему противнику (по тем же правилам, что и с Осколочной гранатой)? А если Нож у меня в ячейке рук?

Ответ: Вы не можете использовать Нож, если он лежит в вашем транспорте, т.к. на этой карточке присутствует символ ☹. Это означает, что данная карточка может быть экипирована лишь в ячейку рук. В противном случае ее эффекты не могут быть применены.

Когда Нож находится в вашей ячейке рук, его можно использовать двумя способами. Либо вы можете сделать, как было описано в вопросе – сбросить карточку во время фазы «Столкновение» и нанести противнику 1 ☹. Либо вы можете использовать его, как любое другое оружие ближнего боя, выбрав его во 2-й фазе боя. Конечно, если после этого вы решите сбросить Нож во время фазы «Столкновение», вам придется драться врукопашную во время фазы «Ближние атаки».

Вопрос: Могу ли я во время совершения действия Перемещение объявить клетку, с которой я начал перемещение, последней клеткой в своем перемещении? Т. е. могу ли я ходить кругами? И если нет – то почему?

Ответ: Нет, вы должны закончить свое действие Перемещения не на той клетке, с которой вы его начали. Нельзя, потому что Пустошь – опасное место и ходить кругами здесь – все равно что искать смерти. Ни один рыцарь в своем уме не станет так рисковать жизнью! К тому же вы можете выполнять множество других действий на вашей клетке, без перемещения куда-либо.

СПИСОК ЛОКАЦИЙ

Здесь представлены все локации, которые можно найти на поле в базовой игре. Т.к. многие игроки путаются из-за иллюстраций локаций, ниже мы продублируем их тип местности.

Номер	Тип местности
0	Трасса
1	Трасса
2	Горы
3	Пустыня
4	Пустыня
5	Трасса
6	Пустыня
7	Буш
8	Горы
9	Трасса
10	Пустыня
11	Пустыня
12	Пустыня
13	Буш
14	Пустыня
15	Горы
16	Пустыня
17	Пустыня
18	Горы
19	Буш
20	Трасса
21	Буш
22	Горы
23	Трасса
24	Трасса
25	Горы
26	Буш
27	Горы
28	Пустыня
29	Пустыня
30	Буш
31	Пустыня
32	Пустыня
33	Буш
34	Трасса
35	Трасса
36	Пустыня

СПИСОК СИМВОЛОВ

Этот раздел перечисляет различные символы, которые вы можете встретить на компонентах игры. Цветные варианты встречаются на игровом поле, карточках, планшетах, жетонах и т.д., в то время как их черно-белые (Ч/Б) варианты встречаются в Книге историй и в описании различных эффектов.

	Цветной	Ч/Б
Символ опасности – Заражение		
Символ опасности – Радиация		
Символ опасности – Угроза		
Ресурс патроны (стоимость или награда)		
Ресурс топливо (стоимость или награда / хранится в баке вашего транспорта)		
Ресурс лекарства (стоимость или награда)		
Карточка снаряжения (награда / обычно получаете в сломанном состоянии)		
Провал (на кубиках или в эффектах)		
Судьба (на кубиках или в эффектах)		
Успех (на кубиках или в эффектах)		
Очко опыта		
Здоровье (бонус или штраф к базовому показателю)		
Зараженная рана (получаемая)		
Повреждения (получает транспорт)		
Радиация (получаемая)		
Рана (наносимая или получаемая)		
1 рука / одноручное (слот на планшете рыцаря / оружия или эффекте)		

2 руки / двуручное (слот на планшете рыцаря / оружию или эффекте)		
Ближнее (оружие / тип атаки противника)		
Дальнее (оружие / тип атаки противника)		
Карточка снаряжения – Броня	 	
Карточка снаряжения – Препарат	 	
Карточка снаряжения – Прибор	 	
Карточка снаряжения – Оружие	 	
Уровень защиты (количество брони на карточках снаряжения)		
Автоматическое оружие (способность к перебросу кубиков на карточках снаряжения оружия)		
Вместимость (в основном на транспорте)		
Скорость (на транспорте)		
Тип противника – Зверь (для срабатывания связанных с типом эффектов)		
Тип противника – Культист (для срабатывания связанных с типом эффектов)		
Тип противника – Бандит (важно для срабатывания связанных с типом эффектов)		
Тип противника – Машина (важно для срабатывания связанных с типом эффектов)		
Тип противника – Мутант (важно для срабатывания связанных с типом эффектов)		
Количество рыцарей в начале приключения		
Жетон угрозы – свойство Засада		
Жетон угрозы – свойство Пробитие		