

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

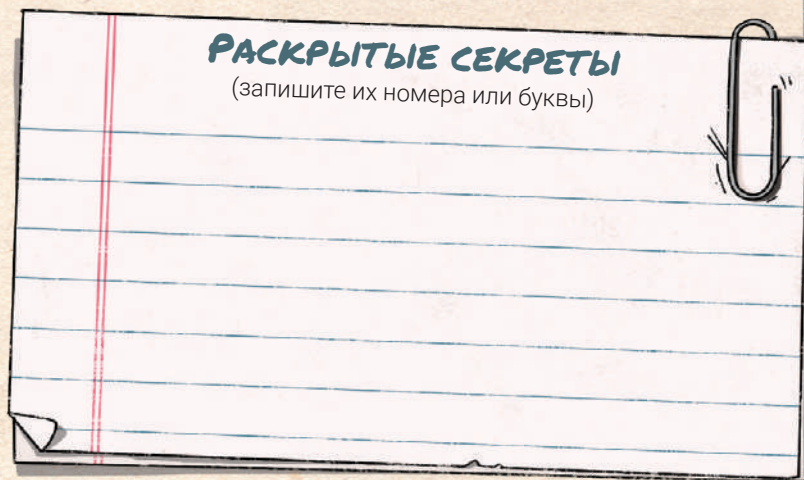
ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, КАК ЭТИМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ,
ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА НА СТРАНИЦАХ III-V ЭТОГО РУКОВОДСТВА!

ТРЕКЕР ГЛАВ

УСПЕХ	ПРОВАЛ	ГЛАВА
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 1: прочтите стр. 1. После задания 1: прочтите стр. 17.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 2: прочтите стр. 2. После задания 2: прочтите стр. 19.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 3: прочтите стр. 3. После задания 3: если вы проиграли в задании, прочтите стр. 18.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 4: прочтите стр. 4. <i>Примечание: под некоторыми главами нет символа . Они завершаются с окончанием задания.</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 5: прочтите стр. 5.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 6: прочтите стр. 6. После задания 6: прочтите стр. 24.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 7: прочтите стр. 7.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 8: прочтите стр. 8.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 9: прочтите стр. 9. После задания 9: если вы проиграли в задании, прочтите стр. 26. Если вы победили , прочтите стр. 28.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 10: прочтите стр. 10.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 11: прочтите стр. 11.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 12: прочтите стр. 12. После задания 12: если вы проиграли в задании, прочтите стр. 30.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 13: прочтите стр. 13. После задания 13: прочтите стр. 32.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 14: прочтите стр. 14. После задания 14/15: прочтите страницу, которая соответствует исходу задания: Победили в задании 14: прочтите стр. 15. Проиграли в задании 14: прочтите стр. 16. Победили в задании 15: прочтите стр. 39. Проиграли в задании 15: прочтите стр. 40.

ДОСТИЖЕНИЯ

БРОК	ФИЛ	ДЖЕННИ	ПРОТНА
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



ПАМЯТКА ПО КАМПАНИИ

Чтобы начать или продолжить игру, выполните следующие шаги:

- 1. Начните главу.** Найдите в журнале кампании самый верхний ряд, не отмеченный галочкой. Прочтите указанную страницу комикса.
 - Следуйте инструкциям на этой странице: сыграйте партию, выполните задание, раскройте секреты или прочтите другие страницы.
- 2. После задания.** Отметьте в журнале кампании победу или проигрыш в задании. Затем проверьте, нужно ли вам прочесть ещё одну страницу комикса перед тем, как завершить главу.

Вы можете начать новую главу, следуя описанному выше шагу 1, или можете прерваться и продолжить в другой раз.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА ПО ХОДУ

В свой ход выполните следующие шаги:

- 1. Действия.** Выполните одно или два действия. Действия бывают двух видов:
 - Используйте карту действия.** Сыграйте с руки 1 карту ресурса на выбранную карту действия и примените её способность. Номинал вашей карты ресурса должен быть **выше**, чем номинал верхней карты стопки на этой карте действия.
 - Выполните своё особое действие.** Сбросьте 2 карты с руки, чтобы выполнить особое действие своего персонажа.
- 2. Добор карт.** Доберите карты из колоды ресурсов, чтобы у вас на руке снова было 4 карты. Это необязательно, если вы под угрозой нехватки времени.