

Skyrim: The Adventure Game

ЭРРАТА & FAQ

Следующая Эррата исправляет печатные ошибки, обнаруженные в *Skyrim: The Adventure Game*. Ошибки будут перечислены с указанием номера страницы, а изменения будут выделены **красным** цветом.

КНИГА ПРАВИЛ

Страница 2 - С благодарностью:

'Emil Pagliarulo'

следует читать

'Emily Pagliarulo'

Страница 6 - Компоненты:

'Маркеры Заданий игроков x16'

следует читать

'Маркеры Заданий игроков x12'

'Карты Заданий x296'

следует читать

'Карты Заданий x297'

На картинке 'Карты персонажей x6' изображены две Карты Персонажей Норда, хотя у каждого Персонажа только по одной карте. Замените вторую карту персонажа за первой на Карту Персонажа Империи.

'Карты Статуса x41'

следует читать

'Карты Статуса x40'

Страница 8 - Карты Персонажей:

'... она не считается Боевым действием'

следует читать

'... она не считается Боевым **действием**. Ее можно использовать только один раз за **Игровой Ход**, но она может быть использована в любой момент этого **Игрового Хода**.'

Страница 13 - Данмер, Карта Персонажа: 'Light Armor' это Навык Скрытности, поэтому он должен быть выделен **зеленым**, а не **красным**.

Страница 19 - Бродячие Монстры: Добавьте

следующее в конец третьего абзаца: '**Если игрок сбегает или побежден Бродячим Монстром, переместите его фигуру на 1 локацию в любом направлении.**'

Добавьте следующее в конец последнего

абзаца: '**В одной локации одновременно не может находиться более одного Бродячего Монстра. Если в результате перемещения два Бродячих Монстра окажутся в одной локации, Бродячий Монстр, перемещающийся в эту локацию, остановится в локации перед той, которая уже занята.**'

Страница 20 - Действия: В конце первого абзаца,

после слов "посетить Рынок", добавьте следующее: '**Встреча - это процесс взаимодействия с текстом карты с помощью действия.**'

Страница 21 - Ремесло: Добавьте следующее в

конец этого раздела: '**Чтобы создать Предмет, игрок должен сбросить необходимые Ресурсы. Затем игрок может просмотреть колоду предметов, выбрать предмет и добавить его в свой Рюкзак или ячейки.**'

Страница 29 - Красться, Внимание, Засада: Добавьте следующее в начало второго абзаца:

'**Подкрасться можно один раз в начале каждой Битвы.**'

Страница 30 - Действия Помощников:

'Враги не могут **убить** Помощников в Битве...'

следует читать

'Враги не могут **атаковать или убивать** Помощников в Битве...'

Страница 33 - Урон по Игрокам:

'Когда игроки получают любой вид урона, они сначала вычитают его из имеющейся у них брони того же типа. Например, если игрок с 3  получает 5  он должен вычесть атаку из брони, в результате чего получит 2 .

следует читать

'Когда игроки получают любой вид урона, они сначала вычитают из урона имеющуюся у них броню того же типа. Например, если игрок с 3  получает 5  он должен вычесть броню из урона, в результате чего получит 2 .

Страница 34 - Урон по Врагам:

'Атака игрока вычитается из Брони врага ...'

следует читать

'Броня врага вычитается из атаки игрока...'

Страница 34 - Соответствие атаки и брони: Добавьте следующее в конец второго абзаца: '

Если персонаж игрока получает урон от атаки, но у него нет подходящего типа брони, он получит полный урон от атаки. Это означает, что если игрок получает урон от атаки, имеющей два типа урона, а у него есть только один соответствующий тип брони, он получит весь урон от атаки.'

Страница 36 - Битва с Несколькими Врагами:

'Когда игроки атакуют '

следует читать

'Когда игроки атакуют (в том числе с помощью Подкрадывания) '

Страница 38 - Сюжетные Исследования:

'прочитайте карту, и разыграйте ее'

следует читать

' прочитайте карту и разыграйте ее'

Страница 39 - Пещера:

'Обычно это самые простые Подземелья.'

следует читать

'Обычно, это самые простые Подземелья.'

Страница 39 - Город Двимеров:

'Как правило это самые сложные Подземелья.'

следует читать

'Как правило, это самые сложные Подземелья.'

Страница 40 - Прохождение Подземелий:

'Однако по мере того, как игроки повышают свой уровень они удаляют'

следует читать

'Однако по мере того, как игроки повышают свой уровень, они удаляют'

Добавьте следующее в конец последнего абзаца: 'Этот процесс происходит один раз в конце игрового хода, а значит, повторные посещения одного и того же типа Подземелья в том же ходу будут становиться все сложнее.'

Страница 44 - Улучшение и Зачарование:

'Мантии можно Зачаровать более одного раза.'

следует читать

'Мантии можно Зачаровывать более одного раза, а также несколько раз одним и тем же Зачарованием.'

Добавьте следующее в конец этого раздела:

' Если Улучшенный или Зачарованный предмет продан, удалите с него все Улучшения или Зачарования и замешайте их обратно в колоду Улучшений/Зачарований.'

Добавьте следующее в конец этого раздела:

' Некоторые карты могут Усиливать предмет, к которому они прикреплены. Например, предмет с Зачарованием на Усиление  даст персонажу 1  в дополнение к уже имеющейся.'

Страница 50 - Карты Событий: Добавьте

следующее под примером: ' В большинстве

проверок Навыков вы можете тратить ресурсы, чтобы выполнить Натиск (см. Карты Заданий, ниже). В данном примере проверка Навыка карты События позволяет игроку сбросить один предмет, чтобы получить автоматический Успех. Таким образом, если вы потратите три предмета, то автоматически добьетесь успеха в испытании Навыка.'

SKYRIM: THE ADVENTURE GAME КАРТЫ - ЭРРАТА

Карта персонажа Данмера: 'Легкая броня' - это навык Скрытности, поэтому он должен быть выделен **зеленым**, а не **красным** цветом.

Карта Зачарования 'Resurgence': Добавьте **'Один раз за Мантию.'**

SKYRIM: THE ADVENTURE GAME КНИГА СЦЕНАРИЕВ - ЭРРАТА

Страница 7 - Кампания 2 Глава 1: Добавьте следующий текст перед 4 пунктами: 'Каждый игрок должен увеличить ,  или  на одно очко.'

ДОПОЛНЕНИЕ DAWNGUARD КНИГА ПРАВИЛ - ЭРРАТА

Страница 2 - Производство:

'Eatar Game Manufacturing Co.,Ltd'

следует читать

'Eatar Game Manufacturing Co., Ltd'

Страница 7 - Аргонианин, Карта Персонажа:

'Легкая броня' - навык Скрытности, поэтому должен быть выделен **зеленым**, а не **красным** цветом.

Страница 2 - С Благодарностью:

'Emil Pagliarulo'

следует читать

'Emily Pagliarulo'

ДОПОЛНЕНИЕ DAWNGUARD КАРТЫ - ЭРРАТА

Аргонианин, Карта Персонажа: 'Легкая броня' - навык Скрытности, поэтому должен быть выделен **зеленым**, а не **красным** цветом.

THE ELDER SCROLLS CALL TO ARMS ADVENTURER'S PRIMER - ЭРРАТА

Страница 1 - Подготовка к Битве: Уберите **'игровой коверик'**.



УГРОЗА

В: Может ли Первый игрок распределять Угрозу только на свои карты?

О: Нет. Первый игрок не является единственным кто решает, куда поместить Угрозу - он просто разыгрывает карту События каждый ход. Угроза может быть размещена в любом месте, где для нее есть место, и игроки должны обсудить между собой, куда она должна быть помещена.

ГЕРОИ ИГРЫ

В: Является ли способность Альтимера Illusion необязательной? Если она всегда используется, это может привести к тому, что враг ударит там, где в противном случае он бы промахнулся?

О: Способность Альтимера Illusion является необязательной. Вы не обязаны перебрасывать кубик врага, если не хотите этого делать.

В: Что касается способности Каджита Pickpocketing, сколько раз она срабатывает за Встречу? Она работает только в Подземельях?

О: Способность Pickpocketing срабатывает один раз за Встречу. Это значит, что вы можете сразиться с одним врагом или несколькими, которые соответствуют критериям, указанным в способности, но вы все равно получите столько же . Способность срабатывает в любой момент, когда вы сражаетесь с врагами, соответствующими критериям, - в Подземелье или в рамках Задания.

В: Когда срабатывает способность Каджита Pickpocketing?

О: В начале Встречи.

В: Означает ли способность Норда Battle Cry, то, что я получаю второе действие в дополнение к своему обычному действию?

О: Нет. Это значит, что за одно , вы можете остановить атаку врага, если предпримите действие Атаки.

В: Действует ли способность Данмера Flame Cloak и на него самого?

О: Нет.

В: Способность Имперца Restoration срабатывает только при лечении заклинаниями Restoration или при любом другом источнике лечения?

О: Она срабатывает только при использовании заклинаний Restoration.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

В: Что происходит, когда Бродячий Монстр достигает Крепости?

О: То, как Бродячий Монстр взаимодействует с Крепостями и игровым полем в целом, определяется картой, которая поместила его на поле. Если на карте указано, что Бродячий Монстр Ослабит Крепость, когда достигнет ее, то он ее Ослабит. Карты, помещающие Бродячих Монстров, обычно убирают жетон после того, как Крепость будет Ослаблена. В остальном они могут перемещаться по Крепостям, как по любым другим локациям. Бродячий Монстр, начинающий свой ход в Крепости, будет игнорировать эту Крепость до конца своего хода.

В: Когда перемещаются Бродячие Монстры?

О: Бродячие Монстры перемещаются, когда на это указывает карта События.

В: Если Бродячий Монстр и несколько игроков оказываются в одной локации, игроки сражаются с Бродячим Монстром как одна группа? Могут ли игроки отказаться от битвы?

О: Все игроки должны сразиться с Бродячим Монстром как одна группа.

ПОСЕЩЕНИЕ РЫНКА

В: Сколько действий я могу совершить на Рынке за ход?

О: Вы можете совершать столько действий на Рынке за ход, сколько захотите, со следующими ограничениями:

- ❖ Вы должны находиться в Крепости.
- ❖ Крепость не должна быть Ослаблена.
- ❖ Продавать Предметы, покупать Ресурсы, Улучшать и Зачаровывать Предметы можно столько раз за ход, сколько игрок захочет, при условии, что у него есть ресурсы для этого.

Вы можете покупать или создавать Предметы, занимаясь Ремеслом и покупать Лошадь только один раз за ход.

В: Вы можете продавать Ресурсы?

О: Нет.

В: Вы можете продавать Заклинания?

О: Заклинания можно продавать, как и любые другие предметы, если на них указана цена. Она находится в левом нижнем углу карты.

КРЕПОСТИ И БЕСПОРЯДКИ

В: Я добрался до Крепости, которая уже однажды была Ослаблена. Могу ли я сделать что-нибудь на Рынке, например, заняться Ремеслом?

О: Нет. Все действия, связанные с Рынком, недоступны в Крепости, которая была Ослаблена хотя бы раз.

В: Я добрался до Крепости, которая была дважды Ослаблена. Нужно ли мне платить 5  если я не хочу заходить в Крепость или если я хочу просто пройти мимо нее?

О: Нет, не нужно. Вы можете прибыть в Крепость, которая была дважды Ослаблена, и не платить 5 , но тогда вы не сможете взаимодействовать ни с чем (например, с Рынком или удалением Угрозы) в Крепости. Также не нужно платить, чтобы перемещаться через Ослабленную Крепость.

В: Платя 5  чтобы снять 1 , я также получаю доступ к Крепости?

О: Нет. Вам придется заплатить 5  дважды - один раз, чтобы получить доступ в Крепость, и второй раз, чтобы снять . Чтобы снять , нужно находиться в самой Крепости, а для этого придется заплатить пошлину, если она есть.

В: Удаление  с Крепости - это действие?

О: Нет.

ЦЕЛИ КАРТ ЗАДАНИЙ

В: Карта Задания Встреча требует, чтобы я "очистил" трех . Должен ли я сражаться с ними всеми сразу?

О: Нет. Когда во Встрече требуется уничтожить врагов, вы разыгрываете карты, как если бы исследовали Подземелье с тремя отдельными Встречами. Если вам нужно сразиться с несколькими врагами одновременно, на карте будет написано "в одной Встрече".

В: Я завершил Встречу, в которой сражался с врагом 0-го и 1-го уровней. Моя  находится на пороге, отмеченном "1". Удалю ли я обе эти карты Подземелья из игры, как если бы я сражался с ними в Подземелье?

О: Да. Карты Подземелий низкого уровня всегда удаляются из игры после победы над ними в конце игрового хода, независимо от того, где они были взяты.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

В: Когда срабатывают эффекты, позволяющие мне получить кубики для проверки Навыков (например, Ring of Luck)? Могу ли я добавить их после броска?

О: Эффекты, позволяющие вам получить кубики для проверки Навыков, действуют в тот момент, когда вы бросаете кубики для проверки Навыков, а не после этого.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

В: Когда происходит потеря  при использовании способностей вроде Berserk Орсимера?

О: Подобные эффекты возникают, когда вы объявляете свое действие, то есть во время пятого шага Боевого Раунда.

КРАСТЬСЯ, ВНИМАНИЕ, ЗАСАДА

В: Помогает ли Sneak (X) в проверках навыка Скрытности вне битвы?

О: Нет. Он предназначен исключительно для Подкрадывания перед битвой.

В: Что-нибудь произойдет, если я провалю действие "Подкрасться"?

О: Если вы не сражаетесь с противником с чертой Засада, при провале действия Подкрасться ничего не происходит, кроме того, что вы теряете ход. Если вы не смогли Подкрасться к противнику с чертой Засада, то он совершит Засаду.

В: Мешает ли мне экипированная Тяжелая Броня проходить проверки на Скрытность вне Встреч?

О: Нет. Она запрещает Подкрадываться только во время Встреч.

В: Что произойдет, если я Зачарую Тяжелую Броню Чарами Muffle? Могу ли я теперь Красться в Тяжелой Броне?

О: Зачарование Тяжелой Брони Чарами Muffle даст вам Sneak (1). Если бы у вас была такая экипировка, вы все равно не смогли бы подкрадываться - это связано с тем, что ношение Тяжелой Брони не позволяет игроку использовать Подкрадывание во Встречах. Muffle не нарушает этот пункт; он просто дает вам Sneak (1).

ЛОВУШКИ

В: Является ли обезвреживание Ловушки с помощью проверки Навыка Взлом единственным способом ее обезвредить?

О: Нет. Вы можете сражаться с ловушкой, как с любым другим врагом; однако это должно произойти после того, как все эффекты от ловушки будут выполнены. Этот процесс фактически работает как битва с обычным врагом, но без действия "Подкрасться".

В: Можно ли Блокировать или Парировать эффект Ловушки?

О: Да, при условии, что у вас есть действие, которое вы можете потратить на Блокирование или Парирование, как обычно. Игрок, решивший обезвредить ловушку, не сможет блокировать или парировать, потому что он потратил свой Боевой Раунд на попытку обезвредить устройство.

В: Сколько раз я могу попытаться обезвредить Ловушку?

О: Один раз, в начале Битвы. Если в этот момент ловушка не будет обезврежена, с ней придется сражаться, как с любым другим врагом.

ДЕЙСТВИЯ ВРАГА – ПРИЗЫВ

В: Враги, введенные в игру Призывом, приносят награды, как обычно?

О: Да.

ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩНИКОВ

В: Если мой Помощник убивает врага, могу ли я использовать свои Чары Soul Trap?

О: Нет, потому что не вы убили врага.

ПРИЗЫВ (ИГРОКИ)

В: У меня есть Помощник или Призванное существо и Призыв через секунду. Когда нужно выполнить бросок на действия Помощника я должен выполнять бросок отдельно для каждого Помощника и Призванного существа?

О: Да.

В: Нужно ли мне держать заклинание Призыва в ячейке, пока у меня есть Призванное существо?

О: Нет. Призванные существа требуют от вас только оплаты  в начале Боевого Раунда, чтобы удержать их рядом с собой. Это означает, что после произнесения Заклинания вы можете переместить его в Рюкзак (следуя обычным правилам для этого) и достать оттуда что-нибудь более полезное, и при этом ваше Призванное существо будет с вами.

В: Могут ли Призванные существа быть убиты или атакованы?

О: Призванные существа ведут себя так же, как и Помощники, и поэтому не могут быть убиты или атакованы в Битве.

В: Может ли Призванное существо атаковать в тот же ход, когда оно было Призвано?

О: Нет. Это связано с тем, что Призыв происходит на шестом шаге Боевого Раунда (так как это Особое Действие), в то время как Помощники и Призванные существа атакуют на четвертом шаге.

В: Если мое Призванное существо убивает врага, могу ли я использовать Чары Soul Trap?

О: Нет, потому что не вы убили врага.

ОТДЫХ

В: Когда во время Боевого Раунда я могу Отдохнуть?

О: Отдых - это Особое действие, поэтому оно выполняется во время шестого шага Боевого Раунда. Список шагов Боевого Раунда можно найти в разделе "Последовательность Битвы" в Книге Правил.

РЕШАЮЩИЙ УДАР

В: Если я вылечил себя после Решающего Удара, то всем врагам, которые меня атакуют, нужно будет снова нанести Решающий Удар?

О: Да. Это означает, что (если вы хотите играть рискованно) вы можете дойти до Решающего Удара, вылечиться, а затем снова попасть под Решающий Удар.

ПОБЕГ ИЗ БИТВЫ

В: Если несколько игроков бегут из битвы, добавлять ли  один раз для всей группы или по одному  за игрока?

О: Один  за игрока.

БИТВА С НЕСКОЛЬКИМИ ВРАГАМИ

В: Я сражаюсь с несколькими врагами. Что произойдет, если мне удастся убить крайнего левого врага до того, как он сможет атаковать?

О: Результат броска будет применен к следующему врагу.

ИЗМЕНЕНИЕ ЭКИПИРОВАННЫХ ПРЕДМЕТОВ

В: Сколько предметов я могу поменять между своими ячейками и Рюкзаком?

О: Вы можете поменять между этими двумя областями столько предметов, сколько захотите, при условии, что эти предметы являются оружием, безделушками, заклинаниями или зельями и вы можете оплатить их .

В: Могу ли я поменять Заклинание в своей ячейке на предмет в Рюкзаке?

О: Да. В этом смысле Заклинания работают так же, как и любой другой предмет.

В: Сохраняют ли карты с пассивным эффектом (например, Guardian Circle) свое действие, пока они находятся в Рюкзаке?

О: Нет. Как и любой другой предмет, они должны находиться в ячейке, чтобы эффект действовал.

В: Могу ли я вне битвы менять предметы между Рюкзаком и ячейками?

О: Да. Вы можете делать это в любое время, так часто, как захотите, и бесплатно.

НАГРАДЫ

В: Когда именно вы получаете награду за победу над врагом?

О: После победы над всеми врагами в одной Встрече. Это означает, что вы можете завершить одну Встречу, получить награду, а затем использовать ее в последующих Встречах.

СЮЖЕТНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

В: Что произойдет, если мне нужно вытянуть карту Дикого Места или Города, а колода пуста?

О: Вы перемешиваете стопку сброса соответствующей колоды, а затем используете ее для формирования новой колоды, из которой вы будете брать карты.

В: Я провалил проверку Навыков на карте Дикого Места или Города. Помешает ли это мне получить Помощника или Задание, указанное на карте?

О: Нет, вы можете приобрести все, что указано в нижней части карты.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ

В: Есть ли разница между побегом из Битвы и выходом из Подземелья в перерыве между Встречами?

О: Да. Игрок может сбежать из Битвы, чтобы покинуть Встречу, в начале любого хода игрока. Он немедленно покидает Битву и добавляет  на любую карту, на которой есть для него место. Помните, что  выдается за игрока, поэтому если из Битвы выйдут несколько игроков, то нужно будет добавить несколько . Затем Битва продолжается без них.

Игроки могут выходить из Подземелья между Встречами без штрафов. Помните, что выход из Битвы в Подземелье в середине Встречи влечет за собой штрафные санкции, перечисленные в Книге Правил.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ

В: Я вытянул карту, на которой мне указано сражаться с врагами. В каких случаях я получаю дополнительную карту Сокровищ за нанесение Последнего удара?

О: Если карта говорит, что вам нужно очистить Подземелье, вы получаете дополнительное Сокровище, как обычно. Обычно на картах указывается один из символов типа врага, который должен завершить Подземелье. Если вы сражаетесь с врагом вне Подземелья (например, с врагом из Пронумерованной колоды), вы не получите дополнительную карту Сокровищ.

В: Что произойдет, если мне нужно вытянуть карту Подземелья, а колода Подземелья пуста?

О: Вы перемешиваете стопку сброса колоды Подземелий, формируете новую колоду Подземелий, а затем берете карту из колоды Подземелий, как обычно.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

В: Могу ли я изучить один и тот же Навык несколько раз?

О: Нельзя. Выбирая новый жетон Навыка, вы должны выбрать из резерва (область сбоку от игрового поля, где хранятся жетоны) тот, который вы еще не выучили. Если вы уже выучили "Скрытность" и хотите взять еще один жетон Навыка "Скрытность", то вы не соответствуете условиям для выбора жетона, "который вы еще не выучили".

В: Сохраняется ли  после Повышения Уровня?

О: Нет. Весь  используется по мере Повышения Уровня.

НАВЫКИ СКРЫТНОСТИ

Вопрос: Как работает Навык Красноречия (Легендарный)?

О: Он позволяет вам взять дополнительную карту при первом розыгрыше, когда вы покупаете Предметы на Рынке. Он также снижает стоимость первого розыгрыша до нуля .

УЛУЧШЕНИЕ И ЗАЧАРОВЫВАНИЕ

В: Когда я продаю предмет, который был Улучшен или Зачарован, увеличивают ли Улучшения или Зачарования количество , которое я получаю?

О: Нет.

В: Я успешно прошел испытание Навыков, и награда за него включает в себя Улучшение или Зачарование предмета. Выбираю ли я предмет, который будет Улучшен или Зачарован, до или после вытягивания карты Улучшения/Зачарования? Могу ли я заплатить Ресурсы за дополнительные опции, как обычно?

О: Вы выбираете предмет перед вытягиванием. Трата Ресурсов на дополнительные опции и Навыки будет происходить как обычно.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

В: Применяются ли правила начала новой кампании (например, перераспределение треков ,  и ) при начале Кампании 2 после завершения Кампании 1?

О: Нет. Потому что это самостоятельные истории, а правила начала новой игры созданы для того, чтобы соединить одну игру или Кампанию, сыгранную за несколько сессий.

СВОБОДНЫЙ РЕЖИМ

В: Используются ли Основные Задания в Свободном Режиме?

О: Нет.

В: Включены ли карты Событий Свободного Режима в Кампанию?

О: Нет.

В: Я не могу найти свои карты Событий Свободного Режима. Могу ли я продолжать играть в Свободный Режим без них?

О: Да. Вы можете заменить эти карты на любую другую комбинацию карт Событий из коробки, минимум - пять карт. Основная цель карт Событий Свободного Режима - обеспечить большее количество Бродячих Монстров, но в Свободный Режим можно играть и без них.

ПРЕДМЕТЫ

В: Если у моего персонажа есть предмет, увеличивающий его Здоровье, Выносливость или Магию, вступают ли в силу правила, зависящие от значения этих характеристик (например, удаление карт низкого уровня из колоды Подземелий, Бродячие Монстры или количество использования Натиска)?

О: Да. Правила, подобные этим, учитывают общее значение характеристики, независимо от того, было ли это значение получено с помощью предметов или за счет Повышения Уровня.

В: Если у меня есть предмет в обеих руках (например, меч в одной руке и щит в другой или два оружия), могу ли я использовать оба предмета в одном Боевом Раунде?

О: Нет. Игроки получают только одно действие за Боевой Раунд. Но иметь разные предметы в каждой ячейке все равно полезно, так как это дает игроку более широкий выбор действий в битве.

В: Нужно ли мне иметь соответствующий Навык, чтобы использовать действие, указанное на карте предмета?

О: Чтобы использовать действие, указанное на карте предмета, вам не нужен соответствующий Навык. Если у вас нет соответствующего Навыка, вы просто бросаете 3 кубика, как в любой другой проверке Навыков, где у вас нет соответствующего Навыка.

В: Нужно ли мне иметь соответствующий Навык на предмете, чтобы воспользоваться любыми пассивными эффектами на карте?

О: Нет, не нужно. Например, вы можете воспользоваться пассивной способностью Guardian Circle, не имея Навыка Restoration. Навыки существуют в первую очередь для того, чтобы добавлять дополнительные кубики для проверки Навыков при проверке Навыков, а не для того, чтобы определять, какие предметы игрок может использовать, а какие нет.

В: Как работает Защита на таких предметах, как Glass Shield?

О: Это необычное действие, поскольку оно может быть использовано вне обычной последовательности Боевого Раунда. Защита не считается действием, и вам просто нужно потратить соответствующее количество , чтобы получить ее эффект. Одна часть урона врага, предназначенная для другого игрока, будет нанесена вам, используя вашу броню, как если бы первоначальная атака была направлена на вас. Защиту можно использовать только один раз за действие врага в каждом Боевом Раунде, при условии, что у вас есть , чтобы заплатить за нее.

В: Как действует заклинание Chaos на Hysteria Illusion?

О: Вы платите 2 . Затем вы бросаете кубик для проверки Навыков. Вы применяете к врагу эффект, соответствующий выброшенному символу на кубике проверки Навыков.

В: Требуют ли карты, обладающие пассивным эффектом (например, Guardian Circle), постоянной оплаты, чтобы их эффект оставался активным?

О: Нет. Подобные примеры часто представляют собой Заклинания с продолжающимся эффектом. Однако механически эти карты ведут себя как карты брони - эффект всегда в игре, пока карта экипирована. Заклинания, Призывающие существо, не зависят от этого и должны оплачиваться  как обычно.

В: У меня есть четыре комплекта экипировки (Warrior, Steed, Shadow and Mage), которые ссылаются на Комплект Брони. Что такое Комплект Брони? Как он работает?

О: Комплект Брони - это набор снаряжения, который, будучи собранным вместе, дает игроку дополнительные бонусы. На каждом предмете из комплекта будет указано, какие еще предметы необходимо иметь в ячейках, чтобы разблокировать бонусы. Чтобы получить бонус, игрок должен экипировать все предметы из Комплекта Брони - неполный комплект не дает бонуса.

В: Не могли бы вы объяснить, как устроена нижняя часть карты предмета?

О: Символ в левом углу обозначает стоимость предмета в . Именно столько вы получите при продаже или покупке предмета. Значок в правом нижнем углу объясняет стоимость Зачарования и Улучшения (в соответствующем порядке, сверху вниз) предмета. Между этими двумя значками находится стоимость Ремесла. Здесь указано количество определенных ресурсов, необходимых для изготовления предмета на Рынке.

Не все предметы обладают всеми тремя элементами. Если на карте предмета отсутствует какой-либо из этих трех элементов, данная механика к нему не применима. Например, если у предмета нет стоимости Ремесла, его нельзя создать.

В: Как действует Disrupt на заклинание Telekinesis?

О: Disrupt используется во время 5-го шага Боевого Раунда. Вы объявляете действие, как обычно, а затем выбираете любое действие, которое может совершить враг. Это должно быть одно из трех действий, которые могут выполнять противники (Атака, Лечение или Призыв). Поскольку враг уже выбрал свое действие во время 3-го шага, использование Disrupt фактически отменяет действие, которое враг выбрал ранее. Выбранное действие противника выполняется на 7-м шаге, как обычно.

КАРТЫ СТАТУСА

В: Как долго действуют карты Статуса?

О: Карты Статуса действуют до тех пор, пока игрок их имеет. Например, у игрока есть карта Статуса Blessing of Mara. Каждый раз, когда он использует свое действие, чтобы исследовать Крепость, он тянет дополнительную карту  и выбирает из них карту, которую хочет исследовать. Этот бонус сохраняется до тех пор, пока карта Статуса не будет сброшена.

В: Позволяет ли Malacath's Strength использовать Двуручное оружие с Навыком Одноручное оружие?

О: Нет. Это позволяет вам пользоваться Двуручным оружием в одной руке, а не в двух, как обычно. Это означает, что вы можете использовать два Двуручных оружия или Двуручное оружие с другим Снаряжением или Заклинанием. Однако Навык, с помощью которого вы используете Двуручное оружие, всегда будет Двуручное оружие.

В: У меня есть одна из карт Статуса Bounty, и, войдя в Крепость, я подвергаюсь нападению стражи Крепости. Потратит ли это мое действие за ход? А если я решу заплатить 5 ?

О: В обоих случаях это будет считаться вашим действием, использованным за ход.

КАРТЫ ЗАДАНИЙ

В: Я вытянул карту Задания 241 Internal Conflict. Как карта S54 Mephala's Receptacle взаимодействует с этой картой?

О: Если вы экипированы S54 и пытаетесь пройти проверку Навыков на этой карте Диких Мест,  добавляется ко всем броскам.

В: Как работает карта Задания 30 Paltry Company Part 1?

О: Вы размещаете маркер  на Solitude. Текст в разделе Цель начинается только на следующий ход после того, как вы достигнете Solitude. Как только вы достигли Solitude, у вас есть время, пока карта Задания больше не сможет получить , чтобы добраться до Windhelm.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В: Как работает механика Натиска в Мировом Задании Preparing for the Storm?

О: Каждый сброшенный вами предмет дает вам  к проверке Навыков. Это значит, что при достаточном количестве предметов вы сможете пройти проверку навыков даже без бросков кубиков.

SKYRIM: THE ADVENTURE GAME

КОМПОНЕНТЫ - FAQ



В: Я смотрю на игровое поле. Что означает символ +1  в Riften, Solitude и Windhelm?

О: Игроки, продающие предметы на Рынке в Крепостях с этим символом, получают дополнительное .

В: Есть ли разделитель для карт от 700 и выше?

О: Нет.

В: Разбирая игру, я заметил, что несколько карт отсутствуют. Есть ли карты с несуществующими номерами?

О: Следующие карты отсутствуют в игре: T7, S18, 404, 529 и 530

SKYRIM: THE ADVENTURE GAME

КНИГА СЦЕНАРИЕВ - FAQ



В: Я завершаю Главу, имея в игре активную карту События и карту Мирового Задания. В стопке сброса колоды Событий также есть карты. Какие из этих карт будут замешены обратно в колоду Событий в новой главе?

О: Активная карта События и все карты Мирового Задания замешиваются обратно. Стопка сброса колоды Событий также замешивается обратно в колоду Событий. Только те карты, которые были удалены из игры, никогда не возвращаются в колоду. Карты сами подскажут вам, когда их следует убрать из игры.

КАМПАНИЯ 1, ГЛАВА 1

В: С какими картами Снаряжения персонажи начинают эту Главу?

О: Игроки могут выбрать любые два предмета Снаряжения из колоды Снаряжения. Это единственное место, откуда они могут выбирать - они не могут выбирать Снаряжение из любой другой колоды.

КАМПАНИЯ 2 - ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

В: Могу ли я сохранить Легендарный Навык между Кампаниями 1 и 2?

О: Нет. Вместо этого вы сохраните нелегendarную версию этого Навыка.

КАМПАНИЯ 2 ГЛАВА 2

В: Как работает механика Stormcloak против Imperial при игре в Одиночном режиме?

О: Вы должны выбрать одну карту Персонажа, чтобы стать противоположной стороной Гражданской войны от игрока. В Одиночном режиме используется две карты персонажей (см. "Одиночный режим" в Книге Правил).

ДОПОЛНЕНИЕ DAWNGUARD КНИГА ПРАВИЛ - FAQ



НОВЫЕ ГЕРОИ

В: Нужно ли Бретону иметь заклинание *Conjuration* , чтобы воспользоваться способностью *Conjuration* на своей карте Персонажа?

О: Да.

ДОПОЛНЕНИЕ FROM THE ASHES КОМПОНЕНТЫ - FAQ



В: Считаются ли *Ghosts of Cyrodiil* Бродячими Монстрами?

О: Да.

ДОПОЛНЕНИЕ FROM THE ASHES - FAQ



В: Сколько карт в этом дополнении?

О: Полный список карт в этом дополнении можно найти по этой ссылке:

<https://www.modiphius.net/pages/skyrim-downloads>

MODIPHIOUS
ENTERTAINMENT

Modiphius Entertainment, 39 Harwood Road,
London, SW6 4QP, United Kingdom.

Modiphius Entertainment Product Number: MUH106023.

© 2023 Bethesda Softworks, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.
The Modiphius Entertainment logo is © Modiphius Entertainment.
All rights reserved to their respective owners.

Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in a historical context.

