GLOOMHAVEN

JAWS OF THE LION

Мрачная гавань: Львиный оскал

Руководство по обучению игре

Добро пожаловать в «Мрачную гавань»! Это полностью **кооперативная** игра, в которой игроки сценарий за сценарием совместно проходят кампанию. Вам потребуется не одна партия, чтобы пройти её, но, окончив любой сценарий, вы легко сможете продолжить игру. В этой книге на примере первых пяти сценариев вы познакомитесь с основными принципами игры. Рекомендуем вам играть параллельно с чтением этой книги. Каждый раз, когда на полях книги вам встретится символ !, выполняйте в ходе игры описанные в тексте указания.

Для начала возьмите «Книгу сценариев». На передней обложке находится вступление к сюжету кампании и указание на то, что вам становится доступным первый сценарий. Предполагается, что сценарий нужно проходить до тех пор, пока вы его успешно не завершите. Затем вы сможете приступить к следующему сценарию. Если вы успешно завершите первый сценарий, вам станет доступным второй сценарий и так далее. Теперь прочтите текст на передней обложке «Книги сценариев». Затем, получив соответствующее указание, возвращайтесь сюда, на с. 3, к «Правилам первого сценария».

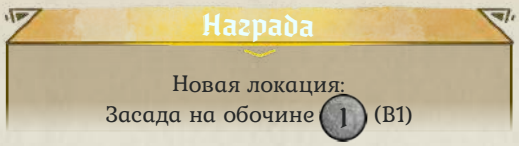


Содержание

Вступление 1
Правила первого сценария 3
Подготовка игровой области 4
Особенности "Книги сценариев" 5
Процесс игры 6
Выбор карт 6
Определение инициативы 7
Ход персонажа 7
Движение 7
Атака 8
Дальняя и ближняя 8
Карты модификаторов атаки 8
Преимущество и затруднение 8
Нанесение урона монстру и его убийство 9
Линия видимости 9
Цель 9
Получение урона 9
Состояния 9
Лечение 10
На себя 10
Предоставление способностей 10
Уничтожение препятствий 10
Ход монстра 10
Карты характеристик монстров 10
Выбор монстрами целей 11
Движение монстра 11
Атака монстра 11
Получение персонажем урона и изнурение 12
Конец раунда 12
Передышка 12
Закончились карты 12
Завершение первого сценария 13
Бланк персонажа 13
Улучшение карт 13
"Сохранение" 13
Правила второго сценария 14
Особенности нового сценария 14
Монеты 14
Жетоны сокровищ 14
Жетоны ловушек 14
Двери 14
Механики новых способностей 15
Стандартные способности 15
Способности, уходящие в стопку "Потери" 15
Добыча 15
Эффекты области 15
"Оттолкнуть" и "Притянуть" 16
Новое отрицательное состояние: "Разоружение" . . 16
Отмена урона путём "потери" карт 16
Проигрыш сценария 16
Новые механики монстров 17
Колоды способностей монстров 17
Взаимодействие монстра с ловушками 17
Дальние атаки монстров 18
Завершение второго сценария 18
Запись количества золотых 18
Взаимодействие с городом: предметы 19
Покупка, продажа предметов и их обмен 19
Использование предмета: потраченный, повёрнутый, постоянный 19
Правила третьего сценария 20
Особенности нового сценария 20
Труднопроходимая местность 20
Разрыв раздела 20
Механики новых способностей 20
Опыт 20
Продолжительные эффекты 21
Щит 21
Прыжок 21
Новые состояния: "Проклятие", "Благословение", "Отравление", "Рана" 22
Долгий отдых 22
Выбор монстрами нескольких целей для атаки 22
Продолжительные эффекты монстров 23
Завершение третьего сценария 23
Запись полученного опыта 23
Навыки 24
Новый способ взаимодействия с городом: события . . . 24
Правила четвёртого сценария 25
Дополнительная книга сценариев 25
Новые правила подготовки 25
Полная колода способностей монстра 25
Появление монстров 25
Планшет стихий 25
Боевые задачи 25
Механика новых способностей: стихии 26
Особенность нового сценария: ключевые объекты . . . 27
Завершение четвёртого сценария 27
Индивидуальная награда 27
Резерв карт и составление руки карт 27
Правила пятого сценария 28
Механики босса 28
Невосприимчивость к состояниям 28
Особые способности 28
Масштабирование характеристик 28
Завершение пятого сценария 28
Новый способ взаимодействия с городом: повышение уровня 29
Получение карт способностей более высокого уровня 29
Увеличение максимального количества очков здоровья и получение навыков 29
Уровень сценария 29
Заключительные правила 30

Правила первого сценария

Возможно, вы заметили это в «Книге сценариев»:



Это означает, что *с листа наклеек вам нужно взять первую наклейку с названием «Засада на обочине» и приклеить её на городское поле на ячейку «B1» так, чтобы совпал рисунок.*



Эти наклейки не отклеиваются. Если вы не хотите вносить в игру непоправимые изменения, можете не клеить наклейки и отслеживать достижения отряда любым другим способом.

Городское поле позволяет отслеживать, какие сценарии вам стали доступными. Сейчас вам доступен только первый сценарий, но по мере прохождения кампании вам будет доступно больше вариантов. Однако отложите пока в сторону городское поле.

Прежде чем начать первый сценарий, каждый игрок должен выбрать персонажа, за которого он будет играть. Вам доступны четыре **персонажа**, и в игре могут принять участие до четырёх игроков.

Играете в одиночку?

Если вы собираетесь играть в одиночку, вам потребуется одновременно управлять двумя разными персонажами. Заметьте, что это более сложный вариант игры. Если играют от 2 до 4 человек, настоятельно рекомендуем, чтобы каждый игрок управлял лишь одним персонажем.

Чтобы выбрать персонажа, *возьмите конверты и маленькие коробочки с символами четырёх персонажей и достаньте содержимое:*



Подрывник: *ближние атаки и уничтожение препятствий*



Алый страж: *защита и контроль монстров*



Рубака: *дальние атаки и добыча*



Хранительница Пустоты: *лечение и поддержка*

В маленьких коробочках находятся фигурки персонажей, а в конвертах — планшеты персонажей. На лицевой части планшета персонажа изображён портрет персонажа, а на обороте приведено описание персонажа. Выбрав персонажа, игрок берёт себе **фигурку** и **планшет**, прямоугольный **жетон инициативы** из зип-пакета персонажа, **счётчик здоровья/опыта** из коробки игры, **колоду маленьких карт без предупредительной пометки** и **первые 7 карт из колоды больших карт без предупредительной пометки**. Эти колоды карт находятся в конверте персонажа. Одна из 7 карт — это **памятка игрока**, остальные шесть — **карты способностей** с буквой «A» на изображении короны под названием карты. Теперь в конверте должны остаться две колоды карт с предупредительными пометками, памятка для большой колоды, блокнот персонажа, лист с круглыми жетонами персонажа.



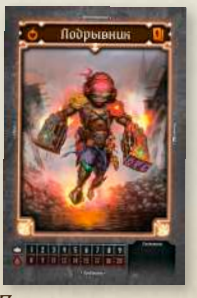
Фигурка



6 карт с буквой «A»



Колода маленьких карт

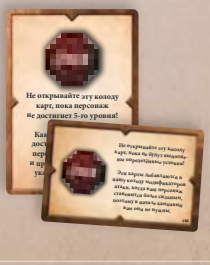


Планшет персонажа



Счётчик здоровья/опыта

Примечание: *Эти карты вам пока не нужны!*





Жетон инициативы



Памятка

Подготовка игровой области



Теперь, используя эти и другие компоненты, мы приступим к подготовке первого сценария.

Положите перед каждым персонажем планшет персонажа 1, памятку игрока 2, шесть карт способностей уровня «А» 3, колоду модификаторов атаки (колоду с маленькими картами) 4 и счётчик здоровья/опыта 5. Прокрутите красный диск счётчика здоровья так, чтобы его значение соответствовало значению красной цифры под белой цифрой 1 на нижней части планшета персонажа. Пока не обращайте внимания на синий диск счётчика здоровья/опыта.

Очки здоровья 1-го уровня (алый страж)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	12	14	16	18	20	22	24	26

Поместите жетон инициативы персонажа 6 рядом с центром стола.

Откройте «Книгу сценариев» на 1-м сценарии 7 и положите её на середину стола. В книге изображено состоящее из **клеток** поле сценария, на котором вы будете играть.

Теперь каждый игрок может поместить своего персонажа на одну любую стартовую клетку, обозначенную символом 8. Одну клетку может занимать только один персонаж!

Возьмите зип-пакет с монстрами «Вермлинги-налётчики». Достаньте из него картонные фишки, большую квадратную карту характеристик и жетон инициативы, который нужно положить к остальным жетонам инициативы 6. Маленькие карты в этом сценарии вам не нужны. Положите карту характеристик в один из конвертов с 6 делениями (его вы найдёте в коробке) так, чтобы был виден участок с цифрой 1 в верхнем левом углу 9. Положите этот конверт рядом с «Книгой сценариев».

Теперь поместите фишки монстров в белые или жёлтые пластиковые подставки (их вы найдёте в коробке игры) и поставьте их на поле в «Книге сценариев» 10 согласно следующим правилам.

1. Этот символ указывает, монстра какого типа и какой категории нужно размещать на определённой клетке. При размещении монстров учитывайте только 1 метку из трёх: верхнюю — для 2 персонажей, среднюю — для 3 персонажей и нижнюю — для 4 персонажей.



2. Если метка чёрного цвета, не ставьте фишку монстра для этого количества персонажей, если белого — поставьте фишку обычного монстра (фишка в белой подставке), если жёлтая — поставьте фишку мощного монстра (фишка в жёлтой подставке). На каждой фишке монстра указан номер. Перед тем как поставить фишки монстров на поле, их необходимо перемешать.

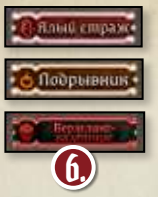






Номер фишки























Возьмите пластиковую жетонотеку (11) и положите её рядом с «Книгой сценариев». Из коробки игры возьмите колоду из 20 карт модификаторов атаки «М» (12) и положите её рядом с картой характеристик монстра (*не* добавляйте карт «ПРОКЛЯТИЕ» и «БЛАГОСЛОВЕНИЕ» (13)). Это колода модификаторов атаки монстров. Перемешайте эту колоду и все колоды модификаторов атаки персонажей.



Особенности «Книги сценариев»

В «Книге сценариев» много важной информации, на которую стоит обратить внимание:

А **Номер сценария**, его **название** и **координаты локации на городском поле** для удобства использования.

Б **Задача сценария.** Выполнив её, вы успешно завершаете сценарий. В данном случае необходимо убить всех находящихся на поле монстров.

В **Элементы сценария.** Здесь перечисляются монстры (из коробки) и жетоны (из жетонотеки), которые необходимо разместить на поле. В данном случае нужны лишь фишки вермлингов-налётчиков.

Г **Раскладка поля.** В первом сценарии одного разворота «Книги сценариев» достаточно для изображения поля сценария. В дальнейшем вам может понадобиться отдельная страница из «Дополнительной книги сценариев».

Д **Текст вступления.** *Прочтите его сейчас.* !

Е **Текст особых правил.** *Прочтите его после вступления.* Здесь описывается дополнительная информация, не предусмотренная обычными правилами. !

Ж **Текст заключения.** Прочтите его лишь тогда, когда вы успешно завершите сценарий.

З **Награда** за успешное завершение сценария. Прочтите после заключения.

И **Памятки.** Читайте их при необходимости во время прохождения сценария.

К **Изображения препятствий** на поле сценария. Они обозначаются клетками с зелёными границами. На клетки препятствий нельзя передвигаться.

Л **Изображения стен** на поле сценария. Поле каждого сценария обведено жирной тёмной линией. Эта линия считается стеной, и её нельзя пересекать.

Процесс игры

Теперь, всё подготовив, вы можете начать игру! Сценарий разыгрывается на протяжении серии **раундов**. В каждом раунде все игроки выбирают, какие карты способностей они будут разыгрывать. На основе инициативы выбранных карт определяется порядок инициативы, т.е. порядок **хода** персонажей и монстров в этом раунде. Когда все **фигурки** (**персонажи** и **монстры**) на поле совершат ходы, раунд завершается и начинается новый раунд.

Каждый раунд состоит из следующих этапов:

1. **Выбор карт**
2. **Определение инициативы**
3. **Ходы персонажей и монстров**
4. **Конец раунда**

Разберём первый этап первого раунда.

Выбор карт

В начале раунда все игроки *одновременно и тайно выбирают по 2 карты способностей со своей руки из 6 карт и кладут их перед собой лицевой стороной вниз*. Во время этого этапа игроки могут обсуждать стратегию и делать общие заявления о том, какие действия планируют совершить в текущем раунде. Однако игроки не должны показывать друг другу свои карты на руках и сообщать их названия, а также любые числовые показатели на картах.

Одну из двух выбранных карт игрок должен назначить **картой инициативы**. Исходя из значения инициативы, указанного в центре этой карты (1), определяется инициатива персонажа на этот раунд (первым совершает свой ход тот, у кого **наименьшее значение инициативы**). Положите карту инициативы лицом вниз под другую карту так, чтобы после того, как игроки перевернут и раскроют выбранные ими карты, карта инициативы оказалась сверху и было видно её значение инициативы.





В свой ход персонаж применяет верхнюю способность (2) с одной из двух разыгранных им карт и нижнюю способность (3) — с другой **в каком угодно порядке**.

Мы пока не рассмотрели особенности применения этих способностей, но простые текстовые описания в голубых блоках на картах (4) должны помочь вам с ними разобраться. Если вы не знаете, какие карты выбрать, попробуйте воспользоваться этими рекомендациями:

Рубака	Подрывник
«Центр масс» *«Двойной бросок»*	*«Атака на “раз-два”»* *«Вывести из строя»*
Хранительница Пустоты	**Алый страж**
«Внушение» *«Нечестивая царапина»*	*«Ослепляющий серп»* *«Шокирующее наступление»*

Однако вам решать, какая из двух этих карт будет картой инициативы. Игроки и монстры совершают ходы в порядке возрастания инициативы, начиная с наименьшей. Согласно особым правилам этого сценария монстры совершают свои ходы с инициативой 50, так что вам предстоит решить, ходить до (с меньшим числом) или после монстров (с бóльшим числом).

Не обращайте внимания на символы на левой средней части карт (5). О них будет сказано в правилах второго сценария.

Определение инициативы

Выбрав по 2 карты способностей, все игроки *переворачивают выбранные карты и показывают свои значения инициативы*. После этого *определите порядок инициативы*, сравнив значения инициативы всех карт инициативы персонажей и значение инициативы монстров (в первом сценарии оно всегда равно 50). Затем разложите жетоны инициативы в порядке возрастания значения инициативы *(от меньшего к большему)*.

Если инициатива персонажа совпадает с инициативой монстра, первым всегда ходит персонаж. Если у нескольких персонажей оказывается одинаковое значение инициативы, они совершают ходы в порядке возрастания инициативы на вторых картах.

Теперь вы можете совершать ходы в порядке инициативы. Первой ходит фигурка с наименьшим значением инициативы.



Пример: *после того как игроки раскрыли карты, первым пойдёт алый страж с инициативой 14, затем — подрывник с инициативой 20, затем — монстры с инициативой 50 и последним совершит ход рубака с инициативой 64.*

Ход персонажа

После того как определён порядок инициативы, все фигурки совершают ходы в этом порядке. В свой ход персонаж применяет одну верхнюю способность и одну нижнюю способность. Вы не можете применить две верхние способности или две нижние способности. Больше не имеет значения, какая из двух карт была выбрана картой инициативы. Вы можете выбирать, какую из двух карт разыграть первой и какую из её способностей (верхнюю или нижнюю) применить. Применяя **способность** (вся половина карты), вы должны выполнять действия этой способности в указанном на карте порядке. Затем положите карту в стопку «Сброс» слева от планшета персонажа.

Способности могут состоять из нескольких **действий**, которые друг от друга отделены линией разделения действий (линией из точек). Вы можете пропустить применение любой способности. Применяя способность, вы можете пропустить выполнение какого-либо действия, но вы обязаны применить все отрицательные эффекты, которые действуют на вас или ваших союзников.

Теперь мы рассмотрим возможные виды действий, так что первый по порядку персонаж может совершить свой ход. Если первым должен совершить ход вермлинг-налётчик, откройте раздел «Ход монстра» на с. 10, затем, когда настанет ход персонажа, вернитесь на эту страницу.

Движение

Действие «Движение X» позволяет фигурке передвинуться по полю *на X клеток или меньше*. При выполнении действия движения фигурке необязательно использовать все очки движения. Фигурки могут передвигаться через клетки с союзниками (персонажи — через клетки с персонажами, монстры — через клетки с монстрами), но не могут закончить движение на занятой клетке (клетке, на которой находится другая фигурка). Фигурки не могут передвигаться через клетки с врагами, препятствиями, а также через стены.



Атака

Действие «Атака X» позволяет фигурке нанести врагу, ставшему целью атаки, в пределах своей дальности базовое количество урона, равное X. Фигурки не могут атаковать своих союзников, (если не указано иное). Атаки бывают двух типов: **дальние** и **ближние**.

Дальние атаки обозначаются указанным под действием атаки показателем «Дальность X», который означает, что любой враг в пределах X клеток от атакующей фигурки может стать целью её атаки. Дальние атаки не могут проводиться через стены. Если под словом «Атака» не написано слово «Дальность», проводится **ближняя атака**. Целью ближней атаки могут становиться только враги на соседних клетках (если не указано иное).

Пример:
подрывник (a) находится в пределах дальности 2 от монстра (1).



Основное различие между ближними и дальними атаками, помимо возможной цели атаки, в том, что любая дальняя атака, нацеленная на врага на соседней клетке, проводится с затруднением (см. **«Преимущество и затруднение»** ниже).

Карты модификаторов атаки

Каждый раз, когда фигурка выполняет действие «Атака», она должна вытянуть 1 карту из своей колоды модификаторов атаки для каждой отдельной цели этой атаки.

1. Числовое значение должно быть либо вычтено из показателя атаки, либо добавлено к показателю атаки.
2. Карта 2x означает, что показатель атаки удваивается.
3. Карта ∅ означает, что атака не наносит урон.
4. На картах 2x и ∅ также есть символ перемешивания. Он означает, что в конце раунда, в котором была вытянута любая из этих карт, игрок должен перемешать всю свою колоду.



Преимущество и затруднение

Благодаря некоторым эффектам, например эффектам состояний (см. следующую страницу), атаки могут проводиться с преимуществом или затруднением. При атаке **с преимуществом** атакующий вытягивает 2 карты модификаторов атаки и использует лучшую из них. При атаке **с затруднением** атакующий вытягивает 2 карты модификаторов атаки и использует худшую из них.

Преимущество или затруднение, полученное одновременно из нескольких источников, не суммируется. Если атака проводится одновременно и с преимуществом, и с затруднением, эти эффекты отменяют друг друга.

Любая дальняя атака, нацеленная на врага на соседней клетке, проводится с затруднением.

У каждого персонажа своя собственная колода модификаторов атак, в то время как у всех монстров — одна общая колода. В первом сценарии все колоды состоят из одного и того же набора 20 карт: шести +0, пяти -1, пяти +1, одной -2, одной +2, одной 2x и одной ∅.



Нанесение урона монстру и его убийство



При атаке персонажа примените сначала бонусы, а затем эффект карты модификатора атаки. Итоговый показатель атаки определяет количество урона, которое получает цель атаки. Любой урон, нанесённый монстрам, отмечайте на конверте характеристик с помощью жетонов урона, которые нужно класть в ячейку конверта, соответствующую номеру фишки получившего урон монстра.

Если количество жетонов урона равно (или превышает) максимальному количеству очков здоровья монстра, монстр сразу же умирает — немедленно уберите его фишку с поля. Также уберите в жетонотеку все жетоны с ячейки конверта характеристик монстра.

Линия видимости

Целью любого действия может быть только фигурка, находящаяся на линии видимости. Это означает, что из любой части клетки, на которой находится фигурка, выполняющая действие, можно провести прямую линию в любую часть клетки цели, не касаясь при этом линии стены. **Линию видимости могут перекрывать только стены.** Препятствия и другие фигурки не перекрывают линию видимости.

Следующие правила, вплоть до раздела «Ход монстра» на следующей странице, описывают отдельные эффекты хода персонажа. Теперь вы можете совершать свои ходы, при необходимости обращаясь к руководству. Затем, когда свой ход с инициативой 50 должен будет совершить монстр, перейдите к разделу «Ход монстра» на следующей странице.

Цель

Некоторые атаки обладают эффектом «Цель X», который означает, что целью такой атаки могут стать X разных врагов в пределах дальности этой атаки. Один и тот же враг не может становиться целью нескольких атак одного и того же действия. Для каждой отдельной атаки нужно вытягивать отдельную карту модификатора атаки.

Получение урона

Некоторые действия наносят фигурке урон без проведения атаки. К таким действиям не применяются бонусы и модификаторы атаки. При выполнении этих действий также не учитывается линия видимости.

Состояния

Некоторые действия позволяют применять к их целям эффекты состояний. Цель атаки получает состояние независимо от того, наносит такая атака урон или нет. В первом сценарии применяются четыре состояния — три отрицательных и одно положительное. Если состояние получает персонаж, положите соответствующий жетон на левую нижнюю часть планшета персонажа. Если состояние получает монстр, положите жетон в ячейку конверта характеристик монстра, соответствующую номеру фишки получившего состояние монстра. Фигурка остаётся в этих четырёх состояниях до конца своего следующего хода, который фигурка может совершить как в этом же, так и в следующем (если фигурка уже совершила ход в этом раунде) раунде.

Отрицательные состояния:

Паралич: фигурка не может выполнять никакие действия движения.

Оглушение: фигурка не может выполнять *никакие* действия, включая действия движения и атаки.

Смятение: все атаки фигурки проводятся с затруднением.

Положительное состояние:

Усиление: все атаки фигурки проводятся с преимуществом.

Лечение

Действие «Лечение X» позволяет фигурке восстановить X очков здоровья либо себе, либо одному союзнику в пределах дальности этого действия. Каждый раз, когда персонаж лечится или его лечат, прокрутите диск счётчика здоровья (красный диск) на соответствующее значение. Количество очков здоровья не может превышать максимальное количество очков здоровья персонажа.

Предоставление способностей

Некоторые действия хранительницы Пустоты предоставляют способности другим фигуркам (как союзникам, так и врагам). Начальный текст такого действия указывает, кому предоставляется способность, а затем описывается предоставляемая способность, которая применяется по обычным правилам атаки и движения. Если фигурке предоставили способность атаки, фигурка использует свою колоду модификаторов атаки, если на карте не указано иное. Фигурка, которой предоставили способность, не получает дополнительный ход — она применяет способность в ход хранительницы Пустоты.

На себя

Цель некоторых действий обозначена как «на себя». Целью такого действия может быть только фигурка, выполняющая это действие.

Уничтожение препятствий

Некоторые действия подрывника позволяют ему уничтожать препятствия в пределах дальности этих действий. Через клетки уничтоженных препятствий можно передвигаться. Заметьте, что некоторые препятствия состоят более чем из одной клетки (зависит от количества клеток в пределах зелёной границы).

Когда препятствие уничтожается, положите на каждую клетку уничтоженного препятствия жетон разрушения (даже если клетка находится вне пределов дальности), чтобы обозначить, что теперь через эти клетки можно передвигаться по обычным правилам.



Жетон разрушения

Ход монстра

Теперь с инициативой 50 свои ходы совершают вермлинги-налётчики. Все монстры одного типа совершают свои ходы с одной и той же инициативой. Первыми совершают ходы мощные монстры (в порядке возрастания номеров на их фишках), а затем — обычные монстры (также в порядке возрастания номеров на их фишках). Монстр полностью совершает свой ход, прежде чем свой ход совершит следующий монстр.

Особенности хода монстра описаны на следующей странице, при необходимости обращайтесь к ней. Кратко же это выглядит так: сначала монстры передвигаются на количество клеток, равное их базовому показателю движения (1), по направлению к ближайшему персонажу, затем, если этот персонаж находится на соседней с ними клетке, они проводят атаку со своим базовым показателем атаки (2). Эти показатели указаны на карте характеристик монстра (см. ниже).



Карты характеристик монстров

На картах характеристик монстров содержится важная информация о монстрах, с которыми вы сражаетесь. Эти карты вставляются в конверты характеристик таким образом, чтобы был виден лишь один набор характеристик. В этот набор входят:

1. **Название монстра.**
2. **Уровень монстра.** Для всех сценариев, описываемых в этой книге, уровень монстра равен 1, но он будет увеличиваться по мере того, как персонажи будут становиться более сильными.
3. **Характеристики обычных** (белых) монстров.
4. **Характеристики мощных** (жёлтых) монстров.
5. **Максимальное количество очков здоровья монстра** — суммарный урон, который необходимо нанести монстру, чтобы убить его.
6. **Базовый показатель движения монстра** — количество клеток, на которое монстр может передвинуться в свой ход.
7. **Базовый показатель атаки монстра** — урон, который монстр наносит во время атаки.

Выбор монстрами целей

Перед выполнением каких-либо действий в свой ход монстр выбирает своей целью одного определённого персонажа. Монстр выбирает своей целью персонажа, которого он может атаковать, передвинувшись на наименьшее количество клеток. В первом сценарии монстры атакуют лишь персонажей, находящихся на соседних клетках, так что монстр будет искать самый короткий из доступных путей, передвинувшись по которому он окажется на соседней с персонажем клетке. Этот персонаж становится выбранной целью. Если персонаж уже находится на соседней с монстром клетке, такой персонаж становится целью атаки монстра и монстру не нужно передвигаться. Если монстру нужно передвинуться на одинаковое количество клеток, чтобы оказаться ближе к нескольким персонажам, выбранной целью становится персонаж с более ранней инициативой.

Даже если в этом раунде монстр не окажется на последней клетке своего кратчайшего пути, он всё равно выбирает свою цель, считая своё движение неограниченным, и в свой ход он двигается, стараясь оказаться как можно ближе к клетке, с которой можно будет атаковать персонажа. Для выбора цели атаки не требуется проведения линии видимости.

Возможны случаи, когда монстр не сможет выбрать цель, потому что нет подходящей клетки, на которую он может передвинуться, чтобы оказаться на соседней с хотя бы одним персонажем клетке. В таком случае в свой ход монстр не будет ни передвигаться, ни атаковать.



Пример: *несмотря на то, что фактически рубака (а) находится ближе к монстру (1), монстру, чтобы оказаться на соседней с подрывником (б) клетке, надо передвинуться на меньшее количество клеток (2 вместо 4), поэтому монстр выбирает своей целью подрывника.*

Движение монстра

В первом сценарии, если монстр выбрал цель атаки, он будет двигаться по направлению к выбранной цели, чтобы оказаться как можно ближе к ней. Если монстр не может оказаться ближе к выбранной цели потому, что он уже находится на соседней с ней клетке, либо потому, что путь заблокирован другим монстром, он не будет передвигаться. В случае неопределённости в направлении движения монстра (есть несколько возможных клеток, на которые монстр может передвинуться) игроки должны сами решить, какой из вариантов выберет монстр.



Пример: *так как подрывник (а) — единственный персонаж на поле, монстр (1) не может выбрать подходящую клетку, с которой он сможет атаковать, поскольку все соседние с выбранной целью клетки заняты или заблокированы.*

Атака монстра

В первом сценарии, если монстр, выполнив движение, находится на соседней с выбранной целью клетке, он атакует выбранную цель. Атака монстра разыгрывается точно так же, как атака персонажа, и базовый показатель атаки изменяется картами модификаторов атаки из колоды модификаторов атаки монстров. Итоговый показатель атаки определяет количество урона, которое получает персонаж, ставший целью атаки.



Пример: *монстр (1) хочет передвинуться, чтобы оказаться на соседней с подрывником (а) клетке. Есть подходящий путь, но монстр может выполнить только действие «Движение 1», в результате которого не приблизится к клетке, с которой может атаковать подрывника, поэтому монстр останется на текущей клетке.*

Получение персонажем урона и изнурение

Каждый раз, когда персонаж получает урон, он уменьшает своё текущее количество очков здоровья на соответствующее значение и прокручивает диск счётчика здоровья. Если количество очков здоровья на счётчике персонажа становится равным 0, персонаж немедленно становится **изнурённым**. В таком случае уберите с поля фигурку персонажа — до конца сценария он больше не может участвовать в игре. Изнурение не означает смерть персонажа. В конце сценария все персонажи полностью восстанавливаются (даже от изнурения), но изнурённый персонаж никаким образом не может участвовать в прохождении текущего сценария. Более того, если все персонажи становятся изнурёнными, вы проигрываете сценарий.

Разыграйте таким образом ходы всех монстров и остальных персонажей в порядке их инициативы, а затем, когда все фигурки совершат свои ходы, прочтите следующий раздел.

Конец раунда

После того как в этом раунде все фигурки в порядке своей инициативы совершили свои ходы, раунд заканчивается. На данном этапе, если из какой-либо колоды модификаторов атаки была вытянута карта с символом перемешивания, замешайте в эту колоду её стопку «Сброс». Аналогичным образом *разыграйте ещё два раунда* (выбор карт, определение инициативы, ходы персонажей и монстров, конец раунда), используя оставшиеся карты. Когда в конце третьего раунда у вас на руке не останется карт, прочтите последний раздел «Правил первого сценария» ниже, чтобы узнать, как вернуть карты на руку.

Передышка

В конце третьего раунда все 6 ваших карт способностей должны оказаться в стопке «Сброс». Вам нужно вернуть их на руку, чтобы продолжить играть. Вы можете вернуть карты из вашей стопки «Сброс», используя передышку. Если в стопке «Сброс» персонажа как минимум 2 карты (необязательно, чтобы на руке не было карт), он может использовать передышку в конце раунда.

Когда персонаж использует передышку, он перемешивает все карты из своей стопки «Сброс», случайным вытягивает из неё одну карту и кладёт её в стопку «Потери» справа от планшета персонажа. Затем персонаж возвращает себе на руку оставшиеся карты. Следующий раунд разыгрывается по обычным правилам. Если персонаж хочет оставить на руке вытянутую карту вместо того, чтобы класть её в стопку «Потери», он может получить 1 урон и случайным образом вытянуть другую карту из стопки «Сброс», но сделать это можно только один раз за передышку.

До конца сценария карты из стопки «Потери» персонажа невозможно вернуть на руку персонажа. *Теперь все персонажи должны использовать передышку.*

В начале каждого раунда вы должны разыгрывать 2 карты, так что через два раунда, когда у вас на руке останется лишь одна карта из пяти, вам снова придётся использовать передышку.

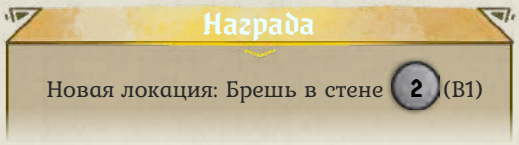
Закончились карты

Спустя несколько раундов у персонажа не останется карт, которые он может разыграть, — используя передышки, он переложил очень много карт в стопку «Потери». Если в начале раунда персонаж не может разыграть 2 карты (потому что у него меньше 2 карт на руке), этот персонаж становится изнурённым (см. раздел «Получение персонажем урона и изнурение» выше).

Теперь вы знаете всё, что нужно, чтобы до конца пройти первый сценарий. Доиграйте до конца раунд, в котором вы выполнили задачу (успех) или все персонажи стали изнурёнными (проигрыш), после чего сценарий заканчивается. В случае успеха вы можете прочесть, что делать дальше, на следующей странице. В случае проигрыша прочтите раздел «Проигрыш сценария» на с. 16.

Завершение первого сценария

Поздравляем с успешным завершением первого сценария! Прочтите текст заключения и награды. Если в качестве награды указана «Новая локация», вы получаете доступ к новому сценарию. В этом случае наклейте соответствующую второму сценарию наклейку на карту города на ячейку B1.

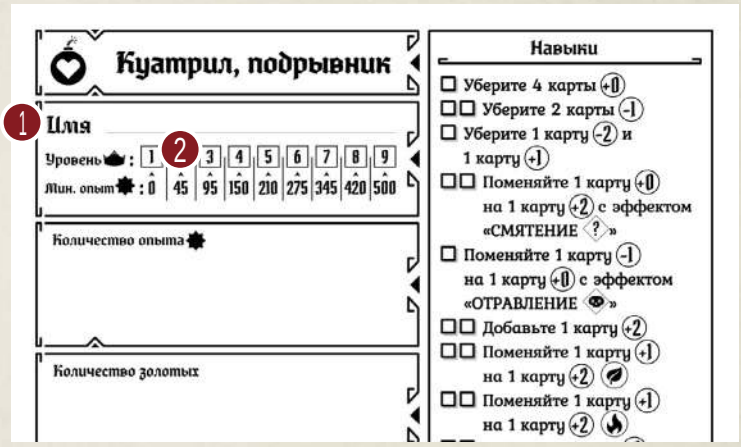


Кроме того, сделайте пометку в белом квадрате на наклейке первого сценария, чтобы отметить успешное завершение сценария. Вы не можете повторно проходить сценарии, которые вы уже успешно завершили.

После каждого сценария все персонажи полностью восстанавливаются: каждый персонаж возвращает на руку все карты способностей, убирает все жетоны состояний и устанавливает диск счётчика здоровья на значение, равное максимальному количеству очков здоровья персонажа (отмеченному на планшете персонажа под белой цифрой 1, поскольку ваш персонаж 1-го уровня).

Бланк персонажа

Возьмите один бланк персонажа из конверта персонажа. На этом бланке представлена информация о персонаже, которым вы будете проходить кампанию. Если при прохождении первого сценария вам не понравился ваш персонаж, сейчас у вас есть последний шанс заменить его на какого-нибудь другого персонажа (компоненты, которые вам нужны для нового персонажа, см. на с. 3). Теперь, когда выбранный персонаж вас устраивает, вы должны *придумать имя персонажа* и записать его в поле имени 1. Также сделайте пометку в ячейке «1» рядом со словом «Уровень» 2, поскольку ваш персонаж 1-го уровня. Остальные поля бланка персонажа будут заполняться по мере прохождения следующих сценариев.



Улучшение карт

Достаньте из конверта персонажа колоду карт способностей. *Каждый игрок из своей колоды карт способностей достаёт карты уровня «B»* (уровень обозначен под названием карты). Замените карты уровня «A» на карты уровня «B» с тем же названием, в результате каждому персонажу по-прежнему доступны шесть карт. Две заменённые карты уровня «A» больше не будут использоваться в игре. На некоторых картах уровня «B» вы встретите незнакомые символы и понятия, о них мы расскажем в «Правилах второго сценария».

«Сохранение»

Теперь, записав всё важное по первому сценарию, вы можете приступить к чтению следующей страницы и начать проходить второй сценарий или всё сложить в коробку и продолжить кампанию в другой раз. Самое главное, сложите в один зип-пакет все компоненты, относящиеся к вашему персонажу (бланк персонажа, колоду модификаторов атаки и шесть доступных карт), и ваш жетон инициативы. Затем положите этот зип-пакет и планшет персонажа обратно в конверт персонажа. В следующий раз вам будет очень просто продолжить игру, ведь на карту города наклеены наклейки и все ваши персонажи «сохранены». Однако, если вы хотите продолжить играть, давайте перейдём ко второму сценарию!

Правила второго сценария

Итак, приступаем ко второму сценарию! Для начала откройте «Книгу сценариев» на втором сценарии. Подготовка в основном будет такой же, как и в первом сценарии (см. с. 4), но с отдельными изменениями:

1. Для подготовки поля сценария вам потребуются дополнительные компоненты, соответствующие изображениям, приведённым ниже.
2. Для вермлингов-налётчиков, помимо карты характеристик, фишек и жетона инициативы, вам потребуются 4 карты способностей с надписью «Базовый вермлинг-налётчик» (описание карт см. на с. 17).
3. Резерв доступных карт способностей вашего персонажа теперь состоит из 4 карт уровня «А» и 2 карт уровня «В».

Особенности нового сценария

Монеты



Положите по одной монете на каждую клетку с таким изображением. Вы можете подбирать монеты по правилам добычи (см. следующую страницу). Когда персонаж подбирает монету, уберите её с поля и положите на планшет персонажа. В конце сценария вы подсчитаете количество собранных монет.

Помимо монет, раскладываемых на поле в начале сценария, **кладите одну монету каждый раз, когда умирает монстр**, на ту клетку, на которой он умер. Вы можете подбирать лишь те монеты, которые добыли во время прохождения сценария. Вы не подбираете монеты, оставшиеся на поле после окончания сценария.

Жетоны сокровищ



Положите по одному жетону сокровищ на каждую клетку с таким изображением. Как и монеты, жетоны сокровищ можно подбирать по правилам добычи.

Когда персонаж подбирает жетон сокровища, уберите этот жетон с поля и найдите указанный на изображении жетона сокровища номер (во втором сценарии — 14) в списке сокровищ на внутренней стороне задней обложки «Глоссария», чтобы узнать, какая награда за него полагается. Добывший жетон сокровища персонаж немедленно получает эту награду. Как и монеты, жетоны сокровищ могут быть подобраны лишь при прохождении сценария. Вы не получаете их автоматически после завершения сценария.



Жетон сокровища

Жетоны ловушек



Положите по одному жетону ловушки на каждую клетку с таким изображением, затем на каждую ловушку положите по одному жетону с 3 уронами. Когда любая фигурка передвигается на клетку с ловушкой, ловушка срабатывает и убирается с поля, а фигурка получает 3 урона от ловушки. Ловушки не являются препятствиями.

Двери



Двери обозначаются клетками с синими границами. Двери разделяют между собой отдельные **комнаты** в сценарии. В начале сценария вы раскладываете фишки монстров лишь в той комнате, в которой начинают игру персонажи. Итак, *расставьте фишки монстров для второго сценария,* но не размещайте монстров на символах, изображённых в нижней части поля (это отдельная, неоткрытая комната).



Жетон активации

Персонажи могут передвигаться на клетку двери по обычным правилам движения. Когда один из персонажей передвигается на клетку двери в первый раз, дверь открывается и на клетку двери кладётся жетон активации, чтобы отметить, что дверь открыта. Поставьте в только что открытую комнату фишки монстров. Это называется **«открытие комнаты»**. Монстры, которых вы расставили в открытой комнате, всегда совершают ход в том раунде, в котором их расставили (см. подробнее на с. 17). Когда комната открылась, персонаж продолжает свой ход, используя очки движения, оставшиеся от действия «Движение», во время которого персонаж открыл дверь. До тех пор пока дверь не открыта, она считается стеной при проведении линии видимости и при передвижении монстров.

Механики новых способностей

Теперь, когда подготовлено поле для второго сценария, нам нужно поговорить о ваших новых картах способностей и новой колоде способностей монстра, а затем мы начнём играть.

Стандартные способности



Возможно, вы заметили маленькие символы атаки и движения на левой средней части каждой карты способностей. Они означают, что вместо любой верхней способности вы можете применить способность «Атака 2», а вместо нижней — способность «Движение 2». Применив стандартную способность карты, вы всегда кладёте её в стопку «Сброс», независимо от текста и символов самой способности.

Способности, уходящие в стопку «Потери»

В правом нижнем углу некоторых способностей ваших новых карт уровня «B» указан символ потери. Этот символ означает, что, применив данную способность, персонаж должен немедленно положить эту карту в свою стопку «Потери» (а не в стопку «Сброс»).

Это сильные способности, но вы должны с осторожностью использовать их, поскольку, применив такую способность, вы уменьшаете количество раундов, которое вы сможете сыграть, прежде чем стать изнурёнными. Если вы не хотите класть карту в стопку «Потери», вы всегда можете применить стандартную способность вместо соответствующей способности или полностью пропустить применение способности и положить карту в стопку «Потери» без любого эффекта.

Добыча

Персонажи могут добывать монеты и жетоны сокровищ с поля двумя способами. Во-первых, персонаж автоматически подбирает все монеты и жетоны сокровищ, находящиеся на клетке, на которой он заканчивает свой ход. Во-вторых, с помощью некоторых карт можно выполнить действие «Добыча X», которое позволяет фигурке подобрать все монеты и жетоны сокровищ со своей и всех клеток в пределах дальности X. Так, действие «Добыча 1» позволяет фигурке подобрать все монеты и жетоны сокровищ со своей и всех соседних клеток.

Эффекты области

Некоторые атаки позволяют фигуркам охватывать одновременно несколько клеток, каждая из которых становится целью такой атаки, подобно эффекту «Цели». В таком случае целями становятся те враги, которые находятся в пределах изображённой области. Каждое изображение состоит из символов двух видов:

Серым цветом обозначается клетка, на которой находится атакующая фигурка в данный момент. Атака по целевой области, включающей в себя серую клетку, всегда считается ближней.

Красным обозначаются клетки, на которых должны находиться враги, чтобы на них распространился эффект действия. Целями атак по области, как и других атак, не могут быть союзники.

В случае дальней атаки по области (нет серых клеток) достаточно, чтобы хотя бы одна красная клетка находилась в пределах указанной дальности, и на ней необязательно должен находиться враг. В случае если целью дальней атаки по области становится враг на соседней клетке, атака проводится с затруднением. Если целью атаки стали несколько врагов, для каждой цели атаки нужно вытягивать отдельную карту модификатора атаки. Целями могут становиться только враги, находящиеся на линии видимости. Допустима любая ориентация, полученная как поворотом, так и зеркальным отображением изображённой области.

Это обозначает, что персонаж может выполнить действие ближней атаки «Атака 3» по двум соседним клеткам, которые являются соседними друг с другом.





Это обозначает, что персонаж может выполнить действие дальней атаки «Атака 3» по всем врагам, находящимся в пределах области из 7 клеток, если хотя бы одна из этих клеток находится в пределах дальности 2.

«Оттолкнуть» и «Притянуть»

«Оттолкнуть» и «Притянуть» — это два эффекта, которые, как и состояния, могут как сопровождать действия атаки, так и выступать в качестве самостоятельных действий. Каждый из этих эффектов сопровождается числом, обозначающим количество клеток, на которое цель можно оттолкнуть или притянуть.

Оттолкнуть X: цель вынуждена передвинуться на X клеток или меньше по направлению от атакующей фигурки. С каждой клеткой, на которую передвигается цель, она должна оказываться дальше от атакующего.

Притянуть X: цель вынуждена передвинуться на X клеток или меньше по направлению к атакующей фигурке. С каждой клеткой, на которую передвигается цель, она должна оказываться ближе к атакующему.

Цели могут передвигаться по клеткам со своими союзниками, но не могут — по клеткам со своими врагами, препятствиями или стенами. Если цель отталкивается или притягивается на клетку с ловушкой, ловушка срабатывает и к цели применяется соответствующий эффект. Когда персонаж выполняет действие «Оттолкнуть» или «Притянуть», он выбирает, как далеко и в каком направлении будет отталкиваться или притягиваться цель. Когда монстр выполняет действие «Оттолкнуть» или «Притянуть», игроки по-прежнему выбирают направление, но цель должна быть оттолкнута или притянута на максимально возможное расстояние. Если нет подходящих клеток, на которые можно оттолкнуть или притянуть цель, вынужденное движение заканчивается.

Новое отрицательное состояние: «Разоружение»

Разоружение: фигурка не может выполнять никакие действия атаки. В конце её следующего полного хода уберите её жетон «Разоружение».

Отмена урона путём «потери» карт

Каждый раз, когда персонаж получает урон (от атаки монстра, от сработанной ловушки или другим образом), этот персонаж может отменить весь урон, «потеряв» карту вместо того, чтобы уменьшить текущее количество очков здоровья. Чтобы отменить урон от одного источника, персонаж может «потерять» **1 карту с руки или 2 карты из стопки «Сброс»**.

Персонаж немедленно кладёт «потерянные» карты в стопку «Потери» с правой стороны от своего планшета персонажа. Обратите внимание: две карты, которые персонаж собирается разыгрывать в текущем раунде, не находятся на его руке и окажутся в стопке «Сброс» лишь в конце его хода. Игроки должны с осторожностью «терять» карты, поскольку таким образом они уменьшают количество раундов, которое они смогут сыграть, прежде чем стать изнурёнными. Однако иногда выгоднее «потерять» карты, чем принять урон, особенно когда этот урон станет причиной изнурения персонажа, так как его текущее количество очков здоровья уменьшится до 0.



Сброс

Рука карт

Проигрыш сценария

Возможна ситуация, когда все персонажи станут изнурёнными до того, как вы окончите сценарий, в таком случае вы проигрываете. Проиграв, вы должны снова подготовить сценарий с самого начала и ещё раз попробовать пройти его.

Все монеты и опыт (о котором будет сказано в «Правилах третьего сценария» на с. 20), полученные до того, как вы проиграли сценарий, остаются у вас. Также у вас остаётся награда за добытый жетон сокровища, однако повторно добыть жетон сокровища нельзя. Всё остальное (помимо добытого жетона сокровища) в сценарии возвращается в исходное положение.

Если вы испытываете трудности с прохождением сценария, для начала сверьтесь с правилами и убедитесь, что ничего не пропустили. Если вы играли правильно, то можете упростить игру. Для этого при подготовке к сценарию поместите все карты характеристик монстров в конвертах на уровень 0.



Колоды способностей монстров

Если в первом сценарии действия монстров были предсказуемы, то начиная с этого момента каждый раунд монстры будут применять способности, основываясь на картах, вытянутых случайным образом из соответствующей колоды способностей. *Перемешайте колоду из 4 карт «Базового вермлинга-налётчика» и положите её лицом вниз рядом с картой характеристик вермлинга-налётчика.*

Во время выбора карт после того, как все персонажи раскроют выбранные на раунд две карты, откройте верхнюю карту из колоды способностей каждого типа монстра, который находится на поле в данный момент (все вермлинги-налётчки относятся к одному типу, поэтому для всех них открывается одна общая карта). Эта карта определяет инициативу (1) данного типа монстров и то, какие действия они будут выполнять в свой ход (2). В правом нижнем углу некоторых из этих карт указан символ перемешивания (3), который означает, что в конце раунда вы должны замешать всю стопку сброса способностей обратно в колоду (точно так же, как карты модификаторов атаки).

В отличие от способностей персонажей, на которых указаны определённые показатели движения или атаки, способности монстров содержат модификаторы базовых показателей, указанных на карте характеристик монстра. Например, если на карте способностей монстра написано «Атака +1», а базовый показатель атаки равен 2, монстр выполняет действие «Атака 3».

Монстр выполняет лишь те действия, которые указаны на его карте способностей. Если на карте не указано «Движение», монстр не будет двигаться!

Поскольку поле этого сценария состоит из двух отдельных комнат, возможна ситуация, когда в начале раунда на поле нет монстров. В таком случае не вытягивайте новую карту для вермлингов-налётчиков; пока дверь закрыта, свои ходы выполняют лишь персонажи.

Как только откроется вторая комната, вытяните одну карту способности для вермлинга-налётчика (если она не была вытянута в этом раунде). Если инициатива монстров окажется ниже, чем у открывшего комнату персонажа, они должны немедленно совершить свои ходы после хода открывшего комнату персонажа (поместите жетон инициативы монстров следующим по порядку). В противном случае монстры совершают свои ходы в обычном порядке инициативы (поместите их жетон инициативы соответствующим образом).



Взаимодействие монстра с ловушками

Все монстры считают ловушки препятствиями при выборе цели и передвижении, если только движение через ловушку не является единственным способом достичь клетки, с которой можно атаковать цель. В этом случае они выбирают путь до выбранной цели, включающий в себя наименьшее число клеток с ловушками.

Пример: *монстр (1) с ближней атакой выбирает целью рубаку (а), поскольку считает ловушки препятствиями. Если бы у монстра была атака с дальностью 2, он бы выбрал целью подрывника (б), поскольку он может его атаковать без передвижения по ловушкам.*



Дальние атаки монстров

Теперь у некоторых атак монстров указан показатель дальности, как у атак персонажей. Дальние атаки монстров проводятся точно так же, как дальние атаки персонажей. При выполнении действия «Движение» монстр будет двигаться по кратчайшему пути (в пределах своего максимального значения движения) по направлению к клетке, на которой выбранная цель окажется в пределах дальности атаки.

Поскольку дальняя атака по цели на соседней клетке проводится с затруднением, монстр по возможности постарается этого избежать. Если монстр может выполнить достаточное движение, он в пределах своего максимального значения движения передвинется дальше от выбранной цели, чтобы оказаться не на соседней с выбранной целью клетке. Если монстр находится в состоянии «СМЯТЕНИЕ», он не будет передвигаться дальше от цели, так как он в любом случае будет проводить атаку с затруднением.

По вышеприведённым правилам монстр будет двигаться лишь в том случае, если он проводит дальнюю атаку. Если монстр проводит ближнюю атаку или не проводит атаку (из-за состояния «РАЗОРУЖЕНИЕ» или из-за отсутствия действий атаки на карте способности), он будет двигаться по обычным правилам, стараясь оказаться на соседней с выбранной целью клетке.



Пример: *монстр (1) может выполнить действие «Движение 3» и затем действие «Атака» с дальностью 3. Он выбирает целью своей атаки подрывника (а) и затем передвигается на 2 клетки, чтобы провести дальнюю атаку по выбранной цели, находящейся на соседней клетке, без затруднения.*

Теперь вы знаете всё, что нужно, чтобы пройти второй сценарий. Запомните этапы раунда: **1) выбор карт, 2) определение инициативы, 3) ходы персонажей и монстров, 4) конец раунда**. *Начните с чтения вступления и особых правил, затем выберите карты для первого раунда и вернитесь сюда, когда успешно завершите сценарий.*

Завершение второго сценария

Поздравляем с успешным завершением второго сценария! Не забывайте, что сценарий заканчивается лишь в конце того раунда, в котором была выполнена задача сценария, так что в конце у вас может быть немного времени, чтобы успеть подобрать добычу. После этого прочтите текст заключения и награды, возьмите городское поле, чтобы отметить успешное завершение сценария, и наклейте соответствующую третьему сценарию наклейку. Не забудьте вернуть на руку все карты способностей, убрать все жетоны состояний и установить диск счётчика здоровья на значение, равное максимальному количеству очков здоровья. Помимо этого, каждый персонаж в качестве награды получает 25 золотых, о которых (как и о монетах, которые вы подобрали во время прохождения сценария) будет сказано ниже.

Запись количества золотых

Каждый персонаж *должен посчитать, сколько монет он подобрал во время прохождения сценария, и перевести их в золотые*. Во всех описанных в этой книге сценариях за 1 монету персонаж получает 2 золотых. Каждый персонаж добавляет значение личного запаса золотых к 25 золотым, полученным в качестве награды за сценарий, записывает получившийся результат (в золотых) в свой бланк персонажа в поле «Количество золотых», а затем кладёт монеты обратно в жетонотеку. Каждый раз, когда персонаж тратит или зарабатывает золотые, обновляйте число, чтобы отображать текущее количество. Персонажи никогда не могут делиться друг с другом золотыми или монетами.

Взаимодействие с городом: предметы

Начиная с этого момента в перерыве между сценариями, которые вы проходите, персонажи могут покупать или продавать предметы в магазине либо передавать предметы другим персонажам. Найдите в коробке игры колоду предметов, вытащите из неё карты предметов с 01 по 13 (номера указаны на левой средней части красной стороны карты A) и положите оставшиеся карты в коробку в отделение для карт со стороны «Недоступные предметы». Предметы 01–13 теперь можно купить.

Покупка предметов: *персонажи могут оплатить стоимость предметов в золотых, чтобы переместить карту из запаса доступных предметов в магазине в свой личный запас. Вы можете вести учёт имеющихся у персонажа предметов в бланке персонажа в поле «Предметы». У персонажей не может быть больше одной копии одного предмета.*

Продажа предметов: *персонажи могут продавать находящиеся в их собственности предметы за половину стоимости (с округлением вверх) в золотых. Рассчитанную сумму персонаж добавляет к личному запасу золотых.*

Обмен предметами: *в перерыве между сценариями персонажи могут свободно передавать друг другу предметы. Золотые не подлежат обмену.*

Помимо номеров A, на картах предметов указана и другая важная информация:

1. **Название предмета**.
2. **Стоимость в золотых**. Стоимость предмета.
3. **Тип предмета**. Есть 5 типов предметов: «голова», «торс», «ноги», «рука», маленькие предметы. Персонаж может иметь любое количество карт предметов, но для прохождения сценария он может взять с собой только 1 предмет «голова», 1 предмет «торс», 1 предмет «ноги», два предмета «рука» и 1 маленький предмет.
4. **Эффекты предмета**. Здесь описывается, когда можно использовать этот предмет и что даёт его использование персонажу. Как правило, свойства предметов позволяют персонажу в свой ход выполнить дополнительное действие или получить бонусы. Предметы можно свободно использовать в дополнение к двум способностям с карт способностей персонажа. Эффекты некоторых предметов могут быть вам незнакомы, о них мы поговорим в «Правилах третьего сценария».
5. **Количество** копий карт этого предмета в игре.
6. **Использование предмета**. В правом нижнем углу карты изображено, как часто может использоваться предмет при прохождении сценария.

Потраченный. Символ «потраченный» означает, что предмет может быть использован только *один раз за сценарий*. После использования предмета вы тратите его карту. Это обозначается переворотом карты лицевой стороной вниз.

Повёрнутый. Символ «повёрнутый» означает, что карту *можно развернуть, когда персонаж использует долгий отдых* (о долгом отдыхе будет сказано в «Правилах третьего сценария»). После использования предмета поверните его карту на 90 градусов.

Постоянный. Если на карте нет ни одного из этих символов, то предмет можно свободно использовать в любой подходящей ситуации.





Ни одну из карт предметов персонаж не может потратить раз и навсегда, даже зелья. В конце сценария все предметы разворачиваются (как повёрнутые, так и потраченные).

Теперь вы можете купить любые предметы. Купив предметы, верните оставшиеся карты предметов в запас в коробку в отделение для карт со стороны «Доступные предметы». Как вариант, вы можете отложить покупку предметов до того, как прочтёте «Правила третьего сценария».

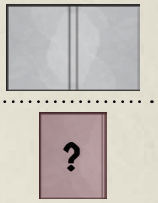
Достаньте из конверта персонажа колоду карт способностей. Каждый персонаж из своей колоды карт способностей достаёт первые две карты 1-го уровня и добавляет их к своему резерву доступных карт способностей (всего 8 карт). Это карты: «На взводе» и «Сокрушительный удар» (для подрывника»), «Фаворит» и «Возврат» (для рубаки), «Сильный и ловкий» и «Целебные пески» (для алого стража), «Знаки Пустоты» и «На краю бездны» (для хранительницы Пустоты). Вы можете либо «сохранить» ваших персонажей для следующей партии, либо приступить к третьему сценарию, где вы столкнётесь с новыми врагами и трудностями!

Правила третьего сценария

Для начала откройте «Книгу сценариев» на третьем сценарии и подготовьте поле. Подготовка будет точно такой же, как во втором сценарии: положите монеты, жетоны сокровищ и жетоны ловушек на указанные клетки. Поскольку в элементах сценария указаны «повреждающие ловушки», положите по одному жетону с 3 уронами на каждую ловушку.

Вместо вермлингов-налётчиков вы будете сражаться с двумя новыми типами врагов: фанатиками и гигантскими гадюками. Достаньте карты характеристик, фишки и жетоны инициативы для этих монстров. У гигантской гадюки 10 фишек, это значит, что вам нужен конверт с 10 делениями. Выберите обоим типам монстров первый уровень на их картах характеристик и разместите двух фанатиков в начальной комнате. После этого достаньте две колоды карт способностей монстров с надписями «Базовый фанатик» и «Базовая гигантская гадюка» (в каждой колоде по 4 карты). Перемешайте эти колоды и положите их лицом вниз рядом с соответствующими картами характеристик. Поскольку в первой комнате нет гигантских гадюк, в начале первого раунда не вытягивайте карту для гигантской гадюки.

Наверное, вы обратили внимание на символ «Дополнительной книги сценариев» в раскладке поля. Линия, разделяющая обозначение страниц основной «Книги сценариев» от обозначения другой страницы, означает, что в «Дополнительной книге сценариев» приводится лишь текст, который не поместился на основном развороте. Когда вы окончите этот сценарий, прочтите текст заключения и награды на указанной странице в «Дополнительной книге сценариев».



Дополнительный важный текст

Итак, поле подготовлено. Но прежде чем приступить к прохождению сценария, вам нужно изучить новые правила.

Особенности нового сценария

Труднопроходимая местность



Клетки с фиолетовой границей являются труднопроходимой местностью. Для того чтобы передвинуться на такую клетку, фигурке нужно потратить 2 очка движения. Это дополнительное очко движения нужно учитывать при выборе монстрами цели атаки. Труднопроходимая местность не учитывается, если фигурка совершает вынужденное движение из-за эффектов «Оттолкнуть» или «Притянуть».

Разрыв раздела

На второй странице сценария вы увидите разрыв раздела. Он выглядит вот так:



Это значит, что вы должны прочитать текст следующего раздела лишь тогда, когда будет открыта дверь с соответствующим номером (в данном случае 1).

Механики новых способностей

Опыт

На некоторых способностях изображён символ с числовым значением, означающий получение опыта. Когда персонаж применяет такую способность, он получает указанное количество очков опыта. Во время прохождения сценария отмечайте получаемый опыт, прокручивая правый диск счётчика опыта/здоровья.



Если изображён на способности без сопутствующего текста, персонаж всё равно должен выполнить хотя бы одно действие этой способности, чтобы получить опыт (например, персонаж не может провести атаку, если нет врага, который может стать целью). Применяя стандартные способности (с. 15) вместо способностей с , персонаж не получает опыт. Если в тексте способности указано, что персонаж получает опыт только при выполнении определённых условий, персонаж должен выполнить эти условия, чтобы получить опыт.

Персонажи не получают опыт автоматически за убийство монстров.

Продолжительные эффекты

Некоторые способности могут добавлять персонажу бонусы, которые действуют либо до конца раунда, либо до конца сценария, либо определённое количество раз. Чтобы не забыть, какие бонусы действуют на текущий момент и при каких условиях они перестают действовать, во всех случаях, когда применяются эти способности, кладите карты с такими эффектами в область действующих карт персонажа над планшетом персонажа.

Применение некоторых бонусов отслеживается с помощью жетонов персонажа (2) (полоска с жетонами персонажа в конверте персонажа). *Теперь вы можете выдавить эти жетоны и положить их в зип-пакет вашего персонажа.*

Эффект постоянных бонусов применяется с момента применения способности до конца сценария или до тех пор, пока не будет выполнено указанное на карте условие. В последнем случае на карте изображено несколько ячеек (1), с помощью которых вы будете отслеживать, сколько раз можно применить эффект. Поместив карту в область действующих карт, достаньте из зип-пакета персонажа жетон персонажа (2) и положите его на первую круглую ячейку. Сдвигайте жетон на следующую ячейку каждый раз (слева направо и сверху вниз), когда происходит указанное событие. Когда жетон сдвигается с ячейки с символом (3), персонаж получает опыт. Когда жетон сдвигается с последней ячейки, уберите эту карту из области действующих карт и положите в стопку «Сброс» или стопку «Потери» (в зависимости от того, указан ли в способности символ потери). Если применение эффекта постоянного бонуса возможно, персонаж обязан применить его, даже если это не принесёт никакой пользы для персонажа.



Эффект бонусов раунда применяется с момента применения способности до конца раунда, после чего игрок кладёт эту карту в свою стопку «Сброс» или стопку «Потери» (в зависимости от того, указан ли в способности символ потери).

Карту с продолжительными эффектами можно в любой момент переложить в стопку «Сброс» или стопку «Потери» (в зависимости от того, указан ли в способности символ потери), но при этом все бонусы и эффекты её способности немедленно перестают действовать.

Щит

«Щит X» – продолжительный эффект действия, позволяющий фигурке получить на X урона меньше от атаки (вплоть до 0). Для этого примените бонусы к атаке и эффект карты модификатора атаки, а затем уменьшите итоговый показатель атаки на X. Например, если действие «Атака 2» проводится по фигурке, имеющей свойство «Щит 1», и вытянут модификатор атаки +2, сначала применяется эффект карты +2 (показатель атаки увеличивается до 4), а затем учитывается свойство «Щит». В итоге фигурка получает 3 урона. Если фигурка получает несколько свойств «Щит» из разных источников, они суммируются и их можно применять в любом порядке. Свойство «Щит» применяется только к урону, получаемому от атак, оно не применяется к урону, получаемому от других источников, например от повреждающих ловушек.

Прыжок

Некоторые действия движения обладают эффектом «Прыжок». Если движение обладает эффектом «Прыжок», то при передвижении игнорируются все эффекты местности и фигурки врагов. При прыжке можно передвигаться через препятствия и фигурки врагов. При прыжке не срабатывают ловушки и фигурка не получает штраф, когда передвигается на клетку труднопроходимой местности. Фигурки не могут прыгать через стены. Любое движение с эффектом «Прыжок» должно заканчиваться на подходящей клетке (на которой нет других фигурок или препятствий). Если движение с эффектом «Прыжок» заканчивается на ловушке, то ловушка срабатывает по обычным правилам.



Новые состояния

Отрицательные состояния:

Отравление: все атаки, нацеленные на фигурку, получают бонус к атаке +1, который добавляется к базовому показателю атаки до применения эффекта карты модификатора атаки. Состояние «ОТРАВЛЕНИЕ» снимается действием «Лечение», но из-за отравления данное действие «Лечение» не увеличивает текущее количество очков здоровья фигурки.

Рана: фигурка получает 1 урон в начале каждого своего хода. Состояние «РАНА» снимается действием «Лечение», которое, кроме того, увеличивает текущее количество очков здоровья фигурки (если только фигурка не находится ещё в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ» — в таком случае действие «Лечение» снимает оба состояния, но больше не оказывает никакого эффекта).

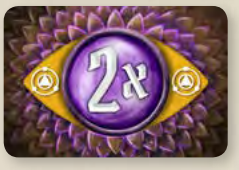
Проклятие: замешайте в колоду модификаторов атаки фигурки одну карту «Проклятие». Эта карта остаётся в колоде до тех пор, пока не будет вытянута. Когда эта карта будет вытянута, уберите её из колоды. В одной колоде модификаторов атаки может быть не больше 10 карт «Проклятие». Карты с буквой М в левом нижнем углу замешиваются в колоду монстров, а карты с символом ✱ — в колоды персонажей.

Положительные состояния:

Благословение: замешайте в колоду модификаторов атаки фигурки одну карту «Благословение». Эта карта остаётся в колоде до тех пор, пока не будет вытянута. Когда эта карта будет вытянута, уберите её из колоды. Всего в игре 10 карт «Благословение», и их можно замешивать в любую колоду модификаторов.



Проклятие: *действует точно так же, как карта* ⊘.



Благословение: *действует точно так же, как карта* 2✕.

Примечание: у фигурки одновременно может быть только по одному жетону «ОТРАВЛЕНИЕ» и «РАНА». В конце сценария уберите из всех колод как карты «Благословение», так и карты «Проклятие».

Долгий отдых

Теперь персонажи могут использовать новый вид отдыха. В начале раунда вместо выбора двух карт способностей персонаж может объявить долгий отдых. Долгий отдых занимает весь ход персонажа в текущем раунде, чья инициатива считается равной 99.

В свой ход персонаж **выбирает** одну карту из своей стопки «Сброс и перекладывает её в свою стопку «Потери», а затем возвращает оставшиеся карты себе на руку. Кроме того, персонаж выполняет действие «Лечение 2 (на себя)» и разворачивает на 90 градусов все свои повёрнутые карты предметов (их теперь снова можно использовать).

Долгий отдых — это отличный способ «продлить жизнь» в сценарии и выбрать карту, которую вы будете класть в стопку «Потери». Но стоит с осторожностью использовать долгий отдых, поскольку во время вашего долгого отдыха монстры, находящиеся на карте, по-прежнему совершают ходы и потенциально могут вас атаковать.

Выбор монстрами нескольких целей для атаки

Если монстр в свой ход может атаковать несколько целей, для начала он выбирает первоначальную цель по обычным правилам, а затем выбирает дополнительные цели. Для этого монстр выбирает подходящий путь, чтобы оказаться на ближайшей клетке, с которой он может атаковать первоначальную цель и столько других врагов, сколько позволяет его действие «Атака».

Возможны ситуации, когда неясно, как поведёт себя монстр. В таком случае сделайте всё возможное, чтобы монстр вёл себя разумно, и не переживайте из-за деталей.

Продолжительные эффекты монстров

На картах характеристик новых монстров в базовых характеристиках слева (для обычных монстров) и справа (для мощных монстров) указаны дополнительные бонусы. Это постоянные свойства монстра, которые всегда применяются, независимо от текста карт способностей монстра. Если этот бонус — отрицательное состояние, как в данном случае, то цели всех атак монстра получают это отрицательное состояние.





Теперь вы знаете всё, что нужно, чтобы пройти третий сценарий. Прочтите вступление и особые правила, но не читайте текст после разрыва раздела. Затем выберите карты для первого раунда и вернитесь сюда, когда пройдёте все три комнаты и успешно завершите сценарий.

Завершение третьего сценария

Поздравляем с успешным завершением третьего сценария! Проверьте, что доиграли до конца раунда, затем прочтите текст заключения и награды. Возьмите, как обычно, городское поле, чтобы отметить успешное завершение сценария, и наклейте соответствующую четвёртому сценарию наклейку. Не забудьте вернуть на руку все карты способностей, убрать все жетоны состояний, убрать все карты «Благословение» и «Проклятие» из всех колод модификаторов атаки и установить диск счётчика здоровья на значение, равное максимальному количеству очков здоровья. Запишите все монеты, которые вы подобрали, и переведите их в золотые (1 монета равна 2 золотым). А теперь мы поговорим об опыте.

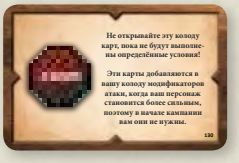
Запись полученного опыта

Каждый персонаж получает столько опыта, сколько отмечено на его диске счётчика опыта (этот опыт персонаж получал за применение отдельных способностей). Начиная с этого момента персонажи также будут получать дополнительный опыт за успешное завершение сценария. В случае успешного завершения третьего и остальных описанных в этой книге сценариев все персонажи получают по 6 очков опыта.

Запишите суммарный опыт в бланк вашего персонажа в поле «Количество опыта». Вам нужно набрать 45 очков опыта, чтобы повысить свой уровень до 2-го, так что вам предстоит проделать долгий путь, но начало уже положено.

Навыки

За успешное завершение третьего сценария в качестве награды все персонажи получили по 1 навыку. Навыки позволяют значительно улучшить колоду модификаторов атаки. Каждый навык, получаемый персонажем, позволяет ему выбрать любой эффект из списка, приведённого с правой стороны бланка персонажа. *Для этого поставьте галочку напротив выбранного навыка и примените его эффект к своей колоде модификаторов атаки.* Это позволит вам либо убрать из колоды карты, которые вам не нравятся, либо добавить более сильные карты из отдельной колоды специальных карт модификаторов атаки из конверта вашего персонажа (обозначены словом «Стоп!»). Это постоянное изменение, поэтому вдумчиво отнеситесь к выбору. В следующем сценарии вы узнаете, как получить больше навыков.



Потенциально вы можете столкнуться со следующей проблемой. Эффекты «Преимущество» или «Затруднение» вынуждают вас выбирать лучшую или худшую карту из двух. Но теперь у вас есть новые карты, и как определить, что лучше: «+1 РАНА» или «+2»? В случае неопределённости при атаке с преимуществом примените эффект любой карты на ваш выбор. В случае неопределённости при атаке с затруднением примените эффект той карты, которая была вытянута первой. При определении того, что является неопределённостью, руководствуйтесь собственным суждением.

Новый способ взаимодействия с городом: события

Начиная с этого момента после успешного завершения сценария вы будете *разыгрывать городское событие. Для начала достаньте колоду событий из коробки с игрой и перемешайте карты.*

Затем возьмите верхнюю карту и прочтите вступительную часть 1 на лицевой стороне. Вам будут предложены два варианта 2, и игроки должны совместно выбрать один из них. Некоторые варианты доступны, только если выполняются определённые условия (например, при розыгрыше события в отряде должен быть конкретный персонаж).

Только когда вы придёте к единому решению, переверните карту и прочтите соответствующий результат (А или Б) 3. Описание результата состоит из художественного текста и определённых эффектов. Вы должны применить все эффекты (если это возможно).

Положите разыгранную карту события в коробку в отделение для карт со стороны «Разыгранные события». Эта карта больше не будет использоваться в игре. Затем положите оставшуюся колоду обратно в отделение для карт со стороны «Новые события».



Городское событие

Достаньте из конверта персонажа колоду карт способностей. Каждый персонаж из своей колоды карт способностей достаёт оставшиеся карты 1-го уровня, добавляет их к своим двум картам 1-го уровня и убирает навсегда из своей колоды все карты уровня «А» и «В». Карты уровня «А» и «В» больше никогда не будут использоваться в игре. Остальные карты — это ваш полный набор карт 1-го уровня, к которым вы будете иметь доступ во время прохождения всей кампании.

Теперь резерв доступных карт способностей каждого персонажа состоит из разного количества карт в зависимости от лимита руки карт, указанного в правом верхнем углу планшета персонажа. Вы можете либо «сохранить» ваших персонажей для следующей партии, либо приступить к четвёртому сценарию, где вас ждёт более продолжительный сценарий с новыми врагами и новой целью!



Правила четвёртого сценария

Для начала откройте четвёртый сценарий в «Книге сценариев». Как вы видите, приведённое изображение поля неполное. Начиная с этого момента поля некоторых сценариев будут больше, чем один разворот, и непоместившаяся часть поля будет приводиться в «Дополнительной книге сценариев». Каждый раз, когда на раскладке поля будет изображение страниц «Дополнительной книги сценариев», не отделённое линией от изображения разворота основной «Книги сценариев», вам понадобится «Дополнительная книга сценариев».

Откройте «Дополнительную книгу сценариев» на указанной странице. Сложите «Дополнительную книгу сценариев» (так, чтобы была видна лишь одна страница) и приложите её к «Книге сценариев», как показано на раскладке поля. Помимо части поля, на дополнительной странице также может содержаться важный текст.



Дополнительная область поля

Новые правила подготовки

Полная колода способностей монстра

Теперь, как обычно, *положите все монеты, жетоны сокровищ и жетоны ловушек (с жетонами с 3 уронами) и достаньте для сценария монстров:* фанатиков и каменных големов. Начиная с этого момента при подготовке к сценарию доставайте полную колоду монстров из 8 карт способностей. Все «базовые» колоды из 4 карт (для вермлингов-налётчиков, фанатиков и гигантских гадюк) больше не будут использоваться в игре.

Появление монстров

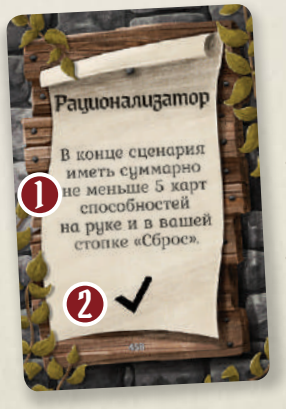
Выберите монстрам первый уровень на карте характеристик и, поскольку поле сценария состоит из одной большой комнаты, разместите всех обозначенных монстров. В прошлом сценарии вы сталкивались с новыми монстрами, открывая дверь. В этом же сценарии новые монстры будут **появляться**. В особых правилах написано, как и когда будут появляться эти монстры. Когда монстр появляется, поставьте его фишку на клетку, на которой он должен появиться, или на ближайшую к ней пустую клетку. Появившийся монстр всегда совершает свой ход в том раунде, в котором он появился, как монстр в только что открытой комнате.

Планшет стихий

Достаньте из коробки с игрой планшет стихий и поместите 6 жетонов стихий из жетонотеки в столбец «Слабый». Более подробно об этом планшете будет сказано на следующей странице.

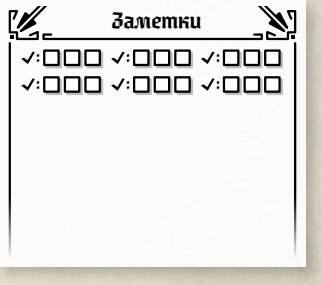
Боевые задания

Последний новый этап подготовки, который вы теперь будете проводить в начале каждого сценария, — это выбор карт боевых заданий. *Возьмите из коробки с игрой колоду боевых заданий, перемешайте её и взакрытую раздайте каждому персонажу две случайные карты.* Затем каждый персонаж выбирает себе одну из них и сбрасывает вторую. Рекомендуем игрокам не обсуждать и не показывать друг другу свои боевые задания во время прохождения сценария.



Если вы успешно завершили сценарий и персонаж выполнил условие выбранной им карты 1, он получает одну галочку 2. Если вы проиграли сценарий, персонаж за боевое задание ничего не получает. В любом случае, окончив сценарий, вы сбрасываете карту и в следующем сценарии выбираете новое боевое задание.

Галочки нужно отмечать на шкале, которая находится в правом нижнем углу бланка персонажа под «Навыками». У персонажа может быть не более 18 галочек, и за каждые три отмеченные галочки персонаж получает новый навык.



Дальнейшая подготовка к сценарию проходит по обычным правилам.
У игроков на руке теперь максимальное количество карт способностей 1-го уровня.
Но прежде чем приступить к игре, мы изучим несколько новых правил.

Механика новых способностей: стихии

Поговорим о планшете стихий. Как вы заметили, некоторые способности ваших новых карт связаны со стихиями. Если в описании способности указан один из этих символов без сопутствующего текста, это означает, что, применив любую часть такой способности, фигурка **должна** повысить заряд этой стихии на поле боя. Для этого **в конце хода**, в котором была применена способность, переместите жетон соответствующей стихии в столбец «Сильный» планшета стихий. В конце каждого раунда заряд стихий будет ослабевать: нужно будет переместить каждый жетон стихии на планшете на один столбец влево (из столбца «Сильный» в столбец «Средний», из столбца «Средний» в столбец «Слабый»).



Огонь *Лёд* *Воздух* *Земля* *Свет* *Тьма*

Заряженные стихии можно использовать для получения дополнительных стихийных эффектов некоторых действий. Стихийный эффект обозначается символом стихии, перечёркнутым крестом ⊗, за которым следует двоеточие и описание эффекта, получаемого при использовании стихии. Если жетон соответствующей стихии находится в столбце «Сильный» или «Средний» на планшете стихий, эту стихию **можно** использовать для получения стихийного эффекта способности, переместив жетон в столбец «Слабый» на планшете стихий. Если действие содержит несколько стихийных эффектов, персонаж может выбирать, какие из них использовать. **Невозможно повысить заряд стихии и использовать её в тот же самый ход,** поскольку заряд стихии повышается лишь в конце хода фигурки.

Как и у персонажей, у монстров тоже есть способности, позволяющие повышать заряд стихий и использовать их. Монстры всегда повышают заряд стихии (если могут) и всегда используют стихии, при этом бонус стихийного действия получит каждый монстр этого типа, который будет совершать ход, а не только монстр, первым совершающий ход.



Природа

Разноцветный символ — символ природы, означающий одну любую стихию из шести. Если этот символ указан на карте способности монстра, игроки сами выбирают, заряд какой стихии будет повышен или (если указан символ с крестом ⊗) какая стихия будет использована.

1. После применения верхней способности карты «Пылающий серп» в конце хода повышается заряд стихии огня.



2. Заряд стихии огня ослабевает в конце раунда.



3. При применении нижней способности карты «Вихревые удары» используется стихия огня.

Пример: *алый страж в свой ход применяет верхнюю способность карты «Пылающий серп», в результате в конце его хода жетон стихии огня перемещается в столбец «Сильный» на планшете стихий (1). В конце раунда заряд стихии огня ослабевает: жетон стихии огня перемещается из столбца «Сильный» в столбец «Средний» (2). В следующем раунде, когда алый страж совершает свой ход, стихия огня доступна для использования, поэтому алый страж применяет нижнюю способность карты «Вихревые удары» и использует стихию огня (жетон стихии огня перемещается в столбец «Слабый»), чтобы добавить эффект «РАНА» к своей атаке и получить одно очко опыта.*

Особенность нового сценария: ключевые объекты



Клетки с жёлтыми границами — это ключевые объекты. Ключевые объекты тесно связаны с заданиями некоторых сценариев (включая этот), и их нужно уничтожить. В особых правилах указано их максимальное количество очков здоровья. В таких случаях часто используется параметр «КП», который означает количество персонажей на начало сценария. Таким образом, если участвуют 3 персонажа, КП+1 равно 4. Ключевые объекты можно уничтожить только путём уменьшения их текущего количества очков здоровья до 0. Чтобы отмечать получаемый ключевым объектом урон, каждый раз, когда ключевой объект получает урон, кладите на него жетон урона.

Ключевые объекты считаются врагами для персонажей, и персонажи могут их атаковать. Однако они невосприимчивы ко всем отрицательным состояниям и вынужденному движению («Оттолкнуть» и «Притянуть»). Через клетки с ключевыми объектами, как и через клетки с препятствиями, не могут передвигаться фигурки (если только движение не совершается с эффектом «Прыжок»), но ключевые объекты — это не препятствия. Как только ключевой объект уничтожен, положите на него жетон разрушения, чтобы показать, что теперь это обычная клетка, через которую можно передвигаться по обычным правилам.



Теперь вы готовы к прохождению четвёртого сценария. Прочтите вступление и особые правила, но не читайте текст после разрыва раздела — для этого вам нужно будет выполнить определённое условие. Выполнив данное условие, немедленно прочтите текст и особые правила первого раздела. Проделайте всё то же самое со вторым разделом. Теперь выберите карты для первого раунда и возвращайтесь сюда, успешно завершив сценарий.

Завершение четвёртого сценария

Поздравляем с успешным завершением четвёртого сценария! Как обычно, доиграйте до конца раунда, прочитайте текст заключения и награды, затем обновите городское поле. Не забудьте записать количество золотых (2 золотых за 1 монету) и полученный опыт (включая 6 очков опыта за успешное завершение сценария). Также отметьте 1 галочку, если вы выполнили своё боевое задание. В качестве награды за успешное завершение сценария вы получаете новый предмет, который вы можете найти по номеру в колоде предметов. Эту награду, в отличие от предыдущих, получает только один персонаж, так что игроки решают, кто из персонажей получит этот предмет. Затем разыграйте городское событие.

Теперь достаньте из конверта персонажа колоду карт способностей. Каждый персонаж из своей колоды карт способностей достаёт три карты уровня «X» и добавляет их к своему резерву доступных карт способностей. Карты уровня «X» будут доступны в течение всей оставшейся кампании, и благодаря им при подготовке сценария вы сможете выбирать из большего количества карт. Персонажи по-прежнему могут брать на руку лишь столько карт, сколько указано на их планшетах в правом верхнем углу. Теперь, когда у вас есть три новые карты, вы можете выбрать, какие три карты не взять на руку для следующего сценария. Прежде чем выбрать, вы можете просмотреть информацию о следующем сценарии. Если вы пока не готовы сделать выбор, просто не берите карты «X». Как правило, эти карты более сложные и ситуативные, чем карты первого уровня, но в должных условиях эти карты могут быть очень полезными. Теперь вы можете «сохраниться» или перейти к пятому сценарию и первому боссу.

Правила пятого сценария

Для начала откройте пятый сценарий в «Книге сценариев» и подготовьте поле сценария, включая «Дополнительную книгу сценариев». Главная особенность этого сценария в том, что в конце вы будете сражаться с боссом. Но сперва мы познакомимся с двумя отдельными видами ловушек в элементах сценария. Первый вид ловушек — это обычные повреждающие ловушки, положите на них жетоны с 3 уронами. Эффект второго указанного вида ловушек — отрицательные состояния, положите на эти ловушки соответствующие жетоны состояний.

Вместе с обозначенными монстрами достаньте колоду способностей «Босс», карту характеристик «Кровавая опухоль» и фишку кровавой опухоли. Положите карту характеристик в обычный конверт с 6 делениями. Поскольку босс находится в последней комнате, не ставьте его фишку на поле. Обратите также внимание на то, что, открыв последнюю дверь, вы выполните условие для прочтения текста первого раздела, в котором будут описаны особые правила, относящиеся к боссу.



Фишка кровавой опухоли

Механики босса

Все боссы совершают свой ход, используя общую колоду карт способностей «Босс». В тексте большинства из этих карт сказано «Особая способность 1» или «Особая способность 2». Это означает, что в свой ход босс будет применять одну из двух своих особых способностей, описанных на его карте характеристик (1). Характеристики босса часто зависят от количества персонажей, что обозначается параметром «КП» (2). Боссы также невосприимчивы к некоторым отрицательным состояниям. Такие состояния указаны слева от набора характеристик под обозначением уровня (3). Обратите внимание, что конкретно у этого босса базовый показатель движения обозначен как «—» (4). Это означает, что он не может двигаться, даже если на его картах способностей указано действие «Движение». Однако к нему можно применять эффекты «Оттолкнуть» и «Притянуть», а также он может передвигаться, применяя предоставленную способность.



Карта характеристик босса «Кровавая опухоль»

Теперь вы готовы к бою с вашим первым боссом! Не забудьте выбрать карты боевых заданий и подготовить планшет стихий. Пятый сценарий — последний из описанных в этой книге. При прохождении этого сценария вы столкнётесь с бóльшими трудностями. Заметьте, ваша задача — убить босса, а не всех монстров. Вы успешно завершаете сценарий в конце того раунда, в котором был убит босс, если хотя бы один персонаж не стал изнурённым. Если же вы вдруг проиграли, см. с. 16, где описывается, что делать в таком случае. Удачи!

Завершение пятого сценария

Поздравляем с убийством босса и успешным завершением пятого сценария! Не забудьте прочитать текст заключения и награды, обновить городское поле, отметить галочки, записать количество золотых (2 золотых за одну монету) и полученный опыт (включая 6 очков опыта за успешное завершение сценария). Теперь у вас больше 45 очков опыта, и этого достаточно для повышения уровня! Последнее, что вам осталось сделать, прежде чем мы пойдём дальше, — это разыграть городское событие.

Новый способ взаимодействия с городом: повышение уровня

После любого сценария, если ваше общее количество очков опыта равно (или больше) минимальному количеству очков опыта, необходимому для следующего уровня (указано на вашем бланке персонажа под уровнем), *сделайте пометку, что вы получили следующий уровень, и выполните все шаги по повышению уровня*:

1. Получив второй уровень, возьмите из конверта вашего персонажа две карты способностей 2-го уровня, **выберите одну** из них и добавьте к вашему резерву доступных карт способностей. Повышая уровень, вы всегда будете добавлять одну новую карту, её уровень должен быть меньше или равен вашему новому уровню. Например, получив 3-й уровень, вы сможете выбрать одну из двух карт 3-го уровня либо взять оставшуюся карту 2-го уровня.
2. Получите 1 навык (см. с. 24).
3. Увеличьте ваше максимальное количество очков здоровья (красное число на вашем планшете персонажа под вашим текущим уровнем).

Повысив уровень, персонажи не обнуляют свой суммарный опыт. Персонаж никогда не теряет опыт.



Повышение уровня до 2-го уровня



Максимальное количество очков здоровья на 2-м уровне (для алого стража)

Уровень сценария

Повысив свой уровень, вы, возможно, решите, что пора повысить уровень монстров. Нет, не пора, однако стоит поговорить об уровне сценария. Первые пять сценариев вы прошли на 1-м уровне сценария, монстры также были 1-го уровня. Рекомендуемый (так называемый «Обычный») уровень сценария равен **среднему уровню персонажей в отряде, делённому на 2 (с округлением вверх)**. Так, если все ваши персонажи 2-го уровня, средний уровень, делённый на 2, всё ещё равен 1. Как только один из персонажей получит 3-й уровень, уровень сценария станет 2-м. Однако теперь вы можете настраивать уровень сценария. Для того чтобы играть на «Лёгком» уровне сложности, понизьте рекомендуемый уровень сценария на 1. Для того чтобы играть на «Тяжёлом» уровне сложности, повысьте рекомендуемый уровень сценария на 1. Для того чтобы играть на «Очень тяжёлом» уровне сложности, повысьте рекомендуемый уровень сценария на 2. На вашем текущем уровне 0-й уровень сценария будет считаться лёгким, 1-й — обычным, 2-й — тяжёлым и 3-й — очень тяжёлым.

От уровня сценария будет зависеть ряд параметров. Например, уровень монстра (то есть используемый набор характеристик, определяемый положением карты в конверте) всегда равен уровню сценария.

Кроме того, урон повреждающих ловушек, количество золотых, которое можно получить за 1 монету, и количество бонусного опыта за успешное завершение сценария — всё это зависит от уровня сценария (см. таблицу ниже).

Уровень сценария	Уровень монстров	Кол-во золотых за монету	Урон повреждающей ловушки	Опыт за прохождение
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Если вы не уверены, какой уровень сценария выбрать, рекомендуем продолжать играть на 1-м уровне и повысить уровень сценария до 2-го, когда один из персонажей получит 3-й уровень.

Заключительные правила

Ниже изложены несколько правил, с которыми мы вас не успели познакомить, но они вам понадобятся для дальнейшего прохождения кампании. Обратите также внимание, что все правила игры подробно описаны в «Глоссарии», в котором вы найдёте ответы на возникающие в ходе игры вопросы.

- Если игрок не может принять участие в игре или игру хочет попробовать новый игрок, вы можете свободно увеличивать или уменьшать количество игроков. В игре могут легко принять участие от двух до четырёх персонажей. Уровень сценария определяется средним уровнем персонажей, так что ничего страшного, если персонаж отстаёт или если новый персонаж начинает с 1-го уровня (со всеми картами 1-го уровня и уровня «X»), даже если остальные персонажи более высокого уровня. Вам лишь надо будет научить нового игрока правилам игры.
- Способности некоторых боссов слишком сложные, чтобы их кратко описать на карте характеристик. Более подробное описание вы найдёте в особых правилах сценария.
- Если у вас не хватает фишек определённого типа монстра, чтобы поставить их, поставьте те, что можете, начиная с мощных монстров, и не ставьте остальных.
- Когда вы получите 3-й уровень, помимо повышения уровня сценария, вы сможете носить один дополнительный маленький предмет . Количество маленьких предметов, которое каждый персонаж при прохождении сценария может носить с собой, равно половине уровня персонажа (с округлением вверх).



- Когда персонаж получит 5-й уровень, он откроет ещё одну упаковку колоды карт способностей, в которой находятся карты более высокого уровня и особая инструкция.
- Если вы зайдёте в тупик, выясняя, как будет вести себя монстр, можете обратиться к «Глоссарию», где на с. 26 вы найдёте обширное приложение с множеством иллюстрированных примеров.
- На картах способностей некоторых монстров встречается действие «Добыча». Подобранные монстром монеты и жетоны сокровищ убираются в жетонотеку, при этом ничего не происходит. Если вы хотите получить подобранный монстром жетон сокровища, вам придётся заново начать прохождение сценария.
- Некоторые эффекты (например, свойства предметов) позволяют выполнить действие вне розыгрыша карт способностей — в таком случае это действие считается также отдельной способностью.
- В описании некоторых действий встречаются «пустые» клетки. Клетка считается пустой, если она находится в пределах поля, ограниченного линией стен сценария, не является труднопроходимой местностью и на ней нет фигурок, препятствий, ключевых объектов или ловушек. Открытые двери, уничтоженные препятствия и уничтоженные ключевые объекты считаются пустыми клетками, пока на этих клетках нет фигурки или ловушки.
- Иногда в тексте награды будет указание на недоступную локацию. Вам нужно отметить такую локацию на городском поле, вы никогда не сможете проходить этот сценарий. Вы не сможете пройти все сценарии в режиме кампании. Иногда вам придётся выбирать.
- Если вы когда-либо захотите снова начать проходить кампанию, вам будет трудно обновить городское поле, но всё остальное — это просто колоды карт, которые можно восстановить. В нижней части каждой карты есть белый номер. Просто соберите в колоду все карты по порядку в соответствии с этими номерами и возьмите новый бланк персонажа для каждого персонажа.

Создатели игры

Автор игры: *Isaac Childres*

Помощники автора: *Zachary Cohn, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, & Andrew Penn*

Дополнительный помощник: *Marcel Cwertetschka*

Художник по игровому окружению: *Alexandr Elichev*

Художник книги сценариев: *David Demaret*

Дизайнеры: *Josh McDowell, Jason D. Kingsley, Cat & David Bock, Melissa Smith*

Картография: *Francesca Baerald*

Фотография: *Cat Bock*

Создание фигурок: *Chris Lewis, Andrew Cothill*

Редактор: *Mathew G. Somers*

Сюжет и создание мира: *Isaac Childres*

Выпуск: *Price Johnson*

Издатель: *Cephalofair Games*

Авторы дополнительных боевых заданий: *Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, Rob Whitehead*

Игру тестировали: *Nino Aloi, Phil Bailey, Kendra Baratta, Sean Bean, Matthew Bird, Arthur Bouz, Clinton Bradford, Tiffany & Steve Caires, Stephanie Carlson, Jay Carter, Colton Coad, John Cole, Marty Connell, Marcel Cwertetschka, Andrew Dickinson, Tamo Fey, Adrian Francies, Falko von Gersdorff, Jenn Godwin, Dominik Goldnagl, Tyvan Grossi, Katrina Hamilton, Nikolaus Hatzl, Kristina Horner, Chris Jack, Mehfouz Jalal, Grace Jeremy, Chris Kessler, Jason D. Kingsley, Filip Ksica, Brook Laing, Sharon Laubach, Brian Lewis, Isabella Mattasits, Craig & Charlotte McNicholas, Hans Vander Mierde, Tiago Mighalaes, Jessica Merizan, Jeff Morris, Dave Orr, Guillermo Ortiz, Andrew Penn, Simon Piel, Emma Reid, Phillip Rhodes, Robb Rouse, Thijs Schröter, Rodney Smith, Mathew G. Somers, Tara Theoharis, 'Beep' Trefts, Adam Turczi, Nikki Valens, Michael Vallely, Dennis "Themris" Vögele, Robert B. Watkins, Don Woods, Tim Wolfe, and Lauryl Zenobi*

Особая благодарность выражается: *Kristyn Childres, Marcie, Clarke, & Liam Johnson, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire's Extended Battle Goals, & Chris Kessler*

Фанатская локализация на русский язык выполнена: *Kariotip, Taya_Jan, AK_*

© 2020 Cephalofair Games. ALL RIGHTS RESERVED.