

НАСТОЛЪЕ

КНИГА СЦЕНАРИЕВ



ОГНЕННАЯ ШАХТА



СОДЕРЖАНИЕ

- Как пользоваться этой книгой
- Кампании для 2 игроков
 - Кампания 1. Горячее начало
 - Кампания 2. Поступь прогресса
- Кампания для 3 игроков
 - Четверо смелых
- Битвы для 2 игроков
 - Стандартные карты и расстановки
- Битвы для 3 игроков
 - Битва 1. Таинственный артефакт
 - Битва 2. Обретение силы
- Битва для 4 игроков
 - Крепость ледяного мага
- Стычки. Сюжеты для сольных партий



НАСТОЛЬЕ

Уж не знаем, каким чудом вы заполучили эту хронику боевых действий, но теперь не выпускайте её из рук. На хрупких от времени страницах описаны величайшие сражения, которые стали вехами в истории Настолья. Здесь есть бесценные советы великих полководцев и тактические этюды, изучение которых поможет вам улучшить собственные навыки военачальника.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Эта книга предлагает игрокам широкий выбор заранее подготовленных **сценариев** для битв и рекомендации по созданию своих сценариев. Также новые сценарии можно найти на сайтах hobbyworld.ru/nastolie и tesera.ru/nastolie.

Как правило, в сценарии указано количество участников — от одного (стычки) до четырёх (битвы). Следовательно, если вы нашли трёх партнёров для игры в «Настолье», вам нужен сценарий для четырёх игроков.

Сценарий описывает расстановку в начале партии:

- **Стартовые отряды:** каждый игрок выбирает один из задействованных в сценарии отрядов, берёт диски и карты указанных персонажей, артефактов и снарядов. Игроки помещают карты в свой лагерь.
- **Ландшафт:** поле боя сооружается из любых предметов, которые обычно лежат на вашем столе. Это могут быть книги, чашки, ноутбук, компьютерная мышь или пульт от телевизора. Стремиться к точному воспроизведению ландшафта из сценария не обязательно. Если вы полагаете, что ваза для цветов по размеру подходит, чтобы изобразить башню (и другие

игроки согласны), то всё в порядке — ведь это ваше поле боя.

- **Расположение сил:** каждый игрок выставляет свои диски на поле боя так, как это предписывает сценарий.

Для формирования ландшафта и расположения персонажей перед битвой в сценариях есть схемы, каждая сторона которых для наглядности разделена на 4 части. Реальный ландшафт и размещение персонажей может отличаться от указаний схемы, но учтите, что при значительных расхождениях нарушится баланс игры. Будьте внимательны с начальной расстановкой!

Согласно правилам «Настолья», игрок побеждает, если уничтожит всех вражеских персонажей, но сценарии могут задавать и особые условия победы или поражения. У каждой стороны есть цель битвы, достижение которой позволяет этой стороне победить. Кроме основной цели, у каждой из сторон могут быть дополнительные — их достижение не влияет на победу в текущей битве, но позволяет обрести определённые преимущества в следующих битвах. Такие задачи используются в кампаниях (сериях битв).

КАМПАНИИ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Кампании состоят из серий битв, которые игроки должны проходить последовательно. Все персонажи начинают новую битву, как правило, с полным запасом жизней и снарядов. Урон и эффекты, полученные в предыдущей битве, в следующую не переносятся. Гибель героя в одной из битв кампании не мешает ему играть в следующей. Посколь-

ку героям «Настолья» силы их ордена даруют бессмертие, вывести из строя их можно только временно.

Карты ритуалов, полученные в очередной битве кампании, остаются у игрока до конца игры и могут использоваться в любой из следующих битв.

КАМПАНИЯ 1. ГОРЯЧЕЕ НАЧАЛО

Эта история произошла в стародавние времена, когда Дом был разделён между Орденом травы и Орденом пыли. Извечное противостояние настолько истощило заклятых врагов, что им впервые пришлось считаться с молодыми и дерзкими воинами Огня и Металла. А начиналось всё с небольшого столкновения на окраинах Дома...

БИТВА 1. НАРУШИТЕЛИ

Эта Великая стена почти не знала яркого наружного света, который поддерживал жизнь в Священных рощах Ордена травы. Зато сюда великаны приносили пламя, и вокруг гигантского чёрного плато, полного горького дурманящего пепла, давно стояли кордоны Ордена огня. И уже немало дней к заповедной Пепельной долине пытались прорваться изыскатели Ордена металла.

Красные (ходят первыми): Аджарха, 2 Дымера, Огненная шахта.

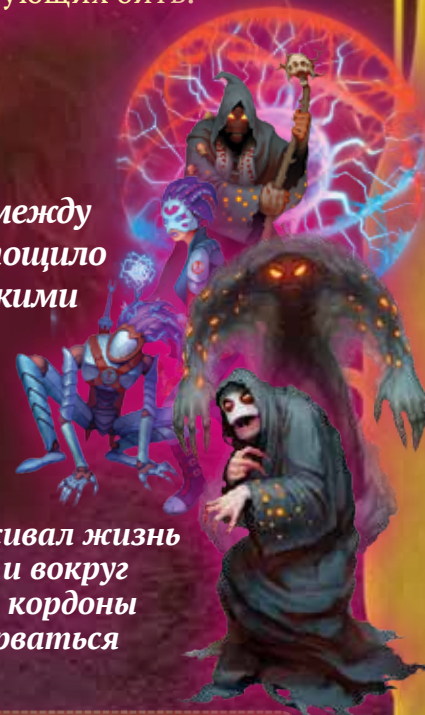
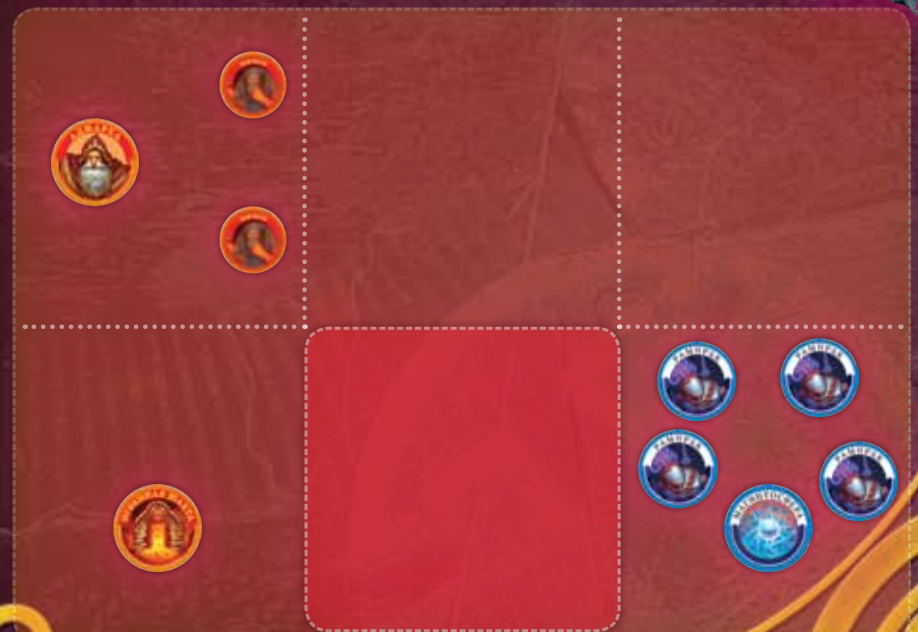
Цель: уничтожить всех **Рампраков**.

Задача: сохранить **Аджарху**. При выполнении задачи **Аджарха** участвует в следующей битве.

Синие: 4 Рампрака, Магнитосфера.

Цель: уничтожить **Аджарху**.

Задача: сохранить максимальное число **Рампраков**. При выполнении задачи уцелевшие **Рампраки** участвуют в следующей битве.



БИТВА 2. ПЫЛЕВАЯ БУРЯ

Взять огненный кордон наскоком у адептов Металла не вышло. Отступая с поля боя, поредевший отряд столкнулся с патрулём Ордена пыли, и подчиняющая магия Акеру вновь повлекла воинов в битву, но уже за чужие интересы.

Красные (ходят первыми): Шолат, 3 Дымера, Огненная шахта, Аджарха (если уцелел в предыдущей битве).

Цель: уничтожить Акеру.

Задача: сохранить Шолата. При выполнении задачи возьмите случайную карту ритуала.

Серые: 4 Эдзена, Акеру, Магнитосфера, Рампраки (сколько уцелело в предыдущей битве).

Цель: уничтожить всех Красных.

Задача: сохранить Акеру. При выполнении задачи Акеру участвует в следующей битве.



БИТВА 3. МРАЧНЫЙ КОНВОЙ

Караван медленно тянулся по Полу к ближайшей цитадели Ордена пыли. В центре мрачной колонны шёл седой старик в красных с золотом одеяниях. На его спине уродливым горбом восседал клещ, подавлявший сознание огненного мага. Старик даже не замедлил шага, когда из-за пылевого бархана наперерез конвою рванулись жукороги.

Зелёные (ходят первыми): 4 Жукорога, Аджарха. На Аджархе установлен Клещ.

Цель: уничтожить всех Серых. В случае победы возьмите 2 случайные карты ритуалов.

Задача: сохранить Аджарху. При выполнении задачи возьмите случайную карту ритуала.

Серые: 4 Эдзена, 2 Фантома, Акеру (если уцелел в предыдущей битве).

Цель: уничтожить всех Жукорогов. В случае победы возьмите 2 случайные карты ритуалов.

Задача: сохранить Аджарху — на нём должен быть Клещ. При выполнении задачи возьмите случайную карту ритуала.



БИТВА 4. БЕГСТВО ИЗ ТЕНИ

Аджарха счистил с подошвы раздавленного клеща и оглядел поле утихшего сражения. Его спасители выиграли битву, но это не решило все проблемы огненного мага. Он по-прежнему был во владениях Пыли.

Потрёпанные, но полные энтузиазма (что свойственно бестолковым насекомым) Жукороги собрались в группу и заторопились прочь с поля. Магу оставалось лишь приноровиться к их темпу...

Зелёные (ходят первыми): 4 Жукорога, Аджарха.

Цель: уничтожить всех персонажей противника. В случае победы добавьте к отряду 2 Альвов в следующей битве.

Задача: сохранить Аджарху. При выполнении задачи выберите одну карту ритуала.

Серые: 2 Фантома, Хару, 2 Рампрака.

Цель: уничтожить всех персонажей противника. В случае победы добавьте к отряду 2 Энерганов в следующей битве.

Задача: сохранить Хару. При выполнении задачи выберите одну карту ритуала.



БИТВА 5. БЛОШИНЫЕ БОИ

Огненное воинство не успело дойти до границы своих земель, когда перед ним возникла стена пыли. В едва проницаемой завесе то и дело проскакивали молнии. Похоже, Орден металла выбрал сторону в этой битве.

Шансы Огня выравнивали бойцы Ордена травы, которые пытались вызволить пленённого Аджарху.

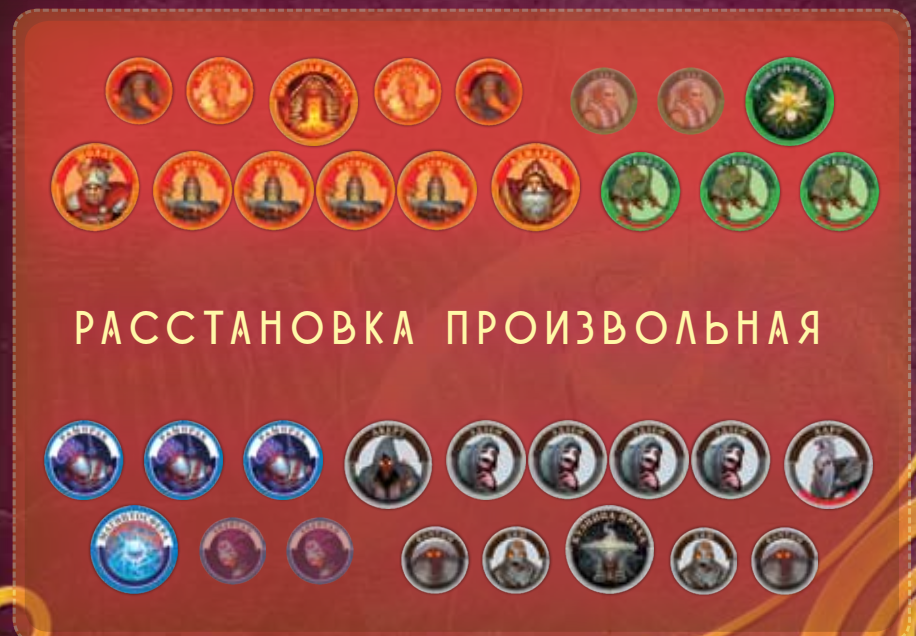
На памяти огненных полководцев это было первое сражение, в котором участвовали все четыре Ордена...

Красные (ходят и расставляют бойцов первыми): все персонажи и артефакт Ордена огня, 3 Жукорога, Фонтан жизни, 2 Альва (если выиграли предыдущую битву).

Цель: уничтожить всех персонажей противника, чтобы выиграть кампанию.

Серые: все персонажи и артефакт Ордена пыли, Магнитосфера, 3 Рампрака, 2 Энергана (если выиграли предыдущую битву).

Цель: уничтожить всех бойцов противника, чтобы выиграть кампанию.



РАССТАНОВКА ПРОИЗВОЛЬНАЯ

КАМПАНИЯ 2. ПОСТУПЬ ПРОГРЕССА

Своим возвышением Орден металла обязан недалёковидности Ордена пыли. Когда в своё время Металл обратился к Серым владыкам за покровительством, ещё никто в Доме не подозревал, во что выльется этот союз. Пылевики нещадно эксплуатировали новых союзников, зато воины Металла набирались опыта, а исследовательские базы Ордена получили надёжную защиту от инквизиторских рейдов Травы и набегов полоумных огневикиков. Но союзы не длятся вечно...



БИТВА 1. СВЯТОТАТСТВО

Началось всё с очередного самоубийственного задания. Ордену пыли понадобился — сейчас уже и не вспомнить, для чего, — Фонтан жизни, артефакт Ордена травы. Для его захвата вглубь вражеской территории ушло несколько отрядов. Первыми к цели добрались воины Металла.

Особое условие: битва длится 3 хода.

Синие (ходят первыми, в первый ход получают +1 действие): 2 **Рампрака**, 3 **Энергана**, **Баарун**.

Цель: уничтожить всех вражеских персонажей за 3 хода. В случае победы **Шавах** не участвует в следующей битве.

Задача: уничтожить всех **Жукорогов** за 1 ход. При выполнении задачи возьмите случайную карту ритуала.

Зелёные: 4 **Жукорога**, **Шавах**, **Фонтан жизни**.

Цель: сохранить **Шавах** до конца третьего хода противника. В случае победы **Шавах** участвует в следующей битве.

Задача: уничтожить всех **Рампраков** противника. При выполнении задачи возьмите случайную карту ритуала.



БИТВА 2. СОРВАННЫЙ ОБМЕН

Добытый Фонтан жизни оказался слишком обременительным грузом для небольшого отряда. Воины Металла не задумываясь приняли предложение честолюбивого командира Пыли обменять один артефакт на другой. В момент обмена союзников настигла погоня.

Синие: 2 Рампрака, 3 Энергана, Баарун, Фонтан жизни, Магнитосфера, 3 Диша.

Цель: удержать синего персонажа на любом артефакте 3 хода подряд.

Задача: победить, не уничтожая всех противников. При выполнении задачи взять 2 случайных карты ритуалов.

Зелёные (ходят первыми): 4 Жукорога, 2 Дриады, Вампал, Шавах (если уцелел в предыдущей битве).

Цель: удержать зелёного персонажа на любом артефакте 3 хода подряд.

Задача: победить, не уничтожая всех противников. При выполнении задачи возьмите 2 случайных карты ритуалов.

Особое условие: Победитель этой битвы в следующей битве играет за **Конвой**, а проигравший — за **Красных**.



БИТВА 3. ОГНЕННЫЙ КУЛАК

Воины Огня со всех ног мчались через замшелый лес на шум битвы. Им было всё равно, сколько врагов ждало их впереди: там была и жизнь, и смерть, и слава, и восторг битвы. Они приближались к месту, но звуки сражения стихали: оно подходило к концу. Что ж, никто не запрещал начать новую драку.

Особое условие: в этой битве «перегрев» **Ратников** может уничтожить артефакты — у артефактов 2 жизни.

Конвой (**Синие** или **Зелёные** — в зависимости от исхода предыдущей битвы): герой (Вампал или Баарун), 3 ветерана, 4 бойца, Фонтан жизни, Магнитосфера.

Цель: ликвидировать **Ратников** до того, как все артефакты будут уничтожены. В случае победы уцелевшие артефакты участвуют в следующей битве.

Красные (ходят первыми, в первый ход получают +1 действие): 4 Ратника, 3 Элементаля.

Цель: уничтожить все артефакты противника. В случае победы артефакты не участвуют в следующей битве.



БИТВА 4. ПРОВОКАЦИЯ

Дружба — дружбой, а хитрость — хитростью. В провале операции воины Пыли обвинили Орден металла. Именно в тот момент союз двух народов дал трещину. Полностью разрывать договор Орден металла не стал, но первые шаги к своей автономии предпринял. Для начала нужно было ослабить вероятных противников. Адепты Металла решили стравить Траву с Огнём.

Синие (ходят первыми): 2 Рампрака, Вайя, 3 Ратника, Фонтан жизни, Магнитосфера (если артефакты уцелели в предыдущей битве).

Цель: уничтожить Шаваха. В случае победы Синие в следующей битве ходят первыми.

Задача: уничтожить Шаваха атакой или перегревом Ратника. При выполнении задачи возьмите 2 случайных карты ритуалов.

Зелёные: 4 Альва под Терновыми щитами, Шавах.

Цель: уничтожить Вайю. В случае победы Зелёные в следующей битве ходят первыми.

Задача: уничтожить Вайю и сохранить не менее двух Ратников. При выполнении задачи возьмите 2 случайных карты ритуалов.



БИТВА 5. КАРА ЗА ВЕРОЛОМСТВО

В стремлении отогнать Орден травы от облюбованных земель Орден металла собрал могучее войско для решающего сражения. Правда, в этой битве адепты Травы доказали, что искусство плести интриги им тоже не чуждо. Более того, они в нём преуспели.

Особое условие: после расстановки все персонажи Красных или все персонажи Серых по выбору Зелёных переходят на сторону Зелёных.

Синие (ходят первыми, если победили в предыдущей битве): все персонажи Синих, 3 Ратника, 3 бойца Красных, 3 Эдзена, 3 бойца Серых.

Цель: уничтожить всех персонажей противника, чтобы победить в кампании.

Зелёные (расставляют армию первыми и, если победили в предыдущей битве, ходят первыми): все персонажи Зелёных.

Цель: уничтожить всех персонажей противника, чтобы победить в кампании.



РАССТАНОВКА ПРОИЗВОЛЬНАЯ

КАМПАНИЯ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Делегации Орденов стягивались к Стволовой цитадели. Ордену травы удалось убедить остальных, что армии обезумевшего чернокнижника не остановятся на захвате приграничных крепостей. С каждым днём под знамёна Отступника переходило всё больше воинов, в чьей преданности Орденам раньше мог усомниться лишь безумец. Дерзкого выскочку давно следовало приструнить, но одному Ордену, даже могущественной Траве, это уже было не под силу. Великим властителям предстояло объединиться в беспрецедентном союзе.

Игроки по жребию или по договоренности распределяют роли (Отступник и 2 представителя Орденов) и выбирают героев. Отступник выбирает себе одного героя, а каждый его противник — по 2 героя. Представители Орденов действуют в союзе — их отряд из 4 героев должен одолеть пять уровней защиты, достигнуть логова Отступника и победить его.

Для игры понадобятся 7 схем битв, которые случайным образом выбираются из 10 описанных ниже. Играющий за Отступника формирует из них линии защиты, выкладывая в выбранном порядке. Союзники должны проходить одну битву

за другой, выполняя все условия и уберегая героев от гибели. В последней битве играющий за Отступника вводит в бой своего героя и либо гибнет, либо уничтожает всех добравшихся до этого уровня героев.

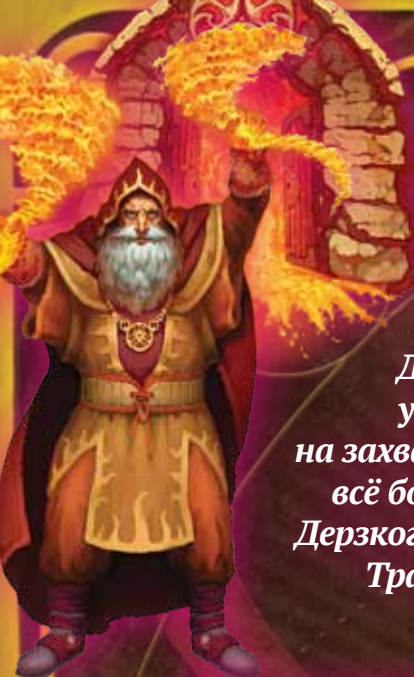
Экипировка: поскольку путь труден, каждый из игроков-союзников получает случайным образом по 3 карты ритуалов. Эти карты могут быть сыграны в любой из битв, либо игрок может в любой момент сбросить такую карту, чтобы вернуть все жизни одному своему герою. Если игроки в ходе кампании заработают другие карты ритуалов, они тоже смогут их потратить на лечение героев.

ОСОБЕННОСТИ КАМПАНИИ

Играющий за Отступника всегда ходит последним. Все игроки в свой ход используют 3 действия, если в описании битвы не указано иное.

Задача Отступника во всех битвах — уничтожить героев Союзников. Полученные героями Союзников ранения переходят в следующие битвы. Если к армии Союзников за счёт карты ритуала присоединяется боец, он переходит из одной битвы в другую, пока не погибнет.

Если один из Союзников выходит из игры, лишившись персонажей, он передаёт все имеющиеся у него карты поддержки другому представителю Орденов. Если у второго союзника больше одного персонажа, он может передать любого из них под управление игроку, который лишился своих персонажей. В этом случае он сохраняет карты поддержки и продолжает игру обычным образом.



БИТВА 1. ПРОРЫВ ПЕРИМЕТРА

Незванным гостям в цитадели Отступника приготовили горячий приём: засевшие на каменных галереях стрелки буквально не давали Союзникам поднять головы. Но из любой ситуации можно найти выход — было бы время на поиски.

Союзники.

Отступник: 4 Альва, 4 артефакта (бочки со взрывчаткой).

Цель: обрушить галереи. О каждую галерею должны удариться 2 бочки. Затем эти бочки, сама галерея и находящиеся на ней персонажи выбывают из игры.

Особенности боя: в качестве бочек используются перевёрнутые артефакты. При ударе бочки о галерею поместите её на эту галерею.



БИТВА 2. ВЕЧНАЯ СТРАЖА

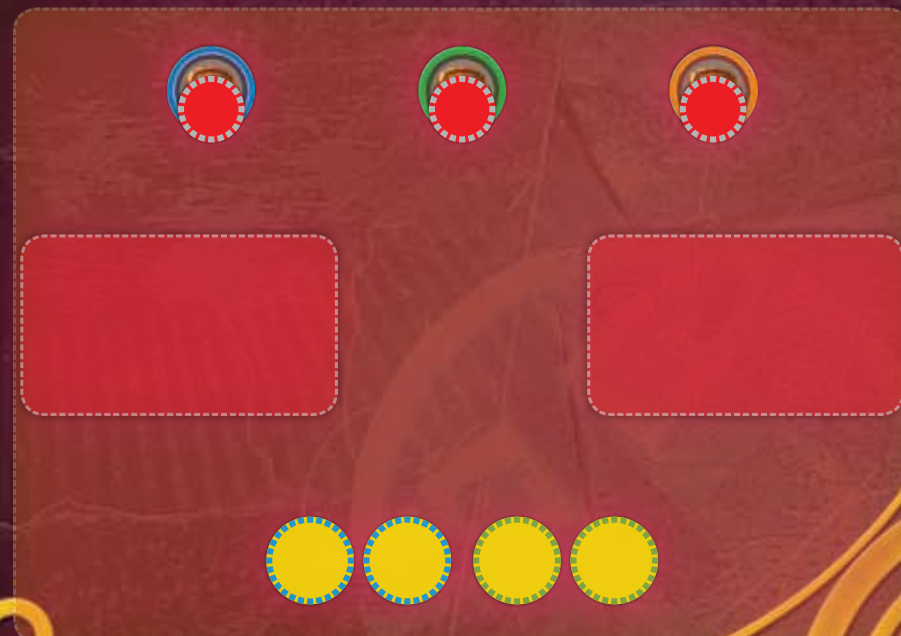
Бой у входа в очередной каземат затянулся. Штурмовики Союзников потратили непоправимо много сил, пытаясь расправиться с миньонами Отступника. Наконец, обуглившееся тело Диша рухнуло на пол, но в следующее мгновение оно словно бы растворилось в воздухе. «Они возрождаются! — прокричал один из Союзников. — И что нам теперь делать?!»

Союзники.

Отступник: 3 артефакта (порталы).

Цель: занять героями все порталы, уничтожить всех персонажей **Отступника**.

Особенности боя: в качестве порталов используются перевёрнутые артефакты. В начале хода Союзников **Отступник** может выставить на все незанятые порталы одинаковых бойцов любого Ордена. За занятый героями портал в конце своего хода он снимает одного бойца с игрового поля.



БИТВА 3. ОТРАЖЁННАЯ НЕНАВИСТЬ

Гигантское зеркало от пола до потолка надвое делило украшенный мерзкими трофеями зал. Обе его половины были полны наёмников безумного Отступника. Чародей Ордена травы заметил некую зловещую симметрию в построении вражеских воинов, но времени осмыслить увиденное у него не осталось...

Союзники.

Отступник: 2 Фантома, 2 Дымера, 2 Альва, 2 Энергана, 2 Рампрака, 2 Ратника, 2 Жукорога, 2 Эдзена.

Цель: уничтожить всех персонажей **Отступника**.

Особенность боя: при гибели персонажа **Отступника** по одну сторону зеркала по другую сторону гибнет такой же персонаж.



БИТВА 4. ЧЁРНАЯ СМЕРТЬ

Вражеские Ратники стояли насмерть — чего ещё ждать от сынов Огня? Но вдруг их строй дрогнул и расступился. Из образовавшейся бреши навстречу Союзникам бросились Эдзены. Почерневшие лица воинов Пыли выражали нестерпимую боль, глаза пылали ненавистью ко всему живому. Один из Эдзенов отстал от группы и зубами терзал убитого Ратника, игнорируя град сыпавшихся на него ударов. Чем бы ни были одержимы Эдзены, их стоило уничтожить как можно скорее.

Союзники.

Отступник: 4 Ратника.

Нейтральные персонажи: 4 Эдзена (Пожирателя).

Цель: уничтожить Пожирателей.

Особенность боя: Эдзены не получают урона от прямых атак. Если Эдзен атакован, отлетая, он наносит 1 ранение всем бойцам, с которыми сталкивается, включая других Эдзенов. Если ранит смертельно — погибает сам.



БИТВА 5. ХРУСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

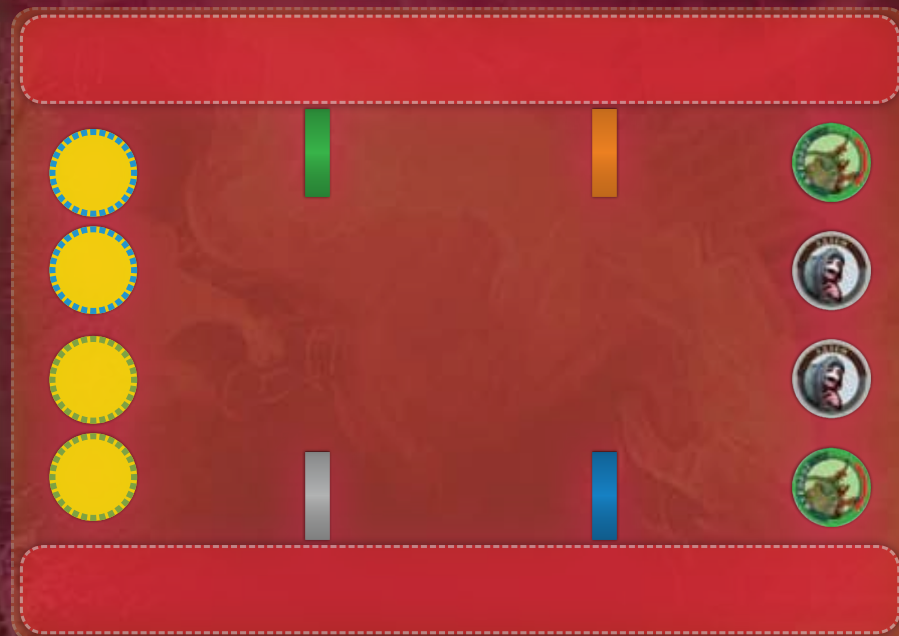
Хару ловко уклонился от молнии. Предназначенный ему электрический разряд ушел вверх и вдребезги разнёс кристалл под сводом пещеры. Поле битвы осветила яркая вспышка, наступающих осыпало градом осколков. Мелкие иглы впивались в кожу, и магия кристаллов заживляла раны воинов.

Союзники.

Отступник: 2 Жукорога, 2 Эдзена, 4 артефакта (кристаллы).

Цель: уничтожить Жукорогов и Эдзенов.

Особенности боя: артефакты стоят на ребре, лицевой стороной друг к другу. Игрок, уронивший артефакт лицевой стороной вверх, даёт по 1 жизни 2 своим персонажам, уронивший обратной — наносит по 1 ранению 2 своим персонажам.



БИТВА 6. ОХОТА ЗА ПРИЗРАКОМ

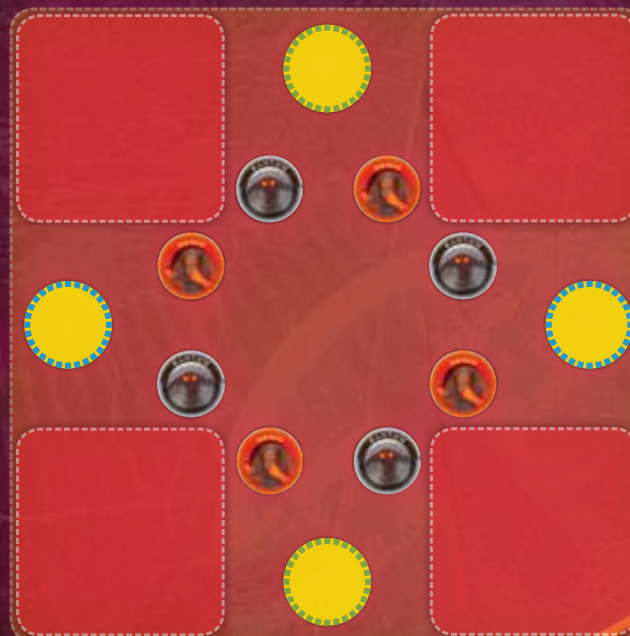
Момент был упущен — вражеским бойцам, замаскированным под военачальников удалось смешаться с боевыми порядками Союзников. В растущей сумятице командирам приходилось сдерживаться, чтобы не накрыть сокрушительной магией всех вокруг — и коварных врагов, и бесполовых подданных, неспособных распознать обман.

Союзники.

Отступник: 4 Дымера, 4 Фантома.

Цель: уничтожить Фантомов и Дымеров.

Особенности боя: герои не могут использовать выстрелы и заклинания. При ударах по своим герои наносят друг другу урон, как персонажам противника.



БИТВА 7. ПОХИЩЕННАЯ СИЛА

Отступник обустроил для своих узников весьма просторные темницы. Нужды в решётках там не было: Минусоиды выкачивали из пленённых воинов силы, перегоняя их Рампракам-охранникам. Следовало немедленно разбить эти цепи и освободить узников.

Союзники.

Отступник: 4 Рампрака, 4 Минусоида.

Нейтральные персонажи: 8 бойцов-пленников.

Цель: лишить **Отступника** всех действий в его ход.

Особенность боя: на пленных бойцах установлены диски **Минусоидов**. Число действий **Отступника** в его ход равно числу сидящих на пленниках **Минусоидов**. Пленники убегают (то есть выбывают из игры), если на них никто не сидит. Чем меньше пленников под **Минусоидами**, тем меньше действий у **Отступника**.



БИТВА 8. ПАРАЛЛЕЛИ ЖИЗНИ

Альвы шли по центру, фланги оставались за Фантомами. Союзники довольно быстро расправились с противником левого крыла и бросились обходить основные силы врага, как вдруг от двух Альвов за спины атакующего отряда ударили зеленоватые разряды мистической энергии. Мгновением позже в воздухе раздалось торжествующее шипение оживших Фантомов.

Союзники.

Отступник: 4 Фантома, 4 Альва.

Цель: уничтожить всех противников.

Особенность боя: если в начале хода **Отступника** Фантомов меньше, чем **Альвов**, или наоборот, он уравнивает их количество, возрождая недостающих рядом с теми персонажами, которых у него больше.



БИТВА 9. БОЕВЫЕ ГОЛЕМЫ

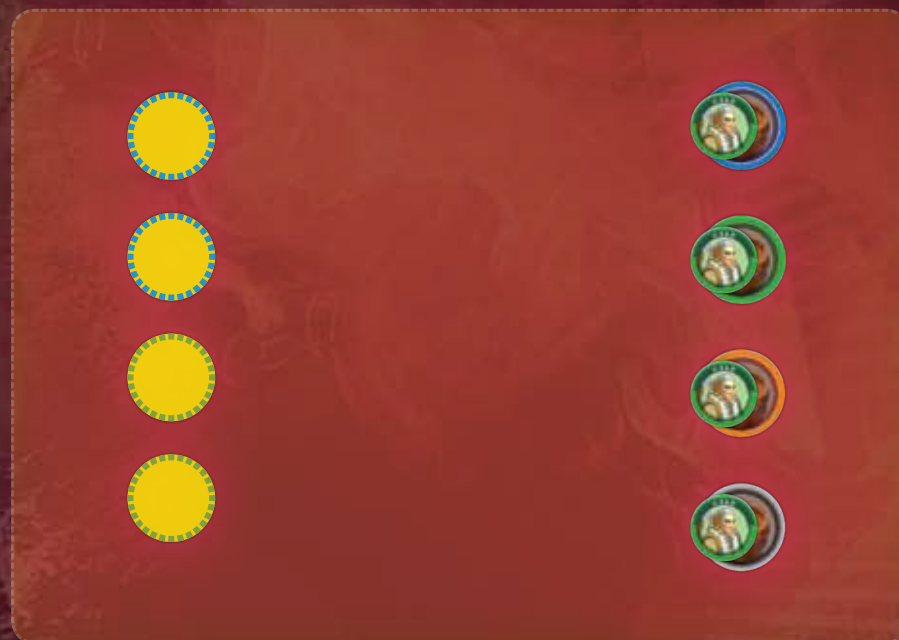
Навстречу разведчикам Травы вышло нечто в обгоревших лохмотьях. С закопчённого лица на воинов таращились налитые кровью глаза. «Големы! Быстрее отсюда!» — только и успел прокричать один из героев. В спину ему ударила синяя молния. Звонкие голоса Альвов оповестили все закоулки башни об удачном завершении охоты.

Союзники.

Отступник: 4 Альва, 4 артефакта (големы).

Цель: уничтожить всех Альвов.

Особенности боя: диски Альвов установлены на диски артефактов. Големов уничтожить нельзя. Пока Альв сидит на големе, этот голем за одно действие может воспользоваться любым заклинанием или выстрелить снарядами героев Союзников или героя Отступника.



БИТВА 10. МНИМОНЫ

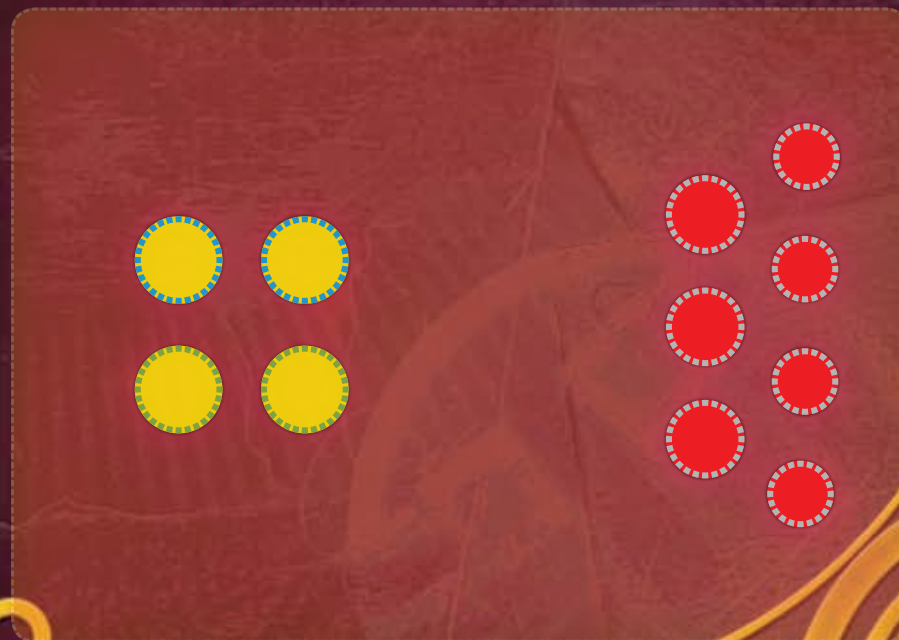
Безмолвные шеренги Альвов и Жукорогов преграждали путь к воротам в обсерваторию. Жукороги бросились в атаку на подступающих адептов Ордена металла и, собрав кровавую дань, отступили. По мере движения они вставляли с шести ног на две и, добежав к фаланге Альвов, развернулись к ошарашенным Союзникам уже в облике Рампраков.

Союзники.

Отступник: 3 любых ветерана, 4 любых бойца.

Цель: уничтожить всех персонажей противника.

Особенности боя: прежде чем действовать ветераном или бойцом, **Отступник** может заменить его на любого ветерана или бойца другого Ордена. Ранения и снаряды ветеранов переносятся на нового персонажа.



БИТВЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Множество битв отгремело на просторах Настолья. Умело использовать ландшафт на поле боя — вот что может стать решающим фактором победы. Представляем вам пять самых знаменитых полей сражений — каждое со своими особенностями для тактических манёвров.

Для короткой схватки один на один игрокам рекомендуется использовать любую из пяти указанных схем:



Для формирования ландшафта вам понадобятся две книги или коробки от DVD или аналогичные плоские предметы прямоугольной формы. Жёлтым и фиолетовым цветом на схеме выделены зоны для расстановки отрядов соперников. Игра ведётся до уничтожения всех персонажей игрока, очередность хода определяется жребием.

Состав стандартного отряда для этих битв — 6 или 7 персонажей. Это могут быть 3 бойца и 3 ветерана (Дымеров использовать нельзя), либо 3 бойца, 3 ветерана и 1 герой одного из Орден.

ды будут близки по силе. Также игроки при желании могут использовать отряды с произвольным количеством бойцов одного или разных Орден. В состав отряда также могут входить артефакты. Поскольку баланс сил может нарушиться, игроки должны это учитывать при формировании отряда и соответствующим образом подбирать персонажей.

В коротких битвах игроки могут получать и использовать карты ритуалов согласно правилам игры либо отказаться от них и сражаться, используя только способности персонажей.

БОЕВЫЕ ФОРМАЦИИ

Каждый полководец сам решает, в какой формации вести в бой войска. Мы лишь хотим поделиться военной мудростью, которую кровью и потом заработал каждый из Орден.



ОРДЕН ПЫЛИ

Впереди стоят Диши, поскольку бойцы наименее ценны, а при участии в бою Акеру их гибель прокачивает атаку героя. Эдзены прикрыты бойцами, их задача — получать не более 1 ранения за ход. Герой стоит последним и максимально закрыт от противника.

ОРДЕН ОГНЯ

Боевую формацию определяют Ратники, которые могут ранить и своих, и чужих. Они стоят так, чтобы не отлететь в дружеских бойцов. Бойцы находятся сзади: их задача — толкать Ратников ближе к противнику. Герой стоит либо за бойцами, либо перед ними. Если бойцами выбраны Дымеры, для победы зачастую достаточно убить вражеского героя, сохранив хотя бы одного Дымера. Поэтому они максимально прикрыты. Помните, что в варианте игры без героя Дымеров выставлять нельзя.

ОРДЕН ТРАВЫ

При игре за этот Орден героя можно поставить впереди, поскольку у него большой запас жизней и есть шансы исцелиться либо прикрыться Щитом и т. д. Если первый ход совершает противник, Жукорогов целесообразно выставить вторым рядом, чтобы они были направлены секторами силы на врага. Если вы совершаете первый ход, Жукороги выставляются перед героем. Бойцы — на подхвате: либо стреляют, либо лечат. В обоих случаях им полезно держаться в заднем ряду.

ОРДЕН МЕТАЛЛА

Пока в игре находится хотя бы один боец Металла, Рампраки остаются наиболее ценными персонажами. Они не должны получать ран, так что их место — в третьем ряду. Бойцы находятся в первом ряду, поскольку они расходный материал, к тому же дают бонусы. Герой стоит во втором ряду, прикрывает Рампраков и уничтожает нападающих.



Примеры расстановок стандартных отрядов (3 бойца, 2 ветерана, 1 герой) в зависимости от используемой схемы и очередности хода. Расположение бойцов может варьироваться.



БИТВЫ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Битва для трёх игроков представляет собой либо противостояние трёх Орденов в режиме «каждый сам за себя», либо противостояние двух Орденов третьему. Спланировать такую битву труднее, поскольку её результат зависит от того, будут ли игроки хитрить и не пойдут ли на сговор. Для бит-

вы можно использовать любую из базовых схем с изменённой расстановкой отрядов либо придумать собственное поле боя. Игроки не ограничены в выборе объектов для ландшафта — можно использовать любые предметы, которые можно поставить на стол.

БИТВА 1. ТАИНСТВЕННЫЙ АРТЕФАКТ

В развалинах древней крепости найден загадочный артефакт. Он способен даровать великую силу тому, кто его захватит и изучит. Первыми до странного предмета добрались могучие воины Ордена травы.

Орден травы в полном составе захватил таинственный артефакт и занял выгодную позицию. Если воины Травы удержат артефакт 3 хода подряд, они выиграют битву. Других свойств у артефакта нет. Их соперники — Орден огня и Орден пыли — в полных составах пытаются отбить артефакт. Любая из этих сторон выиграет, если захватит и удержит артефакт 2 хода подряд. Кому достанется право первого хода, играющие за Орден пыли и Орден огня определяют по жребию. Играющий за Орден травы ходит последним.



БИТВА 2. ОБРЕТЕНИЕ СИЛЫ



Оракулы предсказали, что в далёкой пустыне возникнет источник могущества, который сможет использовать любой Орден. Отряды воинов отправились в пустыню — каждый устроил засаду и терпеливо ждал. Как только источник проявился, завязалась жаркая битва за право обладать им.

В качестве источника могущества используйте стакан или чашку. Чтобы захватить источник, игрок должен нанести ему 2 единицы урона в свой ход. Если игрок нанёс источнику 2 единицы урона, а ни один из его соперников не смог этого сделать в свой ход (скажем, нанёс лишь 1 единицу урона), этот игрок захватывает источник и выигрывает битву. Игрок, который за ход не нанёс источнику ни одной единицы урона, выбывает из игры. Урон источнику можно наносить только ударами. Выстрелы и заклинания урона не наносят, размещать снаряды на источнике нельзя.



БИТВА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Битвы для четырёх игроков можно организовать как бой двое на двое, трое против одного либо каждый сам для себя. Трудности планирования такой битвы те же, что и в случае с битвами на

троих. Здесь также можно использовать одну из базовых схем поля боя или придумать её самостоятельно, использовать дополнительные объекты, особые условия победы и поражения.

КРЕПОСТЬ ЛЕДЯНОГО МАГА

Вражеский разведчик со всех ног убежал по белой вымороженной равнине. Огневики-караульщики уже выпускали горячие стрелы в его сторону, но Вечная ночь быстро поглощала слабые огоньки. Оставалось надеяться, что воин Металла просто замёрзнет в этих суровых краях, и соперничающие Ордена не узнают о достижениях великого мага, постигнувшего сокровенные тайны льда.

Серые, Зелёные и Синие, заключив перемирие всего на один день и одну ночь, послали свои боевые группы из 3 бойцов, 2 ветеранов и 1 героя (игроки подбирают состав самостоятельно), их задача — уничтожить Ледяного мага.

Играющие за Орден травы, Орден пыли и Орден металла бросают жребий, чтобы определить, кто ходит первым. Персонажи разных Орденов при атаках наносят друг другу повреждения обычным образом.

Играющий за Ледяного мага ходит последним. В качестве Мага используется диск любого из героев Ордена огня. Свойства этого героя, описанные на его карте и в правилах игры, при этом не используются. Задача Мага — уничтожить всех вражеских персонажей. У него 12 жизней, а его охрана состоит из 3 Дымеров.

В конце своего хода, когда все действия уже потрачены, Маг может поставить на поле или переместить по полю от одной до трёх сфер льда. Сферы обозначаются стеклянными стаканами, которыми можно накрывать диски противника. Эти сферы нельзя ставить так, чтобы их края находились на диске

или каком-то элементе ландшафта: стенки чашки или стакана должны опираться только на стол. Если противостоящий Магу персонаж попал в сферу льда, он не может действовать и гибнет в конце хода игрока, которому принадлежит. Маг может использовать сферу для защиты своих воинов: с дисков всех персонажей внутри сферы льда снимаются все снаряды. Сферу льда можно разбить, нанеся ей 2 единицы урона. Снаряды на ней размещать нельзя. Разбитая сфера убирается с поля боя до тех пор, пока Маг её снова не поставит. Урон, полученный сферой в прошлые ходы, аннулируется при её установке или перемещении с одной позиции на другую.



СТЫЧКИ СЮЖЕТЫ ДЛЯ СОЛЬНЫХ ПАРТИЙ

Серии битв для одного игрока позволят ознакомиться с неочевидными тактическими приёмами. Если бы в мире Настолья существовала военная академия, её курсанты решали бы именно такие задачи. Эти сценарии помогут вам быстро

ориентироваться в крупных сражениях. Не забывайте, что победа в партии «Настолья» на 70% обусловлена грамотным планированием действий и лишь на 30% — меткостью щелчков. Решения изложены на странице 20.

СТЫЧКА 1. МАГНЕТИЧЕСКАЯ СИЛА

Вводная: 2 **Рампрака** с установленными на них **Клещами** не находятся в зоне видимости **Вайи**, у которого в запасе есть 2 **Магнита**. Акеру с последним **Клещом** в запасе находится прямо перед **Вайей**.
Цель: **Синие** начинают и выигрывают.



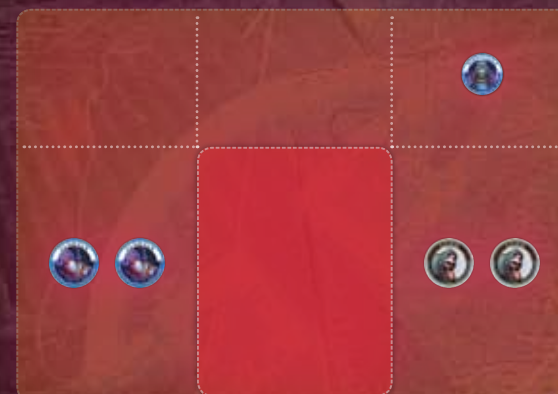
СТЫЧКА 2. ОБОРОНА, ЛЕЧЕНИЕ, ЗАЩИТА

Вводная: между **Шавахом** с 3 ранами и **Рампраками** находится ряд из 4 **Жукорогов**, с 1 раной каждый. Сзади между препятствий расположен **Фонтан жизни**.
Цель: **Зелёные** начинают и выигрывают.



СТЫЧКА 3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УКРЫТИЙ

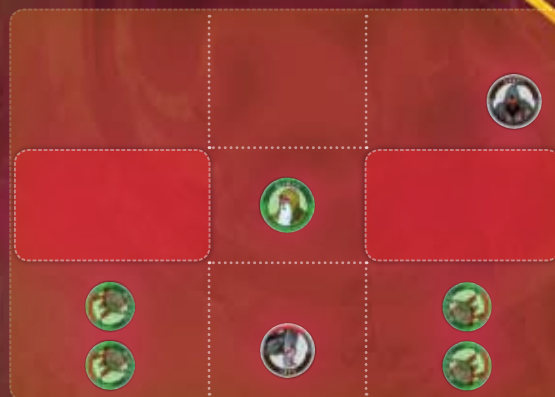
Вводная: 2 **Эдзена** стоят напротив **Минусоида**. 2 **Рампрака** стоят в линию за препятствием.
Цель: **Синие** начинают и выигрывают, не потеряв ни одного бойца.



СТЫЧКА 4. ТАКТИЧЕСКИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вводная: 4 Жукорога и Шавах окружили Хару. При этом Акеру находится далеко за препятствием.

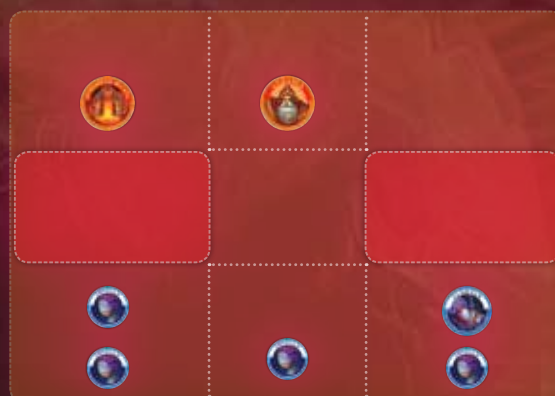
Цель: Серые начинают и выигрывают.



СТЫЧКА 5. ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Вводная: Аджарха стоит у прохода между двумя препятствиями. Напротив него — один Энерган. Ещё 3 Энергана и Рампрак расположены слева и справа за углами. Сбоку от Аджархи расположена Огненная шахта.

Цель: Красные начинают и выигрывают.



СТЫЧКА 6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вводная: 4 Дымера загнали в ловушку Шавах, у которого осталась всего 1 жизнь и 1 Щит. Однако к нему на помощь пришли 3 бойца, что позволило ему уничтожить Дымеров.

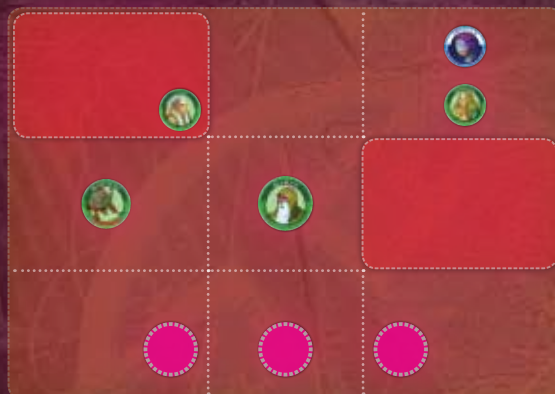
Цель: Зелёные принимают помощь 3 бойцов из любых Орденов и выигрывают.



СТЫЧКА 7. ОСОБЕННОСТИ ГЕРОЕВ

Вводная: Жукорог, Шавах, Альв и Дриада собираются уничтожить Энергана. У вас есть только один ход, чтобы этому помешать, причем Энерганом действовать нельзя. На помощь снова приходят 3 героя. Вы ходите первым.

Цель: Синие принимают помощь 3 героев из любых Орденов и выигрывают.



ТАКТИКА СТЫЧЕК

СТЫЧКА 1

Ошибка — удар по Акеру. В ответ он обязательно выстрелит Клещом. Нужно выстрелить **Магнитом** по Акеру. Затем Акеру под вашим контролем наносит удар по **Рампракам**, сбивая Клещей, и **Рампраки** атакуют.

СТЫЧКА 2

Ошибка — атака и лечение **Жукорога** и последующий удар вылеченным **Жукорогом**. **Рампраки** в ответ убивают **Шаваха** и ранят вылеченного **Жукорога**, после чего он теряет способность действовать. Нужно, чтобы **Шавах** занял **Фонтан жизни** и защитил **Жукорогов** двумя **Терновыми щитами**. Поскольку **Жукороги** стоят рядом, двоих можно прикрыть одним **Терновым щитом**. **Рампраки** могут за ход уничтожить не более одного **Жукорога**. Уже в следующий ход **Синие** могут быть уничтожены.

СТЫЧКА 3

Ошибка — за счёт заклинаний **Рампраков** трижды атаковать врага **Минусоидом**. Уцелевший Эдзен уничтожит **Минусоида**. Нужно, чтобы **Минусоид** один раз ударил Эдзена, а затем отошёл, скрывшись за углом. Если Эдзены преследуют его, **Минусоид** наносит Эдзену ещё одну рану и опять скрывается за углом. Если Эдзены снова бросаются в погоню, **Рампраки** их добивают. Если Эдзены сидят в обороне, **Минусоид** выбивает двух **Рампраков** на линию прямого удара и те убивают одного из Эдзенов.

СТЫЧКА 4

Ошибка — атаковать с помощью Хару любую пару **Жукорогов**. Хару получит два удара от уцелевших, которых **Шавах** прикроет **Терновыми щитами**. Нужно выбить **Шаваха** вверх с помощью Хару и уйти с линии удара **Жукорогов**. Акеру повесит на **Шаваха** Клеща. После этого герой Серых получит 1 жизнь, а **Жукороги** не смогут атаковать, не подставляя себя под удар.

СТЫЧКА 5

Ошибка — уничтожение **Энергана** ударом или **Смерчем**. **Синие** получают дополнительную атаку и уничтожают **Аджарху** сразу или в следующий ход. Нужно, чтобы **Аджарха** нанёс **Рампраку** 1 ранение с помощью **Смерча**. Тогда **Энеганы** не смогут действовать дважды за ход — их можно поочередно уничтожить **Смерчем**, запас которых **Аджарха** пополняет на **Огненной шахте**.

СТЫЧКА 6

В качестве бойцов следует выбрать **Фантомов**. **Шавах** атакует сверху и уничтожает **Дымера**, после чего Фантом меняется с ним местами, возвращая **Шаваха** на безопасную возвышенность. Альтернативный вариант с тремя **Дриадами** менее надёжен, поскольку в ход противника **Шавах** будет уязвим.

СТЫЧКА 7

В качестве героев следует выбрать (слева направо) **Аджарху**, **Шолата** и Акеру. Сначала **Шолат** наносит **Жукорогу** 1 ранение и устанавливает на него **Пламя**. Затем **Аджарха** с помощью **Смерча** уничтожает **Дриаду**. Акеру стреляет Клещом и парализует **Шаваха**. В конце хода **Аджарха** переносит **Пламя** с **Жукорога** на **Альва**.



*Бои в мире Настолья не затихают ни на день.
Впишите своё имя в историю этого мира —
придумайте собственные сценарии битв
и окунитесь с головой в самое сердце войны
между четырьмя народами.*

Присылайте ваши сценарии на info@igrology.ru — лучшие из них войдут в расширения для базовой версии «Настолья» и будут опубликованы на официальном сайте игры www.tesera.ru/nastolie. Самых изобретательных авторов ждут призы и слава!

ГОТОВЬТЕСЬ К СРАЖЕНИЮ!



НАСТОЛЬЕ

СОЗДАТЕЛИ НАСТОЛЬЯ

Авторы игры: Тимофей Бокарёв, Константин Селезнёв

Общее руководство: Иван Попов

Развитие игры: Дмитрий Собянин, Николай Пегасов

Художественные описания: Алексей Перерва

Редактор: Олег Гаврилин

Корректор: Ольга Португалова

Дизайнеры: Артём Зубов, Иван Сухойей

Художники: Антон Квасоваров, uildrim

Вёрстка: Иван Сухойей

*Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса
Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).*

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

*Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.*

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



ИГРОЛОГИЯ
www.igrology.ru



Играть интересно

Информационная
поддержка



Тесера
www.tesera.ru



www.art-zu.com