

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ГЗМ ОТ ЛУИ БРЮЭ

БИТВЫ С БОССАМИ

ДОПОЛНЕНИЕ

КНИГА БИТВ


BRUEH
GAMES



Внимание! Не открывайте наборы карт с такими значками, пока вам не будет сказано это сделать! Пожалуйста, прочитайте информацию ниже:



Всякий раз, когда вы видите предупреждающий значок (), внимательно прочитайте условия, описанные рядом со значком, прежде чем переходить к следующему разделу (или странице) в книге битв.

В этом дополнении вас ожидает **15 разблокируемых наборов карт**, которые после открытия добавят суммарно более 150 карт, позволяющих вам играть за новых монстров и содержащих некоторые другие сюрпризы... Эти карты не перечислены в составе дополнения. Для получения доступа к новым картам вам потребуется проходить новые сценарии, а порой и завершать их определённым образом. Если вы откроете эти карты раньше времени, это может испортить вам удовольствие от игры.

Разблокируемые наборы карт (от А до О):
Число карт в каждом наборе указано внутри самого набора, а не в составе игры.



Состав дополнения

Монстры:

Каменный тролль  1	Горгона  1	Жнец  1	Оборотень  1	Вампир  1	Король слизи  1	Летучие мыши  3	Феи  4	Пауки  5	Щенки  6	Грибная армия  8
---	---	--	---	--	---	--	---	---	---	---

Планшеты уровня сложности: 2

Карты гильдии:
Новобранцы: 12
Сценарии: 35

Планшет битвы: 1

Карты боссов: 90

Карты механизмов: 6

Разблокируемые наборы карт: НЕ ОТКРЫВАЙТЕ, пока не получите указание на это! 15

Двусторонний жетон зала: 1

Новобранцы:

Карты героев: 2	Жетоны новобранцев: 5	Фишки новобранцев: 5	Жетоны ящиков: 7	Кристалл: 1	Жетоны Железяк: 4
-----------------	-----------------------	----------------------	------------------	-------------	-------------------

Над игрой работали

Игровой дизайнер и художник: Луи Брюэ
Редакторы книги правил: Марк Грубич, Константин Кеворке

Особая благодарность: Андреас Листл, Арлете Брюэмюллер, Better Half Reviews, Элуро, Эвеллин Брюэмюллер, Фернандо Селсо Мл., Марк Грубич, Матия Прелек, Тибо Дежарден.



Копирайт: ©2023 Луи Брюэ. Все права защищены. Сделано в Китае.

Внимание: Опасность удушья! Не предназначено для детей младше 3 лет.

Помощь и поддержка: Если у вас возникли проблемы с любыми компонентами игры, свяжитесь с нашей командой поддержки на Hive: www.hiveinteractive.net/pledgemanager

Пожалуйста, прикрепите к письму фото вашей игры и полный адрес доставки на случай, если нам будет нужно отправить вам недостающие/повреждённые компоненты.

Новобранцы

Новобранцы — это новички гильдии, которые ещё не решили, какое геройское ремесло выбрать. Они не очень-то слушаются приказов и всегда приходят в подземелья сами по себе.

Подготовка колоды гильдии (изменение правил): сформируйте колоду гильдии, перемешав все карты воинов, разбойниц, магов и лучниц вместе с картами выбранного вами сценария, а затем добавив столько случайных карт новобранцев, сколько указано для выбранного вами уровня сложности.



Семейный: Волна 1: 1 карта гильдии
Волна 2: 2 карты гильдии

Добавьте 4 карты новобранцев



Проблемный: Волна 1: 2 карты гильдии
Волна 2: 2 карты гильдии

Добавьте 8 карт новобранцев



Тяжёлый: Волна 1: 2 карты гильдии
Волна 2: 3 карты гильдии

Добавьте 12 карт новобранцев

Указанное выше число карт новобранцев — это рекомендованное число для сценариев дополнения «Битвы с боссами». Учитывайте, что чем выше выбранная вами сложность, тем больше карт новобранцев предлагается добавить для баланса. Вы можете изменять это число в соответствии с тем, насколько опытные игроки в вашей группе: чтобы упростить игру, добавьте больше карт новобранцев, чем указано для уровня сложности, а чтобы усложнить — добавьте меньше. Вы также можете добавлять новобранцев в сценарии из базовой игры.



Хвостовство:
1 у новобранцев нет этой способности.



Призыв новобранца: всякий раз, вытягивая карту новобранца, помещайте в подземелье только одного новобранца. Если в подземелье несколько залов указанного типа, вы сами решаете, куда поместить новобранца.



Мешок с подарочками: всякий раз, побеждая новобранца, помещайте ресурс на ваш выбор в его зал в подземелье (монету, лягушку, книгу или кость).



В этом примере играющий за крыс призвал новобранца в кузницу вместо мастерской, чтобы уберечь своего монстра...



...позднее этот игрок перемещает свою крысу и атакует новобранца, убирая его из подземелья и помещая монету в кузницу, чтобы потом получить карту снаряжения!

Совет: играя с новобранцами вы получаете больше пространства для манёвров, так как их карты призывают только по одному новобранцу в подземелье. Они также помогают вам получить больше карт во время игры, так как новобранцы оставляют после себя ресурсы, что позволит вам больше погрузиться в построение своей колоды.



Совместимость с дополнением «Мечь героев»

Вы можете сочетать дополнение «Битвы с боссами» и дополнение «Мечь героев», если хотите играть новые сценарии в режиме **ОДИН** против **ВСЕХ**.

Изменения правил: перед началом игры глава гильдии замешивает карты новобранцев, а затем добавляет в колоду гильдии число новобранцев, соответствующее уровню сложности (4 новобранца для **семейного**, 8 для **проблемного**, 12 для **тяжёлого**). Кроме того, глава гильдии **не может разыграть для призыва две карты героев подряд в залы одного типа** в рамках одного нашествия героев, **если только одна (или более) из этих карт не является новобранцем**. Помните, что играющие за монстров сами выбирают, в какой из двух залов подходящего типа поместить новобранца, и будут применять эффекты всех героев в подземелье в соответствии с обычным порядком приоритета.

Жетоны или фишки?

Если вы используете фишки, которые были в дополнении «Мечь героев», используйте фишки новобранцев вместо жетонов. Фишка новобранца помещается в подземелье в активном состоянии (стоящей вертикально), а всякий раз, когда нужно отметить, что новобранец истощён, она кладётся горизонтально.

Активный **Истощённый**



Можно ли улучшать новобранцев?

Глава гильдии может приобретать и назначать улучшения новобранцам по тем же правилам, что и остальным героям.



Можно ли контролировать боссов?

Боссы **НЕ** являются членами гильдии, а потому **глава гильдии** не может брать карты боссов или улучшать их.

Несмотря на то, что хаос, который сеют боссы, может быть вам на руку, так как они воодушевляют ваших героев и атакуют монстров (ну, знаете, враг моего врага...), они также дают монстрам возможности увести победу у вас из-под носа.

Залы с черепами

У залов с символом черепа весьма тревожная атмосфера.



Череп:
зал стражей
и врата.

Символ черепа в качестве типа зала символизирует мрачное влияние кристалла, медленно уродующего сердца монстров поблизости. Некоторые залы могут получать этот тип на время в определённых сценариях, но есть два зала, относящиеся именно к **этому типу: зал стражей и врата**. Эти два зала находятся на одном двустороннем жетоне, так как оба эти места — это один и тот же зал в разные моменты времени.



Зал стражей

Дополнительная подготовка: если в сценарии задействован зал стражей, перемешайте все карты механизмов и положите их колоду (лицевой стороной вверх) рядом с доступной добычей. Механизмы добавляют новый тип доступной добычи. Всякий раз, когда вы сбрасываете карту тактики, чтобы обновить доступную добычу, вы также можете сбросить верхнюю карту в колоде механизмов, убрав её под низ колоды механизмов.

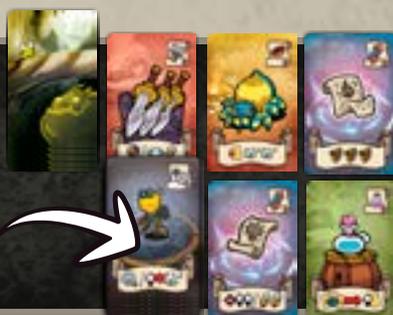
При активации (👉) зала стражей сбросьте ловушку, чтобы получить верхнюю карту механизма из колоды.



ВСЕ карты механизмов обладают новым типом действия: **поиск** (🔍).

Поиск позволяет вам просмотреть свою колоду тактики и взять одну карту с действием указанного типа себе в руку (в данном примере эта карта должна иметь дальнюю атаку), а затем перемешать колоду тактики. Если в вашей колоде тактики не осталось карт с искомым действием, вы не берёте никаких карт в руку и просто перемешиваете колоду.

Например, чтобы получить карту механизма, вы должны переместиться в зал стражей, активировать его и сбросить ловушку из этого зала. После этого вы добавляете карту механизма в свою стопку сброса.



Позднее **играющий за бесов**, используя полученную карту механизма, может сделать следующее: выполнить поиск карты с действием **призыва** в своей колоде тактики или же призвать беса в любой зал, где уже есть бес, а затем выполнить действие активации. Игрок выбирает второй вариант.



Врата

При активации (👉) **врат** сбросьте одного из своих монстров в этом зале, чтобы уничтожить (🔥) одну из своих карт тактики.



Уничтожение позволяет вам навсегда убрать одну из своих карт тактики из игры. Уничтожить можно карту в стопке сброса или в руке. Уберите уничтоженную карту обратно в коробку.

Будьте осторожны! Уничтожив все свои карты с действием **засады** (👁️), вы не сможете выставлять новых монстров и в итоге можете выйти из игры!

В этом примере **играющий за бесов** использует действие **активации стаей** в зале врат, чтобы сбросить всех трёх своих монстров в этом зале обратно в своё логово и уничтожить 3 карты из своего сброса, убрав их в коробку.

Сокращение числа карт в колоде даёт возможность использовать стандартные для игр на постороение колоды стратегии. В этом примере **играющий за бесов** решил **убрать все карты с ловушками** из своей колоды. Теперь он сможет получать новые карты добычи значительно быстрее. Но будьте осторожны! Уничтожение карт может быть рискованной затеей, если вы новичок в игре.



Эпические герои

Карты **эпических героев** отмечены числами 20 и 30 и могут заменять собой карты стандартных героев в колоде гильдии, чтобы увеличить сложность игры. В отличие от стандартных карт сценариев, карты эпических героев призывают одного героя при отправке в темницу.



Эпическая лучница: когда лучница призвана в подземелье или совершила рывок в зал, она дополнительно проводит дальнюю атаку, выбирая целью зал ближе к сокровищнице.



Эпический воин: когда воин призван в подземелье, уберите 1 ресурс из зала, куда он призван. Когда он совершает рывок в зал, он дополнительно атакует одного монстра в нём.



Чемпион: монстры не могут выбирать целью своих дальних и ближних атак других врагов (героев или боссов), если те находятся в одном зале с чемпионом. Монстр **ОБЯЗАН** выбирать целью чемпиона. Когда чемпион побеждён, поместите ресурс по вашему выбору в зал.



Эпическая разбойница: когда разбойница призвана в подземелье или совершила рывок в зал, она убирает оттуда 1 ловушку.



Эпический маг: если маг призван в темницу, он воодушевляет всех заключённых в неё героев. Когда маг совершает рывок в зал, деактивируйте портал в нём, перевернув его неактивной стороной вверх.



В этом примере **играющий за гноллов** использует карту снаряжения с мечами, чтобы выполнить атаку ближнего боя стаей. Так как в зале с ним есть чемпион, он является единственной доступной целью, получая 2 урона...



...затем игрок использует **огненный свиток**, чтобы выполнить 3 дальние атаки. Так как чемпион по-прежнему в зале, первая дальняя атака **ДОЛЖНА** быть нацелена на него. Чемпион оказывается побеждён, а в зал выкладывается ресурс на выбор игрока. После этого две оставшиеся дальние атаки могут быть нацелены на двух других эпических героев и уничтожить их.

Жетоны ящиков

Жетоны ящиков — это многофункциональные жетоны, которые по-разному используются в сценариях.



Например, в некоторых сценариях вам нужно будет перемещать ящики, как ресурсы.



А в других они могут использоваться для изменения типов залов (и тогда перемещать их нельзя).

Сообщники (вариант игры)

С этим вариантом игры вы сможете играть **составом до 6 игроков**, не увеличивая при этом время ожидания хода или время игры:

Разделите игроков на пары: каждая пара будет совершать ходы сообща, вместе выполняя все этапы хода. Так, в игре с 6 участниками между вашими ходами будет только два хода других пар. Каждый игрок в паре выбирает монстра так, чтобы роли монстров в паре различались (например, если один игрок выбирает монстра, управляющего толпой, то второй должен будет выбрать монстра защиты или поддержки), а затем берёт соответствующие карты и фишки монстров. При этом игроки в паре в начале игры берут в руку только по 3 карты из своих колод и в конце хода добирают также только до 3 карт (вместо 5).

Игроки в паре могут разыгрывать свои карты в любом порядке, но не должны показывать друг другу карты в руке и могут использовать для своих действий только своих монстров.

Всякий раз, когда игроки должны добрать или сбросить карты из-за эффекта сценария, только один игрок из каждой пары делает это.

Игроки в паре совместно решают, кто будет сбрасывать или добирать карты.

Если во время хода игроки решают отправить героя в темницу и добрать карты, они добирают 3 карты суммарно, решая, как разделить добор карт между собой.

Это правило предназначено для чётного числа игроков. Если у вас нечётное число игроков, например 5, то четыре игрока могут объединиться в 2 пары, а пятый играть в одиночку. В этом случае играющий в одиночку играет по обычным правилам (с 5 картами в руке).

Битвы с боссами

Битвы с боссами добавляют изюминку в игру, делая концовку более драматичной, так как вам нужно **ПОБЕДИТЬ** босса, чтобы пройти сценарий, при этом защищая свою сокровищницу от раграбления. **Битва против каждого босса играется по-разному**, и вам **НУЖНО** будет читать правила битвы с боссом для выбранного сценария в конце волны 1. Однако у всех битв с боссами есть общие принципы, о которых вам нужно знать перед началом игры.

1-я волна

Прочитайте правила сценария: в них будут описаны опасности, которые грозят вам с самого начала (это могут быть **начальные условия, постоянные** или **активируемые** эффекты и **события**). В них также будут описаны задания, которые нужно постараться выполнить до конца этой волны.

Там также будут подсказки касательно того, карты какого типа вам стоит постараться раздобыть в ходе 1-й волны, чтобы иметь больше шансов победить босса.



Примеры. 1) У Горгоны 15 здоровья, поэтому вам будет полезен монстр, который может наносить **много урона**. 2) В то же время стражам можно нанести урон, только сбросив карты свитков без применения их эффекта в одном зале со стражами, поэтому вам следует постараться накопить побольше свитков до конца 1-й волны. Если в этом блоке есть и второе изображение (например, пауки в примере выше), это означает, что у этого босса есть способность размещать каких-либо монстров-помощников.

2-я волна

После завершения 1-й волны, но перед тем как перемешивать колоду гильдии, откройте следующую страницу и прочитайте дополнительные правила, применяя **немедленные** способности сразу, как только прочитали их. Некоторые сценарии могут убирать карты из колоды гильдии или добавлять новые перед перемешиванием колоды, поэтому внимательно читайте правила и выполняйте всё по порядку.



Готовясь ко 2-й волне, перемешайте все карты босса и поместите их **лицевой стороной вниз** на планшет битвы. Каждая колода босса состоит из 10 карт с тёмным фоном, изображением босса и информацией о том, как его победить.

В каждом сценарии будут отдельно описаны дополнительные шаги, которые нужно выполнить для подготовки ко 2-й волне. Там также будут описаны эффекты карт босса и его действия после каждого нашествия героев. **Карты босса никогда не сбрасываются. После применения эффектов карты поместите её под низ колоды босса.**

Отслеживание нанесённого урона

Каждый раз, **нанося урон боссу**, помещайте один **жетон сердца** в верхнюю часть планшета битвы. Если на планшете оказывается 5 жетонов сердец, уберите их все и поместите один жетон на ячейку сердца с цифрой 5 в правой части планшета битвы. Когда боссу будет нанесено столько урона, сколько нужно для его убийства и победы — или поражения! — в сценарии, как описано в правилах сценария, немедленно завершите игру.



Например, вы атаковали Горгону и нанесли ей 3 урона атаками ближнего боя. Поместите 3 жетона сердец в верхнюю часть планшета битвы, чтобы обозначить нанесённый урон.



Если вы сможете нанести ей все 15 урона, прежде чем карты в колоде гильдии закончатся, вы победите!



В обычных сценариях розыгрыш всех карт колоды гильдии без потери сокровища со значением 4 принёс бы вам победу... но в битвах с боссами всё немного сложнее!

Гонка со временем

В колоде босса никогда не заканчиваются карты, но они могут закончиться в колоде гильдии. Если карты в колоде гильдии заканчиваются, пока босс ещё в подземелье, вы **проигрываете**. Однако если вы сосредоточите всё внимание на боссе и забудете про защиту сокровища в вашей сокровищнице, то герои могут утащить его, и вы проиграете уже из-за этого. Поэтому **очень важно найти оптимальный баланс, чтобы выигрывать** в сценариях с боссами.



Осторожно, спойлеры! Продолжайте читать с осторожностью...
описанное ниже будет объяснено в хронике.

Почему боссы — это монстры, а не герои?

С точки зрения сюжета: кристалл пытается найти кого-то, кто окажется достаточно силён, чтобы обладать им **И ВЫЖИТЬ**, с целью захвата жертвы под свой контроль навсегда. Он делает это, усиливая негативные черты, такие как жадность, гордыня, зависть и гнев. Монстры обычно не осознают, что их контролируют, и приходят в себя лишь после того, как оказываются побеждены. Большинство людей же кристалл бы просто поглотил при контакте.

С точки зрения механики: то, что они являются монстрами, позволяет добавить в игру больше возможностей для повторного прохождения сценариев с использованием новых монстров без сильного влияния на стоимость дополнения. При этом «Битвы с боссами» содержит куда больше карт (и иллюстраций), чем базовая игра.

Создание новых битв с боссами

После того как вы завершите все сценарии битв с боссами и освоитесь с новыми правилами, вы сможете использовать их, чтобы создавать свои собственные сценарии с боссами или же включать битвы с боссами в сценарии базовой игры во время 2-й волны. Чтобы сделать это, вам нужно будет добавить в базовые сценарии некоторые элементы из новых, чтобы сделать **битву с боссом** возможной, не убирая при этом уникальные элементы основного сценария.



Например, чтобы совместить сценарий «Вымирающий вид» с «Битвой с разъярённым троллем» и создать свой собственный сценарий «Голодный тролль», вам потребуется подготовить сценарий 13 с учётом всех его правил и добавить в лабораторию жетон черепа, изменив её тип. Затем, во время 2-й волны, при раскрытии карт босса голодный тролль будет совершать рывок И бросать героев в направлении ближайшего зала с людоящерами (вместо сокровищницы).

Кроме того, всякий раз, когда тролль убирает людоящера из подземелья или когда вы раскрываете карту босса «Накорми тролля» и тролль съедает кость, голодный тролль будет терять одно очко здоровья — он становится чуть менее голодным.

Если в какой-то момент на поле не остаётся людоящеров, вы проигрываете. Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 И людоящеры присутствуют в подземелье, НО при этом в подземелье всё ещё есть голодный тролль, вы тоже проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы отправите тролля передохнуть, нанеся ему 15 урона, то вы немедленно победите! — С некоторой изобретательностью ваши возможности безграничны.

Новые монстры — пояснения



Осторожно, спойлеры! Продолжайте читать с осторожностью.
Чтобы избежать спойлеров, перейдите к странице 10.

Монстры-повелители

Некоторые монстры, которых вы можете разблокировать при прохождении сценариев, имеют способность управлять определёнными монстрами-помощниками. Помощник — это монстр поменьше, который будет слушаться ваших указаний, пока фишка вашего монстра находится в **одном зале с ним**. Также помощники будут выполнять действие стаи **вместе** с вашим основным монстром.



Например, **играющий за вампира** может использовать свою карту мумунавра, чтобы добрать карту, а затем скоординировать своей летучей мышью переместиться в библиотеку. Однако, как только летучая мышь окажется там, он не сможет влететь ей атаковать, так как летучая мышь не находится в одном зале с вампиром.

Монстры-повелители не могут использовать особые способности своих помощников и не могут применять действия на своих помощников, если не находятся в одном зале с ними. При этом разные игроки могут играть за монстра-повелителя и монстров-помощников в рамках одного и того же сценария.



В этом примере **играющий за короля слизи** был дважды атакован в ближнем бою. После первого получения урона он поместил слизь в свой зал, используя свою особую способность.



Затем, при второй атаке, **играющий за слизь** применил одну из своих карт защиты, чтобы разделиться на две слизи и избежать урона, укрепив свою оборону.

У некоторых монстров-повелителей есть карты действий с действием стаи, но не у всех. Монстрам-повелителям всегда полезно приобретать **карты снаряжения** в ходе игры, чтобы максимально использовать потенциал помощников.

Несмотря на то что действия стаи монстра-повелителя распространяются на помощников в одном с ним зале, игрок, управляющий монстрами-помощниками, не применяет эффект стаи на монстра-повелителя. Помощники не отдают приказов повелителям!



Грибная армия

Особая способность грибной армии даёт им доступ к особым способностям монстров, не участвующих в сценарии, позволяя им иметь большую гибкость и легче адаптироваться к ходу игры. При этом **не все способности будут по-настоящему полезны грибной армии**.

Например:

Дракон: лечение бесполезно, так как у ваших монстров только 1 здоровье. ❌

Ктулху: контролировать героев можно только во сне, но так как у вас нет карт сна, то вы не сможете использовать эту способность.

Король слизи: вы размещаете слизь, только если пережили получение урона. Так как монстры грибной армии погибают с одного удара, они не смогут размещать слизь.

Вампир: несмотря на то, что способность поиска и управление летучими мышами были бы полезны, у вас нет карт для призыва летучих мышей, а потому вы не сможете воспользоваться ими.

Другие же способности наоборот могут быть очень полезны: ✓

Бесы или призраки: более быстрое перемещение ускорит получение карт добычи! Будет полезно в начале игры.

Скелеты: используйте их способность в начале игры, чтобы получить карты существ.

Людоящеры: если вам нужно победить множество героев, разбросанных по разным залам, с помощью дальних атак — их способность как раз для вас.

Оборотень: потребуется некоторая подготовка, чтобы сначала заполучить кости, но его способность отлично поможет побеждать боссов.

Слизь: подбор карт может очень пригодиться ближе к концу игры, при условии что вы получили достаточно карт добычи ранее.

При использовании **броска** (🎲) учитывайте размер монстров грибной армии, так как это действие позволяет вам бросать монстров меньше себя или ловушки и ресурсы. Каменный тролль может бросить любого **среднего или маленького монстра** (он же сам огромный!), а вот **грибная армия** может бросать только ловушки и ресурсы.

И наконец, играя за **грибную армию**, помните, что ваши начальные карты дают много возможностей призыва монстров, но мало действий.

Ваша сильная сторона в том, чтобы адаптироваться под нужды других игроков или задачи сценария. Поэтому старайтесь подстроиться под ситуацию, получайте побольше карт добычи и не забывайте пользоваться уничтожением, чтобы избавляться от мешающих карт!



Можно ли использовать новых монстров в старых сценариях?

Конечно! Больше видов монстров — больше возможностей насладиться старыми сценариями и взглянуть на них по-новому. Единственное исключение: если сценарий использует монстра-помощника в качестве НПС (например, сценарии со скелетами или слизью), вы не можете играть за соответствующего ему монстра-повелителя.

Какой монстр лучше всего подходит, чтобы побеждать боссов?

Всё зависит от босса. Если босс получает урон от атак, то против него хороши будут монстры, у которых есть действия атаки стаей, то есть людоящеры и оборотень, либо же монстры, у которых много фишек и которым легко получить снаряжение: крысы, гноллы и слизь. Если же босс требует, чтобы вы сбрасывали карты добычи, то стоит брать монстров поддержки: бесов, фей, ведьм и т. д.

Размеры монстров

Изменение правил: теперь монстры разделены на три категории: **огромные**, **средние** и **маленькие**. Если у вас разблокирована способность из хроники «Катание на спинах», теперь вы можете переносить монстров, относящихся к вашему размеру или меньше. Однако **огромных** монстров НИКОГДА нельзя переносить.

ОГРОМНЫЕ



СРЕДНИЕ



МАЛЕНЬКИЕ



Высшая ведьма Синтия



Разблокировав Синтию, вы сможете играть либо только ей, либо стандартными двумя ведьмами в любом сценарии. В сценарии **не могут участвовать и стандартные ведьмы, и Синтия одновременно.**

Контроль разума босса: если у босса есть фишка на поле, которая следует тем же правилам, что и герои (выполняет рывок, атакует монстров и т. д.), вы можете контролировать разум такого босса, если у вас есть доступ к этому действию.

Однако боссы, урон которым можно нанести только сбросом карт добычи в залах с ними и которые не перемещаются, не могут становиться целью контроля разума или получать урон от других героев, разум которых находится под контролем.



В сценарии 26, например, **Синтия не может контролировать разум волшебного котла, чтобы тот атаковал грибы (или наоборот).**

Контроль разума чемпиона: если вы контролируете любого другого героя в том же зале, он **ДОЛЖЕН** выбирать целью атак чемпиона. Единственный способ этого избежать — контролировать разум чемпиона, чтобы атаковать других героев.



Щенки

Ваша способность лаять может заставить врагов или союзников переместиться из зала с вашими фишками. Все персонажи, убегающие от ваших фишек (даже монстры), будут попадаться в ловушки и могут активировать особые правила сценария, поэтому вам нужно быть осторожнее.



Например, в сценарии 30, если **играющий за щенков** использует свою особую способность, чтобы переместить летучую мышь из зала с героем, герой использует свою **спровоцированную атаку** (способность сценария), чтобы атаковать летучую мышь, тем самым убирая её из подземелья.

Кроме того, убегающий монстр не может использовать способность катания на спинах и не может переносить ресурсы.

Кто ходит первым?

Первым ходит игрок с наименьшим числом фишек монстров в клане (без учёта монстров-помощников). При равенстве игроки решают сами.

Могу ли я разблокировать новых монстров не в режиме хроники?

Конечно! **Вы можете разблокировать новых монстров, проходя сценарии по отдельности, а не в режиме хроники**, если выполнили требования соответствующего сценария. Однако проходить сценарии по порядку правильнее с точки зрения сюжета, а победа в последнем сценарии каждой главы в режиме хроники даст вам уникальные **способности хроники!**



Новые сценарии

Несмотря на то что новые сценарии можно играть **отдельно** друг от друга, сценарии «**Битвы с боссами**» рассчитаны на прохождение по порядку. История в этом дополнении начинается с того, на чём завершилась базовая игра «Героям здесь не место!». При этом вы сможете комфортно играть с дополнением, даже если прошли не все сценарии базовой игры, но большой игровой опыт и знание правил определённо поможет вам насладиться дополнением. Если вы уже прошли базовую игру в режиме хроники, не забудьте использовать особые способности, которые вы разблокировали ранее.

Изменение правил режима хроники: начиная новый сценарий в режиме хроники, во время подготовки сценария добавьте в колоду гильдии столько новобранцев, **сколько указано в выбранном уровне сложности** плюс 2 новобранца за каждый сценарий, проигранный вами в этой главе (но не более 12 новобранцев в сумме). Победив в последнем сценарии главы, вы получаете особую способность, которую сможете использовать во всех будущих играх. **Вне зависимости от того, выиграли ли вы сценарий или нет, вы переходите к следующему.** Игроки могут играть за любых доступных монстров и могут менять монстров между сценариями, при условии что выбранные монстры не используются в качестве НПС в этом сценарии.

Битвы с боссами

История дополнения «**Битвы с боссами**» разделена на 3 последовательные главы, которые нужно проходить по порядку:

Глава I. Новое начало

- 21. Каменный тролль своими руками
- 22. Концерт Горгоны
- 23. Общественные работы
- 24. Семейные узы

24

Чертежи механизмов



27

Конструктор железяк



30

Эпический уровень



Глава II. Короли и шуты

- 25. Корыстная преданность
- 26. Проверка систем защиты
- 27. Под осадой

Глава III. Демонический кристалл

- 28. Уничтожение вредителей
- 29. Высшая цена
- 30. Вечный король

Дополнительно

Бонусные сценарии

Рождественский выпуск

- R1. Тихая ночь
- R2. Чем больше, тем веселее!
- R3. Малыш Санта

R3

Тайный Санта



Если вы выиграете **последний сценарий в главе**, вы разблокируете соответствующую способность, которую сможете использовать в будущих играх.

❑ Чертежи механизмов

Вы нашли особые чертежи в картотеке:



Откройте набор карт G.

Добавьте новые карты в колоду механизмов.

❑ Эпический уровень

Приобретая новые карты добычи, кладите их поверх своей колоды тактики, а не в стопку сброса.

❑ Тайный Санта

Когда все игроки выбрали своих монстров при подготовке к игре, перемешайте колоду карт добычи и раздайте каждому игроку по 3 карты. Каждый игрок выбирает одну карту и передаёт её соседу справа лицевой стороной вниз, а остальные 2 карты кладёт под низ колоды добычи. Каждый игрок не глядя добавляет полученную карту в свою колоду и перемешивает её. Если вы играете в одиночку, возьмите 3 карты и оставьте одну из них себе.

❑ Конструктор железяк

Итак! Я обнаружил способ восстановить стражей... ну, вроде того. Да, конечно, они не такие огромные и мощные, как были когда-то, да и контролировать мы их не можем... Но я считаю, что они всё равно крутые!

Дополнительная подготовка: перемешайте жетоны Железяк и положите их лицевой стороной вниз (стороной с кучей металлолома вверх) в **кузницу**. Сделав это, также перемешайте все **карты механизмов** и **положите их колоду** (лицевой стороной вверх) рядом с доступной добычей. Механизмы добавляют новый тип доступной добычи. Всякий раз, когда вы сбрасываете карту тактики, чтобы обновить доступную добычу, вы также можете сбросить верхнюю карту в колоде механизмов, убрав её под низ колоды механизмов. **Железяки** могут быть добавлены только в сценарии, в которых нет зала **стражей**.



Металлолом: ваши монстры могут переносить один жетон металлолома так же, как переносят ресурсы. Если у вас есть монстр в одном зале с металлоломом, вы можете применить действие активации, чтобы построить Железяку, перевернув жетон и раскрыв, какого именно Железяку вы построили.

Железяки: после того как были построены, они считаются **средними монстрами**. Герои будут истощаться, чтобы атаковать их по обычным правилам. Когда Железяка уничтожен, вы не можете построить его повторно, уберите его жетон в коробку.



Механик: активируйте, чтобы сбросить ловушку в одном зале с ним и получить карту механизма.



Рыцарь: всякий раз, когда он получает один урон и если он при этом не уничтожен, наносите один урон герою (или боссу) в одном зале с этим Железякой.



Подмастерье: один раз за ход вы можете использовать этого Железяку, чтобы активировать эффект зала, в котором он находится. Вам **НЕ** нужно иметь монстров в данном зале для этого.

В предыдущих сериях «Героям здесь не место!»

В предыдущих пяти сезонах наше маленькое логово с сокровищами заинтересовало любопытных героев из гильдии, конгломерат подземелий и даже самого Ригора Мортиса — правую руку короля. Мы думали, они хотят прибрать себе наше подземелье, но не тут-то было! Наше прежнее подземелье осталось нетронутым и покинутым всеми, кроме эха нашего отъезда. Поэтому я начал волноваться, что может быть... ох, да, боюсь, библиотекарь предал нас не ради рецептов Ольги.



21. Каменный тролль своими руками

Переезд в это заброшенное подземелье был непростым! Тут столько разрушенных залов, засорившихся туалетов, а старые ловушки то и дело сбоят. А ведь мы, кажется, не исследовали и половину подземелья!

Но мы наконец закончили распаковывать вещи, и теперь самое время сделать нашу новую обитель уютнее.

Возможно, мы даже закажем набор «Каменный тролль своими руками». В конце концов, что может пойти не так?

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за каменного тролля. Перемешайте карты сборки тролля (помечены числом 21) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Неуютная атмосфера (начальное): считайте лабораторию залом с символом черепа (☠) вместо особого (⚡) символа в этом сценарии.

Особая доставка (начальное): при подготовке поместите 5 жетонов ящиков лицевой стороной вниз на кладбище. Вы можете перемещать ящики по тем же правилам, что и ресурсы, однако воины не могут сбросить ящики из подземелья.

Сделай сам (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту сборки тролля, сбрасывайте все ящики из лаборатории. Если вы сбросили хотя бы один ящик, все игроки за монстров берут по одной карте тактики! Если в лаборатории нет ящиков, когда эта карта раскрыта, все игроки сбрасывают по одной карте тактики из руки на свой выбор.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.

Разъярённый тролль!

Я молил старую ведьму: «Следуй инструкциям, не надо рисковать!» Но она лишь отмахнулась от меня своей волшебной палочкой. Камни парили в воздухе: из огромного валуна получилось тело, а другие камни сформировали руки и ноги. Теперь нужно установить голову. С одним глазом или с двумя? Какую нужно выбрать? «Обе! — хихикнула Синтия, и каменный колосс задрожал. — Оно живое! Живое!» О-оу, это огромная ошибка.

1 Оно живое! (немедленное): уберите все карты сборки тролля из колоды гильдии, а также уберите жетоны ящиков, находящиеся в лаборатории, из подземелья. **Активируйте эффект неуклюжего тролля.**



2 Неуклюжий тролль (активируемое): тролль поднялся, и его огромное тело буквально пробило низкий потолок зала, вызвав обрушение. Если раньше он был в недоумении, то теперь ему больно и он в ЯРОСТИ! Перемешайте колоду гильдии, подготовив её ко 2-й волне, а затем уберите все оставшиеся в подземелье жетоны ящиков. За КАЖДЫЙ убранный на этом шаге ящик, раскройте, а затем сбросьте одну карту гильдии и поместите соответствующего героя истощённым в лабораторию, не применяя хвастовство. **Активируйте эффект битвы с боссом.**

Битва с боссом (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне перемешайте все карты разъярённого тролля и поместите эту колоду босса на планшет битвы. Затем поместите фишку каменного тролля в активном состоянии (вертикально) в лабораторию и воодушевите всех героев в ней. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

3 У разъярённого тролля 15 здоровья. Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение. **Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте разъярённого тролля,** воодушевляйте всех героев в его зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса.** После этого выполняйте действия за разъярённого тролля и всех активных героев.

Если в конце игры вам удалось сохранить сокровища со значением 4 в сокровищнице, но разъярённый тролль ещё в подземелье, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны **вы оглушаете тролля, нанеся ему суммарно 15 урона, то вы немедленно побеждаете!**



Бросок (карта босса): тролль бросает всех героев в своём зале в самый дальний зал по прямой в направлении сокровищницы. Если он уже в сокровищнице, ничего не происходит.



Рывок (карта босса): переместите тролля на один зал по направлению к сокровищнице, игнорируя любых монстров и сокровища, которые могли бы заблокировать его перемещение. Если он уже в сокровищнице, ничего не происходит.



Накормить тролля (карта босса): тролль сбрасывает кость в своём зале. Если он сбросил кость, все игроки **берут по одной карте тактики.** Если тролля не накормили, все игроки **сбрасывают по одной карте тактики** из руки на свой выбор.



Если тролль оглушён, откройте набор карт А.



Когда пыль осела, я заметил помятую записку: «Внимание! Как только голова тролля установлена, его становится нельзя разобрать и он не подлежит возврату! Одно око — проведёт путника далёко, двое очей — злодеев выставит взашей. Если будет ока три — спасайся, прочь скорей беги!»

Каменный тролль

С двумя каменными головами сложно мыслить ясно.



При активации: бросьте один ресурс, предмет, ловушку или монстра меньшего размера в самый дальний по прямой зал от вашего монстра.

Совет: старайтесь не получать снаряжение. У вас много карт ближних атак, поэтому постарайтесь заполнить подходящие зелья, которые позволят добирать карты чаще.

Стиль игры: управление толпой



В этом примере **играющий за каменного тролля** использовал два значка активации на своей карте, чтобы дважды использовать свою особую способность. Он бросил книгу и фишку слизи из **библиотеки** в кабинет, чтобы играющий за слизь в свой следующий ход мог получить карту свитка.

22. Концерт горгоны

«Выступление, которое поражает насмерть» — заголовок в выпуске «Инквизитора». Я не читал обзоры, чтобы избежать спойлеров, но там было что-то про то, что у неё каменно крепкая фан-база в гильдии! Следующая остановка её тура — у нас в подземелье, так что её менеджер раздал нам бланки отказа от претензий, ну, знаете, стандартная процедура... «Готовы ли вы окаменеть от восторга?!» — разумеется! Спасибо и пожалуйста, где расписаться?



Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за Горгону. Замените все карты воинов в колоде гильдии картами **фан-клуба** (помечены числом 22).



Особые правила:

Разрушенный зал (постоянное): считайте зал строителя залом со следующими символами: **мечи, шляпа, магический глаз и скрещенные кости**, вместо **особого** (🎲) символа. Вы не можете использовать действие зала строителя.



Золотой билет (постоянное): вы можете перемещать золотой билет между залами по тем же правилам, что и ресурсы, однако воины не могут сбросить его из подземелья. Если монстр завершает свой ход в одном зале с золотым билетом, он добывает карты до 6 в конце хода вместо 5.

Главный фанат (событие): всякий раз, раскрывая карту **фан-клуба**, призывайте двух воинов в зал с **золотым билетом**. Если эта карта вытянута при отправке в темницу, отправьте в темницу одного воина по обычным правилам.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.

Камнепад эмоций

Властный голос Медузы был воплощением красоты и опасности. Её змеиные локоны живо извивались, каждый локон танцевал под завораживающую мелодию. В мгновение ока она скользнула ближе к воину в толпе, почти поцеловав его в щёку... и обратила этого дурака в камень!

- 1** Шоу начинается! (немедленное): все особые правила и карты из 1-й волны сохраняются и во 2-й волне. Перемешайте колоду гильдии. **Активируйте эффект участия зрителей.**

Участие зрителей (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне, перемешайте все карты Горгоны и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите фишку Горгоны в активном состоянии (вертикально) в зал с **золотым билетом** и воодушевите всех героев в нём. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

У Горгоны 15 здоровья, и, кажется, она хочет **проверить, насколько крепка ваша оборона.** Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.

- 2** Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте Горгону, воодушевляйте всех героев в её зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса.** После этого выполняйте действия за Горгону и всех активных героев.

Если в конце игры вам удалось сохранить сокровища со значением 4 в сокровищнице, но Горгона ещё в подземелье, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете доказать свою силу, **нанеся Горгоне суммарно 15 урона, то она превращает всех героев в подземелье в камень и заканчивает выступление, а вы немедленно побеждаете!**



А теперь все вместе! (карта босса): Горгона воодушевляет всех героев в залах, смежных с ней.



Разбивая сердца (карта босса): Горгона наносит 1 урон монстру в смежном с ней зале, выбирая целью того, который ближе всего к сокровищнице. Если Горгона уже в сокровищнице, вытяните карту гильдии и отправьте соответствующего героя в **темницу.**



Да прольётся дождь! (карта босса): Горгона сбрасывает монету из своего зала. Если у неё получилось это сделать, **все игроки берут по одной карте тактики.** Если монстры оказались жадными и монеты в зале нет, **вытяните и разыграйте карту гильдии.**



Если медуза превратила героев в камень, откройте набор карт М.



Оказывается статья в «Инквизиторе» была про то, что Медузу разыскивают ЖИВОЙ или МЁРТВОЙ за то, что она превратила королеву в камень во время своего прошлого выступления. «Мне нужно залечь на дно на какое-то время. Можно я останусь у вас?» — Я хотел было возразить, но не смог и пальцем пошевелить.

Горгона

Я вижу вокруг лишь камень.



При активации: посмотрите верхнюю карту в колоде гильдии и решите, оставить эту карту сверху колоды или же убрать её под низ колоды.

Совет: используйте свою особую способность как можно чаще и старайтесь отправлять магов в конец колоды, перед тем как отправлять героев в темницу. Используйте дополнительные действия, чтобы приобретать зелья, которые помогут добирать карты с (♦), (♣) и (♠).

Стиль игры: защита



В этом примере **играющий за Горгону** использует свою особую способность, чтобы посмотреть верхнюю карту колоды гильдии и убрать карту мага под низ колоды. Затем игрок отправляет героя в темницу, чтобы добрать карты.



Другим вариантом эффективного использования способности Горгоны было бы оставить карту героя сверху колоды гильдии, а затем использовать эту информацию, чтобы подготовиться к защите сокровищ.

Вампирский слух

«Голоса в моей голове велели мне делать то, что они говорят, у меня не было выбора. Нужно было уничтожить карту в гримуаре Ольги, но у меня ничего не получилось, и вы пленили меня. С тех пор как вы привели меня сюда, голоса стихли... пока. Вот уже несколько недель как я снова стал собой. Я был здесь раньше, давно, очень давно. Этот лабиринт проклят. Я слаб и истощён. **Вы не хотите, чтобы я был здесь, и я не хочу быть здесь**», — молил вампир Чёрную Чуму, нашего судью из крысиного народа. Неплохо сыграно, книжный червь!
Роль ПСИХА в этот раз спасла тебя от топора палача.



23. Общественные работы

Не верьте этим грязным слухам в тавернах! Клянусь вам, наши заключённые всегда выходят на свободу после завершения срока. Некоторые при этом ещё дышат, некоторые немножко... нежить. Но у всех улыбки на лицах!

В случае с вампиром мы решили, что он поможет нам с ремонтом в качестве бесплатного консультанта. Он был категорически против, но судья не оставил ему выбора.

Он может нам пригодиться, он ведь жил в этих руинах раньше, а потому вполне возможно, что он единственный, кто сможет помочь нам вернуть этому месту былое величие. Кроме того, не хочу этого признавать, но я скучаю по временам, когда он управлял библиотекой. Тогда было так легко найти нужные нам книги...

На карте Ольги упоминается портал между мирами! Скорее всего, это просто очередная пустышка, но стоит проверить, чтобы узнать, с чем мы имеем дело.

Этот книжный червь сначала пытался отговорить нас, а теперь и вовсе стоит, раскачиваясь взад-вперёд, и бормочет странные слова. Принесу ему парочку книг в твёрдом переплёте, чтобы ободрить его.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за пауков. Перемешайте карты **заключённого** (помечены числом 23) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Найти врата (начальное): считайте зал строителя залом со следующими символами: **мечи, шляпа, магический глаз и скрещенные кости**, вместо **особого** (☛) символа. Призывая героя или монстра, если в подземелье недостаточно залов нужного типа, вы можете призвать их в сокровищницу (☛) вместо этого. Если в конце **1-й волны** вы не соединили зал **строителя** с **охраняемыми вратами**, вы проигрываете игру!

Ржавые стражи (начальное): зал стражей неактивен, вы не можете использовать действие этого зала.



Ученик чародея (постоянное): уберите все карты **свитков** из колоды добычи, сформируйте из карт свитков отдельную колоду, перемешайте её и положите лицевой стороной вверх вместо одной из 5 карт доступных для приобретения. Всякий раз, когда вы сбрасываете карту тактики, чтобы обновить доступную добычу, вы также можете сбросить верхнюю карту в колоде свитков, убрав её под низ колоды свитков.

Доля дьявола (событие): всякий раз при раскрытии карты **заключённого** вампир будет забирать (сбрасывать) все книги в темнице. За каждую сброшенную книгу возьмите верхнюю карту колоды свитков и **положите её в стопку сброса выбранного монстра**, как если бы игрок получил свиток по обычным правилам. Если в темнице нет книг, вытяните 2 карты гильдии и отправьте соответствующих героев в темницу.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.

Удар из прошлого

«Обычное оружие не сокрушит стражей! Но не бойтесь, даже в заточении я творил заклинания, готовясь к этому моменту! Выпустите на волю чары и узрите магию, которую не в силах сдержать даже цепи!» — воскликнул вампир в своей миленькой пижамке.

- 1** Пробуждение стражей (немедленное): все особые правила и карты из 1-й волны сохраняются и во 2-й волне. Перемешайте колоду гильдии. Активируйте эффекты стальных стражей, коварных ловушек и механических пауков.

Стальные стражи (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне, перемешайте все карты стражей и поместите эту колоду босса на планшет битвы (у стражей нет фишек, их изображения присутствуют в зале стражей, и они не покидают его). Затем поместите две фишки механических пауков в активном состоянии (вертикально) в зал стражей. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса. **Во время 2-й волны после каждого нашествия героев помещайте двух механических пауков** в активном состоянии (вертикально) в зал стражей, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса**. После этого выполняйте действия за всех механических пауков и активных героев.

- 2.1** Стальных стражей нельзя атаковать напрямую. Единственный способ нанести им урон — это иметь фишку монстра в зале стражей и сбросить карту свитка из руки в стопку сброса, не применяя её эффект. Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но стражи не побеждены, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы нанесёте стражам суммарно 5 урона, то их глаза начнут светиться голубым и они успокоятся, а вы немедленно выиграте игру.



- 2.2** Коварные ловушки (активируемое): *Берегитесь!* Наши ловушки перенастроили! Всякий раз, когда монстр входит в зал с ловушкой, нанесите ему один урон ближней атакой и уберите ловушку. Вы по-прежнему можете создавать ловушки или перемещать их по обычным правилам. Герои также будут попадаться в ловушки, если призваны в зал с ними или переместились в него.



- 2.3** Механические пауки (активируемое): считаются героями с 1 очком здоровья. Всякий раз, когда паук истощается, чтобы атаковать или добыть сокровище, положите его горизонтально, чтобы обозначить истощение.



Размещение (карта босса): поместите ловушку на каждого механического паука в подземелье.



Чистка (карта босса): сбросьте все ловушки из залов без механических пауков.



Обновление (карта босса): активируйте всех механических пауков в подземелье.



Если глаза стражей начали светиться голубым, откройте набор карт O.



«Простите, хозяйка. Мы защищали врата, как вы велели, но после целого века наши механизмы заржавели, и мы больше не могли пошевелиться. Нам пришлось использовать кристалл, чтобы превратить этих пауков в механизмы и обеспечить охрану врат», — сказал железный голем Ольга. «Ты путаешь меня с моей двоюродной бабкой, которая раньше владела этим гримуаром. Давай-ка освободим этих милых паучат».

Пауки

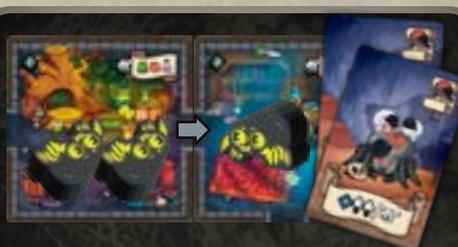
Хоть их паутина и соткана из тончайших нитей, её не так-то легко порвать.



При активации: положите одного из своих пауков, находящихся на поле, горизонтально. Если герой или босс призывается или перемещается в зал с лежащим пауком, истощите этого героя или босса, до того как он сможет воодушевить героев или атаковать. После этого поставьте всех пауков в зале вертикально. Если вы перемещаете паука, который лежал, он встаёт.

Совет: размещайте лежащих горизонтально пауков подальше друг от друга. Постарайтесь заполучить карты существ на перемещение.

Стиль игры: защита



В этом примере **играющий за пауков** использовал свою особую способность, чтобы положить горизонтально двух пауков в одном зале — не самая лучшая стратегия.



Когда герой входит в зал, он истощается, но игрок должен поставить вертикально **обоих** пауков, а в это время другой паук в подходящем зале окажется побеждён другим героем.

Время разрушать и время созидать

Однажды, давным-давно, наша драконица решила усыновить маленького мальчика, которого продали в рабство. Она спасла его, вылечила его раны и вырастила его, как родного. Однако у мальчика был секрет: он был оборотнем! Когда он вырос, луна позвала его за собой. Спустя время в подземелье пришло письмо, гласившее, что драконица стала бабушкой, и сообщавшее, что щенята-оборотни приедут погостить на выходные. Теперь же, когда с этого момента прошёл целый год, мы вынуждены жить бок о бок с уже взрослыми вонючими гноллами. У всех собак есть свои особенности, но гноллы просто невыносимы!



24. Семейные узы

Драконица обычно просто душка, кроме тех моментов, когда она зла. В такие моменты говорить с ней всё равно что беседовать с огненным штормом. Не так давно мы столкнулись с одной проблемкой: эти гноллы, которых она считала своими внучатами, похоже всё же не её внуки... Не могу сказать, что удивлён.

Осознав это, она едва не превратила гноллов в шашлык! Так что нам пришлось запереть её ненадолго, а гноллов отправить собирать вещички, что только больше её разозлило. Но вот что странно: вещи в подземелье стали перемещаться сами по себе. Как будто кто-то разыгрывает нас, прячась в тенях. Ну и бардак!



Внимание: в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии, откройте набор карт D, а затем переверните страницу.



Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за дракона, гноллов, оборотня и щенков. Перемешайте карты **нарушителя** (помечены числом 24) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Пленённый дракон (начальное): дракон закован в цепи и будет игнорировать героев, а герои будут игнорировать его.

Люк в подземелье (постоянное): если в конце хода игрока гнолл находится в комнате с люком (в кабинете), уберите его из подземелья.

Блуждающая тень (событие): всякий раз, раскрывая карту **нарушителя**, снимайте 4 жетона с символами залов с поля, перемешивайте и случайным образом возвращайте на те же четыре зала — это может изменить их тип. После этого вытяните и разыграйте другую карту гильдии.



Восход красной луны

С обострённым чутьём оборотень промчался через лабиринт. Его глаза сияли смесью ярости и отчаянной решимости. «Где мои сородичи? Где мои потомки?!» — вскричал он, а слова его смешались с воем.

1 **Где мои детки? (немедленное):** уберите все карты **нарушителя** из колоды гильдии и добавьте туда карты **предателя** (помечены буквой D), а затем перемешайте колоду. Затем **поместите все 7 фишек гноллов в сокровищницу** и **активируйте эффекты паники гноллов и возвращения оборотня**.



2.1 Бей и беги (событие): всякий раз при раскрытии карты **предателя**, если один из гноллов может атаковать монстра или оборотня в ближнем бою, он атакует. Затем переместите всех гноллов в этом зале на один зал по направлению к **люку в подземелье**.

2.2 Паника гноллов (активируемое): после хода каждого игрока **перемещайте одного гнолла по направлению к люку в подземелье**. Гноллы считаются врагами для монстров и имеют 3 здоровья. Они игнорируют героев, а герои — их. **Всякий раз, когда вы атакуете гнолла**, все другие гноллы в этом зале перемещаются на один зал по направлению к **люку в подземелье**. Если хотя бы один гнолл покинет подземелье через люк, вы немедленно проигрываете. **Победив гнолла**, поместите **щенка** в комнату.



2.3 Щенки оборотня (активируемое): щенков нельзя убрать или сбросить. Если герой атакует щенка, переместите щенка на один зал по направлению от сокровищницы. Щенков можно перемещать по тем же правилам, что и ресурсы. Если в любой момент игры вам удастся сделать так, чтобы все 6 щенков оказались в сокровищнице, **дракон, оборотень и щенки воссоединяются** и вы немедленно побеждаете! Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но щенки не в сокровищнице, вы проигрываете.



Возвращение оборотня (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне перемешайте все **карты оборотня** и поместите эту колоду босса на планшет битвы. Затем поместите фишку оборотня в активном состоянии (вертикально) в зал с **люком в подземелье** (кабинет). Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

2.4 У оборотня 5 здоровья, и он **сражается на вашей стороне**. Оборотень будет истощаться, чтобы либо атаковать героев или гноллов в своём зале, либо переместиться на один зал к ближайшему гноллу (игнорируя героев и сокровища). Герои будут считать оборотня монстром и будут атаковать его при возможности. **Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте оборотня**, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса**. Если здоровье оборотня опускается до нуля, вы немедленно проигрываете. Если в подземелье не осталось гноллов, переместите оборотня в сокровищницу.



Звериный удар (карта босса): оборотень атакует героя или гнолла в ближнем бою. Если он смог это сделать, оборотень вытягивает и разыгрывает ещё одну карту босса в этот ход.



Рык (карта босса): все игроки смотрят 3 верхние карты в своих колодах тактик и берут все карты с ближними атаками, а остальные сбрасывают.



Мама-дракон (карта босса): если дракон в темнице, активируйте всех героев в темнице, а затем дракон перемещается в сокровищницу. Если дракон в сокровищнице, он атакует в ближнем или дальнем бою одного гнолла.



Если дракон, оборотень и щенки воссоединились, откройте набор карт J.



Оборотень рывкнул на предводителя гноллов, который громко верещал. «Нас выгнали из большего числа мест, чем у меня шерсти! Я думал, мы нашли уютное местечко, пока твои мелкие негодники не появились неделей позже. Поэтому мы засучили рукава, сделали всё возможное, чтобы скрыть запах, и с тех пор играли роль няnek для этих хулиганов», — жаловался гнолл.

Оборотень

Сила волка в его стае.

При активации: сбросьте кость из своего зала. Если сделали это, выполните ближнюю атаку стаей.

Щенки: имеют 1 здоровье и могут управляться оборотнем, ТОЛЬКО когда находятся в одном зале с ним. Оборотень также может использовать их для действий стаи.

Совет: получите побольше снаряжения на перемещение, а также карту снаряжения с лопатой, чтобы наносить как можно больше урона.

Стиль игры: управление толпой



В этом примере **играющий за оборотня** использует карту снаряжения с ботинками, чтобы действием стаи переместить себя и щенка в смежный зал, принеся в мастерскую по одной кости каждый.



Затем оборотень активируется дважды, чтобы дважды использовать свою особую способность. Он сбрасывает две кости и дважды проводит ближнюю атаку стаей, нанеся боссу Горгоне 8 урона в сумме.

Освобождённая тьма

«Я так голоден... не могу думать... не могу сосредоточиться... Безжалостный ход времени истощил мои силы, но не до конца. Я восстану вновь, расправлю крылья и оставлю память о себе! Когда я вернусь, они будут в отчаянии, но месть, моя дорогая, подаётся с прожаркой медиум-рэйр», — бормотал безумный вампир, окутанный тьмой.

1 **Ночная смена (немедленное):** если в начале 2-й волны в зале строителя есть хотя бы одна монета, активируйте эффект **приспешников** — они останутся в подземелье и будут работать на вас. За каждую дополнительную потраченную монету вы можете оставить в колоде гильдии одну карту «Взять их!» или «В атаку!». Все прочие такие карты, которые вы не можете оплатить монетами, сбрасываются из колоды гильдии. Если в зале строителя нет монет, уберите с поля всех бесов и все жетоны ящиков. После этого в любом случае перемешайте колоду гильдии и активируйте **эффект побега из тюрьмы**.

2.1 **Приспешники (активируемое):** «Король велел нам выследить Горгону и убить любого, кто встанет у нас на пути! К вашему счастью, его советник — скряга и платит нам только за время с девяти до пяти. На сегодня наша работа закончена!» — теперь бесы считаются монстрами с 1 очком здоровья. Все игроки могут использовать бесов в подземелье, как своих монстров. После хода каждого игрока, но до нашествия героев, раскрывайте жетон ящика и помещайте беса в зал соответствующего типа или же в **особый** (🔒) зал. После того как все жетоны ящиков будут раскрыты, перемешайте их и сформируйте новую стопку.



2.2 **Побег из тюрьмы (активируемое):** после первого нашествия героев во 2-й волне перемешайте все карты вампира и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите фишку вампира в активном состоянии (вертикально) в **темницу** и воодушевите всех героев в ней. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса. У **вампира** 10 здоровья, он **впал в безумие от голода и жаждет крови**. Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.



Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте вампира, воодушевляйте всех героев в его зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса**. После этого выполняйте действия за вампира и всех активных героев. Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но вампир ещё в подземелье, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете победить вампира, нанеся ему суммарно 10 урона, то он исчезнет в облаке летучих мышей, а вы немедленно победите в игре!



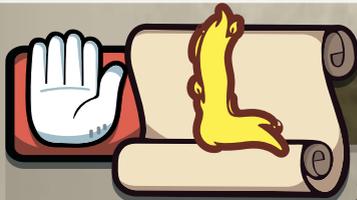
Летучие мыши (карта босса): призовите летучую мышь в зал с вампиром. Летучие мыши считаются героями с 1 очком здоровья, которые игнорируют сокровища. Их перемещение блокирует только монстры. Летучие мыши будут перемещаться по направлению к сокровищнице на столько залов, сколько смогут, активируя героев по пути своего следования, но прекратят своё перемещение и истощатся, чтобы атаковать монстра.



Читатель (карта босса): вампир сбрасывает все книги в своём зале и получает один урон за каждую сброшенную таким образом книгу. Если в его зале не было книг, отправьте героя в темницу.



Укус (карта босса): вампир совершает дополнительную атаку ближнего боя. Если он смог это сделать, он восстанавливает 3 здоровья.



Если вампир исчез в облаке летучих мышей, откройте набор карт 1.



Вампир всё ещё где-то в подземелье, но эти руины огромны — могут потребоваться месяцы, чтобы выследить его. Честно говоря, не думаю что кто-то станет искать этого книжного червя сейчас. Если король и правда знает, что Горгона в нашем подземелье, у нас ОГРОМНЫЕ проблемы.

Вампир

Если понадобится, я буду в гробу.

При активации: сбросьте книгу из своего зала, чтобы выполнить поиск в своей колоде тактики и добрать одну любую карту на свой выбор.

Летучие мыши: имеют 1 очко здоровья и могут управляться вампиром, ТОЛЬКО когда они находятся в одном с ним зале. Вампир может использовать их для действий стаи.

Совет: заполучите как можно больше атакующего снаряжения, чтобы затем защищать сокровищницу во 2-й волне.

Стиль игры: поддержка

В этом примере **играющий за вампира** выполнил активацию и сбросил книгу, чтобы использовать свою особую способность, которая позволила ему просмотреть карты в колоде и добрать одну из них.

Затем вампир использует полученную карту с действием стаи, чтобы переместиться вместе с летучими мышами в библиотеку.

Ложь кристалла

В глубинах подземелья, словно чума, неосызаемо начало распознаться нечто жуткое, сея алчность и жажду власти. Мы не знали этого тогда, но в зале стражей светящийся красный кристалл, разделённый на две равные части, нашёлтывал обещания слишком заманчивые, чтобы быть правдой.



26. Проверка систем защиты

Ни свет ни заря Ольга принялась готовить отвратительное рагу в своём котелке. «Продвинутая грибная магия» — так она это описала, но судя по запаху она варит на медленном огне ноги болотного водяного. Давай хотя бы люк откроем, я умоляю!

Но она полностью меня проигнорировала. Её руки смешивали ингредиенты, добавляли капли зелий и другие мелочи в бурлящую смесь. В этот раз она решила создать отряд грибных человечков. Зачем, спросите вы? Чтобы с их помощью проверить нашу защиту и подготовиться к прибытию армии короля. Как будто король лично потащится в наше логово. Это же БРЕД! Я даже скучаю по дням, когда эта безумная ведьма просто хотела суп из лягушачьих лапок...

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за грибную армию. Перемешайте карты **волшебного котла** (помечены числом 26) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Усиленная защита (постоянное): считайте **зал стражей** залом со следующими символами: **мечи, шляпа, магический глаз и скрещенные кости**, вместо символа **черепа** ().

Грибное варево (событие): всякий раз, раскрывая карту **волшебного котла**, сбрасывайте лягушку в **зале зельевара**. Если сделали это, все игроки добирают карту тактики в руку. Если в этом зале нет лягушки, все игроки **ДОЛЖНЫ** уничтожить карту тактики в руке или стопке сброса и вернуть её в коробку.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.

Бибиди-Бобиди-Бу!

Когда живые грибы проросли, Ольга не смогла сдержать улыбки. Они были такими милыми со своими задранными маленькими шляпками и так забавно вышагивали прямо из котла, то и дело натыкаясь друг на друга. Моё сердце растаяло от умиления... а потом я увидел с какой лёгкостью они нокаутировали Мумутавра...

1 **Налетай! (немедленное):** все особые правила и карты 1-й волны продолжают действовать и во 2-й волне. Перемешайте колоду гильдии. **Активируйте эффекты атаки шиитаке и грибной армии.**

Атака шиитаке (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне перемешайте все карты проверки систем защиты и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите две фишки грибной армии в активном состоянии (вертикально) в зал зельевара, где находится волшебный котёл. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса. **Во время 2-й волны после каждого нашествия героев** помещайте две фишки грибной армии в активном состоянии (вертикально) в зал зельевара, а затем вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса. После этого выполняйте действия за активных представителей грибной армии и героев.

2.1

Волшебный котёл нельзя атаковать напрямую. Единственный способ **нанести ему урон** — это иметь фишку монстра в зале зельевара и сбросить карту существа из руки в стопку сброса, не применяя её эффект. Сброс карты **наносит один урон**. Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но волшебный котёл ещё в подземелье и продолжает бурлить, вы провалили проверку Ольги и проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете сбросить суммарно 7 карт существ в котёл — варево окажется испорчено! **Волшебный котёл булькнет** в последний раз и стихнет, а вы **немедленно победите!**



2.2 **Грибная армия (активируемое):** фишки грибной армии считаются героями с 1 очком здоровья. Всякий раз, когда грибная армия истощается, чтобы атаковать или похитить сокровище, кладите фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.



Марш! (карта босса): активируйте все фишки грибной армии в подземелье.



Отряд самоубийц (карта босса): поместите одну фишку грибной армии на каждую ловушку в подземелье, тем самым убрав все ловушки из подземелья и все только что призванные фишки грибной армии.



Волшебный рост (карта босса): поместите одну фишку грибной армии в активном состоянии на каждый активный портал в подземелье.



Если волшебный котёл затих, откройте набор карт E.



Проверка от Ольги оказалась очень суровой. Теперь мы все в синяках, и НИКТО ИЗ НАС не понимает, что там лепечет грибная армия. Всё усложняет и то, что они зачем-то таскают этих противных лягушек на своих шляпках. Но со временем мы со всем разберёмся...

Грибная армия

Мы повсюду.



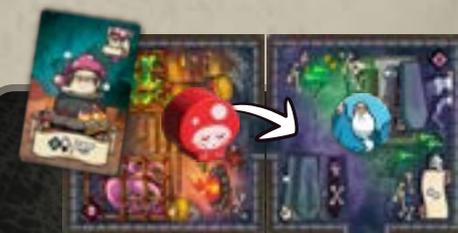
При активации: сбросьте лягушку из своего зала, чтобы получить особую способность монстра, который не участвует в игре. Вы можете использовать эту способность, как если бы она была вашей. Помните, что одновременно у вас может быть только одна скопированная особая способность. Если вы активируете свою особую способность повторно, вам нужно будет заменить особую способность монстра, которую вы скопировали до этого.

Совет: вы легко адаптируетесь, изменяя свою особую способность. Приобретайте карты с активациями и делайте упор на то, чего не хватает вашим союзникам.

Стиль игры: защита



В этом примере **играющий за грибную армию** использовал свою особую способность и сбросил лягушку из своего зала, чтобы получить особую способность бесов («прикрепив» карту бесов к своей).



Теперь игрок может использовать активацию, чтобы переместить одну из своих фишек в подземелье. Учитывайте, что для активации способности другого монстра игроку нужно выполнять все требования этой способности. Например, контроль разума Ктулху работает, только пока он спит, и без карт сна грибная армия не сможет использовать эту способность.

Документы и угрозы

Ведение войны создаёт массу бумажной волокиты. Даже монарх знает, что можно напорочить много в чём, но ошибка в налоговых документах может дорогого стоить. Поэтому, куда бы король ни отправился, он повсюду таскает за собой орду склизких бюрократов из конгломерата подземелий, чтобы быть уверенным, что всё сделано по букве закона. Не самый мудрый выбор союзников, как по мне! Конгломерат вечно что-то замышляет...



27. Под осадой

Армия короля прибыла к нашему порогу, и по всему подземелью гулко разносились удары тарана, которым они пытались пробить ворота в подземелья.

Когда мы спросили у Медузы, зачем она убила королеву, она начала всё отрицать, убеждая нас, что всего лишь превратила её в прекрасную статую на пару часов. Однако, вероятно, кто-то отравил королеву во время торжества, так как, когда окаменение прошло, они обнаружили, что королева мертва.

Некромант выяснил, что причина смерти — яд черношейей кобры.

Суд посчитал виновной Горгону, предполагая, что змеи на её голове способны на такое, но **это не так!**

Король ослеплён жадной мести, и им легко манипулировать. Кто бы ни стоял за этим, у него был отличный план. Не могу поверить, что умру в свой выходной!

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за слизь или короля слизи. Перемешайте карты **короля Брюса II** (помечены числом 27) и карты **склизких бюрократов** (помечены числом 19) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Идёт ремонт (постоянное): считайте зал строителя залом со следующими символами: **мечи, шляпа, магический глаз и скрещенные кости**, вместо **особого** (⚡) символа. Вы не можете использовать действие зала строителя.

Армия короля (событие): всякий раз, раскрывая карту **короля Брюса II**, берите и разыгрывайте 3 карты гильдии. Все игроки при этом берут по дополнительной карте тактики.

Склизкие бюрократы (событие): всякий раз, раскрывая карту **склизкого бюрократа**, призывайте слизь в залы, указанные на карте. Затем поместите ещё по одной слизи в залы, где уже есть хотя бы одна истощённая фишка слизи. Воодушевите эту слизь и других героев в этом зале. Слизь считается героями с 1 очком здоровья, кладите их фишки горизонтально, чтобы обозначить истощение.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.

Слияние

Пока король шествовал вперёд, уверенный в своём триумфе, хитрые бюрократы слились в один огромный сгусток слизи и проглотили его, заключив его в свои склизкие объятия. В мгновение ока от короля не осталось ничего, кроме костей и короны. Король умер, да здравствует король слизи!

1 **Слияние (немедленное):** уберите карты **короля Брюса II** из колоды гильдии, а затем перемешайте её. Уберите все фишки слизи из подземелья. **Активируйте эффект пробуждения кристалла.**

2 **Пробуждение кристалла (активируемое):** стражи поспешили, чтобы остановить короля слизи, но его едкая субстанция сокрушила их заржавевшие тела. Негромкий бульк, и поглощённые им части кристалла соединились, открыв портал. Уберите все карты механизмов из доступной добычи, а затем переверните зал стражей на сторону с вратами. Не забудьте вернуть все жетоны и фишки, которые были в зале стражей, в зал врат. **Активируйте эффект «Склонитесь перед королём слизи».**

Склонитесь перед королём слизи (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне перемешайте все карты короля слизи и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите фишку короля слизи в активном состоянии (вертикально) в зал врат и воодушевите всех героев в нём. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

У **короля слизи** 15 здоровья, и он **одержим силой кристалла, который застрял в нём.** Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение. **Всякий раз, когда монстр атакует короля слизи в ближнем бою, помещайте одного истощённого склизкого бюрократа в тот же зал.**

Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте короля слизи, воодушевляйте всех героев в его зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса.** После этого выполняйте действия за короля слизи и всех активных героев.

Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но король слизи ещё в подземелье, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете **победить короля слизи, нанеся ему суммарно 15 урона, он выронит кристалл, а вы немедленно победите в игре!**



Поглощение (карта босса): уберите склизкого бюрократа из зала с королём слизи, а затем восполните весь урон, полученный им (у него снова становится 15 здоровья).



Превращая страсть в бюрократию (карта босса): уберите склизкого бюрократа из зала с королём слизи, а затем, после того как выполните действия за короля слизи и всех активных героев, активируйте короля слизи повторно и разыграйте ещё одну карту босса.



Трудяги (карта босса): активируйте всех склизких бюрократов в подземелье. Если их нет в подземелье, поместите 2 активных склизких бюрократов в зал с королём слизи.



Если король слизи выронил кристалл, откройте набор карт Н.



Очнувшись, король слизи поприветствовал всех радостной улыбкой. Кристалл проглотил все его воспоминания и знания, оставив после себя лишь большого жизнерадостного дураля. Интересно, сколько времени потребуется конгломерату подземелий, чтобы оправиться от утраты своих умнейших бюрократов?

Король слизи

Король умер, да здравствует король слизи!



Пассивная способность: всякий раз, когда король слизи получает один урон от атаки в ближнем бою и при этом остаётся жив, призывайте одну слизь в зал с ним. У каждой слизи по 1 очку здоровья, и король слизи может управлять ими, ТОЛЬКО если находится в одном зале с ними. Король слизи также может использовать слизь для действий стаи.

Совет: получите побольше зелий, которые помогут вам добирать карты с (📜) и (❤️).

Стиль игры: управление толпой



В этом примере играющий за **короля слизи** был атакован в ближнем бою магом и потерял одно здоровье.



Это заставляет сработать его пассивную способность: он призывает слизь в свой зал.

Врата в странные миры

Портал в другой мир... чудесное место, чтобы пригласить сюда соседа, с которым не заладились отношения! И так, «кто-то» решил попросить каменного тролля заглянуть во врата и посмотреть, что там на другой стороне, втайне надеясь, что получится легонько его подтолкнуть, чтобы он провалился в портал. Единственное, что я не учёл, — насколько сильные бывают тролли. И вместо того, чтобы провалиться во врата, тролль без труда вытянул свою голову из врат. А на нём — вот мерзость! — множество мелких фей. Фу, как вспомню, аж мутит начинается...



28. Уничтожение вредителей

После инцидента Ольга поместила тролля в карантин на ночь в зал дорессировщика, чтобы у нас было время придумать, как избавиться от фей. Это оказалось ужасной идеей.

Видите ли, феи — они как блохи. Только кормятся не кровью, а магией, а потому их моментально подхватили все наши звери. Будет непросто избавиться от них.

И теперь эта волшебная чума расплзается всё больше, так как один из наших энтов сбежал, и, кажется, феи отложили в его бороде яйца. А меня от этого всего мучают кошмары с участием моей покойной тётушки, которая подхватила «занудную болезнь» от своей «феи-крёстной» и не переставая рассказывала о том, как потеряла свою тувельку, уходя с вечеринки поздно ночью.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за фей. Перемешайте карты **заражения** (помечены числом 28) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Расползающаяся чума (постоянное): считайте кладбище залом с символом **скрещенных костей** (☠), а врата — залом с символом **магического глаза** (👁) вместо их изначальных типов.

Волшебные фокусы (событие): всякий раз, когда раскрыта карта **заражения**, либо один из игроков должен сбросить карту зелья из руки, не применяя её эффект, либо же игроки должны положить жетон события, означающий **яйцо феи**, в зал с символом **скрещенных костей**. Если у вас не осталось **жетонов событий**, вытяните и разыграйте другую карту гильдии вместо этой.



Карантин (постоянное): в каждом зале может быть не более двух **яиц феи** (жетонов событий). Вы не можете использовать действие зала, в котором есть яйца феи.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.

Нашествие фей

Один раз в столетие королева фей откладывает яйца, которым суждено стать её посланниками для расширения колонии. Эти яйца отправляют в отдалённые земли, где из них вылупляются омерзительные мелкие нарушители спокойствия. Когда феи обживают в своём новом доме, они обычно успокаиваются. Особенно когда им больше не нужно защищать яйца. Да вот только попробуй объяснить это заражённому энту и убедить его позволить обрезать его бороду!

1 Начало вторжения (немедленное): все особые правила и карты 1-й волны продолжают действовать и во 2-й волне. Перемешайте колоду гильдии. **Активируйте эффекты вылупления, армии королевы фей и пестицидов.**

Вылупление (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне, перемешайте все карты заражённого энта и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем **поместите по одной фишке феи в активном состоянии (вертикально) на каждое яйцо феи** (жетон события) в подземелье и воодушевите всех героев в залах с ними. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

2.1 Во время 2-й волны после каждого нашествия героев помещайте по одной фишке феи в активном состоянии (вертикально) на каждое яйцо феи (жетон события) в подземелье, воодушевляйте всех героев в залах с ними, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса.** После этого выполняйте действия за феи и всех активных героев.

2.2 Армия королевы фей (активируемое): феи считаются героями с 1 очком здоровья. Они истощаются по тем же правилам, что и герои. Кладите их фишки горизонтально, чтобы обозначить истощение. Из-за своего крохотного размера феи неуязвимы для дальних атак.

2.3 Пестициды (активируемое): *Ольга наконец нашла решение! Как раз вовремя!* Чтобы убрать одно **яйцо феи** (жетон события) из зала, монстр должен находиться в одном зале с ним, а управляющий им игрок должен сбросить из руки карту зелья, не применяя её эффект. Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но в подземелье всё ещё есть **яйца фей**, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете **остановить нашествие фей, убрав все яйца из подземелья, то вы немедленно побеждаете!**



За королеву! (карта босса): активируйте всех фей в подземелье и воодушевите всех героев в их залах.



Истощение силы (карта босса): игроки, у которых есть хотя бы одна фишка монстра в зале с феями, **ДОЛЖНЫ** сбросить одну карту с атакой ближнего боя из руки. Если у них нет такой карты, они сбрасывают две любые карты из руки вместо этого.



Истощение магии (карта босса): игроки, у которых есть хотя бы одна фишка монстра в зале с феями, **ДОЛЖНЫ** сбросить одну карту с атакой дальнего боя или порталом из руки. Если у них нет такой карты, они сбрасывают две любые карты из руки вместо этого.



Когда последнее яйцо феи уничтожено, откройте набор карт F.



Без королевы и своих драгоценных яиц оставшиеся феи больше не представляли угрозы. Меня всё ещё изрядно раздражало, когда они вились возле моей еды, но когда я видел, как сильно их ненавидит тролль, мой день сразу стал лучше.

Феи

Слетаются на магию, как мотыльки на свет.



Пассивная способность: из-за своего крохотного размера феи неуязвимы для дальних атак.

Совет: будьте очень осторожны, уничтожая свои карты, так как вы легко можете вывести себя из игры, уничтожив все карты, которые позволяют выставлять новых фей.

Стиль игры: поддержка



В этом примере **играющий за феи** был атакован дальней атакой двумя лучницами. Феи прикрывают собой грибную армию и не получают урон от этих атак.



Позже феи решают **уничтожить карту** из своей стопки сброса, вернув её в коробку, чтобы **получить свиток** из доступной добычи — он добавляется в стопку сброса.

Кто вообще хочет жить вечно?

Сорок лет назад один подросток проснулся посреди руин. Он не помнил ни кем он был, ни как попал сюда. При себе у него были лишь гниющий череп демона, да рюкзак с несколькими безделушками, гримуаром, несколькими монетами и письмом, в котором были слова прощания и инструкции, как найти одну осиротевшую девочку. Чтобы иметь возможность вырастить и воспитать девочку, мальчик присоединился к гильдии героев. Сначала он был новобранцем, потом стал магом, а потом — некромантом... Если бы только они смогли оживить череп демона и задать ему вопросы про мать мальчика! С каждой попыткой его жизненные силы увядали, и с каждым днём он всё больше походил на живой труп. «Ригор Мортис» — дразнил его молодой король, и это имя осталось с ним навсегда.



29. Вышшая цена

«Я изучал эти руины двадцать лет. Кто, по-твоему, нарисовал карту?»

Когда я отдал тебе гримуар моей матери, то надеялся, что ты продолжишь семейное дело и будешь управлять гильдией после меня. Но вместо этого ты решила присоединиться к ковену. Этим глупым старухам! Более того! Ты подружилась с монстрами. Как ты могла так низко пасть?.. Я тебя так не воспитывал.

Я рад видеть тебя живой, дитя. Хотя это, боюсь, не надолго, ведь это твоя вина, что наш король мёртв», — сокрушался некромант с армией нежити за спиной.



Внимание: переверните эту страницу в конце волны 1, прежде чем перемешивать колоду гильдии.



Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за скелетов и жнеца.

Перемешайте карты **Ригора Мортиса** (помечены числом 29) и карты **скелетов** (помечены числом 15) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Бальная зала (постоянное): считайте зал строителя залом со следующими символами: мечи, шляпа, магический глаз и скрещенные кости, вместо **особого** (⚡) символа. Вы не можете использовать действие зала строителя.

Армия нежити (постоянное): под контролем некроманта скелеты считаются героями с 1 очком здоровья. Раскрывая карту скелетов, выставляйте скелетов в указанные на ней залы. Всякий раз, когда скелет истощается, чтобы атаковать монстра, кладите его фишку горизонтально и помещайте ещё одного истощённого скелета в тот же зал.



Некромант (событие): всякий раз, раскрывая карту **Ригора Мортиса**, активируйте всех скелетов в подземелье и воодушевляйте всех героев в их залах. Если в подземелье нет скелетов, поместите 2 скелетов в зал врат.



Обращённый в нежить, но живой

«Кристалл вновь цел, но как? Это должно быть невозможно! Но, быть может, я смогу использовать его силу, чтобы воскресить череп демона. Или, быть может, я смогу превратить ворота в окно в прошлое, чтобы я смог спасти тебя, дитя. Я могу наконец узнать, кто я, или спасти тебя. Но и на то, и на другое мне не хватит сил. Моё тело слишком слабо. Что же делать? Что я должен выбрать?» — вскричал некромант, а кристалл, сияющий в его руках, медленно пожирал его кожу.

1 **Высшая цена (немедленное):** уберите карты **Ригора Мортиса** и **жетон события из игры**, а затем перемешайте колоду гильдии. **Активируйте эффект окна в прошлое.**

2 **Окно в прошлое (активируемое):** *ворота всё менялись и менялись. В бурлящем портале отражались картинки прошлого. Сорок лет назад мальчик-подросток очнулся весь в синяках, имея при себе лишь череп демона и рюкзак. Восемьдесят лет назад мать пожертвовала собой, чтобы победить невозможное зло и спасти сына... Ворота изменились снова. И снова. Пока разум некроманта не исчез, а от тела не осталась лишь кучка костей.*

«Он был недостаточно силён. Чтобы укротить силу демонического кристалла, нужно бессмертное тело», — произнёс вампир, но это были не его слова. В гипнотическом трансе он взял кристалл и ворота изменились вновь. Сто лет назад двое детей бежали от монстра, и не было никого, кто мог бы их спасти. «Довольно! — закричал книжный червь и толкнул Ольгу во ворота. — Всё могло сложиться иначе, но что случилось, то случилось. Прости, Ольга».

Активируйте эффекты ловушки времени, демонического кристалла и безучастного жнеца.



Если в игре присутствуют ведьмы, откройте набор карт С.

Высшая ведьма (немедленное): играющий за ведьм помещает одну из двух фишек ведьм и начальные карты ведьм обратно в коробку, оставив только карты добычи, которые получил в ходе игры. Затем он перемешивает карты Синтии с картами добычи и берёт пять карт в руку.

Готов поклясться, что, когда вампир говорил, я видел, как Синтия шептала дословно те же фразы, но на пару секунд раньше.

Высшая ведьма Синтия

Некогда и учитель был учеником.



При активации: сбросьте книгу из своего зала, чтобы активировать контроль разума героя или босса в подземелье. Вы можете заставить его либо переместиться, либо атаковать в ближнем бою.

Совет: постарайтесь получить карты, которые позволяют вам выкладывать больше книг на поле и чаще использовать свою особую способность (и), а затем откройте портал в библиотеке, чтобы вам было проще перемещаться туда и выкладывать книги.

Стиль игры: поддержка



Синтия может использовать только ОДНУ фишку ведьмы и начинает со своими 5 картами тактики и 2 случайными свитками (возьмите все карты свитков из колоды добычи, перемешайте и дайте ей две случайные из них).



В этом примере, сбросив книгу, Синтия применяет контроль разума на мага, чтобы он атаковал другого героя.

3.1 **Ловушка времени (активируемое):** после того как Ольга проходит через ворота, они закрываются за ней. Вы больше не можете использовать действие зала с воротами.

Демонический кристалл (активируемое): поместите фишку красного кристалла в зал с воротами. Вы можете перемещать кристалл, как ресурс, но он не может быть сброшен из подземелья.

3.2 Если в конце хода игрока хотя бы один из его монстров находится в зале с кристаллом, игрок **ДОЛЖЕН** либо сбросить одного из своих монстров в этом зале обратно в запас, либо уничтожить () одну из своих карт тактики (из руки или из стопки сброса), вернув её в коробку.

После нашествия героев, если герой находится в зале с кристаллом (не забывайте, что в этом сценарии скелеты считаются героями), переместите фишку этого истощённого героя И кристалл в зал со жнецом, игнорируя монстров и сокровища по пути и не воодушевляя героев по пути.



*В этом примере **играющий за фэй** завершил ход в зале с кристаллом и решил сбросить одного из своих монстров, вместо того чтобы уничтожить карту. Затем, когда нашествие героев завершилось, маг перемещается, игнорируя сокровища и монстров, в зал со жнецом и приносит ему кристалл.*

Безучастный жнец (активируемое): в тёмной комнате кучка костей казалась безжизненной. Вдруг нечестивая энергия начала сочиться сквозь них, и кости начали подрагивать и двигаться, собираясь в мрачную фигуру. Неуклюже хромая, оживлённый некромант, ныне ставший жнецом, начал двигаться вперёд. Его суставы скрипели при каждом шаге, а в перерывах был слышен стук косы смерти, которую жнец тащил за собой по холодному каменному полу.

3.3 После первого нашествия героев во 2-й волне, перемешайте все **карты** жнеца и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите фишку жнеца в активном состоянии (вертикально) в зал **врат** и воодушевите всех героев в ней. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

У **жнеца** 20 здоровья, и его **контролирует демонический кристалл**. Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.

Пока жнец находится в одном зале с кристаллом, он неуязвим к любому урону. Когда жнец перемещается, он берёт кристалл с собой в следующий зал.

Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте жнеца, воодушевляйте всех героев в его зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса**. После этого выполняйте действия за жнеца и всех активных героев.

Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но жнец ещё в подземелье, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете победить жнеца, **нанеся ему суммарно 20 урона**, то жнец снова обращается в кучку костей, а вампир, на котором теперь красуется королевская корона, крадёт кристалл, и вы немедленно побеждаете!



Коса смерти (карта босса): жнец совершает дополнительную атаку ближнего боя по монстру. Если он сделал это, поместите кость в его зал.



Пробуждение мертвецов (карта босса): поместите одного скелета в каждый зал, где есть хотя бы одна кость.



Марш мертвецов (карта босса): активируйте всех скелетов в подземелье и воодушевите всех героев в залах с ними. Всякий раз, когда скелет истощается, чтобы атаковать монстра, кладите его фишку горизонтально и помещайте ещё одного истощённого скелета в тот же зал.



Если вампир в короне сбежал с кристаллом, откройте набор карт N.



Несколько недель спустя кости вновь собрались в жнеца. «Где я?» — спросил он. «В подземелье вечного короля, — грустно ответила Синтия, руки которой были прикованы цепями к потолку. — Теперь, когда Винсент знает, что за всем этим стояла я, я не могу больше контролировать его».

Жнец

Смерть — это не конец, это просто преобразование.



При активации: сбросьте кость из своего зала, чтобы призвать скелета в этот зал. У скелетов 1 очко здоровья, и жнец может управлять ими, ТОЛЬКО если находится в одном зале с ними. Жнец также может использовать скелетов для действий стаи.

Совет: используйте кладбище как можно чаще, чтобы увеличить число скелетов. Заполучите атакующее снаряжение, чтобы наносить как можно больше урона.

Стиль игры: поддержка



В этом примере **играющий за жнеца** использовал карту с действием стаи, чтобы получить 4 активации. Первыми двумя он поместил кости на кладбище благодаря действию зала, а другие две активации он потратил на сброс 2 костей и призыв 2 скелетов на кладбище.

30. Вечный король

Прошло пять недель с тех пор, как гильдия захватила нас в плен. У короля не было наследника, поэтому теперь, когда и советник пропал, глава гильдии оказался во главе королевства. «Король, который будет править тысячелетие!» — услышал я высказывание одного из тюремщиков. А я-то думал, что романтизация этих кровососов в моде только в Валахии! Надеюсь, что у нашего книжного червя нет такой тяги к осиновым колям, как у его троюродного брата.



Перед подготовкой к игре откройте набор карт К.



Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за дракона, вампира и летучих мышей.

Перемешайте карты **вечного короля** (помечены буквой К) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Отложите в сторону все карты **эпических героев** (отмечены числами 20 и 30). Они понадобятся вам позднее.



Заключённые (начальное): при подготовке выставляйте все фишки монстров в темницу, вместо залов указанных для них типов.

Особые правила:

Спровоцированная атака (постоянное): если монстр пытается покинуть зал с одним или несколькими истощёнными героями, он получает один урон от ближней атаки.



Побег (постоянное): при подготовке положите в темницу 6 ящиков **лицевой стороной вниз** и **жетон ключа** **лицевой стороной вверх**. Ящики и ключ можно перемещать так же, как и ресурсы, но воины не могут сбросить их из подземелья. Когда монстр перемещается вместе с ящиком, он **прячется под ним** и не может становиться целью **спровоцированных атак**.



Эпическая подготовка (событие): всякий раз, раскрывая карту **вечного короля**, выбирайте один из классов героев и заменяйте все карты этих героев в сбросе и в колоде гильдии их эпической версией, а затем перемешивайте только колоду гильдии (без сброса). После этого все игроки добирают по одной карте тактики. Наконец, вытяните и разыграйте ещё одну карту гильдии. Вы можете найти больше информации об **эпических героях** на стр. 5.



Дракон в клетке (начальное): Назло нам всем гильдия заперла дракона вместе с животными. Если вы принесёте жетон ключа в зал дрессировщика, вы сможете использовать действие активации (10), чтобы **освободить дракона**, убрав **жетон события** и поместив фишку дракона на его место. Выдайте освободившему дракона игроку начальные карты тактики дракона. Игрок должен замешать эти карты в свою колоду тактики. В конце хода этот игрок будет добирать до **7 карт вместо 5**. Карты дракона можно использовать только для управления драконом, а карты монстров этого игрока — только для контроля над изначальными монстрами. Приобретённые карты добычи при этом могут быть использованы и на дракона, и на изначальных монстров игрока. **Если к концу 1-й волны дракон ещё находится в клетке, он приходит в ярость! Вы больше не можете освободить дракона.**



Если дракон приходит в ярость в конце 1-й волны, перейдите к разделу «Пылающий гигант».



или

Если вы освободили дракона, в конце 1-й волны перейдите к разделу «Последний бой».

Пылающий гигант

Внезапно языки пламени вырвались из пасти дракона, мгновенно поджигая ящики с припасами, стоявшие, как специально, рядом с клетками. По мере того как разгорался огонь, зал дрессировщика превратился в пылающий ад. Звери разбежались прочь, пока драконица, живое воплощение неукротимой мощи, обрушивала свой гнев на всё и вся за то, что её заперли. Чёрт, дорогуша, моя любимая говядина для ростбифа была в одном из этих ящиков!

1 **Драконья ярость (немедленное):** Огонь распространялся всё дальше, и король-вампир с разочарованием покинул подземелье. Уберите всех монстров и героев из зала дрессировщика обратно в запас. **Вы больше не можете использовать действие зала дрессировщика.** Уберите все карты существ из колоды добычи, затем уберите все карты **вечного короля** из колоды гильдии и перемешайте её. **Активируйте эффект чертовски злого дракона.**



Чертовски злой дракон (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне перемешайте все карты **злого дракона** и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите фишку дракона в активном состоянии (вертикально) в **зал дрессировщика**. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса.

У **злого дракона** 25 здоровья, и он **обезумел от ярости**. Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.



2 **Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте злого дракона**, воодушевляйте всех героев в его зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса**. После этого выполняйте действия за злого дракона и всех активных героев.

Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но злой дракон ещё в подземелье, вы проигрываете! Чтобы победить в игре, вам нужно либо **заставить дракона потерять сознание, нанеся ему суммарно 25 урона**, либо **успокоить его**, приведя в зал с ним **всех 6 щенков**. Для второго варианта требуется, чтобы кто-то играл за оборотня или щенков, если вы перепроходите сценарий, уже разблокировав их.



Огненное дыхание (карта босса): дракон совершает две дальние атаки по смежному залу, который ближе всего к сокровищнице. Если дракон уже в сокровищнице, вместо этого он **восстанавливает 5 здоровья**.



Выжженная земля (карта босса): сбросьте все ресурсы в зале с драконом и всех смежных с ним залах.



Огненный дождь (карта босса): все игроки, у которых есть хотя бы один монстр в зале с драконом, **ДОЛЖНЫ уничтожить две карты** тактики из руки или из стопки сброса, вернув их в коробку. Если у игрока нет суммарно двух карт в руке и стопке сброса, он должен уничтожить верхние карты своей колоды тактики.



Если вы успокоили дракона, откройте набор карт I.



Щенки оборотня осторожно приблизились к злой драконице со смесью любопытства и невинности. Их высокое тьявканье переходило в тихое поскуливание. Вокруг огромного тела устрашающего монстра тлели угольки, как вдруг её взгляд смягчился, когда она узнала округлившую её стаю. «Бабуля!» — заверещали они.

Щенки

Маленькие шумные негодники.



При активации: переместите истощённого героя, босса или монстра, принадлежащего другому игроку, из зала, где есть ваши монстры, в любой смежный зал. И враги, и союзники, которых вы перемещаете таким образом, не воодушевляют героев и могут попадать в ловушки.

Совет: старайтесь получить как можно больше карт добычи с действием засады, чтобы вы могли призвать больше щенков в подземелье. Будьте осторожны, применяя особую способность к союзникам.

Стиль игры: защита



В этом примере **играющий за щенков** использовал свою особую способность, чтобы **гавкнуть** на мага и слизь, переместив их в **мастерскую**.



И **маг**, и **слизь** попадают в ловушки в этом зале. К счастью, у **играющего за слизь** оказалась карта защиты, позволяющая ему **разделиться на две слизи**.

Последний бой

«Говорил тебе, что не хочу даже близко подходить к этому проклятому месту! Но ты ведь меня не слушаешь, да? Теперь я тоже проклят. Я целую жизнь искал достаточно мощное заклинание с целью разбить демонический кристалл лишь для того, чтобы в итоге понять, что не смогу противиться своим мыслям достаточно долго, чтобы сделать это. Кто бы мог подумать, что моя собственная сестра заставит меня сойти с ума! Семья, да? Кажется, у них должны быть занятия получше этого. Кстати, как вижу, ты нашла подарок, который я тебе оставил», — меланхолично произнёс вампир с ключом от клетки в руках.

1 **Время покончить с этим! (немедленное):** уберите все карты **вечного короля** из колоды гильдии и перемешайте её. **Активируйте эффект финального босса.**

Финальный босс (активируемое): после первого нашествия героев во 2-й волне, перемешайте все карты **финального босса** и поместите эту колоду босса на планшет битвы, а затем поместите фишку босса в активном состоянии (вертикально) в зал с жетоном ключа и воодушевите всех героев в ней. Далее уберите жетон ключа из подземелья. Наконец, возьмите и разыграйте одну карту босса. У короля-вампира 30 здоровья, и он **порабощён силой демонического кристалла**. Этот босс будет атаковать монстров, воодушевлять героев, совершать рывок и красть сокровища, когда он активен, следуя тем же правилам, что и герои. Босс истощается по тем же правилам, что и герои. Положите его фишку горизонтально, чтобы обозначить истощение.



2 **Во время 2-й волны после каждого нашествия героев активируйте короля-вампира**, воодушевляйте всех героев в его зале, а затем **вытягивайте и разыгрывайте одну карту босса**. После этого выполняйте действия за короля-вампира и всех активных героев. Если в конце игры вам удалось сохранить сокровище со значением 4 в сокровищнице, но король-вампир ещё в подземелье, вы проигрываете! Однако если в любой момент 2-й волны вы сможете победить короля-вампира, нанеся ему суммарно 30 урона, то король Винсент (вампир) сможет прийти в себя и сотворить заклинание, чтобы разрушить демонический кристалл! **Вы немедленно побеждаете в сценарии!**



Летучие мыши (карта босса): призвите летучую мышь в зал с вампиром. Летучие мыши считаются героями с 1 очком здоровья, которые игнорируют сокровища. Их перемещение блокируют только монстры. Летучие мыши будут перемещаться по направлению к сокровищнице на столько залов, сколько смогут, активируя героев по пути своего следования, но прекратят своё перемещение и истощатся, чтобы атаковать монстра.



Любимые книги (карта босса): вампир сбрасывает все книги в своём зале. Если он сбросил хотя бы одну книгу, все игроки могут уничтожить одну карту тактики из руки или из **стопки сброса**. Если в его зале не было книг, возьмите и разыграйте дополнительную карту гильдии.



Жажда крови (карта босса): вампир совершает одну дополнительную атаку ближнего боя. Если он сделал это, он восстанавливает 5 здоровья.



Если король Винсент разбил кристалл, откройте набор карт В.



«Не могу поверить! Свобода! Наконец-то! Я бы не смог этого сделать без вашей помощи. А теперь летите навстречу собственным приключениям! — произнёс книжный червь и открыл люк, выпуская летучих мышей в ночь. После долгого вздоха он продолжил: — А теперь поговорим о деле. Вам нужно уйти и залечь где-нибудь на дно. Я сделаю всё возможное, чтобы направить усилия гильдии куда-нибудь в другое русло, пока ищу способ вернуть Ольгу. Но помни, даже если у нас получится, она никогда не будет прежней». Меня всё устраивает. Я, конечно, морально не готов браться за плуг и мотыгу в ближайшее время, но всё лучше, чем оказаться на виселице!

Летучие мыши

Включите темноту, я боюсь света!



При активации: переместите летучую мышь (через коридоры) до ближайшего врага (героя или босса) в подземелье. Если есть несколько возможных целей, вы выбираете сами. При перемещении с помощью этой способности вы не можете переносить ресурсы.

Совет: побеждайте новобранцев, находящихся в комнатах (S), где можно приобрести добычу, чтобы получать ресурсы и сразу приобретать новые карты.

Стиль игры: управление толпой



В этом примере **играющий за летучих мышей** воспользовался своей особой способностью, чтобы переместиться в зал с новобранцем (так как это ближайший враг для выбранной фишки летучей мыши при перемещении через коридоры). Летучая мышь не может переносить ресурсы по пути или использовать порталы при применении этой способности.

Дополнительные сценарии: Рождественский выпуск

Эти сценарии изначально не планировалось включать в это дополнение, так как в них фигурирует Ктулху — дополнительный монстр, который не входит ни в базовую игру, ни в это дополнение. Однако эти сценарии очень весело проходить! Даже если у вас нет дополнения «Великий соня», вы можете пройти эти сценарии, заменив фишку Ктулху **жетоном события**.



Р1. Тихая ночь

Когда мой двоюродный братец попросил меня посидеть с их малышом, я ответил: «Конечно! Я без проблем побуду няней для крохи на время праздников!»

Тогда я ещё не знал, что малыши, которого они усыновили, — это разрушитель миров из космоса. Зато он такой милый, когда спит! Так что теперь мы все должны вести себя тихо, по очереди читать ему наши лучшие сказки и... надеяться на лучшее!



Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за Ктулху. Перемешайте карты **библиотекаря** (помечены числом 5) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Сказки на ночь (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту **библиотекаря**, сбрасывайте все книги из библиотеки — Ктулху продолжает спать и видеть сны о том, как он пленяет героев. За каждую книгу, которую вы сбросили, возьмите одну карту из колоды гильдии и отправьте соответствующего героя в темницу. Если в библиотеке нет книг, которые можно сбросить, Ктулху снится кошмар о героях, **штурмующих подземелье со всех сторон! Возьмите и разыграйте по одной 2 дополнительные карты из колоды гильдии.**



Тсс, тише! (постоянное): монстры не могут выполнять действие стаи в библиотеке. Ктулху спит, и монстры не хотят его будить!



Р2. Чем больше, тем веселее!

У нас всё было под контролем... ну, какое-то время. Кроха, способный разрушить мир, крепко спал, и я выкроил время, чтобы приготовить особое блюдо по мамину рецепту на праздник. Оно очень вкусное и легко готовится — можете попробовать приготовить его дома! Вам понадобится только индейка-носорог, глаза злобоглаза, арахисовая паста и... костный мозг, который я совсем забыл купить! Пришлось попросить драконицу слетать в ближайшую деревню и принести немного...

Представьте себе моё удивление, когда вместо этого драконица вернулась с 7 щенятами в корзинке! Я в шутку спросил, могу ли приготовить их, и меня чуть не испекли на месте! К счастью, я уже достаточно хорошо научился уклоняться от драконьего пламени. В любом случае теперь у нас проблемы, потому что если эти шумные щенята разбудят Ктулху, то нам всем конец!

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за Ктулху или гноллов. Перемешайте карты **щенков** (помечены числом 18) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Гноллы (постоянное): щенки гноллов не могут быть убраны/сброшены из подземелья. Если герой атакует гнолла, переместите его в смежный зал, который ближе всего к сокровищнице. Щенков гноллов можно брать с собой при перемещении, как ресурсы, но они не могут перемещаться через порталы, и их нельзя переносить через порталы.



Щенячий ад (событие): **Всякий раз, когда вы раскрываете карту щенков,** вы должны переместить всех щенков, находящихся в одном из залов на ваш выбор, в смежный зал, который ближе всего к сокровищнице.

ТИШЕ, кому говорю! (постоянное): монстры не могут выполнять действие стаи в сокровищнице. Ктулху спит, и монстры не хотят его будить! Если в любой момент игры один (или более!) из щенков гноллов оказывается в сокровищнице, Ктулху просыпается и монстры проигрывают. Если сокровище со значением 4 в сокровищнице было украдено героями, вы также проигрываете.





Р3. Малыш Санта

«Хочешь сделать хорошо, сделай это сам», — твердил я себе, пока мчался в город, чтобы стянуть немного костного мозга с кухни таверны. И вы бы знали, насколько это оказалась плохая идея!

Видите ли, в таверне была вся гильдия, они устроили празднование и нарядились в костюмы, чтобы разыграть историю о трёх волхвах. Там было столько народу, что я мог бы просто прокрасться незамеченным, но не-е-ет. Нет-нет-нет, я был просто обязан посмеяться над их расшитыми пижамами.

Теперь на пороге подземелья вся гильдия, время за полночь, а мы тем временем пытаемся уследить за 7 щенками и этим чудовищным крохой. Всё, хватит с меня праздников.



Особые правила:

Гноллы (постоянное): если герой атакует гнолла, не убирайте его из подземелья, вместо этого переместите его в смежный зал, который ближе всего к сокровищнице. Щенков гноллов можно брать с собой при перемещении, как ресурсы, но они не могут перемещаться через порталы, и их нельзя переносить через порталы. Если гнолл входит в сокровищницу, уберите его из подземелья обратно в коробку.



Сказки на ночь (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту **библиотекаря** и **Ктулху при этом спит**, сбросьте все книги из сокровищницы. За каждую книгу, которую вы скинули, возьмите одну карту из колоды гильдии и отправьте соответствующего героя в темницу. Если в сокровищнице **нет книг, которые можно сбросить**, или же если **Ктулху не спит**, возьмите и разыграйте по одной 2 дополнительные карты из колоды гильдии.



Да тише же, чёрт побери! (постоянное): монстры не могут выполнять действие стаи в сокровищнице. Если в любой момент игры один (или более!) из щенков гноллов оказывается в сокровищнице, то (до того как вы убираете его/их) Ктулху просыпается: активируйте эффект **«Спасибо, Санта!»**.

Спасибо, Санта! (активируемое): Ктулху проснулся! Когда это происходит, переложите все оставшиеся в подземелье сокровища в сокровищницу и сложите их в стопку по порядку так, чтобы сокровище с наибольшим значением оказалось внизу стопки, а с наименьшим — сверху. После каждой фазы нашествия героев, Ктулху открывает верхнее сокровище, игнорируя число на нём (примените эффект сокровища по обычным правилам). Герои всё так же могут украсть верхнее сокровище из стопки по обычным правилам. Если герои или Ктулху открывают сокровище со значением 4, вы проигрываете.



Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за Ктулху или гноллов. Замените все карты магов в колоде гильдии картами эпических магов (помечены числом 20), а также перемешайте карты библиотекаря (помечены числом 5) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Эпический маг: если призван в темницу, воодушевляет всех заключённых в неё героев. Когда маг совершает рывок в зал, деактивируйте портал в нём, перевернув его неактивной стороной вверх.



Новобранцы

При подготовке перемешайте нужное число карт новобранцев с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Хвастовство:
у новобранцев нет этой способности.



Призыв новобранца: всякий раз, вытягивая карту новобранца, помещайте в подземелье только одного новобранца. Если в подземелье несколько залов указанного типа, вы сами решаете, куда поместить новобранца.



Мешок с подарочками: всякий раз, побеждая новобранца, помещайте ресурс на ваш выбор в его зал в подземелье (монету, лягушку, книгу или кость).

Новые действия



Осторожно, спойлеры! Если вы ещё не прошли сценарии дополнения, продолжайте читать с осторожностью...

Если не указано иное, действия совершаются по отдельности в любом порядке. Вы можете разделять действия, обозначенные на карте, между вашими монстрами в подземелье. Вы можете также решить использовать не все действия с карты. Если действие требует использовать какой-то жетон, а их не осталось в запасе, вы не можете использовать это действие. У некоторых новых действий есть уникальный значок, они описаны ниже:



Уничтожение:

Уничтожьте одну из своих карт тактики в руке или стопке сброса, вернув выбранную карту в коробку.



Поиск:

Просмотрите всю свою колоду тактики и возьмите одну карту с указанным типом действия себе в руку (в этом примере эта карта должна иметь дальнюю атаку), а затем перемешайте колоду тактики. Если в колоде нет подходящих карт, вы просто перемешиваете колоду.



Бросок:

Бросьте один ресурс, предмет, ловушку или монстра меньшего размера в самый дальний по прямой зал от вашего монстра.



Предсказание:

Посмотрите верхнюю карту в колоде гильдии и решите, оставить эту карту сверху колоды или же убрать её под низ колоды.



Паутина:

Положите одного из своих пауков на поле горизонтально. Если враг призывается или перемещается в зал с лежащим пауком, истощите этого героя или босса до воодушевления или атаки и поставьте всех пауков в зале вертикально.



Изгнание:

Сбросьте верхнюю карту колоды гильдии, не разыгрывая её.



Контроль разума:

Переместите (игнорируя сокровища и не воодушевляя) одного истощённого героя или босса в подземелье или атакуйте им (в ближнем бою).

При таком перемещении герои и боссы также попадают в ловушки.



Тихий час:

Ктулху засыпает (положите его горизонтально) или просыпается (поставьте его вертикально). Герои игнорируют Ктулху, пока он спит.



Эхолокация:

Переместите летучую мышь (через коридоры) до ближайшего врага (героя или босса) в подземелье. При перемещении с помощью этой способности вы не можете переносить ресурсы.



Лай:

Переместите истощённого героя, босса или монстра из зала, где есть ваши монстры, в любой смежный зал. И враги, и союзники, которых вы перемещаете таким образом, не воодушевляют героев и могут попадать в ловушки.



Гипножаба:

Сбросьте лягушку из своего зала, чтобы получить особую способность монстра, который не участвует в игре. Вы можете использовать эту способность, как если бы она была вашей. Помните, что одновременно у вас может быть только одна скопированная особая способность. Если вы активируете свою особую способность повторно, замените особую способность монстра, которую скопировали до этого.



Монстр-повелитель:

У вас есть способность командовать монстрами другого типа (в этом примере — щенками). Вы также можете использовать фишки этих монстров для действий стаи. Вы можете использовать эту способность, только если ваш монстр находится в одном зале с теми монстрами, которыми вы командуете. Способность также показывает, сколько монстров-помощников у вас есть (в этом примере — 6) и сколько здоровья у каждого из них (по 1 у каждого).



Пассивная способность:

Пассивные способности срабатывают, когда указанные на карте условия выполняются. В первом случае способность срабатывает, когда вы получаете урон в ближнем бою (и выживаете), а во втором — когда становитесь целью дальней атаки.