

WARHAMMER QUEST

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ



ПРАВИЛА

ПРОЧИТЕ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ

ВВЕДЕНИЕ

Чернокаменные Крепости — это невообразимо огромные космические корабли, происхождение которых доподлинно не известно. Одно из таких титанических сооружений недавно обнаружили в Западных Пределах Галактики, вдали от судоходных путей и населённых систем. Сканирование выявило скрытый глубоко в крепости тайник. И теперь отряды отважных исследователей погружаются в недра Чернокаменной и бредут по её перекрученным залам. Их тёмный и полный опасностей путь ведёт в потаённое хранилище и к тому, что там спрятано.

Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость» — настольная игра, рассчитанная на от 1 до 5 человек. До четырёх из них управляют группой исследователей, которые вместе пытаются разгадать секреты легендарной Чернокаменной Крепости. Пятый игрок, если таковой имеется, будет управлять действиями враждебных существ, которые встретятся на пути искателей приключений.

Задача исследователей — добраться до скрытого в глубинах крепости помещения. Что именно в нём находится, неясно, однако идущие оттуда потоки энергии указывают на нечто невообразимо мощное. Для завершения поиска исследователи должны покорить четыре оплота, окружающие тайник, а затем войти в него и справиться с любыми вызовами, которые их там ждут.

Приключение разбито на отдельные экспедиции, в каждой из которых исследователи будут перемещаться между расположенными в Чернокаменной Крепости локациями при помощи древних кабин, работающих по принципу магнитной левитации. Каждый из этих транспортов оборудован сложной панелью управления, обращаться с которой никто толком не умеет. И всё же маглев можно направить к новой локации, набрав верный код. К несчастью, локация может располагаться где

удобно, и, только обнаружив внутри крепости подсказки, исследователям удастся составить из них кодовые последовательности, ведущие к конкретным местам.

Продвигаясь вглубь Чернокаменной, исследователи найдут бесценные древние сокровища, называемые археотехом, и сведения, необходимые для того, чтобы организовать экспедицию к стабильным оплотам и в конечном итоге непосредственно к кладовой. В конце каждой экспедиции исследователи возвращаются в близлежащий портовый город Преддверие, где могут отдохнуть и восстановить силы. Там же они могут обменять найденный во время экспедиции археотех на ресурсы, которые пригодятся им во время очередного путешествия.

С большой долей вероятности поиски сокровищницы не удастся завершить за время одной игровой сессии. Скорее всего многочисленные экспедиции займут несколько вечеров и завершатся ожесточённой схваткой между исследователями и их врагами внутри тайного хранилища. Однако Чернокаменная Крепость постоянно меняет структурную конфигурацию, реагируя на вторжение, так что поиск исследователей должен непременно закончиться прежде, чем кладовая станет для них навеки недостижимой.

ЧТО ВХОДИТ В НАБОР

В состав набора Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость» входят следующие компоненты:

Модели исследователей производства Citadel:

- Янус Дрейк
- Таддей Очиститель
- Эсперн Локарно
- Праведна Форне
- УР-025
- Дайяк Грекс
- Амалин Ведущая-через-тени
- 2 близнеца-ратлинга (Райн и Паус)

Модели врагов производства Citadel:

- Обсидий Маллекс
- 2 космодесантника Хаоса
- 4 зверолода Хаоса
- 4 ур-гуля
- 4 негавольтовых культиста
- 2 беглых псайкера
- 14 гвардейцев-предателей
- 4 дрона-треножника

Брошюры:

- 16-страничная брошюра с правилами игры
- 16-страничная брошюра с правилами боя
- 24-страничный путеводитель по Преддверию
- 24-страничная брошюра с художественными описаниями
- 16-страничная брошюра с инфолистами для использования входящих в набор моделей в играх Warhammer 40,000
- 1 инструкция по сборке

Игровые доски и плитки:

- 1 планшет Преддверия
- 1 счётчик боя (собирается из двух частей)
- 6 двусторонних карточек космических кораблей
- 2 двусторонние плитки кабин магнитной левитации
- 14 двусторонних комнат
- 10 двусторонних плиток особых участков
- 6 проходов
- 1 линейка для проверки линии видимости

Жетоны и маркеры (что и как выглядит см. на обороте путеводителя по Преддверию):

- 40 двусторонних жетонов ранений/тяжёлых ранений
- 8 двусторонних жетонов очков воодушевления
- 4 маркера открытий
- 3 двусторонних маркера ловушек
- 2 двусторонних жетона уровня угрозы
- 2 маркера усиления
- 2 маркера плазмы
- 2 маркера «Инферно»
- 1 двусторонний маркер доступа
- 1 электромагнитный маркер
- 1 маркер стазиса
- 1 маркер воодушевления
- 1 маркер психосилового барьера
- 1 маркер хамелеолинового плаща
- 1 маркер лидера

Кубики:

- 5 шестигранных кубиков судьбы
- 16 шестигранных кубиков активности
- 2 шестигранных кубика действий
- 2 восьмигранных кубика действий
- 2 двенадцатигранных кубика действий
- 1 двадцатигранный чернокаменный кубик

Карточки и карты:

- 8 карточек персонажей
- 8 карточек с параметрами врагов
- 12 карт инициативы
- 36 карт исследований
- 36 карт находок
- 34 карты стычек
- 72 карты ресурсов
- 12 карт наследия
- 8 карт-мортис
- 4 карты оплотов
- 4 карты артефактов

Прочее:

- 1 конверт тайного хранилища
- 9 пластиковых протекторов стазисных камер
- 1 пластиковый протектор базы данных

МОДЕЛИ

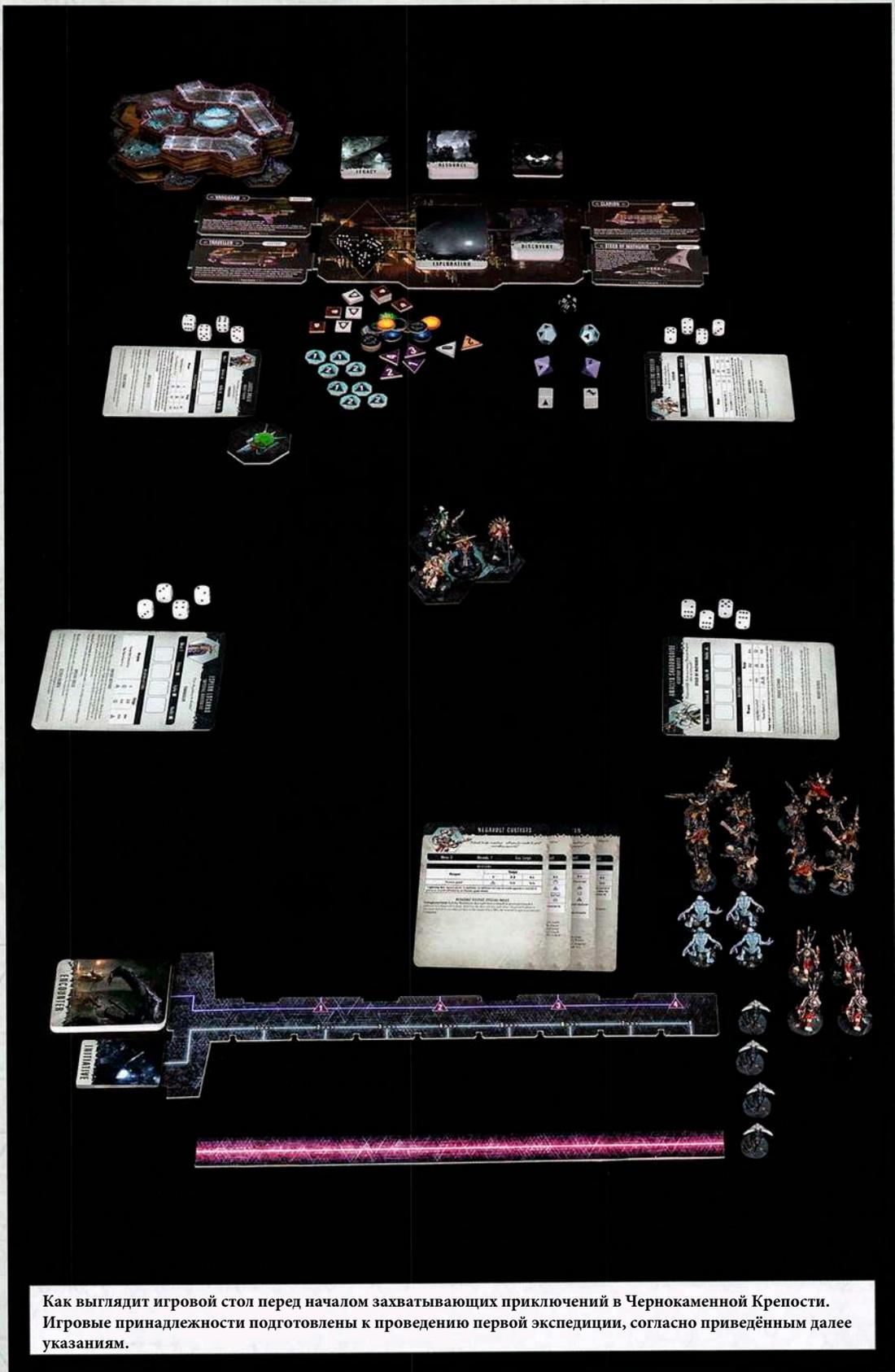
Для игры вам сперва нужно собрать модели исследователей и враждебных обитателей крепости. Инструкция по сборке подскажет, как сделать это правильно.



Храбрые авантюристы, дерзнувшие войти в Чернокаменную Крепость, в правилах называются исследователями.



Обитатели Чернокаменной, которых исследователи встретят на своём пути, в правилах называются врагами. Эти создания попытаются положить конец экспедиции исследователей и сделать это самым жестоким способом.



Как выглядит игровой стол перед началом захватывающих приключений в Чернокаменной Крепости. Игровые принадлежности подготовлены к проведению первой экспедиции, согласно приведённым далее указаниям.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 ВЫБЕРИТЕ ЛИДЕРА

Один из игроков должен быть назначен лидером — дайте ему маркер лидера. Если игроки не могут определиться, кто будет лидером, им становится владеец набора. В определённые моменты игры лидер будет меняться. При возникновении ситуации, в которой несколько игроков одновременно должны совершить какие-либо действия, именно лидер решает, в каком порядке игроки будут отыгрывать свои действия. В таких случаях в правилах говорится «в порядке, указанном лидером».



Маркер лидера

2 ВЫБЕРИТЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

В экспедицию отправляются четверо исследователей. Количество исследователей под управлением каждого игрока зависит от количества игроков:

- **Один игрок:** если игрок один, он выбирает четверых исследователей.
- **Два игрока:** если игроков два, каждый выбирает по два исследователя.
- **Три игрока:** если игроков три, каждый выбирает по одному исследователю. Затем лидер выбирает для себя ещё одного исследователя.
- **Четыре игрока:** каждый выбирает себе по одному исследователю.
- **Пять игроков:** сначала игроки должны решить, кто из них будет неприятелем и получит управление над всеми встреченными в экспедиции врагами. Если договориться не получается, противника назначает лидер. После этого каждый оставшийся игрок выбирает себе по одному исследователю, которым будет управлять.

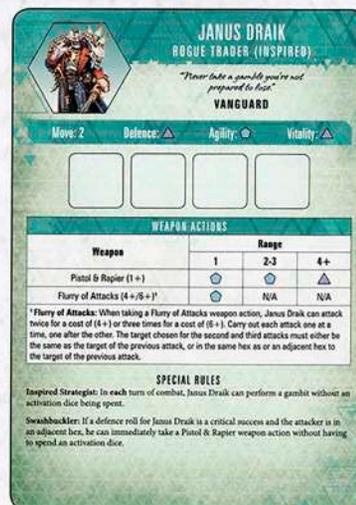
Игроки выбирают исследователя(лей), которым(и) будут управлять в порядке, указанном лидером. Райн и Раус считаются за одного исследователя. При выборе исследователя возьмите его модель и положите рядом с ней соответствующую карточку персонажа так, чтобы сторона, где указана тайная цель, смотрела вверх (иногда во время экспедиции исследователь воодушевляется, что позволяет вам перевернуть его карточку другой стороной). Модели и карточки оставшихся исследователей уберите обратно в коробку.

Если правила требуют от исследователя выполнить что-то — например, переместиться, атаковать, совершить действие, сделать бросок или вытянуть карту — управляющий исследователем игрок выполняет предписание, решая, как модель будет перемещаться, и совершая любые необходимые броски.



Счётчик активности

Карточка персонажа (сторона с тайной целью)



Карточка персонажа (воодушевлённая сторона)

3

ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТ ПРЕДДВЕРИЯ

Положите на край стола планшет Преддверия. Перетасуйте карты находок и выложите лицом вниз на предназначенное для них место на планшете.

Разделите колоду карт исследований на карты боя и карты испытаний. Возьмите карты испытаний, перемешайте их и сдайте четыре лицом вниз. Затем повторите то же самое с картами боя. Возьмите получившиеся две стопки по четыре карты, перемешайте их между собой и положите лицом вниз на предназначенное для карт исследований место на планшете Преддверия. Уберите остальные карты исследований обратно в коробку. Таким образом вы получите колоду из восьми карт, где одна половина — карты боя, вторая половина — карты испытаний.

Сброшенные кубики судьбы

Планшет Преддверия

Доступные кубики судьбы



Карты исследований

Карты находок

4

ПОДГОТОВЬТЕ СЧЁТЧИК БОЯ

Соберите счётчик боя и положите с противоположного края стола от планшета Преддверия (см. фото на с. 5). Ниже счётчика боя положите линейку для проверки линии видимости.

Возьмите четыре карты инициативы, соответствующие отправляющимся в экспедицию исследователям, и добавьте к ним четыре карты инициативы группы врагов. Положите эти восемь карт лицом вверх слева от счётчика боя и уберите оставшиеся карты инициативы обратно в коробку.

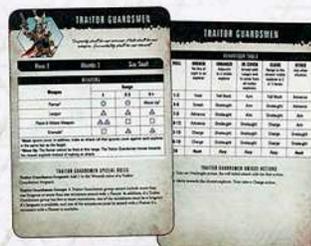
Возьмите карты стычек и найдите в них карты гвардейцев-предателей, негавольтовых культистов, ур-гулей и дронов-треножников (итого двадцать карт). Эти карты образуют колоду стычек. Перетасуйте её и положите лицом вниз рядом с картами инициативы слева от счётчика боя. Уберите остальные карты стычек в коробку.

Возьмите модели и карточки с параметрами гвардейцев-предателей, негавольтовых культистов, ур-гулей и дронов-треножников и положите справа от счётчика боя. Уберите оставшиеся модели врагов и карточки с их параметрами обратно в коробку.



Карты инициативы (группа врагов)

Карты инициативы (исследователь)



Карты стычек

Карточки с параметрами врагов

5

ПОДГОТОВЬТЕ КОСМОЛЁТЫ

Каждый исследователь использует в качестве операционной базы определённый космический корабль, пришвартованный к портовому городу Преддверие (при этом на некоторых судах располагаются сразу несколько исследователей). На карточке исследователя написано, на каком корабле он базируется. Например, Дайяк Грех базируется на «Кравв'ча'то».

У карточки каждого корабля есть две стороны: «поддержка» и «сооружения». Способность, указанную на стороне поддержки, может применять любой исследователь, находящийся в Чернокаменной Крепости. На другой стороне описаны особые сооружения, имеющиеся на борту корабля, которые исследователи могут использовать после окончания экспедиции (см. с. 5 путеводителя по Преддверию).

Выберите космические корабли, на которых базируются исследователи, и положите их стороной поддержки вверх по бокам от планшета Преддверия, по два с каждой стороны. Если таким образом было выложено менее четырёх кораблей, лидер обязан добрать дополнительные корабли и разместить их возле планшета Преддверия, чтобы их стало четыре. Уберите карточки остальных космолётов обратно в коробку.



Космолёт
(сторона поддержки)



Космолёт
(сторона сооружений)

6

ВЫЛОЖИТЕ КУБИКИ

Ниже описаны виды кубиков (точнее будет сказать, игровых костей, но условностей ради пусть будут кубики — прим. ред.), которые понадобятся вам для игры в «Чернокаменную Крепость». Их необходимо разложить следующим образом:

Кубики судьбы: чёрные шестигранные кубики, стороны которых пронумерованы от 1 до 6, называются кубиками судьбы. Положите их в отведённое для доступных кубиков судьбы место на планшете Преддверия.

Кубики активности: оставшиеся шестигранные кубики, стороны которых пронумерованы от 1 до 6, называются кубиками активности. Положите по четыре кубика активности рядом с карточкой персонажа каждого исследователя.



Кубики действий: шести-, восьми- и двенадцатигранные кубики, стороны которых отмечены специальными символами, называются кубиками действий. Положите их возле планшета Преддверия.

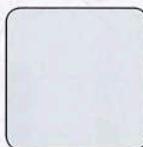


6-гранный кубик
действий (□■)

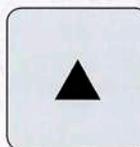
8-гранный кубик
действий (▲▲)

12-гранный кубик
действий (▲▲)

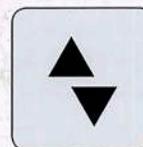
На каждую сторону кубика нанесена одна из следующих отметок:



Провал



Успех



Критический
успех

Некоторые правила требуют от вас перебросить выпавший на кубике результат. Для этого киньте кубик ещё раз и используйте выпавший в этот раз результат для определения успешности совершаемого действия. Если не указано иного, один и тот же кубик можно перебрасывать не более одного раза. Если в правилах сказано, что для определения успешности действия требуется кинуть два кубика, киньте два кубика и выберите тот, результат которого вы хотите применить — если у вас есть возможность перебросить результат этого броска, вы можете перебросить один из кубиков или оба сразу. Если в правиле указан «успешный бросок», под ним подразумеваются результаты «успех» или «критический успех».

Чернокаменный кубик: двадцатигранный кубик, стороны которого пронумерованы от 1 до 20, называется чернокаменным. Положите его возле планшета Преддверия. Он используется при прохождении испытаний, при определении поведения врагов и генерации случайных событий во время игры.



7 ВЫЛОЖИТЕ КОМНАТЫ, ПРОХОДЫ И ОСОБЫЕ УЧАСТКИ

Двусторонние игровые доски в «Чернокаменной Крепости» выступают за комнаты. Положите все комнаты стопкой возле планшета Преддверия — их нужно будет выложить, если во время экспедиции начнётся бой.

Каждая комната делится на шестигранные зоны (они же шестигранники или гексы в правилах). У некоторых гексов одни или несколько из шести сторон имеют белый кант, означающий барьер, за которым могут получить укрытие исследователи или их враги. У других гексов некоторые стороны могут иметь фиолетовый кант, который служит для обозначения стен и иных препятствий. Через фиолетовую сторону гекса нельзя двигаться или проводить линию видимости.



Кроме того, в коробку с игрой включены плитки проходов и особых участков. Проходы кладутся возле комнат и отмечают места, откуда могут прибыть вражеские подкрепления и куда исследователи могут вызвать кабину магнитно-левитационного транспорта. Расположите плитки проходов и особых участков рядом со стопкой комнат у планшета Преддверия.

Плитки участков либо кладутся поверх гексов, чтобы отмечать особые зоны, где применяются те или иные специальные правила, или выкладываются рядом с комнатой, создавая таким образом дополнительный шестигранник, на который можно переместиться. Если на карте оплота или карточке исследования рядом с особым участком есть такой значок , значит, эту плитку нужно положить на отмеченный гекс.



Проход

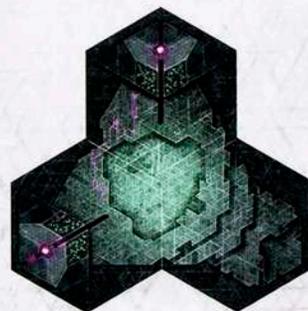


Особый участок
(угол коридора)

8 ВЫЛОЖИТЕ КАБИНУ МАГЛЕВ-ТРАНСПОРТА

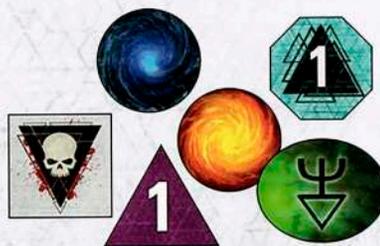
Возьмите две маглев-кабины и положите одну из них рядом со счётчиком боя. Затем в указанном лидером порядке каждый игрок выставляет своего исследователя(лей) где угодно в пределах кабины. В каждом гексе могут разместиться до двух исследователей. Если вы играете за Райна и Рауса, они вдвоём способны уместиться в гексе, где уже есть другой исследователь. Положите вторую маглев-кабину к остальным комнатам — она понадобится вам позже. На некоторых картах вы увидите комнату прибытия и/или отбытия маглева — в этом случае кабина с исследователями считается комнатой прибытия, а вторая становится комнатой отбытия.

Кабина магнитно-левитационного транспорта



9 ВЫЛОЖИТЕ ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ

В «Чернокаменную Крепость» входит набор картонных жетонов и маркеров, которые используются, чтобы подмечать всякое, вроде количества полученных исследователями и их врагами ранений, мест, где исследователи сделали находку, или совершения уникальных действий. Положите все жетоны и маркеры ниже планшета Преддверия.



Жетоны и маркеры (см. на обороте путевода по Преддверью)

10

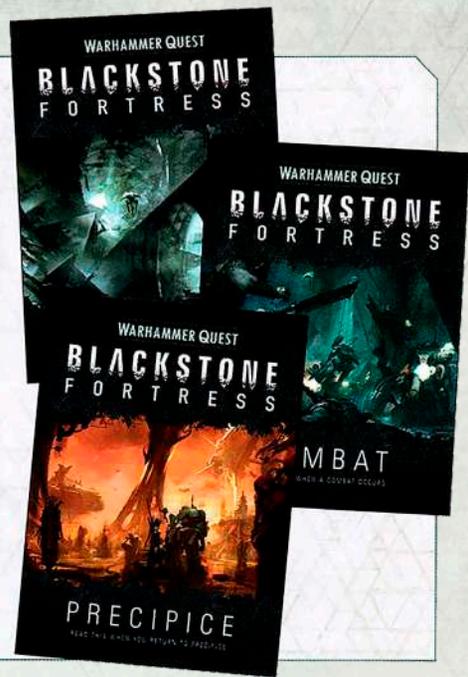
ВОЗЬМИТЕ СПРАВОЧНЫЕ БРОШЮРЫ

Помимо брошюры с правилами игры в коробке вы найдёте брошюру с правилами боя, путеводитель по Преддверию и брошюру с художественными описаниями. Держите их под рукой, чтобы иметь возможность в любой момент заглянуть в них в процессе игры.

Брошюра с правилами боя: брошюра с правилами боя содержит правила, описывающие проведение боёв между исследователями и враждебными обитателями Чернокаменной.

Путеводитель по Преддверию: путеводитель по Преддверию содержит правила, объясняющие, что происходит, когда экспедиция завершилась и исследователи вернулись на свой космический корабль. Также в нём описаны несколько оплотов, которые исследователи могут атаковать после того, как найдут достаточно подсказок, указывающих на местоположение этих опорных пунктов.

Брошюра с художественными описаниями: брошюра с художественными описаниями содержит информацию о Галактике, в которой происходит действие игры, и её обитателях. Хотя вы и не найдёте в ней правил игры, после прочтения этой брошюры игроки лучше смогут понять мотивацию различных персонажей и чего им ожидать в недрах Чернокаменной.



11

ВЫЛОЖИТЕ ДРУГИЕ КАРТЫ И КОНВЕРТЫ

Выложите карты наследия, карты ресурсов и карты-мортис выше планшета Преддверия. Затем уберите конверт тайного хранилища, карты оплотов и артефактов, а также пластиковые протекторы с базой данных и стазисными камерами обратно в коробку (в первой экспедиции они вам не пригодятся).



Карты наследия



Карты ресурсов



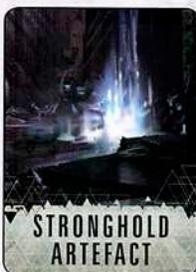
Карты-мортис



Конверт тайного хранилища



Карты оплотов



Карты артефактов



Пластиковый протектор стазисной камеры



Пластиковый протектор базы данных

12

НАЧИНАЙТЕ ЭКСПЕДИЦИЮ

Лидер должен вслух зачитать следующий текст:

Исследователи вошли в кабину одного из магнитопланов Чернокаменной Крепости и набрали на панели управления код доступа. Кабина пришла в движение и понесла исследователей в неизвестное место, расположенное в глубине крепости. Их задача: найти четыре подсказки и вернуться в Преддверие целыми и невредимыми.

РАУНДЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Для совершения экспедиции в недра Чернокаменной Крепости исследователи должны использовать маглев, однако затем транспорт выключается для перезарядки и остаётся неактивным на протяжении нескольких часов, дней, а то и недель. Эта задержка означает, что искатели приключений вынуждены выйти из кабины навстречу неизвестности, чтобы найти другой маглев, который позволит им продвинуться дальше или покинуть висящую в космосе громадину. В процессе изучения станции они могут наткнуться на кладовые с археотехом, встретить недружелюбно настроенных созданий или отыскать подсказки, которые в последующих экспедициях помогут достичь определённых локаций в глубине Чернокаменной.

Каждая экспедиция в Чернокаменную Крепость отыгрывается как серия раундов исследований. Каждый раунд делится на три этапа:

1. Этап исследования.
2. Этап восстановления.
3. Этап смены лидера.

ЭТАП ИССЛЕДОВАНИЯ

На этапе исследования лидер определяет, что удалось найти исследователям, сняв верхнюю карту с колоды исследований. Карты исследования делятся на два типа: карты испытаний и карты боя.

Карты испытаний: карты испытаний ставят перед игроками определённые задачи. Для их выполнения следуйте инструкциям на карте. После прохождения испытания уберите карту в коробку с игрой. Обратите внимание: действия, обычно требующие в бою потратить кубик активности (см. с. 9 брошюры с правилами боя), при прохождении испытания совершаются без траты кубика активности.

Карты боя: карты боя требуют от исследователей сразиться с группой врагов. Они делятся на обычные карты боя и карты засады. В начале боя следует выложить комнаты и определить врагов, вытянув карты из колоды стычек. Правила отыгрыша боя вы найдёте в брошюре с правилами боя. После завершения боя сбросьте карту боя и уберите её обратно в коробку.

ЭТАП ВОССТАНОВЛЕНИЯ

На этапе восстановления каждый выведенный из строя исследователь совершает бросок, чтобы узнать, удалось ли ему восстановиться (с. 14). Затем каждый раненый исследователь совершает бросок на живучесть, чтобы узнать, удалось ли ему залечить свои раны (с. 14).

ЭТАП СМЕНЫ ЛИДЕРА

На этапе смены лидера маркер лидера следует передать следующему игроку по часовой стрелке, пропуская при этом неприятеля, если таковой имеется. После этого начнётся новый раунд.

Обмен картами

На этапе смены лидера исследователи могут обмениваться друг с другом картами исследования, ресурсов и/или артефактов (или просто отдать эти карты друг другу).

ЗАВЕРШЕНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ

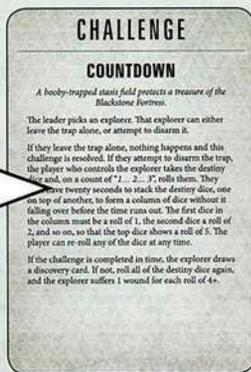
Экспедиция считается завершённой в следующих случаях:

1. В конце боя все исследователи выведены из строя.
2. На этапе восстановления исследователь умирает.
3. На этапе исследования все игроки принимают решение завершить экспедицию вместо того, чтобы тянуть карту исследования.

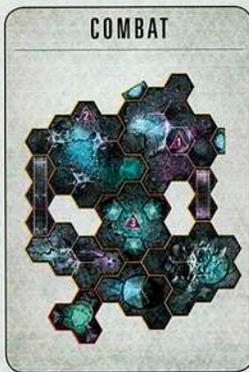
После завершения экспедиции все исследователи возвращаются в Преддверие, где могут подлечиться, сдать найденный археотех, получить ресурсы и узнать, какое наследие будет использоваться в следующих экспедициях. Правила на эти действия вы найдёте в путеводителе по Преддверию.



Карта исследования
(рубашка)



Карта испытания



Карта боя



Карта засады

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Исследователи ищут тайник, запрятанный в глубинах Чернокаменной. В этом разделе описано, как они могут достичь своей цели.

МАРКЕРЫ ОТКРЫТИЙ И КАРТЫ НАХОДОК

Во время экспедиции исследователи будут находить археотех и подсказки, которые помогут им отыскать тайное хранилище в недрах Чернокаменной Крепости.

Маркеры открытий

Маркеры открытий нужны затем, чтобы отмечать гексы, в которых выставляются враги, а также места, где исследователи могут обнаружить археотех и подсказки (см. с. 6 брошюры с правилами боя). Цифры указывают, какая именно группа врагов расставляется возле маркера. Обычно маркеры открытий располагают номером вверх, но порой их следует класть знаком вопроса вверх, чтобы исследователи не знали, что их ждёт.



Карты находок

Карты находок делятся на два вида: карты археотеха и карты подсказок. Эти карты могут переходить из одной экспедиции в другую (см. с. 7 путеводителя по Преддверью).

Карты археотеха: карты археотеха дают очки торговли, которые после завершения экспедиции можно потратить в Преддверии для получения карт ресурсов (см. путеводитель по Преддверью).

Карты подсказок: карты подсказок позволяют исследователям достичь определённых локаций в глубине Чернокаменной Крепости в последующих экспедициях (см. колонку напротив).

НОВЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Закончив отыгрывать последовательность действий в Преддверии (см. с. 7 путеводителя по Преддверью), игроки могут решить отправиться в новую экспедицию. Приключение может начаться тотчас же или игроки могут договориться о дате и времени следующей встречи, чтобы продолжить поиски. При желании следующие экспедиции могут проходить с другими игроками, так что, если кто-то не сможет прийти, его друзья могут отправиться в экспедицию без него.

Игроки также могут менять исследователей под своим управлением от одной экспедиции к другой — при выборе исследователя игрок может взять любого доступного. Кроме того, если играют пятеро, вражеский игрок также может меняться от экспедиции к экспедиции.

При выборе игроком исследователя для экспедиции любые подсказки, ресурсы, археотех и артефакты из оплотов, полученные исследователем ранее и оставшиеся у него, могут быть использованы и должны быть выложены возле карточки исследователя.



Карта находки
(рубашка)



Археотех



Подсказка

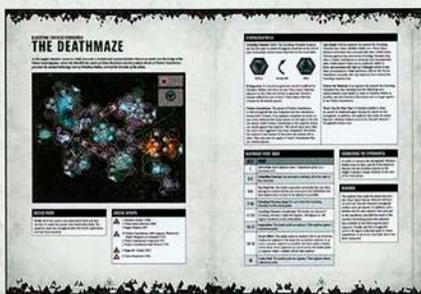
ОПЛОТЫ

Чтобы найти тайное хранилище, исследователи сперва должны пройти окружающие его четыре оплота.

Выбрав исследователей в начале новой экспедиции, игроки могут сбросить четыре карты подсказок, имеющиеся у данных исследователей. Это позволит им вместо проведения обычной экспедиции целенаправленно напасть на оплот. Сброшенные карты подсказок замешаются обратно в колоду находок.

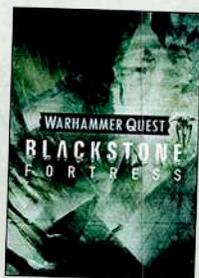
После этого следует перемешать карты в колоде оплотов и вытянуть одну из них в случайном порядке. Экспедиция становится операцией по нападению на тот оплот, карта которого была вытянута. Правила нападения на оплоты можно найти на с. 12–13 путеводителя по Преддверью.

Игроки сами решают, хотят ли они скидывать карты подсказок, имеющиеся у их исследователей. Если игроки не могут договориться, они отправляются в обычную экспедицию.



ТАЙНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Если исследователи покорили четыре оплота, то после выбора исследователей в начале экспедиции игроки могут договориться предпринять попытку пробиться в тайное хранилище. Правила экспедиции в тайное хранилище содержатся на с. 22–23 путеводителя по Преддверью. В этих правилах указано, что должны сделать исследователи, чтобы найти тайник, раскрыть его секрет и выиграть в Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость».



ПРОВАЛ

Если в колоде наследия не осталось карт к тому моменту, как из неё нужно вытянуть очередную карту (см. с. 4 путеводителя по Преддверью), или если на начало экспедиции доступно менее четырёх исследователей, поиск тайного хранилища заканчивается провалом. Если одно из этих событий произойдёт раньше, чем поиск тайного хранилища завершится, игроки проигрывают партию в Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость» и должны начать новую, если хотят узнать, что же находится в тайном хранилище.

ПАУЗА В ЭКСПЕДИЦИИ

Порой вы можете обнаружить, что время игровой сессии заканчивается, а вы не успеваете завершить экспедицию и вернуться в Преддверие. В таком случае вы можете объявить паузу в экспедиции в конце любого боя или испытания, сложить игру в коробку и затем продолжить во время следующей игровой сессии. Подробности о том, как сложить игру так, чтобы она была готова для продолжения экспедиции, вы найдёте на с. 7 путеводителя по Преддверью.

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Новые приключения, в которые исследователи могут отправиться, вы найдёте в дополнениях к игре Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость». Новые приключения позволят игрокам узнать больше о тайнах, которые хранит Чернокаменная Крепость.

ОДИНОЧНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Одиночные экспедиции — это вид игр в Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость», придуманный для тех, кто хочет завершить игру за одну сессию, а не пускаться в длительное путешествие. Вы можете снаряжать одиночные экспедиции после завершения поисков тайного хранилища или просто если вам хочется сыграть короткую партию.

Целью одиночной экспедиции является нахождение определённого количества подсказок и археотека. До начала экспедиции игроки должны решить, насколько сложную задачу они перед собой ставят и выбрать один из нижеприведённых уровней сложности:

Сложность	Задача
Средняя	4 карты подсказок и 8 очков археотека
Высокая	5 карт подсказок и 9 очков археотека
Экстремальная	6 карт подсказок и 10 очков археотека

После этого игроки начинают партию. Подготовьте всё необходимое, как для обычной первой игры в поисках тайного хранилища (с. 6–10), за тем исключением, что в этой игре используются все карты стычек. Это значит, что у игроков не будет никаких ресурсов и что не будут применяться какие-либо правила наследия и т.п.

Затем проведите экспедицию по обычным правилам, за тем исключением что в конце экспедиции исследователи не возвращаются в Преддверие. Вместо этого, если экспедиция завершена и игроки достигли своей цели, найдя необходимое количество подсказок и археотека, экспедиция считается успешной и игроки побеждают. Если экспедиция была завершена до того, как игроки достигли своей цели, экспедиция считается проваленной и игрокам засчитывается поражение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Данный раздел содержит специальные правила, описывающие, как исследователи получают ранения, воодушевляются и как следует играть в «Чернокаменную Крепость» близнецами-ратлингами.

РАНЕНИЯ

В ходе экспедиции весьма вероятно, что один или несколько исследователей будут ранены или даже убиты встречными на пути врагами или в процессе испытаний, которые им предстоит пройти. Полученные травмы отображаются жетонами ранений и тяжёлых ранений, которые кладутся на карточку персонажа в порядке, описанном ниже.

Ранения и тяжёлые ранения действуют на врагов несколько иначе, нежели на исследователей. Об этом вы можете прочитать на с. 12 и 14 в брошюре с правилами боя.

Жетоны ранений и тяжёлых ранений

Всякий раз, как исследователь получает ранение или тяжёлое ранение, управляющий им игрок должен положить соответственно жетон ранения или тяжёлого ранения на его карточку персонажа, закрыв ей один из слотов, предназначенных для кубиков активности. При совершении броска на активность за этого исследователя каждый жетон ранения или тяжёлого ранения уменьшает на 1 количество доступных для броска кубиков. Если у исследователя закрыты все слоты, ему остаётся полагаться только на кубики судьбы (см. с. 9 брошюры с правилами боя).

Жетоны тяжёлых ранений работают так же, как жетоны обычных ранений, но тяжёлые ранения нельзя вылечить в ходе стычки (см. колонку напротив). Не считая этого все правила для исследователей, упоминающие жетоны ранений, распространяются и на жетоны тяжёлых ранений, если не указано иного.



Ранение



Тяжёлое ранение

Выведен из строя

Если все слоты активности на карточке исследователя закрыты жетонами ранений или тяжёлых ранений, и этот исследователь получает ещё одно ранение или тяжёлое ранение, то он считается выведенным из строя. Удалите модель (или модели) этого исследователя со стола и его карту инициативы со счётчика боя и положите их возле его карточки персонажа. Выведенный из строя исследователь не может совершать действия или использовать специальные правила (равно как и его специальные правила не могут быть использованы другими исследователями), а также не принимает участия в бою и прохождении испытаний.

Броски на восстановление

На этапе восстановления каждого раунда исследований совершается бросок на восстановление, от которого зависит, выживет ли выведенный из строя исследователь и каковы долгосрочные последствия полученных им травм. Каждый игрок, управляющий выбывшим исследователем, должен кинуть чернокаменный кубик и сравнить результат броска с количеством полученных исследователем тяжёлых ранений:

Результат броска меньше либо равен количеству тяжёлых ранений: исследователь умирает от полученных травм и не может быть использован в последующих экспедициях. Положите рядом с персонажем карту-мортис, чтобы показать, что он мёртв. Все карты находок, ресурсов и артефактов, которые были у этого исследователя, теперь безвозвратно утрачены. Кроме того, экспедиция заканчивается (см. с. 11).

Результат броска превышает количество тяжёлых ранений: поместите модель исследователя в кабину магнитной левитации к остальным исследователям.

Лечение ранений

Некоторые правила, такие как описанное ниже правило совершения бросков на живучесть, позволяют вам удалить один или несколько жетонов ранений с карточки исследователя. В правилах это называется «вылечить рану». Обратите внимание: тяжёлые ранения нельзя вылечить, если не указано иного.

Броски на живучесть

Игроки могут совершить броски на живучесть за исследователя на этапе восстановления (после совершения бросков на восстановление) или во время стычки, совершив действие «Вылечиться» (см с. 9 брошюры с правилами боя). Для совершения броска на живучесть киньте кубик действий, соответствующий показателю живучести исследователя, и сверьте результат броска с нижеприведённым списком:

Провал: ничего не происходит.

Успех: снимите 1 жетон ранения с карточки исследователя.

Критический успех: снимите 2 жетона ранения с карточки исследователя.

ВООДУШВЛЕНИЕ

В начале игры карточки персонажей всех исследователей лежат стороной с тайной целью вверх. В ходе экспедиции, если исследователь получил достаточно очков воодушевления или достиг своей тайной цели (см. страницу напротив), карточка персонажа переворачивается на воодушевленную сторону.

Очки воодушевления

Исследователь получает очки воодушевления, убивая в бою врагов (см. с. 10 брошюры с правилами боя). Кроме того, получить очки воодушевления позволяют некоторые испытания.

Ведите учёт полученных исследователем очков воодушевления, выкладывая рядом с его карточкой персонажа жетоны очков воодушевления. Жетоны следует класть стороной с цифрой вверх. Исследователь не может иметь более четырёх очков воодушевления одновременно — если у него уже есть четыре очка воодушевления, остальные полученные им очки воодушевления теряются.



Нижеприведённая таблица показывает, на что можно тратить очки воодушевления. Потратив, верните очки воодушевления в кучку, сложенную возле планшета Преддверия.

ОЧКИ ВООДУШЕВЛЕНИЯ

СТОИМОСТЬ ВООДУШЕВЛЕНИЕ

3	Переверните карточку исследователя воодушевлённой стороной.
3	Совершите действие «Искать (4+)» в гексе, где ещё нет маркера открытий* (это действие всё ещё требует потратить кубик активности, на котором выпало 4+).
2	Попробуйте провернуть гамбит*, не тратя на это кубик активности.
1	Перекиньте выпавший на кубике действия результат.

* Про гамбиты и то, как исследователи могут искать, можно почитать в брошюре с правилами боя.

БРОСКИ НА ПРОВОРНОСТЬ

Иногда игрокам придётся совершать броски на проворность. Для этого киньте кубик действий, соответствующий показателю проворности исследователя, и сверьте результат броска с нижеприведённым списком:

Провал: бросок на проворность провален.

Успех: бросок на проворность успешен.

Критический успех: бросок на проворность успешен.

ВООДУШЕВЛЁННЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

При воодушевлении исследователя переверните его карточку персонажа воодушевлённой стороной. Жетоны ранений и тяжёлых ранений, полученные исследователем, переносятся на воодушевлённую сторону. Воодушевлённый исследователь остаётся таковым до конца экспедиции.

ТАЙНЫЕ ЦЕЛИ

У каждого исследователя есть тайная цель, указанная в нижней части его карточки персонажа. Достигнув своей тайной цели, исследователь немедленно становится воодушевлённым, не тратя на это очков воодушевления.

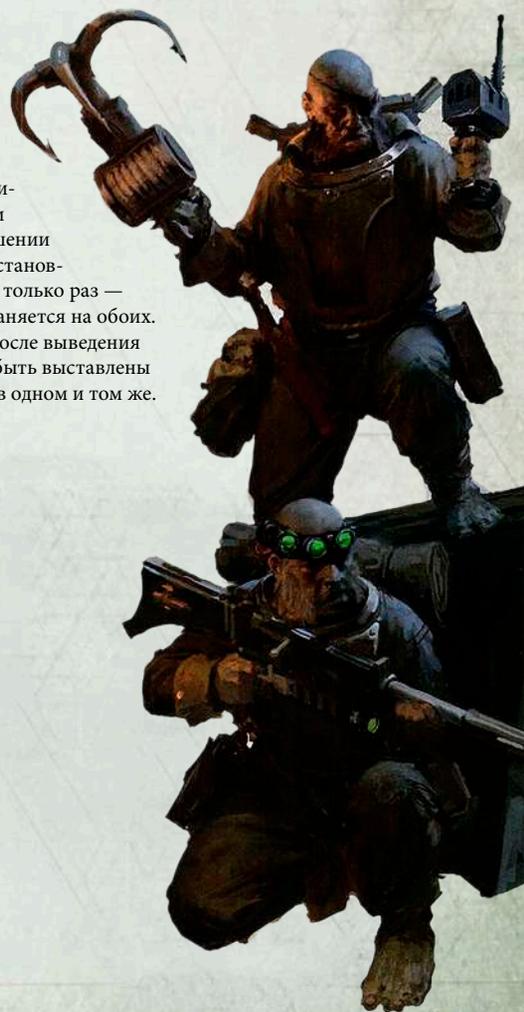
РАТЛИНГИ-БЛИЗНЕЦЫ

Ратлинги-близнецы — это уникальный исследователь, который отображается на столе не одной моделью, а двумя: Райном и Раусом. На них распространяются следующие правила:

Обоими близнецами управляет один игрок. При прохождении испытаний Райн и Раус считаются одним исследователем. Во время стычек за Райна и Рауса делается один бросок на активность, и кубики активности тратятся на совершение действий любой из двух моделей по выбору управляющего ими игрока. Любой из близнецов может пользоваться любыми имеющимися у них картами находок, ресурсов или артефактов.

Вытянув карту инициативы Райна и Рауса, управляющий ими игрок может совершать действия любым из близнецов (или обоими) и в любом порядке. Например, игрок может совершить одно действие одним близнецом, потом совершить действие вторым, затем вернуться к первому и совершить им другое действие и т.д. Обратите внимание: обращаться со снайперской винтовкой может только Райн (однако любой близнец может обращаться с пистолетом). Враг считается имеющим укрытие при атаке одного из близнецов только в том случае, если на момент атаки был скрыт от обоих близнецов.

Враги могут атаковать любого близнеца (им нет нужды видеть обоих). Если все слоты на карточке персонажа ратлингов-близнецов закрыты жетонами ранений или тяжёлых ранений, и они получают новое ранение или тяжёлое ранение, оба близнеца считаются выведенными из строя. При совершении за них броска на восстановление кидайте кубик только раз — результат распространяется на обоих. Вернувшись в игру после выведения из строя, они могут быть выставлены в разных гексах или в одном и том же.



СПРАВОЧНЫЙ ЛИСТ

РАУНД ИССЛЕДОВАНИЙ (с. 11)

1. Этап исследований.
2. Этап восстановления.
3. Этап смены лидера.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В ПРЕД-ДВЕРИИ (с. 4–6 ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ПРЕДДВЕРИЮ)

1. Этап наследия.
2. Этап торговли.

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ (с. 8)



БРОСКИ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Киньте чернокаменный кубик.

Результат броска меньше либо равен количеству тяжёлых ранений: исследователь умирает от полученных травм и не может быть использован в последующих экспедициях. Положите рядом с персонажем карту-мортис, чтобы показать, что он мёртв. Все карты находок, ресурсов и артефактов, которые были у этого исследователя, теперь безвозвратно утрачены. Кроме того, экспедиция заканчивается (см. с. 11).

Результат броска превышает количество тяжёлых ранений: поместите модель исследователя в кабину магнитной левитации к остальным исследователям.

БРОСКИ НА АТАКУ (с. 12 БРОШЮРЫ С ПРАВИЛАМИ БОЯ)

Провал: атакующий промахивается и цель остаётся невредимой (последовательность проведения атаки завершена).

Успех: цель получает 1 ранение.

Критический успех: цель получает 1 тяжёлое ранение.

БРОСКИ НА ЗАЩИТУ (с. 14 БРОШЮРЫ С ПРАВИЛАМИ БОЯ)

Провал: защищающийся получает ранение или тяжёлое ранение по обычным правилам.

Успех: защищающийся игнорирует ранение или получает простое ранение вместо тяжёлого.

Критический успех: защищающийся игнорирует ранение или тяжёлое ранение.

БРОСКИ НА ГАМБИТ (с. 8 БРОШЮРЫ С ПРАВИЛАМИ БОЯ)

Провал: карта инициативы исследователя остаётся на том же месте на счётчике боя.

Успех: поменяйте местами карту инициативы исследователя с ближайшей картой инициативы группы врагов слева или справа от него на счётчике боя.

Критический успех: поменяйте местами карту инициативы исследователя с любой картой инициативы группы врагов на счётчике боя.

БРОСКИ НА ЖИВУЧЕСТЬ (с. 14 БРОШЮРЫ С ПРАВИЛАМИ ИГРЫ)

Провал: ничего не происходит.

Успех: снимите 1 жетон ранения с карточки персонажа.

Критический успех: снимите 2 жетона ранений с карточки персонажа.

ОЧКИ ВОДУШЕВЛЕНИЯ

СТОИМОСТЬ ВОДУШЕВЛЕНИЯ

3	Переверните карточку исследователя воодушевлённой стороной.
3	Совершите действие «Искать (4+)» в гексе, где ещё нет маркера открытий* (это действие всё ещё требует потратить кубик активности, на котором выпало 4+).
2	Попробуйте перевернуть гамбит*, не тратя на это кубик активности.
1	Перекиньте выпавший на кубике действия результат.

* Про гамбиты и то, как исследователи могут искать, можно почитать в брошюре с правилами боя.