



Книга истории

ЛОГОВО ВАСТАРИОС

После победы над Повелителем нежити пути героев разошлись. Многие луны они провели в поисках самих себя и жизни, которую могли бы назвать своей. Однако наша клятва, выкованная в бою и закалённая кровью, никуда не исчезла. Не знаю как, но — слава богам! — я оставался связующим звеном между Тэлонским побережьем и его бессмертными хранителями.

И потому я был призван в Цитадель высшей магии в Тэлоне, имперской столице. Этот древний город и земли вокруг него полны тайн — я всё ещё надеюсь, что однажды Трое дадут мне сил раскрыть их все.

Совет старейших магов поведал мне ужасную правду: даже остановленный до его завершения, ритуал Повелителя нежити совершил непоправимое.

Крылатый ужас острова Чёрной Королевы просыпается!

Пятиглавая гидра, кошмар ушедших веков... Вастариос пробуждается! Древние свитки предсказывали, что случится после: «Вастариос принесёт с собой разрушения. Только дым и пепел станут свидетелями её пришествия. Ничто не сравнится с её мощью».

Услышав эти слова, я понял, что Трое явили мне свою волю. Я ответил на мольбы Совета — мы свершим то, что должно свершиться. Надеюсь, мои бессмертные соратники простят меня.

Так началась история о Логове Вастариос...



1. Компоненты

Это дополнение к игре «Клинок и колдовство» состоит из следующих компонентов:

- ◆ Книга истории (акт II)
- ◆ Книга секретов (акт II)
- ◆ 1 памятка
- ◆ 5 фигурок врагов
- ◆ 1 фигурка главного врага
- ◆ 11 двухсторонних тайлов поля
- ◆ 2 свитка главных врагов
- ◆ 7 свитков врагов
- ◆ 9 карт врагов
- ◆ 3 карты умений врагов
- ◆ 2 карты ловушек
- ◆ 10 карт навыков героев
- ◆ 5 карт легендарных умений героев
- ◆ 10 карт эмпориума
- ◆ 13 карт сокровищ
- ◆ 5 карт событий
- ◆ 2 карты сценария

Жетоны и маркеры:

- ◆ 2 жетона частиц душ
- ◆ 3 жетона крон
- ◆ 7 жетонов ран
- ◆ 2 жетона теней
- ◆ 1 жетон кровотечения
- ◆ 9 жетонов препятствий
- ◆ 2 жетона поломок
- ◆ 4 жетона зарядов
- ◆ 1 жетон тёмного заклинания
- ◆ 1 жетон священного заклинания
- ◆ 1 жетон полёта
- ◆ 2 жетона парения
- ◆ 4 жетона лавы

2. Хроники «Логова Вастариос»

Приветствую, незнакомец! В этом руководстве подробно описана подготовка к каждому сценарию дополнения «Логово Вастариос» для игры «Клинок и колдовство».

В этом дополнении используются все правила из базовой игры «Бессмертные души» и правила, описанные в памятке «Логова Вастариос» и памятках других дополнений, которые у вас есть.

В каждый сценарий можно играть по отдельности, со стартовыми значениями из этой книги, или проходить их как часть истории в эпической кампании.

Мы рекомендуем играть в режиме кампании. В этом случае каждое ваше достижение изменяет грядущие сценарии, усиливая эффект погружения в историю «Клинка и колдовства».

3. Подготовка самостоятельных сценариев

Для отдельного прохождения сценариев **акта II** из дополнения «Логово Вастариос» используйте все правила из базовой игры «Бессмертные души» и предыдущих дополнений — с одним отличием в процессе подготовки к игре:

- ♦ **Сокровища.** Значение в этом блоке указывает, сколько карт сокровищ отряд должен взять перед началом сценария. Никакие умения не могут повлиять на взятие карт на этом этапе. Обычно в каждом сценарии **акта II** указано, сколько карт необходимо взять из сокровищ **акта I** и **акта II**. Но в этом дополнении **нет разделения на акты**. Теперь в игре почти одинаковое количество сокровищ **акта I** и **акта II**, поэтому различать их больше нет необходимости. При подготовке к игре просто берите карты из колоды сокровищ, пока не наберёте нужное количество.

В этом дополнении герои обретут наибольшую силу души — вам предстоит играть с **уровнями души V, VI и VII**. Чтобы немного ускорить вашу подготовку к игре и помочь избежать долгих подсчётов, мы сделали небольшую таблицу:

| Уровень души | Количество  для героя уровня I |
|--------------|---|
| I | 0 |
| II | 4 |
| III | 13 |
| IV | 29 |
| V | 54 |
| VI | 90 |
| VII | 139 |

Минимальный **уровень души** — **V**, максимальный — **VII**. Ни один герой не может пересечь этот предел. После того как все герои достигнут **уровня VII**, они могут тратить частицы душ другими способами, но использовать их на повышение **уровня души** больше нельзя.

4. Вастариос и её порождения!

В этом дополнении вы столкнётесь с самыми сильными существами Тэлонского побережья — драконидами и их повелительницей Вастариос!



4.1 Сценарий II

Попытка одержать победу над Вастариос — это эпическое приключение, которое потребует от вас времени {в некоторых случаях — до 1 часа на героя}, выработанной стратегии и чёткого игрового взаимодействия. Так что если вы думаете, что ваша команда ещё не готова встретиться лицом к лицу с таким испытанием, сразитесь с Вастариос-отродьем.

Для этого в **сценарии II** — «Корень всего зла» вместо **фиолетовой карты** главного врага «Вастариос» возьмите карту «Вастариос — Отродье». Так ваше путешествие будет менее долгим и опасным.

Но помните!

Только убив настоящую Вастариос, вы станете самыми бесстрашными героями Тэлонского побережья и получите последнюю, особую награду.

5. Пример сражения с Вастариос

В этой главе мы дадим несколько подсказок, которые помогут вам справиться с Вастариос при игре впятером. Пример поможет вам разобраться во всех механиках, используемых в последнем сценарии этого масштабного дополнения.

Внимание: в этом разделе есть спойлеры о возможностях могущественной Вастариос. Если вы захотите изучить эту главу в последний момент перед финальной битвой, то сейчас просто перейдите к следующему разделу книги и возвращайтесь сюда уже перед началом 11-го сценария.



Примечание: области с одинаковым номером (например, I и II) невидимы друг для друга из-за горы камней, обозначенной на пересечении двух тайлов поля.

В примере фиолетовая карта главного врага Вастариос лежит рядом с полем — считается, что она автоматически назначается активному игроку. Драконы головы берутся в случайном порядке и назначаются игрокам по стандартным правилам. Вастариос появилась на поле уже после драконида, которые были назначены игрокам как обычно.

Красная голова погибла в одном из предыдущих раундов, так что она будет лежать в стороне, пока не отрастёт в результате броска кубиков в фазу времени.

Помните, что в фазу времени вы бросаете только 1 , даже если мёртвых голов в игре несколько.

Предположим, что никто из героев не умер во время этого раунда. В этом случае последовательность активаций врагов (от Экара до Лайгона по часовой стрелке) во время фазы боя зависит от взятых карт столкновений:

- ♦ Карта столкновения 3 активирует сначала Вастариос, потом синюю голову и драконида. Игрок за Экара решает, кто из этих двух врагов активируется первым.
- ♦ Карта столкновения Г активирует белую голову (врага с самым низким рангом в игре), потому что красная голова уже мертва.
- ♦ Карта столкновения Д активирует только Вастариос.
- ♦ Карта столкновения Б активирует сначала драконида, а затем — зелёную голову.
- ♦ Карта столкновения М активирует Вастариос, потому что она считается назначенной активному герою, а считается в том числе и .

- ♦ В следующую фазу времени Вастариос, набрав максимальное число зарядов, использует умение **«в воздухе»**. Переверните её свиток и активируйте **драконьи крылья**, которые дают Вастариос жетон **парения** до начала её следующей активации.

Примечание: парение распространяется в том числе и на **головы** Вастариос, но их активация не прерывает его. Жетон **парения** сбрасывается только в начале активации самой Вастариос.

Да начнётся новая фаза битвы!

Продолжение легенды...



АКТ II – сценарий VIII

Дым и зеркала

Введение

Резкая вспышка света ослепила Маркуса и героев, а уже в следующее мгновение они пришли в себя среди чёрного песка и пепла на побережье далёкого вулканического острова. Оторванные от своих прежних жизней неизвестным колдовством, герои оказались в неведомых землях лицом к лицу с ордой свирепых орков, готовых защищать свою территорию любой ценой. Где бы эта территория ни была...

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
90 × количество героев

Кроны:
500

Сокровища:
20

Оружие души:
3

Колода врагов



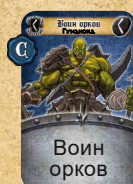
2



1



2



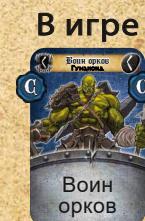
1



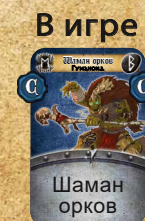
2



1



1



1

Колода событий



Перемешать

Перемешать

Особые локации

Поместите **событие истории 2** , как показано на карте.

Перемешайте карты **события 7** , **события 32** и **события 17** и поместите их лицом вниз в **локациях А, Б и В**. Сбросьте каждое событие, как только оно будет открыто и разыграно.

Особые правила сценария

Стартовые области: каждый герой должен начать игру в одной из трёх стартовых областей. Вы не можете поместить героя в занятую стартовую область, пока есть хоть одна свободная.

День (событие 4): нет дополнительных эффектов.

Ночь (событие 5): когда это событие входит в игру, см. §8.9.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §8.21.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 1В, 2В, 5В, 6В, 7В, 8В, 13В, 14В, 15В, 16В, 17А, 19В, 37В, 38В, 39В, 40В, 42В, 43В.

Стены: внутри 13В, внутри 14В.



Жетоны



Запас жетонов тени

| Количество героев | Горожанин | Враг | Два врага | Продвинутый враг |
|-------------------|-----------|------|-----------|------------------|
| 2-3 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 4-5 | 1 | 4 | 2 | 4 |

Книга секретов

| События истории | § | Ключевые точки | § |
|-----------------|------|------------------|------|
| Событие 1 | 8.1 | Ключевая точка 1 | 8.2 |
| Событие 2 | 8.15 | Ключевая точка 2 | 8.5 |
| Ночь | 8.9 | Ключевая точка 3 | 8.6 |
| | | Ключевая точка 4 | 8.11 |
| | | Ключевая точка 5 | 8.12 |
| | | Ключевая точка X | 8.10 |

АКТ II – сценарий IX

Пленник Введение

Дорога, которую показали орки, привела отряд ко входу в глубокие и тёмные пещеры. Если верить их рассказам, дальше героев ожидала целая паутина тупиковых туннелей, патрули пленных орков и их надзиратели, которых зеленокожие называли «разумными рептилиями», — многочисленные мерзкие создания Вастариос. Герои смело шагнули во тьму, осветив факелами опасный путь к логову Чёрной Королевы...

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
100 × количество героев

Кроны:
500

Сокровища:
21

Оружие души:
3

Колода врагов



1



1



2



2



2






2

Колода событий





Особые локации

Перемешайте карты события истории 1 , события истории 2  и события истории 3  и поместите их лицом вниз в локациях Г, Д и Е.

Перемешайте жетоны ключевой точки 2, ключевой точки 4 и ключевой точки X и поместите их лицом вниз в локациях А, Б и В.

Особые правила сценария

 **День (событие 4):** нет дополнительных эффектов.

 **Ночь (событие 5):** когда это событие входит в игру, см. §9.4.

Сюжетный жетон тени: открыв жетон, см. §9.16.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §9.29.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 7В, 9В, 10В, 11В, 12В, 17В, 18В, 19В, 35В, 36В, 37В, 38В, 39В, 40В, 42В, 43В.



Жетоны



Активное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 4



Активное святилище × 1



Жетоны тени × 6



Жетоны тени × 6



События истории (1, 2, 3) × 3



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5, X) × 6

Запас жетонов тени

| Количество героев | Горожанин | Враг | Два врага | Продвинутый враг |
|-------------------|-----------|------|-----------|------------------|
| 2-3 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| 4-5 | 1 | 4 | 2 | 6 |

Книга секретов

| События истории | § | Ключевые точки | § |
|-----------------|------|------------------|-----|
| Событие 1 | 9.8 | Ключевая точка 1 | 9.5 |
| Событие 2 | 9.10 | Ключевая точка 2 | 9.1 |
| Событие 3 | 9.15 | Ключевая точка 3 | 9.6 |
| Ночь | 9.4 | Ключевая точка 4 | 9.2 |
| | | Ключевая точка 5 | 9.7 |
| | | Ключевая точка X | 9.3 |

Особые жетоны тени

| | | | |
|---------------------|-------|--|--|
| Сюжетный жетон тени | §9.16 | | |
|---------------------|-------|--|--|

Поторопись или умри!

ВВЕДЕНИЕ

Отряд сделал короткую передышку, чтобы восстановить силы, — и продолжил преследование дракониды. Даже раненый, он оставался быстрым и смертоносным противником. Герои уже не понаслышке знали о впечатляющих боевых навыках дракониды — теперь они были готовы к встрече с бесчисленными опасностями на пути к логову Вастариос! Чем глубже герои продвигались в недра земли, тем тяжелее становилось идти. Повсюду разливались потоки лавы, а воздух был наполнен серными парами. Отыскивать следы дракониды становилось всё труднее (обратите внимание на лежащие лицом вниз жетоны ключевых точек)...

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
110 × количество героев

Кроны:
500

Сокровища:
22

Оружие души:
3

Колода врагов



1



1



1



1



1



1

Колода событий



Особые локации

Перемешайте жетоны ключевой точки 1, ключевой точки 2 и ключевой точки X и поместите их лицом вниз в локациях А, Б и В.

Особые правила сценария

День (событие 4): когда это событие входит в игру, см. §10.17.

Ночь (событие 5): нет дополнительных эффектов.

Магический ключ: если у героя, жетон магического ключа используется по тем же правилам, что и обычные **постоянные** предметы, однако он не занимает место в инвентаре героя.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §10.25.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 9В, 11В, 17В, 18В, 19В, 34В, 35А, 36А, 37А, 38А, 39А, 41А, 43А, 44А.



Жетоны



Активное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 4



Активное святилище × 1



Жетон труднопроходимой зоны × 3



Жетон слепой стороны × 1



Жетон лавы × 2



Жетоны тени × 4



Жетоны тени × 3



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, X) × 5

Запас жетонов тени

| Количество героев | Враг | Два врага | Продвинутый враг |
|-------------------|------|-----------|------------------|
| 2-3 | 1 | 2 | 2 |
| 4-5 | 3 | 2 | 3 |

Книга секретов

| События истории | § | Ключевые точки | § |
|-----------------|-------|------------------|-------|
| Событие 1 | 10.8 | Ключевая точка 1 | 10.1 |
| Событие 2 | 10.12 | Ключевая точка 2 | 10.2 |
| Событие 3 | 10.23 | Ключевая точка 3 | 10.3 |
| День | 10.17 | Ключевая точка 4 | 10.9 |
| | | Ключевая точка 5 | 10.14 |
| | | Ключевая точка X | 10.6 |

акт II — сценарий XI

Корень Всего зла

Введение

Перед последней битвой героям удалось немного отдохнуть. Во сне они увидели таинственные фигуры в капюшонах — Совет старейших магов Тэлону передал им своё напутствие: «Ваша отвага привела вас к вратам Судьбы — Судьбы каждого из нас. И хотя ваш отряд войдёт в эти двери в одиночестве, помните — каждая живая душа на Тэлонском побережье будет с вами в этом сражении. Пробудившись, вы кое-что найдёте рядом с собой. Примите нашу посильную помощь. И пусть боги направят вас к победе!» Открыв глаза, герои увидели лучшую экипировку, которую только можно купить за деньги. См. §11.1.

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
132 × количество героев

Кроны:
500

Сокровища:
23

Оружие души:
4

Колода врагов



1



1



2




2

Колода событий



Особые локации


Поместите событие истории 3 , как показано на поле.


Особые правила сценария

Эмпориум: в начале этого сценария каждый герой может посетить эмпориум, чтобы получить любую карту эмпориума бесплатно (исключая карты **контрактов** и **оружейной Голливуда**), не превышая максимальный размер инвентаря. Также каждый герой может посетить любое здание эмпориума, кроме **таверны**, бесплатно.

Карты событий: игнорируйте эффекты появления врагов на всех картах событий.

Зоны ключевых точек 1, 2 и 3: эти зоны считаются малыми пещерами, в которые фиолетовая Вастариос не может проникнуть (как и пересечь их). Кроме того, между героями в этих локациях и Вастариос нет линии видимости — они не могут видеть или атаковать друг друга. То же самое относится и к **головам** Вастариос.

 **День (событие 4):** когда это событие входит в игру, см. §11.26.

 **Ночь (событие 5):** когда это событие входит в игру, см. §11.18.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §11.35.

Подготовка сценария

Тайлы поля: 17В, 18В, 19В, 34А, 35А, 36А, 37В, 38А, 39А, 40А, 41А, 42А, 43В, 44А.

Стены: 36А-44А.



Жетоны



Активное место появления × 1



Активное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 3



Жетон труднопроходимой зоны × 2



Жетон барьера × 1



Жетон опасной зоны × 1



Жетон лавы × 2



Жетоны тени × 2



Жетоны тени × 2



Активное святилище × 1



Запертая дверь × 1



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5, X) × 6



Событие истории (3) × 1



Магический замок × 1

Запас жетонов тени

| Количество героев | Два врага | Продвинутый враг |
|-------------------|-----------|------------------|
| 2-3 | 2 | 1 |
| 4-5 | 2 | 3 |

Книга секретов

| События истории | § | Ключевые точки | § |
|-----------------|-------|------------------|-------|
| Событие 1 | 11.7 | Ключевая точка 1 | 11.5 |
| Событие 2 | 11.21 | Ключевая точка 2 | 11.12 |
| Событие 3 | 11.23 | Ключевая точка 3 | 11.15 |
| Ночь | 11.18 | Ключевая точка 4 | 11.4 |
| День | 11.26 | Ключевая точка 5 | 11.13 |
| | | Ключевая точка X | 11.17 |

Особые жетоны тени

| | | | |
|---------------|-------|---------------|-------|
| Сюжетный враг | 11.27 | Драконье яйцо | 11.24 |
|---------------|-------|---------------|-------|

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО

ПЕРВАЯ ВОЛНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ОНАМОР



БАЗОВАЯ ИГРА:
БЕССМЕРТНЫЕ ДУШИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ВИКТОРИЯ

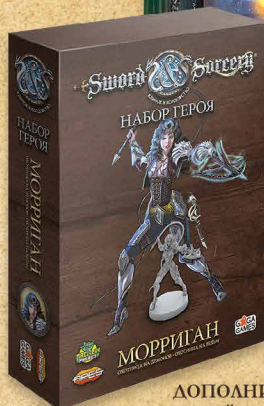


ВТОРАЯ ВОЛНА

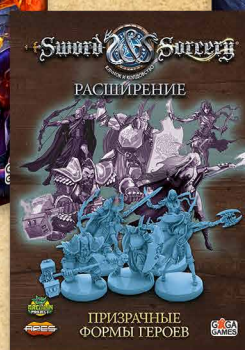
ЗАПРЕТНЫЙ
ПОРТАЛ



ПРИШЕСТВИЕ
ТЬМЫ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: МОРРИГАН



РАСШИРЕНИЕ: ПРИЗРАЧНЫЕ
ФОРМЫ ГЕРОЕВ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: РИД



ТРЕТЬЯ ВОЛНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ВОЛЬКОР



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: САМИРИЯ



ЛОГОВО ВАСТАРИОС



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: КРОГАН



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: СКЕЛЬД

Авторы игры:

Gremlin Project, студия дизайна настольных игр
Симоне Романо и Нунцио Сураче

Арт-директор:

Симоне Романо

Художники:

Альберто Дал Лаго, Фабрицио Фьорентино,
Алессио Каммарделла, Марко Матроне

Дизайн миниатюр:

GT Studio — Фаусто Гутьеррец и Педро Гутьеррец

Оформление:

Нунцио Сураче

Графический дизайн:

Адриано Д'Ипполито и Франческа Микелон
{www.matrioskart.it}

Дизайн поля:

Марио Барбати {www.0onegames.com}

В проекте использованы работы Дэвида Гурреа, опубликованные на <http://www.davegh.com>. Данные работы ограничены определенным порядком и условиями их использования, с которыми можно ознакомиться на вышеуказанном электронном ресурсе.

Книга правил и текст игры:

Симоне Романо

Редактирование и руководство:

Роберто Ди Мельо, Фабио Майорана, Леонарди Рина, Фабрицио Ролла

Английский текст:

Джим Лонг, Байрон Кэмпбелл, Марко Синьоре, Майкл Бэкер

Производство:

Роберто Ди Мельо

Игру тестировали:

Марко Бруони (первый убийца дракона!), Серена Галли, Клаудио Куаранта, Анна Патроне, Байрон Кэмпбелл, Массимилиано Кретара, Кармине Лаудиеро, Антонио Фаджоли, Фабрицио Фава, Марко Инцерилли, Лука Перниччаро, Антонио Ламболья, Луиджи Марконе, Паола Монджилло, Роза Монарка, Леонардо Рина и... Салли и Санни!

Отдельная благодарность:

Серене Галли, Марко Синьору, Клаудио Кваранта, Паоле Джунта, Элизе Барчетта, Сильвио Торре, Лючие Вергалье, Андреа Фанхони, Кристофу Чьянчи, Массимилиано Калимера {gioconomicon.net}, Стефано Кастелли, Андреа Лигабу, Ричарду Хэму, ресторанам La Buzzicona и La Bettola, а также нашим семьям и друзьям.

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО



www.sword-and-sorcery.com

Игра Gremlin Project



www.gremlinproject.com

Игра издана и распространяется Ares Games SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчики: Ксения Рослова, Артём Ясинский

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Жанна Олыва

Дизайнеры-верстальщики:

Алиса Каршицкая, Софья Севрова

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Отдельная благодарность:

Артёму Московскому и его игровой ячейке



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



GAGA.RU/SWORD-AND-SORCERY

