

WARHAMMER QUEST

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПРЕДДВЕРИЮ

ПРОЧИТАЙТЕ ПОСЛЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ В ПРЕДДВЕРИЕ



ВВЕДЕНИЕ

После каждой экспедиции потрепанные исследователи могут вернуться в Преддверие, чтобы отдохнуть, восстановиться и запланировать следующую экспедицию в недра Чернокаменной Крепости. За несколько экспедиций они смогут собрать достаточно информации для нападения на оплоты, окружающие скрытое хранилище, и в конечном итоге смогут проникнуть в сам тайник.

ПРЕДДВЕРИЕ

Космолёты исследователей жмутся друг к другу возле своеобразного подобия портового города, расположенного недалеко от одного из разведанных проломов в стенах Чернокаменной, где ведётся торговля ценным археотехом. Этот удалённый и заброшенный аванпост известен под названием Преддверие.

Назвать его городом можно лишь условно. Его каркас сколочен из обломков космических судов, круживших возле Чернокаменной с глубокой древности, и оттого недавно прибывшие и всё ещё функционирующие корабли пришвартовываются к его беспорядочно торчащим ответвлениям. Преддверие скорее напоминает укреплённый лагерь или якорную стоянку, где обеспечивается взаимная защита от потенциальных налётчиков и налаживается сотрудничество в сфере обмена товарами и услугами.

Каждый пристыковавшийся к Преддверию звездолёт по большей части остаётся на самообеспечении, но принимает участие в купле-продаже предметов первой необходимости, а также вещей иного рода, служащих для удовлетворения свойственных некоторым авантюристам пороков. Здесь нет законов или властных структур, так что местные обитатели держат ухо востро, чтобы не стать жертвой предательства или коварного удара в спину (хотя по возможности и сами не прочь повернуть нечто подобное). Проще говоря, это опасное место, населённое опасными личностями, которые собираются отправиться в путешествие в ещё более опасные места.

После завершения экспедиции исследователи могут вернуться в относительно безопасное Преддверие. Здесь они могут залатать раны, сбыть найденный археотех и получить за него что-нибудь полезное для последующих вылазок, а также воспользоваться сооружениями на борту пристыкованных к Преддверию судов.

После короткой передышки исследователи могут погрузиться в гибернацию внутри расположенных на их кораблях стазисных камер и подождать, пока не наступит время снова отправиться в недра Чернокаменной Крепости.

Однако с каждой предпринятой исследователями экспедицией сама Чернокаменная больше узнаёт о вторгнувшихся в её пределы созданиях, и эти сведения позволяют ей подготовить ответные меры. Данный аспект влияет на все последующие экспедиции в глубины таинственной станции, делая их всё более и более рискованными.

ОПЛОТЫ

Исследователи ищут способ найти скрытое в сердце Чернокаменной Крепости потайное хранилище и проникнуть в него. Но прежде чем это станет возможным, им необходимо отыскать четыре взаимосвязанных оплота, напасть на них и отбить у противников.

Отвоевание каждого оплота станет для исследователей смертельным испытанием, даже более трудным, чем всё, через что они прошли ранее. Огромные полчища врагов обороняют эти укреплённые районы, не говоря уж о защитных механизмах и особых испытаниях, с которыми придётся столкнуться искателям приключений. Однако, если они всё же сумеют превозмочь, то уберут со своего пути очередное препятствие, мешающее добраться до желанной сокровищницы, и в качестве награды обретут мощный артефакт, хранящийся в оплоте.

Атаковав и покорив все четыре оплота, исследователи тем самым расчистят дорогу к кладовой и смогут провести последнюю экспедицию, которая станет кульминацией их приключения. Путешествие к тайнику будет самым опасным из всех, но, если они смогут добраться

до него и взломать его защиту, один из участников сможет присвоить себе таинственную награду, ждущую храбрецов в сердце хранилища.



ПРЕДДВЕРИЕ

Поиски, которые ведут исследователи, не завершатся после одной экспедиции. Исследователям придётся много раз спускаться в глубины Чернокаменной Крепости и снова и снова возвращаться в Преддверие, чтобы отдохнуть и пополнить запасы.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В ПРЕДДВЕРИИ

Деятельность исследователей по возвращении в Преддверие делится на два этапа:

1. Этап наследия.
2. Этап торговли.

ЭТАП НАСЛЕДИЯ

Лидер перетасовывает колоду наследия и вытягивает из неё одну случайную карту. Действие этой карты распространяется на все последующие экспедиции. Если в колоде наследия не осталось карт (поскольку они все были вытянуты), поиски исследователей оканчиваются провалом.

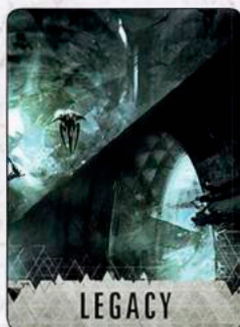
Использование карт наследия

Вытянутые карты наследия кладутся в ряд лицом вверх возле планшета Преддверия в начале каждой последующей экспедиции (с. 7). Имейте в виду: карты обратного отсчёта не влияют на игру, но уменьшают количество времени, оставшегося у исследователей на то, чтобы найти тайное хранилище.

В промежутках между играми вы можете хранить все вытянутые карты наследия в пластиковом протекторе базы данных, входящем в игровой набор. Просто поместите все карты в протектор, когда будете собирать игру. В начале следующей игровой сессии извлеките карты из протектора и выложите их возле планшета Преддверия, как описано выше.



База данных



Карта наследия (рубашка)



Новые угрозы



Улучшения крепости



Обратный отсчёт

ЭТАП ТОРГОВЛИ

На данном этапе деятельности в Преддверии исследователи могут отправиться на один из пришвартованных кораблей, чтобы обменять добытый археотех на ресурсы. Посещая судно, они также могут воспользоваться находящимися на нём особыми сооружениями.

Прежде всего переверните карточку каждого космолёта стороной сооружений вверх. У всякого корабля есть связанный с ним набор карт ресурсов. Лидер берёт колоду ресурсов каждого из пристыкованных в настоящее время к Преддверию кораблей, перетасовывает каждую из этих колод по отдельности, затем снимает с каждой по три карты и выкладывает их в ряд лицом вверх возле соответствующих космолётов. Эти три карты — это ресурсы, доступные в настоящее время на данном корабле. Если колода ресурсов одного из кораблей закончится, сдайте столько карт, сколько можете. Уберите остальные карты обратно в коробку.

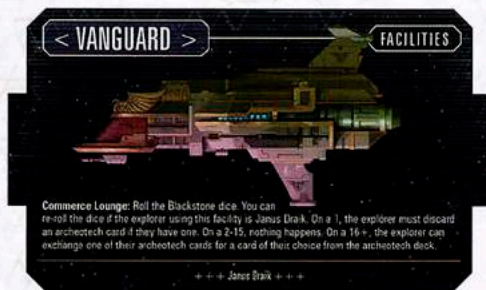
Затем в установленном лидером порядке каждый принимавший участие в экспедиции исследователь может отправиться на один из космических кораблей, чтобы воспользоваться находящимися на нём сооружениями и заняться торговлей. Поместите миниатюру исследователя на корабль и полностью отыграйте торговлю с ним по правилам, описанным ниже. Райн и Раус должны посещать один и тот же космический корабль и в отношении нижеприведённых правил считаются за одного исследователя.

В первую очередь исследователь может воспользоваться находящимися на борту судна сооружениями. Имейте в виду, что исследователь не обязан использовать сооружения космического корабля, если не хочет.

Исследователь может поторговать, обменяв одну или несколько своих карт археотеха на очки торговли (карты, которые исследователь не стал обменивать, остаются у него). В нижней части карты археотеха указано, сколько очков торговли за неё можно получить. На очки торговли можно купить одну или несколько карт ресурсов, доступных на данном корабле. Общая стоимость купленных карт ресурсов должна быть меньше либо равна сумме очков торговли. Если исследователь торгует на корабле, на котором он базируется, прибавьте 1 ед. к общей сумме имеющихся у него очков торговли. В конце этапа торговли неиспользованные очки торговли сгорают.

Положите приобретённые карты ресурсов рядом с карточкой исследователя и замешайте карты археотеха, обменянные на очки торговли, обратно в колоду находок. Обратите внимание: забрав карты ресурсов, вы уменьшаете количество ресурсов, доступных другим исследователям, решившим поторговать с тем же космическим кораблём на том же этапе торговли.

Затем следующий исследователь отправляется на борт одного из кораблей и торгует с ним, и так до тех пор, пока каждый из исследователей не получит возможность поторговать. После этого этап торговли считается завершённым.



На этапе торговли Янус Дрейк отправляется на борт собственного космического корабля «Авангард». За время экспедиции он собрал два фрагмента археотеха: стоимость первого составляет 1 очко, а второго — 2 очка.

Сперва он посещает сооружение «Зал торгов» в надежде обменять археотех стоимостью 1 очко на что-то более полезное. К несчастью, даже воспользовавшись возможностью перекинуть результат своего броска, он не смог выкинуть 16 или больше на чернокаменном кубике и потому не сумел обменять свою карту.

После этого он закупает ресурсы. Имеющийся у него археотех приносит 3 очка торговли, к которым добавляется ещё 1, поскольку Янус торгует на борту собственного корабля, так что всего он может потратить 4 очка. Он подумывает прикупить снаряды «Адское пламя» и мелта-бомбу (которые в сумме как раз стоят 4 очка), но в конечном итоге выбирает дающую постоянный бонус накидку из шкуры дрейка.

Использование карт ресурсов

Купленные исследователем карты ресурсов кладутся рядом с его карточкой персонажа. Если исследователь будет помещён в стазисную камеру (с. 7), его ресурсы останутся при нём.

На каждой карте ресурсов сказано, когда и как её следует применять. Применение карты ресурса — дело добровольное, и исследователь всегда может решить не использовать ресурс, если хочет пока его придержать. Если карта ресурса позволяет исследователю совершить действие, на ней может быть написано значение кубика активности, который нужно потратить для совершения этого действия. В таком случае исследователь должен не только применить карту ресурса, но и потратить кубик активности, значение которого равно или превышает значение, указанное на карте.

Большинство карт ресурсов после использования необходимо сбросить: в таком случае замешайте сброшенные карты ресурсов в те колоды, из которых их ранее взяли. Другие карты ресурсов после применения истощаются: в таком случае карта не может быть использована повторно в том же ходе боя — положите эту карту лицом вниз, чтобы не забыть об этом. Все остальные карты ресурсов дают постоянный бонус.

Исследователи, участвующие в одной и той же экспедиции, могут менять друг у друга (или отдавать друг другу) карты находок, ресурсов и/или артефактов на этапе смены лидера каждого раунда исследования (см. с. 11 брошюры с правилами игры). Кроме того, исследователи могут меняться друг с другом (или отдавать друг другу) карты ресурсов и/или артефактов в любое время, находясь в Преддверии, а также в начале экспедиции (после завершения подготовки к игре, но до начала первого раунда).



ОЧКИ ЛИДЕРА

ИМЯ ИГРОКА	ЭКСПЕДИЦИЯ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

СЛЕДУЮЩАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Завершив последовательность действий в Преддверии, игроки могут немедленно начать новую экспедицию или договориться о дате и времени следующей встречи, во время которой их исследователи продолжат приключение.

СТАЗИСНЫЕ КАМЕРЫ

Если игроки договорились провести следующую экспедицию в другой день, а не прямо сейчас, карточка персонажа каждого исследователя, и все карты этого исследователя кладутся в один из пластиковых протекторов стазисных камер, входящих в игровой набор. Просто сложите все карты в протектор, когда будете собирать игру. В начале следующей игровой сессии, если игрок решит отправить этого исследователя в экспедицию, он достанет все карты из протектора и выложит их возле карточки исследователя.

В стазисную камеру можно убрать не более десяти карт, не считая карточки персонажа. Если у исследователя более десяти карт, поместите в стазисную камеру десять из них, а остальные верните в соответствующие колоды.

ПАУЗА В ЭКСПЕДИЦИИ

Стазисные камеры и база данных могут также быть использованы, если вы решите сделать паузу в экспедиции (см. с. 13 брошюры с правилами игры). В этом случае соберите игру так, как если бы в конце игровой сессии, но вдобавок положите в пластиковый протектор стазисной камеры исследователя жетоны полученных им ранений и тяжёлых ранений. Если исследователь был воодушевлён, положите его карточку в протектор воодушевлённой стороной вверх, в противном случае карточку следует класть стороной с тайной целью вверх.

В начале следующей игровой сессии разложите игру, как вы это обычно делаете, но используйте тех же исследователей и не формируйте колоду исследований. Затем положите полученные исследователями ранения на их карточки персонажей и верните оставшиеся карты исследований на планшет Преддверия.

ОЧКИ ЛИДЕРА (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

При желании игроки могут записывать заработанные в ходе экспедиции очки лидера в таблицу лидеров, приведённую на прошлой странице. Это сделает игру более соревновательной и позволит вам узнать, кто играет лучше других.

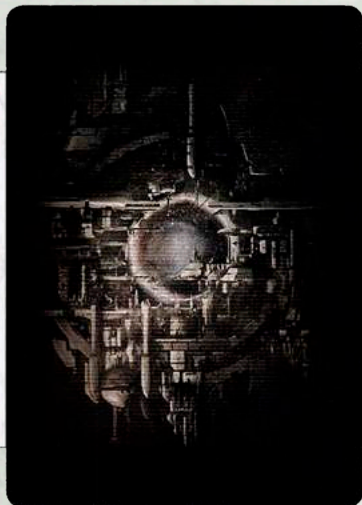
Получение очков лидера

Очки лидера выдаются на этапе наследия (с. 4). Каждый игрок получает определённое количество очков в зависимости от того, насколько хорошо идут дела у исследователя, которым он управлял в ходе экспедиции (подробнее об этом читайте ниже). Если игрок управлял более чем одним исследователем, он должен выбрать одного из них для подсчёта очков лидера, остальные исследователи не принесут ему никаких очков.

Сложите стоимость всех карт археотеха, полученных исследователем в ходе экспедиции, затем прибавьте к полученной сумме 3 очка за каждую найденную этим исследователем подсказку. Прибавьте ещё 6 очков, если исследователь воодушевлён. Получившаяся в итоге сумма и будет количеством очков лидера, причитающихся игроку. Учтите, что при подсчёте очков лидера учитываются только археотех и подсказки, полученные в ходе последней экспедиции, так что если вы решили придерживаться оставшихся от предыдущих экспедиций подсказки и археотех, стоит держать их отдельно, если вы играете с использованием очков лидера.

Быть лидером

Если вы решили использовать правило на очки лидера, то в начале каждой экспедиции после первой лидером становится тот игрок, у кого больше всего очков лидера (если у нескольких игроков одинаковое кол-во, выберите лидера по обычным правилам). Кроме того, игрок с наибольшим количеством очков лидера в конце каждой экспедиции признаётся лучшим игроком в вашей компании!



Стазисная камера

ВРАГИ

Вечно меняющихся залах Чернокаменной Крепости томятся разнообразные смертоносные воители, кровожадные звери и охранные механизмы. Они защищают, пытаются покинуть или же подчинить себе эту запутанную темницу и попутно удовлетворяют свою тягу к насилию, срываясь на исследователях, посмевших вторгнуться в их владения.



Обсидий Маллекс, лорд Хаоса



Космодесантники Хаоса



Гвардеец-предатель с огнём



Гвардейцы-предатели с лазрями



Гвардеец-предатель с гранатами



Сержант гвардейцев-предателей



Гвардейцы-предатели с пистолетами и рукопашным оружием

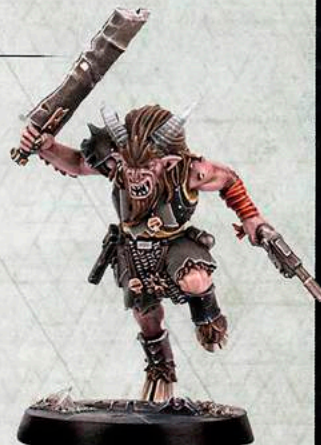




Беглые псайкеры



Дроны-треножки



Зверолоуды Хаоса



Ур-гули

Негавольтные культисты



Ур-гули

ИССЛЕДОВАТЕЛИ

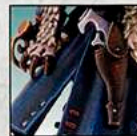
Пришедшие из дальних уголков Галактики, эти исследователи преодолели немало опасностей, дабы достичь Чернокаменной Крепости. И всё же величайшие испытания ждут их впереди, так что они должны забыть о вражде и работать вместе, чтобы у них появилась надежда на выживание.

«АВАНГАРД»

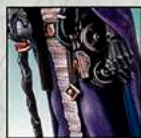
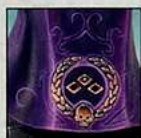
Приключения в неизведанные дали требуют храбрости и осторожности, отпешанных в правильной пропорции.

Необходимо и то, и другое, но переборщив с одним, вы напрочь всё испортите.

Янус Дрейк



Янус Дрейк,
вольный торговец



Эсперн Локарно,
имперский навигатор

К любому пункту назначения ведёт более одного пути. Мы, навигаторы, указывают вам дорогу, но о лучшей из них может и промолчать.

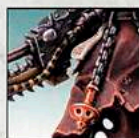
Эсперн Локарно

«ПУТНИК»

«ГОРН»



Таддей Очиститель,
священник Министрума



Праведна Форне,
миссионер-фанатик

«КРАВВ'ЧА'ТО»



Я охочусь, и крепость охотится.
Я ем, и крепость есть. Я знаю своего
врага, а что знает крепость?

Дайяк Грекх



УР-025,
имперский робот



Райн и Раус,
близнецы-ратлинги

МУСОРОВОЗ «ГАММА-3-Б»

«СКАКУН МАТУРИРА»



Амаллин Ведущая-через-тени,
азурианская странница

В далёком прошлом мой народ создал
множество миров — реальных
миров, искусственных миров, и на них
не часто было чудес. Многие из них
теперь разрушены, и я страшусь,
что вскоре и те, что остались,
поглотит тьма. И всё же, претерпев
ужасы, эта Чернокотенная Крепость
осталась нетронутой. Я должна
узнать, как. От этого может
зависеть судьба альзари.

Амаллин Ведущая-через-тени

ОПЛОТЫ

Чтобы открыть доступ к кладовой сокровищ, исследователям сперва придётся атаковать и покорить четыре окружающие его опорных пункта. В каждом из них для авантюристов уготован новый и крайне сложный набор испытаний. Только после того, как падут все четыре оплоты, исследователи смогут наконец отправиться в экспедицию к тайному хранилищу.

На этих страницах вы найдёте информацию, необходимую для нападения на оплот и проведения экспедиции к сокровищнице. Здесь приводятся карты каждого оплота и самого хранилища, а также подробная информация о том, как добраться до этих мест, описания врагов, которые ждут исследователей внутри, специальные правила, влияющие на ход сражения, и перечень наград, что ждут храбрецов, способных преодолеть все преграды.

Прежде чем атаковать оплот или отправляться в экспедицию к тайному хранилищу, исследователи должны сперва снарядить несколько экспедиций по правилам, приведённым в брошюре с правилами игры Warhammer Quest «Чернокаменная Крепость».

НАПАДЕНИЕ НА ОПЛОТ

Выбрав в начале экспедиции исследователей, игроки могут решить сбросить четыре имеющиеся у принимающих участие в экспедиции исследователей карты подсказок (см. с. 12 брошюры с правилами игры).

В этом случае игроки должны случайным образом выбрать карту непокорённого оплота, после чего исследователи должны атаковать выбранный оплот по описанным ниже правилам.

Для штурма оплота игроки должны открыть данную брошюру на странице, содержащей информацию о соответствующем оплоте. Затем они проводят подготовку к игре по правилам, описанным на с. 6 брошюры с правилами игры) с учётом следующих поправок. Кроме того, следует выложить карту оплота и карту артефакта оплота ниже планшета Преддверия.

Подступы

Чтобы достичь опорного пункта, исследователи вынуждены преодолеть настоящую полосу препятствий, следуя тайной тропой, что является подступом к оплоту. Опасности и враги, встреченные исследователями во время путешествия, определяются при помощи колоды исследований примерно так же, как и во время обычной экспедиции. Указания на странице оплота подскажут, как выложить карты для подступа к нему (см. легенду на странице напротив).

Учтите, что у большинства оплотов колода исследований подступа будет состоять менее чем из восьми карт, которые случайным образом будут набираться из всей колоды исследований (а не включать в себя равное количество карт боя и карт испытаний). Это значит, что на пути к оплоту исследователей могут ждать сплошные бои или сплошные испытания.

Достижение оплота

После того как все карты из колоды исследований подступа были разыграны, считается, что исследователи добрались до оплота и могут начинать штурм. Нападение на оплот отыгрывается так же, как обычный бой, но для создания поля боя и определения мест расстановки исследователей и врагов используется карта оплота.

Указания на странице оплота также подскажут вам, какие группы врагов охраняют опорный пункт. Обратите внимание: обычно точное местоположение врагов отмечено на карте оплота (см. легенду напротив).

Таблица событий оплота и правила оплота

У каждого оплота есть своя таблица событий, которая используется вместо приведённой в брошюре с правилами боя. Кроме того, у каждого оплота есть свод правил, влияющих на то, как протекают сражения в его пределах. Внимательно прочитайте эти правила, прежде чем начинать бой!

Покорение оплота

Указания на странице оплота подскажут, что исследователи должны сделать, чтобы покорить оплот, и какую награду они за это получат (см. ниже). Если все исследователи окажутся выведены из строя до того, как это произойдёт, штурм считается провальным, и никто не получает никакой награды. Если экспедиция потерпела крах, карты оплота и артефакта оплота возвращаются в коробку с игрой. Данный оплот придётся покорять в другой экспедиции.

Покорив оплот (или потерпев поражение в процессе), исследователи возвращаются в Преддверие и проходят последовательность действий на Преддверии.

Награды

Покорив оплот, исследователи получают одну или более наград, среди которых точно будет артефакт оплота, и могут быть дополнительные награды.

ТАЙНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Покорив все четыре оплота, игроки могут снарядить экспедицию к тайному хранилищу. Она проводится так же, как нападение на оплот, но с использованием карты и указаний для тайного хранилища, расположенных на с. 22. Если исследователи смогут покорить тайное хранилище, их поиск увенчался успехом! См. с. 13 брошюры с правилами игры, чтобы узнать, как в таком случае исследователи могут снаряжать дальнейшие экспедиции.

1 THE DEATHMAZE

2 As the maglev chamber comes to a halt, you enter a twisted and warped chamber that at one point was the bridge of the Chaos vessel Impaler. Above the bloodstained ornate of Chaos Reanimates and the profane shouts of Traitor Guardsmen, you hear the distant howling voice of Obsidian Mallex, Lord of the Servants of the Abyss.



4 ACCESS ROUTE

Shuffle all of the cards in the exploration deck and deal out four to create the access route exploration deck. The explorers reach the stronghold after the fourth exploration card has been resolved.

5 HOSTILE GROUPS

- 1 Obsidian Mallex (OM)
- 2 Chaos Space Marines (SM)
- 2 Rogue Psykers (RP)
- 10 Traitor Guardsmen with Lasguns, Pistols and Melee Weapons or Grenades (TG)
- 2 Traitor Guardsmen Sergeants (TS)
- 2 Traitor Guardsmen with Flamers (TF)
- 4 Negavolt Cultists (NC)
- 4 Chaos Reanimates (CR)

6 STRONGHOLD RULES

Grinding Chamber (GC): The Grinding Chamber location tile (see the map) is turned 60 degrees clockwise at the end of each event phase, unless noted otherwise on the event table.



Bodyguards: If a wound or grievous wound is suffered by Obsidian Mallex, and there are any Chaos Space Marines adjacent to him, then the wound or grievous wound is instead suffered by one of those Chaos Space Marines (chosen by the hostile player).

Traitor Guardsmen: The group of Traitor Guardsmen in this stronghold has two Sergeants and two miniatures armed with a Flamer. If an explorer completes an action in one of the defensive fire hexes shown on the map to the left, the closest visible Traitor Guardsmen to the explorer makes one attack against that explorer. The attack takes place after the action that triggered it has been completed, but before the explorer's next action (if they have any actions left to take). This rule does not apply to Traitor Guardsmen that are reinforcements.

Last Stand: Until an explorer has entered the Grinding Chamber hex, when Obsidian Mallex or a Chaos Space Marine is activated, they automatically take a Hold action. Until an explorer has entered the Grinding Chamber hex, when a Traitor Guardsman is activated, they automatically take a Hold action if there are no explorers visible to them, and automatically take an Onslaught action in any other circumstances. Make behaviour rolls for the Traitor Guardsmen normally after any explorers have entered the Grinding Chamber hex.

Protect the Warlord: If an explorer has entered the Grinding Chamber hex, then starting from the following turn, reinforcements must deploy as close to Obsidian Mallex as possible, and the Defensive Barricades rule no longer applies to the Traitor Guardsmen.

There Can Be Only One: If Obsidian Mallex is slain, he cannot be deployed again during the attack on this stronghold. In addition, the explorer that made the attack that slew Obsidian Mallex receives the *Thunder Hammer* stronghold artefact card.

7 DEATHMAZE EVENT TABLE

ROLL	EVENT
1	All Is Dust: Each explorer loses 1 inspiration point, to a minimum of 0.
2-3	Unfulfilled Destiny: Do not make a destiny roll at the start of the next turn.
4-5	Not Dead Yet: The leader must pick one hostile that was slain during the combat and has not returned to the battlefield, and then deploy them as close to an explorer as possible.
7-10	Grinding Chamber Jams: Do not rotate the Grinding Chamber in this event phase.
11-14	Grinding Chamber Accelerates: The leader can choose if Grinding Chamber rotates 60 degrees, 120 degrees or 180 degrees clockwise in this event phase.
15-17	Inspiration: The leader picks an explorer. That explorer gains 1 inspiration point.
18-19	Heroic Effort: The leader picks an explorer that is out of action. Deploy the explorer in the same hex as another explorer or as close to another explorer as possible, and then make a vitality roll for them. If no explorers are out of action, the leader picks an explorer. Make a vitality roll for that explorer.
20	Lucky Find: The leader picks an explorer. That explorer draws a discovery card.

8 CONQUERING THE STRONGHOLD

In order to conquer this stronghold, Obsidian Mallex must be slain, and all of the explorers that are not out of action must be in the maglev transport escape chamber at the start of the event phase.

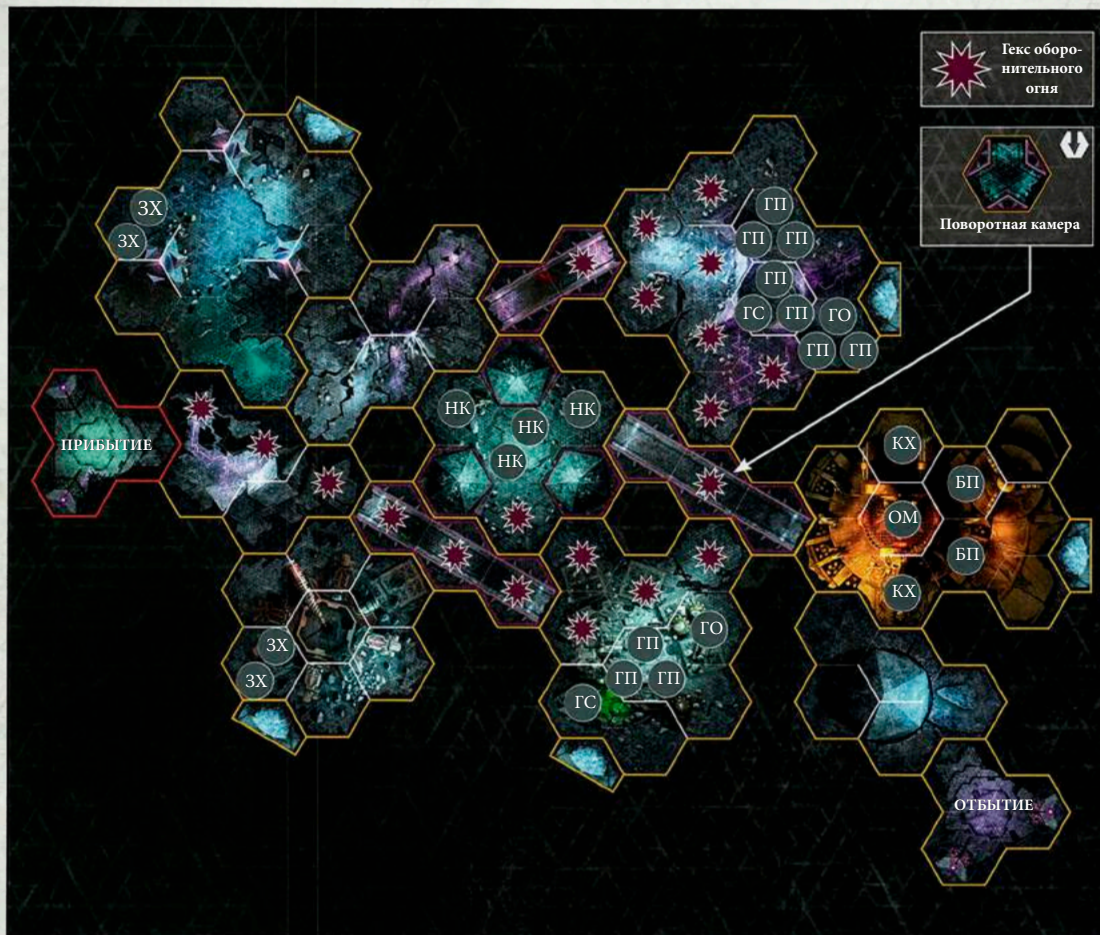
9 REWARDS

The explorer that made the attack that slew the Chaos Space Marine Warlord will have received the *Thunder Hammer* stronghold artefact card (see above). In addition, roll a destiny dice for each explorer that took part in the expedition, and add the result to the number of trading points the explorer has available in the following Precipice sequence. Finally, add this stronghold's card to the legacy cards that apply in future expeditions, to serve as a reminder that it has been conquered.

1. **Заголовок:** название оплота.
2. **Введение:** краткое описание того, что ждёт исследователей в оплоте. Лидер должен зачитать этот фрагмент вслух.
3. **Карта:** карта показывает, из каких комнат состоит оплот, используются ли в ней проходы или особые участки, и где расположены враги. Там же содержатся примечания о том, как следует отыгрывать бои в этом оплоте. Обратите внимание: врагов следует выставлять в указанных гексах, а не возле маркеров открытий.
4. **Подступ:** информация о том, как из карт исследований сформировать подступ к оплоту.
5. **Группы врагов:** здесь указаны враги, входящие в каждую группу врагов оплота, и ключи, которыми они обозначены на карте.
6. **Специальные правила:** все спецправила, используемые в бою, что протекает в оплоте. Внимательно прочитайте эти правила, прежде чем начинать бой!
7. **Таблица событий:** в фазе событий во время сражения в оплоте следует использовать эту таблицу событий вместо той, что приведена в брошюре с правилами боя.
8. **Покорение оплота:** что герои должны сделать для покорения оплота.
9. **Награды:** преимущества, которые исследователи получают, если сумеют покорить оплот.

ЛАБИРИНТ СМЕРТИ

Кабина магнитоплана останавливается, и вы входите в перекрученную и искажённую залу, которая некогда была мостиком крейсера Хаоса, именуемого «Колосажатель». Вы слышите кроважадное рычание зверолодов Хаоса и нечестивые возгласы гвардейцев-предателей, которые заглушает доносящийся издали громогласный голос Обсидия Маллекса, повелителя Служителей Бездны. Обсидия Маллекса, повелителя Служителей Бездны.



ПОДСТУП

Перетасуйте полную колоду исследований и сдуйте четыре карты, из которых будет сформирована колода исследований подступа. Исследователи достигнут оплота после того, как будет разыграна четвёртая карта исследования.

ГРУППЫ ВРАГОВ

- 1** 1 Обсидий Маллекса (ОМ)
2 космодесантника Хаоса (КХ)
2 беглых псайкера (БП)
- 2** 10 гвардейцев-предателей с лазружьями, гранатами или пистолетами и рукопашным оружием (ГП)
2 сержанта гвардейцев-предателей (ГС)
2 гвардейца-предателя с огнёмётами (ГО)
- 3** 4 негавольных культиста (НК)
- 4** 4 зверолода Хаоса (ЗХ)

ПРАВИЛА ОПЛОТА

Поворотная камера: плитка с участком поворотной камеры (см. карту) поворачивается на 60 градусов по часовой стрелке в конце каждой фазы событий, если в таблице событий не указано иное.



До



Поворот на 60°



После

Телохранители: если Обсидий Маллекс получил ранение или тяжёлое ранение, и по соседству с ним есть космодесантники Хаоса, то ранение (или тяжёлое ранение) вместо Обсидия получает один из них (по выбору неприятеля).

Гвардейцы-предатели: группа гвардейцев-предателей в этом оплоте включает в себя двух сержантов и две модели с огнёмётами. Если исследователь закончит действие в одном из отмеченных на карте гексов оборонительного огня, ближайший к исследователю видимый гвардеец-предатель проведёт по нему одну атаку. Атака проводится после завершения спровоцировавшего её действия, но до того, как исследователь начнёт новое действие (если у него ещё остались действия). Это правило не распространяется на гвардейцев-предателей, прибывших в качестве подкреплений.

Последний бой: пока исследователь не войдёт в гекс поворотной камеры, Обсидий Маллекс и космодесантники Хаоса при активизации автоматически совершают действие «Удерживать позицию». Пока исследователь не войдёт в гекс поворотной камеры, гвардейцы-предатели при активизации автоматически совершают действие «Удерживать позицию», если на их линии видимости нет исследователей, и автоматически совершают действие «Натиск» в любых других обстоятельствах. После того как любые исследователи войдут в гекс поворотной камеры, совершайте за гвардейцев-предателей броски на поведение по обычным правилам.

Защищать военачальника: после того как исследователь зашёл в гекс поворотной камеры, то начиная со следующего хода подкрепления должны выставляться настолько близко к Обсидию Маллексу, насколько это возможно, и правило «Гвардейцы-предатели» перестаёт действовать.

Останется только один: если Обсидий Маллекс был убит, он не может быть выставлен снова в ходе атаки на этот оплот. Кроме того, исследователь, совершивший атаку, которая убила Обсидия, получает карту артефакта «Громовой молот».

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: если на поле боя остались маркеры открытий, лидер должен сбросить один из них. Если маркеров открытий не осталось, каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Ещё не помер: лидер должен выбрать одного врага, убитого в бою и ещё не вернувшегося на поле боя, и выставить его на поле боя как можно ближе к исследователю.
7-10	Поворотную камеру заело: не поворачивайте поворотную камеру в этой фазе событий.
11-14	Поворотная камера ускоряется: лидер может повернуть поворотную камеру на 60, 120 или 180 градусов по часовой стрелке в этой фазе событий.
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления.
18-19	Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном гексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
20	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.

ПОКОРЕНИЕ ОПЛОТА

Для покорения этого оплота Обсидий Маллекс должен быть убит, а все не выведенные из строя исследователи на начало фазы событий должны находиться в комнате отбытия маглева.

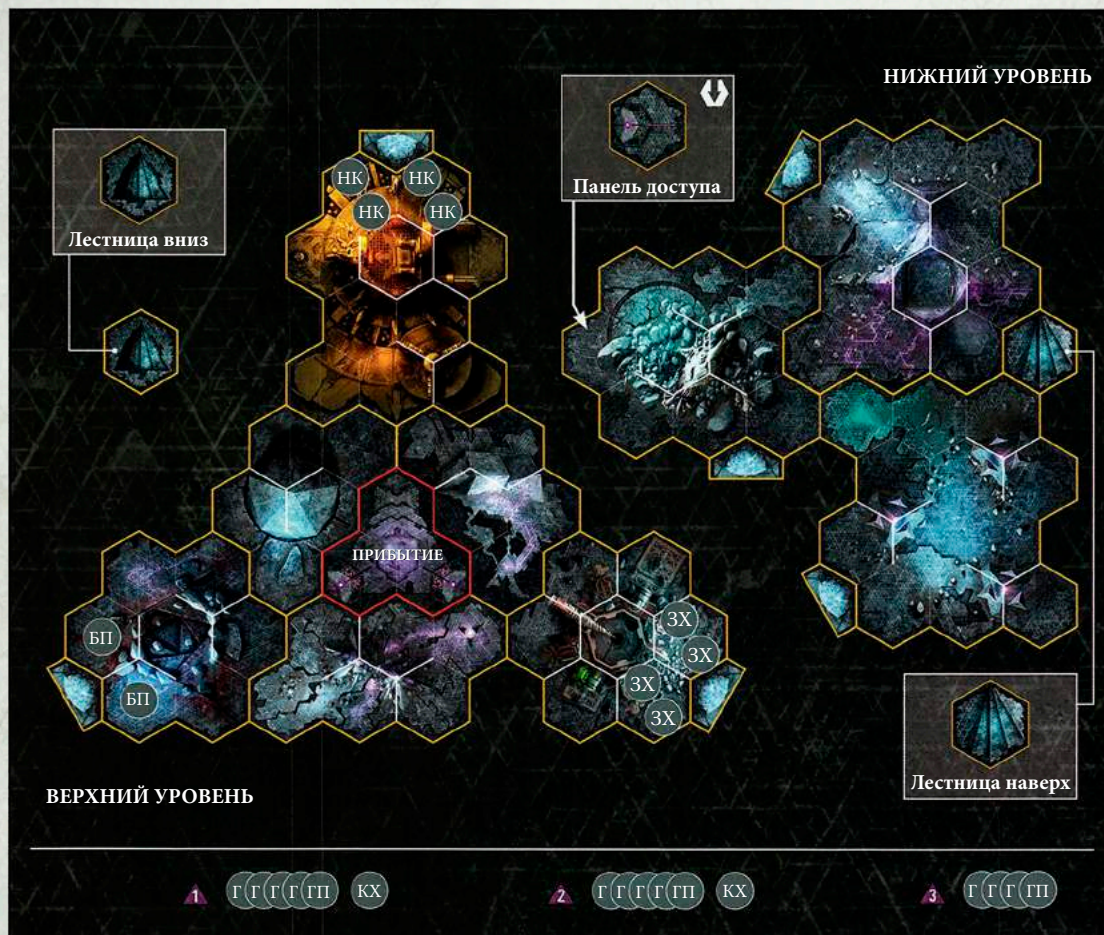
НАГРАДЫ

Исследователь, совершивший атаку, которая убила Обсидия Маллекса, получает карту артефакта «Громовой молот» (см. выше). Кроме того, киньте кубик судьбы за каждого исследователя, принимавшего участие в этой экспедиции, и прибавьте выпавшее значение к количеству очков торговли, доступных этому исследователю в ближайшей последовательности действий в Преддверии. Наконец, добавьте карту этого оплота к картам наследия, которые будут влиять на последующие экспедиции, чтобы помнить, что этот оплот был покорён.

ОПЛОТ ЧЕРНОКАМЕННОЙ КРЕПОСТИ

СПУСК

Стены кабины маглев-транспорта опускаются, и вы видите просторный тетраэдральный зал, в углах которого расположены треугольные проходы. Каждый охраняется группой воинов-еретиков. Какое бы сокровище ни хранилось здесь, путь к нему лежит через эти проходы.



ПОДСТУП

Перетасуйте полную колоду исследований и сдайте шесть карт, из которых будет сформирована колода исследований подступа. Исследователи достигнут оплота после того, как будет разыграна шестая карта исследования.

ГРУППЫ ВРАГОВ

Верхний уровень:

- 1 2 беглых псайкера (БП)
- 2 4 негавольных культиста (НК)
- 3 4 зверолода Хаоса (ЗХ)

Нижний уровень:

- 1 1 космодесантник Хаоса (КХ)
5 гвардейцев-предателей (ГП)
- 2 1 космодесантник Хаоса (КХ)
5 гвардейцев-предателей (ГП)
- 3 4 гвардейца-предателя (ГП)

ПРАВИЛА КРЕПОСТИ

Комната прибытия маглев-транспорта: маглев прибывает в центр верхнего уровня этого оплота, как показано на карте. Он прибывает, поднявшись из пола, а затем опускает свои стенки. Все гексы кабины маглева считаются открытыми: они не блокируют линию видимости и не дают укрытия.

Найдите лестницу вниз: исследователи начинают на верхнем уровне оплота. Чтобы узнать, какой проход ведёт вниз, при создании поля боя возьмите маркеры открытий   и , положите их лицом вниз и перемешайте. Затем, не переворачивая маркеры, положите по одному возле каждого прохода на верхнем уровне. Чтобы узнать, есть ли за проходом лестница, исследователь должен совершить действие «Искать (4+)», находясь в прилегающем к проходу гексе. После этого переверните маркер открытия. Если это маркер  или , лестницы здесь нет, и маркер сбрасывается. Если это маркер , проход заменяется гексом лестницы вниз.

Как пользоваться лестницей: исследователи и враги могут перемещаться и измерять расстояние между гексами лестниц, как если бы те находились по соседству. Кроме того, враги или исследователи, находящиеся на одном гексе лестницы, могут видеть врагов или исследователей, находящихся на другом.

Группы врагов: на обоих уровнях этого оплота есть группы врагов (две группы  , две группы   и две группы  ). Группы врагов с нижнего уровня не используются, пока исследователь не ступит на гекс нижнего уровня. До этих пор совершайте броски на подкрепления и активность только за группы врагов верхнего уровня.

После того как исследователь спустится на нижний уровень, то, дойдя до карты инициативы группы врагов, сначала совершите бросок на подкрепления и активность за группу врагов верхнего уровня, номер которой совпадает с номером карты, а затем проделайте то же самое для группы нижнего уровня.

Броски на подкрепления за группы врагов нижнего уровня: группы врагов нижнего уровня не начинают игру на поле боя. Кроме того, они не используют обычную таблицу подкреплений. Вместо этого, если при совершении броска на подкрепления за группу врагов нижнего уровня выпадает результат от 1 до 10, все враги из этой группы, не находящиеся в настоящий момент на поле боя, прибывают в качестве подкреплений. Сюда относятся как те враги из группы, что были убиты, так и те, что ещё не прибыли на поле боя.

Панель доступа: чтобы воспользоваться панелью доступа, исследователь должен совершить действие «Доступ (6+)», находясь в гексе панели доступа. Совершив это действие первый раз, положите в этот гекс маркер доступа стороной «1» вверх. Совершив это действие второй раз, переверните маркер доступа стороной «2» вверх. Совершив это действие третий раз, удалите маркер доступа и выдайте исследователю, который совершил это действие, карту артефакта «Энергоячейка».

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: если на поле боя остались маркеры открытий, лидер должен сбросить один из них. Если маркеров открытий не осталось, каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Ещё не помер: лидер должен выбрать одного врага, убитого в бою и ещё не вернувшегося на поле боя, и выставить его на поле боя как можно ближе к исследователю.
7-10	Лестница заблокирована: в следующем ходе исследователи и враги не могут перемещаться или атаковать с одного гекса лестниц на другой.
11-14	Прорыв к панели доступа: один исследователь, стоящий на гексе с панелью доступа, может немедленно совершить действие «Доступ», не тратя на это кубик активности. Если на этом гексе нет других исследователей, считайте данный результат за результат «Воодушевление».
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления.
18-19	Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном гексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
20	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.

НАГРАДЫ

Для покорения этого оплота исследователи должны воспользоваться панелью управления, как описано выше, после чего все не выведенные из строя исследователи на начало фазы событий должны находиться в кабине маглев-транспорта.

ПОКОРЕНИЕ ОПЛОТА

Исследователь, воспользовавшийся панелью доступа последним, получает артефакт оплота «Энергоячейка» (см. выше). Кроме того, киньте кубик судьбы за каждого исследователя, принимавшего участие в этой экспедиции, и прибавьте выпавшее значение к количеству очков торговли, доступных этому исследователю в ближайшей последовательности действий в Преддверии. Наконец, добавьте карту этого оплота к картам наследия, которые будут влиять на следующие экспедиции, чтобы помнить, что этот оплот был покорён.

ОПЛОТ ЧЕРНОКАМЕННОЙ КРЕПОСТИ

КОРИДОР СМЕРТИ

Вы прибываете в просторную залу, мозаичный потолок которой нависает угнетающе низко. Разносящееся во мраке эхо доносит до вас шёпот на нечестивом наречии и влажное носовое пощёлкивание стаи ур-гулей, затаившихся где-то во тьме.



ПОДСТУП

Перетасуйте полную колоду исследований и сдайте четыре карты, из которых будет сформирована колода исследований подступа. Исследователи достигнут оплота после того, как будет разыграна четвёртая карта исследования.

ГРУППЫ ВРАГОВ

- 1** 2 космодесантника Хаоса (КХ)
2 беглых псайкера (БП)
2 гвардейца-предателя с огнемётами (ГО)
- 2** 4 гвардейца-предателя с лазружьями (ГЛ)
- 3** 4 негавольтных культиста (НК)
4 зверолода Хаоса (ЗХ)
- 4** 4 ур-гуля (УГ)

ПРАВИЛА КРЕПОСТИ

Тревога, нарушители!: перекидывайте результаты бросков на подкрепления, равные 4 или более.

Снайперы: при активизации гвардейца-предателя из группы врагов **▲**, он автоматически совершает действие «Марш-бросок», если не видит ни одного исследователя; автоматически совершает действие «Отступить», если по соседству с ним находится видимый исследователь, и автоматически совершает действие «Выцеливать» в любых других обстоятельствах. Перекидывайте провальные результаты бросков на атаку при выцеливании. Если такой гвардеец был убит и возвращается в качестве подкрепления, замените его гвардейцем-предателем с пистолетом и рукопашным оружием, который совершает действия в обычном порядке.

Ур-гули: при активизации ур-гулей они автоматически совершают действие «Удерживать позицию», если не видит исследователей, и автоматически совершают действие «Наброситься» в любых других обстоятельствах. Подкрепления ур-гулей прибывают в любой гекс логова ур-гулей, а не выставляются рядом с проходом.

Лазерное заграждение: враги считают гекс с лазерным заграждением закрытым. Если исследователь заходит в гекс с лазерным заграждением в процессе перемещения или совершает любое действие, находясь в этом гексе, он должен совершить бросок на проворность и сравнить выпавший результат с нижеприведённой таблицей прежде чем продолжать движение или совершать другие действия. От ранений или тяжёлых ранений, нанесённых лазерным заграждением, не спасают броски на защиту.

Провал: исследователь получает 1 ранение и 1 тяжёлое ранение.

Успех: исследователь получает 1 ранение.

Критический успех: исследователь остаётся невредим.

Найти оружие из Тёмной эпохи: чтобы найти оружие из Тёмной эпохи, исследователь должен совершить действие «Искать (4+)» в гексе, находящемся в логове ур-гулей. Совершив это действие, киньте кубик активности. При результате 1-4 вы ничего не нашли (но можете искать дальше), а при результате 5-6 исследователь получает карту артефакта «Оружие из Тёмной эпохи».

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: если на поле боя остались маркеры открытий, лидер должен сбросить один из них. Если маркеров открытий не осталось, каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Ещё не помер: лидер должен выбрать одного врага, убитого в бою и ещё не вернувшегося на поле боя, и выставить его на поле боя как можно ближе к исследователю.
7-8	Резервы: добавьте 2 сержантов гвардейцев-предателей к группе врагов ▲ . Они придут в качестве подкреплений во время следующей активности группы врагов ▲ в дополнение к прочим подкреплениям (если таковые будут). Если этот результат выпадет вновь, считайте его за результат «Перегрузка лазерного заграждения».
9-10	Перегрузка лазерного заграждения: в следующем ходе исследователи должны перебрасывать успешные результаты бросков на проворность при вхождении в гекс с лазерным заграждением или совершении действия в этом гексе.
11-14	Лазерное заграждение отключается: в следующем ходе исследователи не должны совершать броски на проворность при вхождении в гекс с лазерным заграждением или совершении действия в этом гексе.
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления.
18-19	Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном гексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
20	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.

ПОКОРЕНИЕ ОПЛОТА

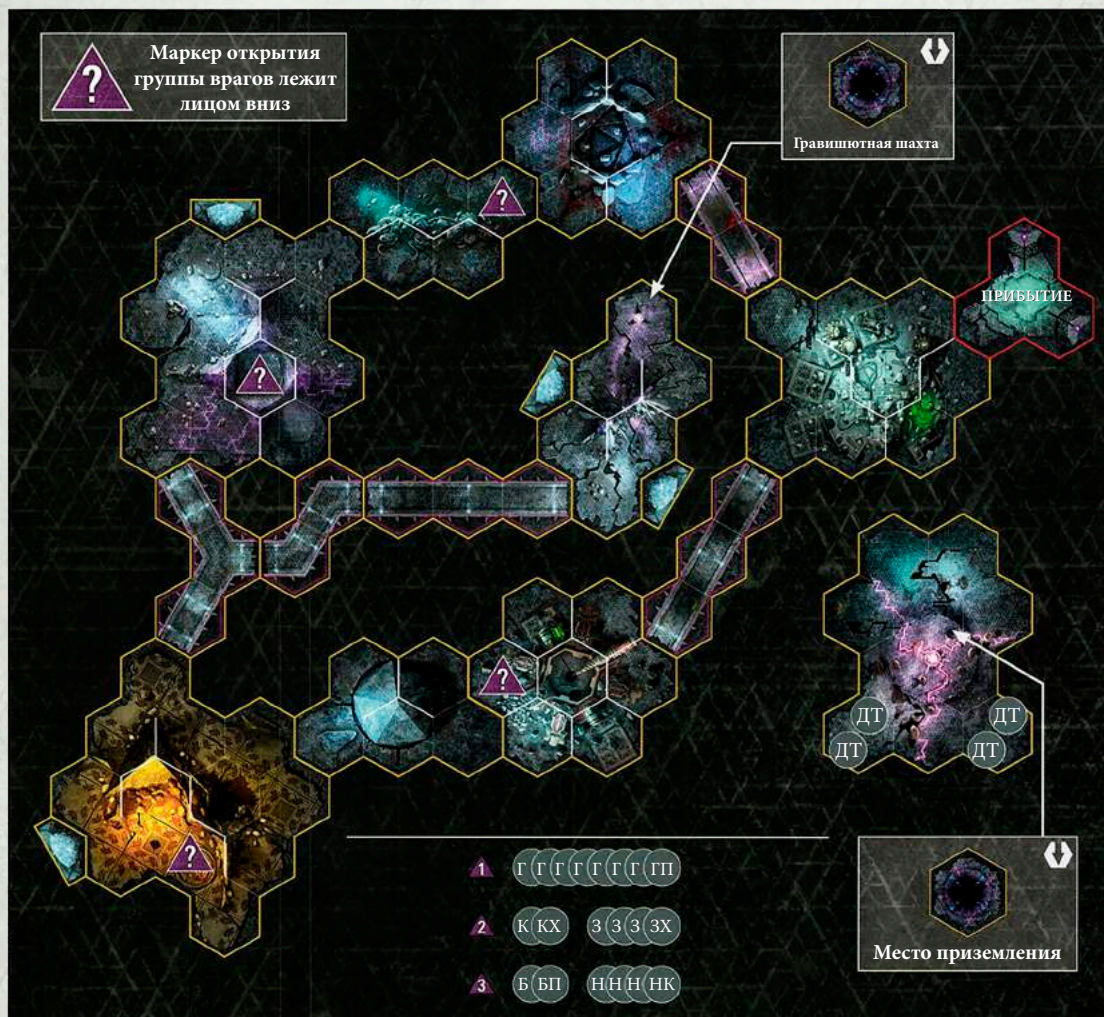
Для покорения этого оплота исследователи должны получить карту артефакта «Оружие из Тёмной эпохи», как описано выше, после чего все не выведенные из строя исследователи на начало фазы событий должны находиться на одном из гексов логова ур-гулей, при этом в логове не должно быть ур-гулей.

НАГРАДЫ

Исследователь, успешно обыскавший логово ур-гулей, получает артефакт оплота «Оружие из Тёмной эпохи» (см. выше). Кроме того, киньте кубик судьбы за каждого исследователя, принимавшего участие в этой экспедиции, и прибавьте выпавшее значение к количеству очков торговли, доступных этому исследователю в ближайшей последовательности действий в Преддверии. Наконец, добавьте карту этого оплота к картам наследия, которые будут влиять на последующие экспедиции, чтобы помнить, что этот оплот был покорён.

БЕЗДНА С НУЛЕВОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ

Кабина магнитно-левитационного транспорта останавливается возле маленькой комнаты, из которой ведут два коридора. Как только вы делаете шаг в комнату, начинается верещать пронзительный сигнал тревоги, заглушающий все остальные звуки. Вы понимаете, что этот сигнал представляет собой многократно усиленную вариацию того звука, который издают дроны-треножки, ставшие сверхагрессивными.



ПОДСТУП

Перетасуйте полную колоду исследований и сдайте четыре карты, из которых будет сформирована колода исследований подступа. Исследователи достигнут оплота после того, как будет разыграна четвёртая карта исследования.

ГРУППЫ ВРАГОВ

- Верхний уровень:**
- 1 8 гвардейцев-предателей (ГП)
 - 2 2 космодесантника Хаоса (КХ)
4 зверолода Хаоса (ЗХ)
 - 3 2 беглых псайкера (БП)
4 негавольных культиста (НК)
- Нижний уровень:**
- 4 4 дрона-треножника (ДТ)

ПРАВИЛА ОПЛОТА

Маркеры открытий групп врагов: после завершения подготовки оплота к игре, но до начала первого хода, возьмите четыре маркера открытий, положите их лицом вниз и перемешайте так, чтобы игроки не знали, где какой. Затем, не переворачивая маркеры, выложите их в гексы, отмеченные ▲ на карте.

Обнаружение групп врагов: враги, входящие в группу, выставляются после того, как будет вскрыт маркер открытия, номер которого совпадает с номером их группы. Маркер открытия вскрывается в следующих случаях:

- 1) Исследователь входит в гекс, из которого может провести линию прямой видимости до гекса, содержащего маркер открытия. В этом случае активность исследователя прерывается, маркер переворачивается, и соответствующая группа врагов выставляется по описанным ниже правилам. Затем прерванная активность исследователя продолжается в обычном порядке.
- 2) При броске по таблице событий выпал результат «Обнаружен враг».

При вскрытии маркера открытия ▲ он сбрасывается, но враги не выставляются (группа врагов ▲) — это дроны-треножники, находящиеся на нижнем уровне).

Выставление групп врагов: первый враг из группы должен быть выставлен в гексе, где находится соответствующий маркер открытия.

Остальных врагов из группы следует выставить в том же гексе или в соседних с ним. Выбирая, в какой гекс поставить врага, предпочтение следует отдавать тем, в которых враги окажутся в укрытии от исследователей.

Гравишют: враги считают гравишютную шахту закрытым гексом. Если исследователь в процессе перемещения входит в гравишютную шахту, он переносится на гекс места приземления с гравишютом, после чего его перемещение считается завершённым. Затем перекиньте все оставшиеся у исследователя кубики активности и сбросьте те, на которых выпал результат 4 и более (кубики с результатами от 1 до 3 возвращаются на карточку исследователя). После этого активность исследователя продолжается. В каждом ходе войти в гравишютную шахту может не более одного исследователя (ратлинги-близнецы при этом считаются за одного исследователя).

Дроны-треножники: дроны-треножники в группе врагов ▲ начинают игру с уровнем угрозы 3. Кроме того, они оснащены защитными энергополями, благодаря которым их показатель ран равен 6. Они автоматически совершают действие «Удерживать позицию», если не видят исследователей, и действие «Натиск», если видят. Не совершайте бросков на подкрепления за группу врагов, в которую входят дроны. Исследователь, совершивший атаку, которая убила последнего дрона-треножника из этой группы, получает карту артефакта «Амулет дрона-треножника».

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: если на поле боя остались маркеры открытий, лидер должен сбросить один из них. Если маркеров открытий не осталось, каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Ещё не помер: лидер должен выбрать одного врага, убитого в бою и ещё не вернувшегося на поле боя, и выставить его на поле боя как можно ближе к исследователю.
7-10	Обнаружен враг: если на поле боя ещё остались не вскрытые маркеры открытий вражеских групп, вскройте тот, что ближе всех к исследователям. Если несколько маркеров находятся от исследователей на равном удалении, неприятель решает, какой из них следует вскрыть. Если все маркеры были вскрыты, считайте этот результат за результат «Ещё не помер».
11-14	Обнаружен враг: если на поле боя ещё остались не вскрытые маркеры открытий вражеских групп, вскройте тот, что дальше всех от исследователей. Если несколько маркеров находятся от исследователей на равном удалении, неприятель решает, какой из них следует вскрыть. Если все маркеры были вскрыты, считайте этот результат за результат «Воодушевление».
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления.
18-19	Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном гексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
20	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.

ПОКОРЕНИЕ ОПЛОТА

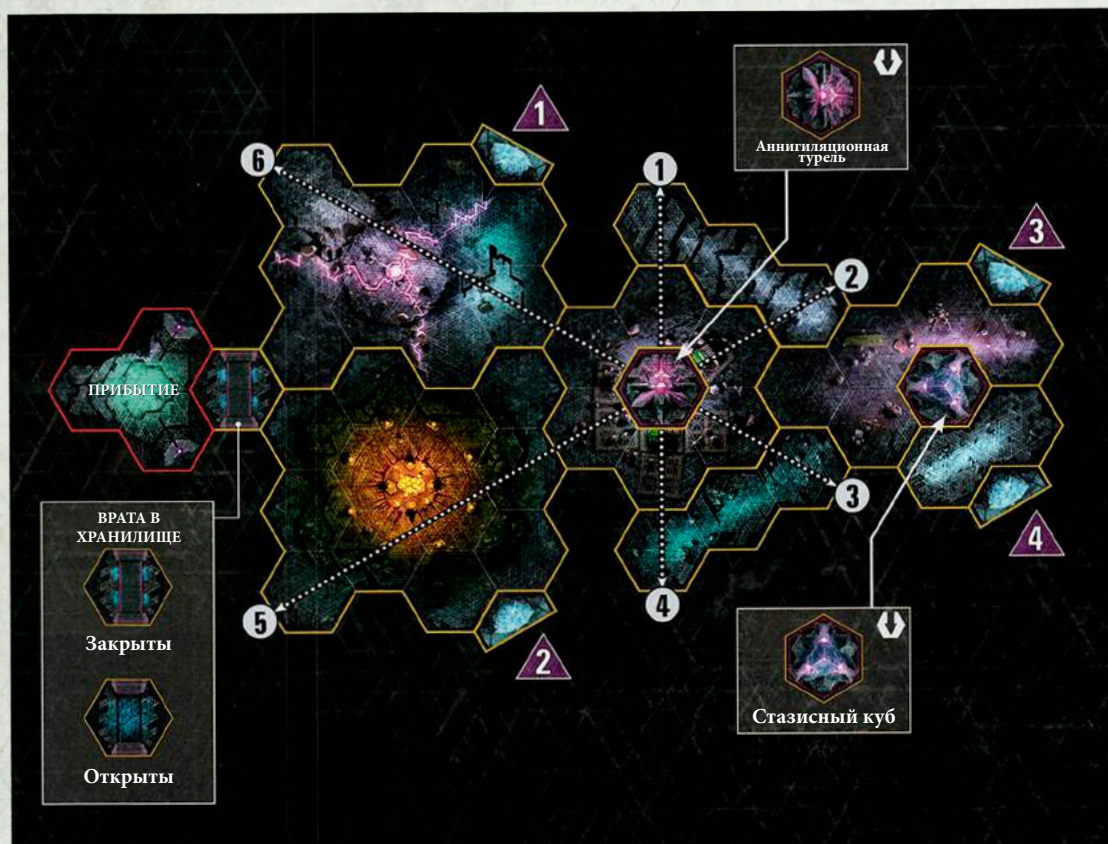
Для покорения этого оплота все четыре дрона-треножника из группы врагов ▲ должны быть убиты, а все не выведенные из строя исследователи на начало фазы событий должны находиться на одном из гексов нижнего уровня.

НАГРАДЫ

Исследователь, убивший последнего дрона-треножника, получает артефакт оплота «Амулет дрона-треножника» (см. выше). Кроме того, киньте кубик судьбы за каждого исследователя, принимавшего участие в этой экспедиции, и прибавьте выпавшее значение к количеству очков торговли, доступных этому исследователю в ближайшей последовательности действий в Преддверии. Наконец, добавьте карту этого оплота к картам наследия, которые будут влиять на последующие экспедиции, чтобы помнить, что этот оплот был покорён.

ТАЙНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Маглев-кабина останавливается и затихает. Её стены начинают опускаться, и вы видите перед собой запертые ворота. Это проход, ведущий к тайному хранилищу — комнате, в которой вас ждёт, несомненно, самое ценное из всех сокровищ Чернокаменной Крепости. Ваш путь, пролежавший во тьме, привёл вас сюда, и остаётся лишь дать бой и забрать то, что принадлежит вам по праву.



ПОДСТУП

Перетасуйте полную колоду исследований и сдайте восемь карт, из которых будет сформирована колода исследований подступа. Исследователи достигнут оплота после того, как будет разыграна восьмая карта исследования.

ГРУППЫ ВРАГОВ

Перетасуйте полную колоду стычек и сдайте четыре карты, которые определяют врагов, входящих в группы **▲**, **▲**, **▲** и **▲**. Выставьте врагов как можно ближе к проходу, номер которого совпадает с номером их группы. Если вы вытянули осложнение, игнорируйте его (группа врагов при этом не выставляется).

В этом бою не требуется совершать броски на подкрепления за группы врагов. Вместо этого при активизации группы врагов все убитые враги из этой группы выставляются как можно ближе к соответствующему проходу. Если все враги из группы были убиты или вместо группы карта предлагала осложнение, сбросьте эту карту и замените её новой картой стычки. Во время следующей активности группы выставьте врагов, указанных на новой карте стычки, как можно ближе к соответствующему проходу.

ПРАВИЛА ТАЙНОГО ХРАНИЛИЩА

Оживлённые противники: враги, охраняющие тайное хранилище, — это мертвецы, оживлённые Чернокаменной Крепостью. Уменьшите на 1 ед. их показатель движения и увеличьте на 1 ед. количество их ран, если только речь идёт не о дронах-треножниках. Если врагами оказались дроны-треножники, они начинают с уровнем угрозы 3 и имеют по 4 раны (а не по 2).

Врата в хранилище: в начале боя плитка с особым участком врат в хранилище лежит закрытой стороной вверх. Пока врата закрыты, они считаются закрытым гексом. В каждом ходе первый активизированный исследователь из числа стоящих в кабине маглева может совершить действие «Открыть врата (1+)» и перевернуть плитку врат открытой стороной вверх. Открытые врата считаются пустым гексом. Каждый раз, когда исследователь заканчивает свою активность, после броска на воодушевление киньте кубик активности. На 1–2 врата захлопываются: переверните плитку врат закрытой стороной вверх. В следующем ходе первый активизированный исследователь из числа стоящих в кабине маглева может открыть врата по описанным выше правилам. Если на плитке врат в момент закрытия стояли исследователи, они считаются выведенными из строя; если же там были враги, они немедленно погибают.

Аннигиляционная турель: в начале первого раунда боя (до активности исследователей и врагов), а также в начале каждой фазы событий аннигиляционная турель поворачивается и выпускает аннигиляционный луч. Киньте кубик активности, чтобы узнать, в направлении какого ряда гексов повернётся турель, а затем поверните гекс турели в указанном направлении.

Каждый исследователь и каждый враг, стоящий на одном из гексов соответствующего ряда, будет атакован аннигиляционным лучом — отыгрывайте эти атаки начиная с ближайшей к турели модели. Кроме того, в следующем ходе исследователь или враг, который зайдёт в гекс, находящийся в этом ряду, или совершит в таком гексе какое-либо действие, будет атакован, прежде чем сможет продолжить движение или совершить какое-либо другое действие. Атакованный аннигиляционным лучом враг немедленно умирает. Если же аннигиляционным лучом был атакован исследователь, он должен совершить бросок на проворность и сравнить выпавший результат с нижеприведённой таблицей. От ранений и тяжёлых ранений, нанесённых аннигиляционным лучом, не спасают броски на защиту.

Провал: исследователь выведен из строя.

Успех: исследователь получает 3 тяжёлых ранения.

Критический успех: исследователь получает 2 тяжёлых ранения.

Стазисный куб: секрет тайного хранилища сокрыт в стазисном кубе. Чтобы его открыть, исследователь должен находиться по соседству с ним в конце фазы событий, при этом по соседству с исследователем не должно быть видимых врагов. Если у нескольких исследователей есть возможность открыть стазисный куб, лидер решает, кто будет открывать куб в этом ходе. Когда исследователь открывает стазисный куб первый раз, положите в гекс стазисного куба маркер доступа стороной «1» вверх. Когда исследователь открывает стазисный куб второй раз, переверните маркер стороной «2» вверх. Когда исследователь открывает стазисный куб третий раз, куб раскрывается полностью — вскройте конверт тайного хранилища и следуйте указаниям, которые найдёте внутри.

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Защитные протоколы: в этом ходе исследователи не могут открыть стазисный куб.
7-10	Шквал огня: в следующем ходе аннигиляционная турель стреляет в направлении каждого из шести рядов, к которым она может повернуться.
11-14	Краткая передышка: лидер должен выбрать группу врагов. В следующем ходе убитые враги из этой группы не выставляются при активизации группы — используйте только тех врагов из группы, что находятся на поле боя (если таковые имеются).
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления. Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном гексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
18-19	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.
20	

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОИСКА

Для завершения поиска сокровищ тайного хранилища исследователь должен открыть стазисный куб по описанным выше правилам и затем следовать указаниям, перечисленным на карте, которая находится в конверте тайного убежища.

НАГРАДЫ

Награды, которые исследователи получают за завершение поиска сокровищ тайного хранилища, перечислены на карте, которая находится в конверте тайного убежища.



ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ



Жетон
ранения



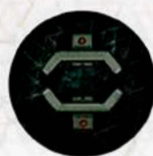
Жетон
тяжёлого ранения



Жетон
очка воодушевления



Маркер открытия



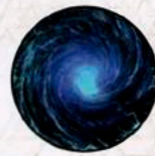
Маркер ловушки



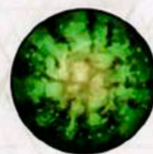
Жетон уровня угрозы 0-1



Жетон уровня угрозы 2-3



Маркер усиления



Маркер плазмы



Маркер «Инферно»



Маркер доступа



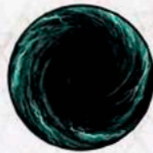
Электромагнитный
маркер



Маркер стазиса



Маркер
воодушевляющей речи



Маркер
психосилового барьера



Маркер
хамелеолинового плаща